



l◀real | virtual▶l

II CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV

Colección Congresos UPV

Los contenidos de esta publicación han sido evaluados por el Comité Científico que en ella se relaciona y según el procedimiento que se recoge en <http://ocs.editorial.upv.es/index.php/ANIAV/ANIAV2015>

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

Editado por

Editorial Universitat Politècnica de València, 2015
www.lalibreria.upv.es / Ref.: 6223_01_01_01

IMPRESO EN ESPAÑA
ISBN: 978-84-9048-341-1 (versión impresa)

DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2015>

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
Sergio Velasco
Luis Lisbona



Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales
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/ANIAV2015>

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

ÍNDICE

PRESENTACIÓN

Nota de ANIAV.	13
Presentación y programa del congreso.	14

COMUNICACIONES INVITADAS

MARÍN GARCÍA, TERESA. Reformulando saberes. Un debate compartido en torno a la investigación en artes visuales.	17
---	----

HERNÁNDEZ-HERNÁNDEZ, FERNANDO. Pensar los límites y relaciones entre la práctica artística y la investigación artística.	22
--	----

LÓPEZ-APARICIO PÉREZ, ISIDRO. El Ecosistema artístico y los criterios de evaluación de la investigación artística.	25
--	----

BLASCO, SELINA. Investigación artística y reverberación. A propósito de "Labour in a single shot", un proyecto de Harun Farocki y Antje Ehmman.	32
---	----

VILLAPLANA RUIZ, VIRGINIA. La investigación extradisciplinar en artes visuales: prácticas colaborativas y aprendizajes comunes. (Hacia una nueva relación en las ciencias sociales. La comunicación, el arte y la educación en cuestión).	37
---	----

COMUNICACIONES

ABARCA MARTÍNEZ, INMACULADA. Estructura y sistema. La respuesta vegetal en la mira del compromiso escultórico.	44
--	----

ABELEDÓ CARRILLO, LARA. Arte y fotografía doméstica en la era de internet. Algunos casos significativos.	52
--	----

ALBELDA RAGA, JOSÉ; SGARAMELLA, CHIARA; LÓPEZ DE FRUTOS, ESTELA. Arte, naturaleza y contemplación. Una propuesta teórico-experimental a partir de las jornadas "La mística del cuerpo consciente".	59
--	----

ALFAGEME, NATALIA. Arte y arteterapia.	65
--	----

ALMEIDA RIBEIRO, MARISTELA SANTOS. Casas do Sertão: una intervención fotográfica en el espacio público de una comunidad rural del noreste de Brasil.	74
--	----

APARICIO GUIRAO, MONICA. Aparición e influencias de las formas de arte conceptual en Uruguay en época de la dictadura Cívico-militar uruguaya (1973-1985): Jorge Caraballo, Haroldo González, Clemente Padín.	84
---	----

ARAÚJO SANTOS, ERIEL DE. El humano en la potencia: la materialidad como medio para actualizaciones de propuestas artísticas.	93
--	----

ÁVILA, MIREIA. Procesos en la memoria; Al margen de lo familiar.	98
--	----

BARQUEROS SÁNCHEZ, MIRIAM. El dibujo expandido en el espacio.	108
BENÍTEZ VALERO, LAURA. Bio-resistencia, transversalidad y emancipación.	114
BERNAL RIVAS, GONZALO ENRIQUE. Lo real y lo festivo: reflexiones sobre las obras centrales de tres creadores mexicanos desde una nueva forma de arte.	120
BOUILLE DE VICENTE, LUIS. Cine sólido, la indiscernibilidad de lo actual y lo virtual en nuestra experiencia del espacio cotidiano y sus objetos como escritura.	125
CALDERÓN GARCÍA, NATALIA. La investigación artística como espacio disruptivo de lo artístico y lo pedagógico.	132
CÁNDIDO TAVEIRA, MAURICIO. Agencia y diseño de la interactividad de la película Arthur 2.0.	138
CANTALUZELLA, JOAQUIM; NEGRE, MARTA. El cuerpo en capas. Reinterpretaciones artísticas y biopolíticas de imágenes médicas contemporáneas.	146
CANTARERO TOMÁS, DAVID. Inquietar el ver. La metaimagen como herramienta crítica dentro de la investigación en artes visuales.	152
CAÑADAS MATA, FRANCISCO JAVIER. La imagen virtual en la pintura realista actual.	162
CARPE, INMA; GARCÍA RAMS, M. SUSANA. Animación: medio de reflexión y re-creación de realidades im-posibles.	171
CASARES RIVAS, NILO MANUEL. Infocidio 2.0.	181
CASTAÑEDA ARREDONDO, ERIKA CECILIA. Transborder Immigrant Tool. Lo real frente a lo virtual de una propuesta artística de movilidad en la frontera México-EE.UU.	186
CHEN, LUCIANA. Marina Abramovic: presencia virtual en "Tierra Comunal".	191
CORBATO, ROMÁN. Del mapa al dron: paisajes contemporáneos, nuevas interpretaciones del territorio.	196
DE LA TORRE OLIVER, FRANCISCO; FROISSARD MESTRE, JOËL. OFP: Observatorio de la Figuración Postconceptual. Investigación y estrategias de posicionamiento en el contexto artístico del siglo XXI.	203
DE LA VILLA LISO, LOURDES. Aproximación a la figura del observador como forma específica de memoria.	210
DÍAZ VELÁZQUEZ, YUNUEN. Sexualidad 2.0.	217
DOVALE CARRIÓN, MARÍA DEL CARMEN. Gravedad y levitación en la obra de Eduardo Chillida.	222

ESCRIBANO BELMAR, BEATRIZ. Real-virtual. Una arqueología de los medio a partir de los procesos electrográficos de [re]producción, transmisión e impresión de imágenes surgidos desde la segunda mitad del s. XX.	230
ESCUDE R VIRUETE, JOAQUÍN. Del objeto en el lugar al lugar sin objeto. Sobre la desmaterialización en el arte contemporáneo.	240
ESGUEVA LÓPEZ, VICTORIA. Anímales, dibuja. Convenio Bioparc.	245
ETXEBARRIA MADINABEITIA, IZASKUN. Prácticas artísticas desde el postcapitalismo.	252
FEIJOO CID, MARÍA LUZ. Cuerpo y pintura. Relaciones digitales.	257
FRANCISCO GARCÍA, JOSÉ. Arte y espacios inmersivos.	265
FURIÓ VITA, DOLORES. Experiencias de videomapping en el espacio público.	271
GALLASTEGUI GONZÁLEZ, SAMUEL. De lo virtual a lo real. La emersión como cambio de paradigma en la experiencia de los juegos digitales.	275
GARCÍA GONZÁLEZ, MARÍA DOLORES. "Eva" Digital.	282
GARCÍA LEMA, NATALIA DESIRÉE. La recepción fotográfica y las imágenes especulares como virtualidades de lo real.	292
GARCÍA PERERA, JOSÉ. La herida y el píxel. La desmaterialización del cuerpo pictórico en la era digital.	299
GAYET VALLS, JAVIER. Los orígenes adolescentes del selfie contemporáneo y su representación en el arte.	304
GHETTI, CRISTINA. "Nuevas geometrías". La abstracción en la era postmedial.	315
GIOVANNONE TRAVISANI, TATIANA; DO NASCIMENTO, ANDRÉ RICARDO. Prácticas del audiovisual en tiempo real: del medio físico al medio telemático.	320
GÓMEZ HARO, LEONARDO; CHORNET ROIG, JAUME. Sobre otras fallas posibles (entre otras utopías).	326
GONZÁLEZ IBÁÑEZ, EDURNE. Repensando el lugar de lo fotográfico desde la práctica artística en la época de la superproducción de imágenes.	334
GRÀCIA I PÉREZ, ENRIC DE. colabocrea.net como experiencia en el arte de participación y redes sociales.	342
GUARDIA CALVO, ISADORA. Mamá estuvo aquí: imagen, cuerpo y memoria en el arte visual contemporáneo.	347
GUILLEN RAMÓN, JOSÉ MANUEL; DEL SAZ BARRAGÁN, MIRIAM. Acerografía: la plancha de acero laminado en frío como soporte alternativo en los procesos de impresión litográficos y en procedimientos mixtos de estampación planográfica, en hueco y relieve.	353

JAQUES PI, JÈSSICA. Picasso, escrituras en la cocina: Le Désir attrapé par la queue.	361
JORDÀ BOU, DAMIÀ; SANMARTÍN PIQUER, FRANCISCO JAVIER. Cultura audiovisual e imaginarios colectivos: el caso de las drogas en España.	367
LAGUILLO ABBAD, CLARA. La multitemporalidad en las performances del siglo XXI. Consideraciones acerca de lo simultáneo.	373
LARREA JORQUERA, MARIA CAROLINA. Enseñanza, praxis y creación del papel hecho a mano desde la mirada de Oriente.	379
LATORRE ROMERO, AMPARO. La utilización del cuerpo abyecto. De la mujer real y virtual en el arte.	385
LISBONA, LUIS. Espacio e identidad. Identidad en relación a la cultura de redes.	390
LLORENS, ALFREDO. Summit.	397
MALDONADO GÓMEZ, JOSÉ. La máquina. Tensión real / virtual en los modos de producción del objeto estético.	404
MALULI CESAR, MARINA. El blanco y la génesis del enunciado musical.	415
MANZANO AGUILA, JOSÉ DANIEL. La investigación-producción en las artes y el diseño.	422
MARCOS MARTÍNEZ, CARMEN; LLOP, JAVIER; GARRIGA, ROCÍO. Integración realidad y virtualidad. Una ósmosis necesaria.	426
MARÍN GARCÍA, TERESA; SALOM MARCO, ENRIQUE. Afectos y resistentes. Un proceso transmedia sobre experiencias de resistencia cultural cotidiana.	434
MARÍN SÁNCHEZ, EDUARDO JESÚS. Semánticas imprevistas en la yuxtaposición de imágenes en movimiento sin relación aparente.	442
MARQUÉS IBÁÑEZ, ANA MARÍA. Proyectos interdisciplinarios artísticos en educación artística.	453
MARQUÉS IBÁÑEZ, ANA; PEÑA SÁNCHEZ, NOEMÍ. Arte y contextos. De la emoción a la creación.	462
MARTÍNEZ ARROYO, EMILIO JOSÉ; DOMENECH IBAÑEZ, MARIBEL; LÓPEZ POQUET, JOSEPA; GRACIA BENSA, TRINIDAD. Las proyecciones audiovisuales en pantallas no convencionales, antecedentes del vídeo-mapping.	468
MARTÍNEZ BALLESTER, JOSÉ JUAN. Grafitos, pancartas, pasquines y otros relatos iconoclastas.	473
MARTÍNEZ BARRAGÁN, CARLOS. Cualidades hápticas de la imagen digital.	479
MATA PIÑEIRO, MANUEL. Hormigueo de gallina.	487
MATEO HIDALGO, JAVIER. De la idea a la imagen: los procesos de creación cinematográfica en la España de las vanguardias.	491

MELÉNDEZ CARDONA, RONALD FERNANDO; TORTOSA CUESTA, RUBÉN. Estados espacio-materiales de la gráfica digital.	497
MENEU OSET, JUAN IGNACIO. ¿Arte real o virtual? Animación.	503
MIRANDA MAS, CARLOS. Relatos de arte-ficción.	510
MOLINA ALARCÓN, MIGUEL. Las rectas paralelas se besan en el infinito: amor y humor por las matemáticas en el arte de la vanguardia histórica española.	516
MONLEÓN PRADAS, MAU. La creación audiovisual como herramienta educativa frente a la desigualdad entre los sexos en el proyecto 'Nosotr@s hablamos'.	527
MONTALVO GALLEGO, BLANCA; MARTÍNEZ SILVENTE, MARÍA JESÚS. Fotonovela y nuevas tendencias en vídeo arte.	537
MOREIRA RAMOS, MARIA DAS GRAÇAS. Corazones sin tórax o abrigos efímeros.	546
MOZZINI, CAMILA. El tacto de la visión: corporeidades y toques de la imagen ubicua en el contemporáneo.	554
OLIVEIRA GOMES, FERNANDA DE. El espectador está presente. Un análisis de los aspectos fenomenológicos de instalaciones contemporáneas.	560
ORTEGA MORAL, RAÚL. Experimentando los principios de la cultura libre en la práctica artística multidisciplinar.	565
PAES DE CARVALHO, FERNANDO. La pintura como el registro de los vestigios de un acontecimiento.	573
PÉREZ GARCÍA, ELÍAS MIGUEL; PERIS MANGUILLOT, ALFRED. Investigación interdisciplinar experimental de arte contemporáneo y matemáticas.	581
PÉREZ GARCÍA, JUAN CARLOS. La crisis según.	591
PÉREZ MENA, MARÍA. Lo real y lo virtual en el diseño tipográfico: la fase de producción en la creación tipográfica.	598
PIGNOTTI, CHIARA. La doble vida virtual de la joyería contemporánea.	605
RAMÓN FERNÁNDEZ, FRANCISCA. La delimitación del entorno de protección y su influencia en la conservación de los bienes de interés cultural inmaterial.	610
RIAL ZAMUDIO, SABELA. La construcción de la figura del terrorista como antihéroe en los relatos informativos ficcionados emitidos por los mass media. El caso del atentado de Charlie Hebdo.	615
RODRÍGUEZ-MATTALÍA, LORENA; ALBELDA RAGA, JOSÉ; LÓPEZ DE FRUTOS, ESTELA; SGARAMELLA, CHIARA. Inner Nature: videoarte, naturaleza y contemplación.	620

ROSSANO RIVERO, SETH; CID CRUZ, JORGE ALBERTO; TELLO BRAGADO, ELÍ JOSUÉ. Manipulación estética del patrimonio sonoro en un hipermedia, una performance audiovisual y una instalación interactiva.	628
RUBIO FERNÁNDEZ, ANDREA. Metodologías artísticas de enseñanza: un enfoque escultórico para la educación artística.	635
SAGASTI, IONE. La mirada en el reality. El caso de Blachman como arma radical.	643
SÁNCHEZ RUBIO, DIONISIO. Interferencias e hibridaciones: prácticas especulativas en el ámbito del diseño gráfico.	650
SILVA DOS SANTOS, FABIANE. El arte de tejer en red. La fusión de lo artesanal con las nuevas tecnologías.	655
SILVA FLORES, VIVIANA. Práctica artística como investigación: aproximaciones a un debate.	664
TORRECILLA PATIÑO, ELIA. La geolocalización de la deriva urbana como forma de lectura de espacios híbridos.	671
TORRES ZORRILLA, CAMILO. Imágenes, estrategias y poder; una cuestión más allá del sujeto.	678
VALDALISO CASANOVA, TERESA; LÓPEZ POQUET, JOSEFA. El virtual antes de la era virtual.	685
VERGARA VÁZQUEZ, MARI NIEVES. La imagen caleidoscópica como lugar intermedio: un punto de confluencia entre lo real y lo ficticio.	692
VILAR ROCA, GERARD. Troubling Research: una definición.	700
VILLANUEVA MARAÑÓN, SILVIA YOLIZTLI. La escultura en piedra y el sonido, su expansión en el campo del arte sonoro.	705
YAMAGUCHI, TERUAKI; HUERTA, MAYRA; ROSELL CASTRO, JHOSELL. Las plataformas como dispositivos para la investigación-creación.	714
YUSTAS, LAURA. Conocimiento situado y epistemología feminista en la investigación en arte. De cómo defender en una comunicación académica los conflictos específicos del uso de la enunciación erudita en la investigación en arte.	723
ZACCARA, P. MADALENA. Arte relacional: el desempeño del movimiento IDENTIDADES en espacios de colonización portuguesa.	728
ZAPATA, OLAR. Máscaras de lucha libre mexicana para ver la ciudad virtual de nuevos imaginarios urbanos.	734

COMUNICACIONES VIRTUALES

AMADO DA SILVA GARCIA, ROSELI. Proyecto "Linha do Abraço": ejercicios poéticos de ver, sentir y de construir en la confluencia museo-comunidad.	743
AMARAL, LILIAN. R.U.A. Geopoética de los sentidos.	749

AVILA CAVALCANTE, NATALIA DE; ALMEIDA, TARCÍSIO; GODIM, RAONI; ALMEIDA WANNER, MARÍA CELESTE. El deseo de la tentativa -posibles conjuntos en la construcción del libro "Percografías - Pó.Boi.Pedra".	754
BELL, GRAHAM. Operaciones transgéneros: drag, performance y representación en la época de la pantalla.	762
BERNARDO RANGEL, VALESKA. Je suis... qui sommes-nous? La percepción de la alteridad en la visualidad contemporánea.	769
BUENO, ALEJANDRA. Experiencias reales a través de conocimientos virtuales, un nuevo estado de derecho a través del arte y la tecnología. La obsolescencia de lo virtual.	774
CANCIO FERRUZ, ARTURO. El arte ya no existe, o no existe todavía... el arte falta.	780
CASTELLANOS VICENTE, MARÍA. Lo que el ojo no ve: corpo-realidad. Una investigación acerca de la percepción a través de la práctica artística.	787
CÁZARES CERDA, GISELA IVONNE. Estrategias fascinantes para la representación de la imagen femenina en el cine del siglo XX.	796
CEREZUELA ZAPLANA, JUAN ANTONIO. El vídeo como espejo introspectivo: una revisión del trabajo inicial de Paul Wong, Lisa Steele y Martha Wilson.	800
CIOTTI, NAIRA. Cartas para Renato Cohen: ontología borrada.	809
CORNELIO YACAMAN, JAIME ALEJANDRO. Identidad territorial gráfico-sonora.	815
CORREA, HELGA. El tarot alquímico.	822
F. PIÑEIRO, UXÍA. El tiempo del espacio: el espacio del tiempo.	827
FIGUERES FERRER, EVA; ROSADO RODRIGO, PILAR. Street Art en acción: del graffiti artesanal al soporte digital.	832
GARCEZ, LUCIANE RUSCHEL NASCIMENTO. Hubert Duprat: una pared de extemporaneidad.	842
GIMÉNEZ MORELL, ROBERTO VICENTE; VIDAL ALAMAR, M^a DOLORES. La fotografía como medio creativo y auxiliar de la perspectiva.	848
GONZÁLEZ CASTRO, ANTONIO MARÍA; SÁEZ PRADAS, FERNANDO. Auconsciencia temporal: On Kawara y las redes sociales.	857
GONZÁLEZ CASTRO, ANTONIO MARÍA; WEJMAN, JEAN-BAPTISTE. Reprogramando: Cory Arcangel como figura de artista digital en la era de la fibra óptica.	863
GONZÁLEZ VIDA, M^a REYES; MARCELLÁN BARACE, IDOIA; ARRIAGA AZKARATE, AMAIA. Produciendo cultura visual: ¿qué se aprende dentro y fuera de la escuela?	872
IBARLUCEA AGUIRRE, AINTZANE. Una práctica experimental con la arcilla a favor del proceso creativo infantil.	880
LABEAGA ZUHAR, IRURETAGOIENA; IBÁÑEZ DE GAUNA CONCEPCIÓN, ELORZA. Flujos entre ficción, real, virtual en el trabajo artístico de Dora García y Jonathas de Andrade.	890

LARA RUIZ, RAQUEL. Paisajes mínimos. Otra versión de la geosfera virtual.	896
LÓPEZ DIEZMA, LUIS ÁNGEL; GONZÁLEZ VIDA, M^a REYES. Cuestionando la idea de habitar un lugar mediante el arte contemporáneo.	903
MACHUCA CASARES, BLANCA. Dominique González-Foerster: jugar imaginando.	912
MARTÍNEZ MORALES, MARÍA. Historia de un barrio. Una acción artística como representación virtual de un lugar.	918
ORTEGA CENTELLA, VISITACIÓN. Un proceso análogo entre la fenomenología de la oscuridad y la destrucción.	927
RÍOS COELLO, YOLANDA. Lo aparente eclipsa a lo real.	935
ROJAS CUEVAS, ROSA MARIBEL. La gráfica interactiva y sus implicaciones.	939
ROMERO SÁNCHEZ, MÓNICA MARCELL; BOCANEGRA CIFUENTES, MELVY MARCELA; CASTILLO RINCÓN, DIANA CONSTANZA; GARZÓN GARCÍA, MARCELA JANETH. Laboratorios de creación en artes: prácticas colaborativas en comunidades específicas. Acciones y reflexiones.	944
ROMERO SÁNCHEZ, MÓNICA MARCELL. Investigaciones en educación artística: narrativas, realidades y ficciones.	951
SÁEZ PRADAS, FERNANDO; SALAS ACOSTA, LUZ MARINA. Archivo y coleccionismo: fotografía española en el s. XX.	959
SOBRINO, CLARA. Cine y trance. De la representación a la experiencia.	963
SUÁREZ SAÁ, BEATRIZ. Entre lo humano y el entorno. Los nuevos híbridos.	967
TOMÁS MARQUINA, DANIEL. De lo virtual a lo real. Experiencias artísticas en la esfera de lo público dentro del contexto de la sociedad de redes.	975
TORRES DE HUERTAS, GERMÁN. La invisibilidad y la percepción dirigida (manipulada) como constructores de imaginarios en el tránsito de lo real a lo virtual. La necesidad de una mirada periférica.	982
YOKOIGAWA, MIKI. Para posible conservación de la memoria de la catástrofe en el estudio del 'Tourizing Fukushima: The Fukuichi Kanko Project'.	987

PÓSTERS

AJURIAGOXEASCOA ESQUIROZ, LEIRE. Like me.	993
ANDRÉS EJARQUE, LAURA; ASENSI MUÑOZ, ROSA; LLAMAS PACHECO, ROSARIO. Prácticas en el aula para el desarrollo de dimensiones competenciales: estudio y proceso de intervención de la obra "Fragmento Corporal".	996

BELLANGE, SOFÍA. La construcción de la identidad como un relato en las redes sociales. Estudio de un caso.	1.002
BENAVENT BOLUDA, JOSÉ ALFREDO; GARCÍA SERRANO, ÁFRICA; LLAMAS PACHECO, ROSARIO. Documentar la técnica a través de la restauración. Proceso de intervención de un ninot de falla tradicional.	1.006
CORBÍ, HUGO; VILLANUEVA MARAÑÓN, SILVIA YOLIZTLI. Expandiendo la escultura sonora en piedra: puntos de encuentro entre la geología y la escultura.	1.013
ERDAIDE, GARAZI. Ironía en la imagen fotográfica como un acto de resistencia	1.018
ESTELA PRIETO, FRANCISCO BORJA. El individuo en la pantalla: la soledad del narciso contemporáneo.	1.021
LÓPEZ FERNÁNDEZ, SANTIAGO. El uso del micrófono piezoeléctrico sobre instrumentos metálicos de largas cuerdas y objetos idiófonos a través del sonido en las artes. Aplicación práctica creativa.	1.024
ROBLES GARRIDO, FRANCISCO JAVIER. meteoGMT.	1.028
SÁNCHEZ, CARLOS MIGUEL. La revolución del objeto.	1.032
SIMÓN CASANOVA, ÁNGELA. Realidad pictórica. Entre la estasis y la ficción.	1.036
TORTOSA CUESTA, RUBÉN; MELENDEZ CARDONA, RONALD; SÁNCHEZ LÓPEZ, MIGUEL. Nuevos sistemas de impresión 3D para la creación artística. La visualización digital.	1.038
VELASCO CABALLERO, SERGIO. Bienvenidos al aburrimiento. Introducción a conciencia.	1.043
ZARRAGA, MARÍA. La performatividad en la fotografía analógica frente a la fotografía digital.	1.045
FICHA TÉCNICA Y AGRADECIMIENTOS	1.048



presentación al congreso

Nota de ANIAV (Asociación Nacional de Investigadores en Artes Visuales).

Cuando a finales del 2012 se creó ANIAV, una de las primeras acciones que se tomó en consideración fue la de realizar un congreso con carácter bianual de investigadores en artes visuales. En 2013 celebramos el *I CONGRESO DE INVESTIGADORES EN ARTE. 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.

Ya entonces decidimos darle un carácter abierto que respondiese a los objetivos de una asociación como ANIAV y al convencimiento de la necesidad de contar con un foro amplio e inclusivo que recogiese la realidad de la investigación en Artes Visuales. Consideramos que podía ser una oportunidad para cartografiar la investigación artística actual y que diese cabida de pleno derecho a la investigación artística práctica.

Consideramos que una propuesta abierta, sería la mejor forma de mostrar con ejemplos la naturaleza de la investigación en arte, porque es lo que se está haciendo, para nosotros, investigación en artes visuales es entre otras cosas, lo que viene materializándose en las tesis, en los tfm, y ahora, con las aportaciones a este congreso.

Hemos podido comprobar que se da una cartografía rica y rizomática de temas de investigación. Se han presentado trabajos en producción artística, en diferentes 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.

Desde ANIAV estamos convencidos de que debemos crear plataformas que permitan, sin complejos y con la solvencia que deben aportar tres décadas de trayectoria investigadora universitaria, conocer, comparar, defender y divulgar la investigación que se está realizando en nuestro ámbito. Consideramos sumamente necesario en el contexto actual, poder contar con una plataforma de este tipo, donde con carácter bianual se pueda mostrar el trabajo de investigación desde una perspectiva amplia e inclusiva, y así lo corrobora la gran demanda de participación tanto en el primero como este segundo congreso, donde contamos con 150 trabajos aceptados.

En un contexto como el actual, de crisis económica, ideológica y ética, con un modelo económico y social depredador y despiadado y ante la anemia sistémica a que se están llevando a las instituciones públicas, es esencial fomentar propuestas de pensamiento diferenciado y divergente. Una actividad que puede adaptarse a los momentos convulsos y encontrar espacios de libertad creativa para proponer nuevos modos de actuación. La investigación artística no es ajena a ese contexto precario, pero quizás, acostumbrada a ser la última en la obtención de recursos para proyectos, puede estar más adaptada para encontrar fórmulas que permitan seguir trabajando y aportando valor a la sociedad.

Para la publicación de este volumen de actas se ha realizado revisión por pares por parte de un comité científico, pero, una vez realizada en su caso las correcciones oportunas, se han respetado íntegramente los trabajos aportados. No se ha realizado pues corrección de estilo, revisión exhaustiva de citas o notas bibliográficas. La responsabilidad sobre los contenidos y la forma de expresarlos corresponde exclusivamente a los autores.

Datos del congreso:

Días: 9 y 10 de julio de 2015

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

Nº participantes: 170

Nº trabajos publicados en actas: 156

Nº comunicaciones presenciales: 98

Nº comunicaciones virtuales: 38

Nº de pósters: 14

Presentación del congreso

Segundo congreso organizado por ANIAV (Asociación Nacional de Investigadores en Artes Visuales), subvencionado por la Generalitat Valenciana, en la convocatoria de ayudas para la organización y difusión de congresos, jornadas y reuniones científicas, tecnológicas, humanísticas o artísticas de carácter internacional (AORG/2015). con la colaboración de la Facultad de Bellas Artes de San Carlos, los Departamentos de Escultura, Pintura, Dibujo, DCADHA y Restauración de la Universitat Politècnica de València.

El II CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTE VISUALES. «real I virtual », tiene como objetivo crear un foro que permita facilitar la visibilidad de la producción de los investigadores en arte a nivel nacional e internacional y el conocimiento mutuo. El eje temático propuesto en esta ocasión es lo suficiente abierto e inclusivo para abarcar en lo posible las distintas manifestaciones, las preocupaciones actuales y modos de la investigación artística.

La relación entre lo real y lo virtual ha sido esencial en el desarrollo de las manifestaciones artísticas. Las transformaciones producidas por la inclusión de las tecnologías a lo largo del tiempo producen un continuo campo de interacción y experimentación que nos obligan a reexaminar buena parte de nuestras prácticas y conceptos. La irrupción en la actualidad de los medios electrónicos y digitales, es muy significativa en este sentido, introduciendo nuevos paradigmas, ideas y conceptos o bien transformando los existentes -desmaterialización, nueva relación en el entorno, con el territorio y con la propia fisicidad de los objetos, entre otros- e interesantes transformaciones en los modos de hacer propios de las prácticas artísticas.

Esta situación es común para todas las prácticas artísticas, personales y colectivas, actuales y todas ellas se posicionan de forma más o menos significativa en este nuevo paradigma de manera entusiasta, crítica, instrumental, etc. Planteamos el congreso como un foro de encuentro y conocimiento de la situación artística actual a partir del subtema real I virtual con todas sus posibles matizaciones - físico, tangible, inmaterial...- en un sentido abierto, como un continuo de conceptos íntimamente ligados y desjerarquizados por una ecuación en la que cada participante define sus términos.

El II 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.

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 al 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- Gestión, conservación y comunicación

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

Fechas: 8, 9 y 10 de julio de 2015

Lugar: Facultad de Bellas Artes de San Carlos. Universitat politècnica de València

<https://2congresodeinvestigacionenartesvisuales.wordpress.com/>

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

Programa

Miércoles 8 julio.

- 18 h. Asamblea general de socios ANIAV. Auditori Alfons Roig.
- 18,30 h. Mesa redonda internacional sobre investigación en artes visuales.
Gerard Vilar Roca, Daniel Manzano Águila, Lilian Amaral, María José Martínez de Pisón. Modera Emilio Martínez
- 21,30 h. Cena socios ANIAV

Jueves 9 Julio.

- 92 10 h. Acreditaciones Hall de entrada BBAA
- 102 11 h. Acto inaugural. Auditori Alfons Roig.
D. Francisco José Mora Más/ Sr. Rector Magnífico U.P.V.
D. José E Capilla Romá / Sr. Vicerrector de Investigación, Innovación y Transferencia.
D. José Luis Cueto Lominchar / Sr. Decano Facultad de Bellas Artes
D. Emilio Martínez Arroyo / Sr. Presidente de ANIAV
D. Elías M. Pérez García / Sr. Director del Congreso
Dña. Amparo Carbonell Tatay. Catedrática Departamento de Escultura UPV. Charla 25 años de investigación en BBAA: 25 Aniversario Laboluz, grupos, asociaciones, iniciativas de investigación en Artes Visuales.
- 112 11,30 h. Pausa café (incluida)/ Cafetería Bellas Artes
- 11,302 14,30 h. Comunicaciones B2 02 1/2/5/6
- 14,302 16 h. Comida (no incluida)
- 162 17 h. Conferencia inaugural. Kenneth Goldsmith. Auditori Alfons Roig.
Presenta José Maldonado
- 17 – 19, 30 h. Comunicaciones B2 02 1/2/5/6
- 19, 30 h. Inauguración exposición Proyecto Arte y Matemáticas.
Sala exposiciones ETSA. Proyecto financiado nuevas líneas de investigación multidisciplinares del Programa de Apoyo a la investigación y desarrollo de la U.P.V

Viernes 10 julio.

- 10h. Comunicaciones
- 102 12 h. Comunicaciones B2 02 1/2/5/6
- 122 12,30 h. Pausa café (incluida)/ Cafetería Bellas Artes
- 12,30 h. Mesa debate sobre investigación artística. Auditori Alfons Roig.
Fernando Hernández, Isidro López2 Aparicio, Selina Blasco, Virginia Villaplana. Modera Teresa Marín. 14,302 16 h. Comida (no incluida)
- 162 19,30 h. Comunicaciones B2 02 1/2/5/6
- 20 h. Cena clausura. (previo pago)/ Cafetería Bellas Artes



conferencias invitadas

Marín García, Teresa.

Profesora Contratado Doctor, Universidad Miguel Hernández de Elche, Departamento Arte, Laboratorio de Interferencias Artísticas y Mediales (IAMLab).

Reformulando saberes. Un debate compartido en torno a la investigación en artes visuales.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación invitada.

PALABRAS CLAVE

investigación artística, investigación basada en artes, metodologías investigación, epistemología.

KEY WORDS

Artistic research, Arts Based Research, research methodologies, epistemology,

RESUMEN

En el marco del II Congreso internacional de Investigación en Artes Visuales organizado por ANIAV se ha propuesto una mesa de debate para contrastar puntos de vista en torno a conceptos y modos de hacer que consideramos relevantes repensar y situar en relación a la investigación artística actual. El debate se plantea de forma transversal y complementaria a la temática del congreso, tratando de contemplar cuestiones que pueden derivarse de distintas formas de entender lo real y virtual en los procesos de investigación artística. Como punto de partida, hemos propuesto a los invitados a la mesa de debate que nos ayudasen a identificar los "qué" y los "cómo" que considerasen necesarios tener en cuenta para redefinir la investigación artística actual. Los objetivos de este debate son: ayudarnos a desvelar aquello que se da por resuelto (pero que no funciona), permitirnos visibilizar problemáticas actuales y nuevas perspectiva que se derivan del difícil encaje de las artes en la estructura de la investigación académica, así como repensar el lugar y los modos de hacer de la investigación artística en el actual contexto académico y social. Este texto se plantea como una introducción a las aportaciones propuestas por los participantes del debate, previas al encuentro del congreso.

ABSTRACT

Within the II International Conference of Research on Visual Arts organised by ANIAV a discussion panel has been proposed in order to talk about different points of view with regard to concepts and doings on present artistic research. The debate will take place as a transversal and complementary way to the Conference's topic. It will aim to deal with questions that can derive from different ways of understanding what is real or virtual within artistic research processes. As a departure point, we have asked participants in the discussion to help us to identify *whats* and *hows* considered necessities to take into account when redefining the current artistic research. The objectives of this discussion are: to help us to see what is considered resolved but does not work; to make us see current problems and new approaches related to arts and the framework of academic research; finally, to rethink about places and ways of doing artistic research within the present social and academic context. This text aims to be an introduction to contributions proposed by discussion participants, prior to meeting at the Conference.

CONTENIDO

Un momento y un espacio (extensible) para el encuentro y el debate

Hace dos años se consiguió poner en marcha la Asociación Nacional de Investigadores en Artes Visuales (ANIAV) para promover, desarrollar y difundir la investigación en el campo de las Bellas Artes. Entre sus objetivos se planteó el generar acciones para facilitar el intercambio y encuentro de investigadores, así como fomentar el debate sobre las problemáticas asociadas a la investigación artística.

Una de estas acciones era la propuesta de organizar congresos periódicos. Este II Congreso internacional de Investigación en Artes Visuales organizado por ANIAV, mantiene el objetivo genérico de la asociación de crear un foro que permita el intercambio de conocimiento y ayudar a visibilizar la producción de los investigadores en arte. En esta segunda edición, se ha planteado como marco temático específico abordar las relaciones [real | virtual] en la investigación en artes visuales. Estos conceptos se proponen en un sentido amplio y abierto, para reflexionar y mostrar propuestas de investigación que trabajan con las potencialidades y problemáticas que se derivan de esta doble naturaleza de la experiencia.

En este contexto, planteamos como uno de los elementos centrales del encuentro la organización de una mesa de debate con el título *Reformulando saberes. Un debate compartido en torno a la investigación en artes visuales*. La intención es poder compartir de forma pública el intercambio de puntos de vista. Facilitar un breve encuentro para pensar juntos/as sobre los estados de la cuestión de la investigación artística, desde nuestro contexto cercano y en diálogo con el marco global. Para ello hemos invitado a un grupo de investigadores de perfiles y universidades diversos: Fernando Hernández-Hernández (UB), Virginia Villaplana (UM), Isidro López-Aparicio (UGR) y Selina Blasco (UCM). Los objetivos principales planteados en este debate son, por un aparte, repensar los saberes y marcos básicos que estamos generando y utilizando en nuestras prácticas de investigación artística. Por otra, formular preguntas que nos permitan indagar en la difícil tarea de definir el alcance y los modos de hacer, en los diversos procesos que conlleva la investigación en artes.

A pesar de ser conscientes de las dificultades que plantean las "mesas de debate" hemos apostado por este formato en esta ocasión. Hemos primado poder optimizar nuestros escasos recursos y la posibilidad de compartir estos debates con un público amplio, en línea con la vocación generalista e inclusiva de ANIAV. Para compensar algunas de las carencias que pueden derivarse de un formato de poca duración, que suele dificultar que se pueda profundizar en los temas, hemos intentamos ir tanteando previamente el debate. Para ello propusimos a los invitados a esta mesa que aportaran un pequeño texto de partida con antelación al congreso. Con ello se pretendía poder situar y madurar, con un poco más de calma, aquellas ideas que pensaban plantear en el debate público. En estos breves textos sus autores nos ofrecen la posibilidad de extender el debate más allá del momento de la mesa compartida, en el espacio y lugar acotado del congreso. El formato digital de la publicación además facilita su difusión. En todo caso, aprovechamos para apuntar la idea de la necesidad de revisar también estos formatos de discusión e intercambio, para futuras ediciones de posibles congresos u otras formas de encuentro.

Para activar este debate propusimos a los invitados, pensar de forma transversal a la temática del congreso, incluyendo diversos aspectos derivados de la cuestión de lo real/virtual, pero centradas en repensar los "cómo" y los "qué" necesarios hoy en la investigación en artes. En este caso, queríamos incidir en la necesidad de desvelar aquello que se da por resuelto pero que no funciona; bien por obsoleto, o porque nunca funcionó. Visibilizar estas problemáticas actuales considerando aspectos situados y cuestiones específicas.

En el proceso de preparación de este debate compartido, tras varios intercambios de opiniones entre los participantes, finalmente la discusión se ha resumido en dos preguntas clave para el debate, que condensan la amplia problemática de los "qué" y los "cómo" en la investigación artística hoy.

- 1. ¿Qué características o conceptos considerarás clave hoy para definir un posible territorio de investigación artística?** Pregunta que nos sirve para abrir el debate de los "qué". Tratar de situar la dificultad de definir los marcos epistemológicos y los tránsitos entre la investigación creativa, la investigación artística, la investigación basada en las artes y la investigación con imágenes, así como otras temáticas genéricas relevantes.
- 2. ¿Cómo se podrían redefinir los canales, formatos de presentación y criterios de validación para integrar las necesidades específicas de las investigaciones artísticas actuales y cómo negociar estas especificidades en el marco de la investigación académica?** Pregunta compleja que se plantea para iniciar el debate sobre los "cómo". La conflictiva naturaleza dual (teórico-práctica) de la investigación artística, la búsqueda de nuevos medios y lenguajes de la práctica artística, así como el rechazo a seguir caminos trazados que pocas veces se adecúan a nuestras necesidades, ha dificultado la adaptación de la investigación artística a los marcos, canales y metodologías establecidos por la investigación científica, limitando a su vez la validación de los saberes específicos propios de las artes.

A partir de estas preguntas iniciales los participantes de la mesa nos proponen en sus textos distintas cuestiones desde sus perspectivas y especialidades. Es interesante comprobar cómo muchas de las propuestas que aportan permiten recorridos cruzados

entre sus textos, factor que tratamos de mostrar en esta introducción y que se intentará aprovechar en el debate presencial del congreso.

Convergencias y puntos de fuga para un debate sobre la investigación artística.

Como introducción al debate, resumo aquí, de forma personal, algunos de los puntos de encuentro y divergencias más relevantes, propuestos por los invitados a la mesa de debate en sus textos de preparación del debate. Todo estos textos completos pueden consultarse en esta misma publicación. Sirva como inicio de este espacio y momento de discusión, que esperemos pueda extenderse en el tiempo por distintos canales:

- Encajes conflictivos de la investigación artística en el marco universitario. Sin duda este tema sigue siendo una asignatura pendiente y no resuelta. Conforme van acelerándose las exigencias en las reformas universitarias se va generando cada vez una brecha más amplia y un lugar más inestable para los campos de conocimiento vinculados a la artes. Todos los participantes comparten la necesidad de repensar esta cuestión. Destaco la mención, que varios de los autores invitados hacen, a no perder de vista el análisis de las reglas del juego que se nos imponen desde el "capitalismo académico"¹. Reflexión crítica necesaria para poder posicionar nuevas estrategias. Estas referencias son necesarias para entender cómo muchas de la exigencias sobrevenidas a través del Plan Bolonia, se inscriben en un terreno de juego mucho más amplio y globalizador, que plantean la investigación, la innovación y el desarrollo (I+D+i) como un sector más para la especulación económica.

- Criterios de validación y legitimación. Estos temas son los más visibles de las problemáticas recurrentes de la investigación en artes, sin embargo son solo la punta del iceberg, de los problemas de la investigación. Los criterios de validación y legitimación están totalmente interconectados con el resto de cuestiones y aspectos que se plantean en el resto del debate. Todos los invitados a esta discusión abordan esta cuestión, aportando matices variados y muy interesantes para observar la dificultad que supone definir estos mecanismo de valoración y legitimación en un campo de conocimiento tan abierto, y complejo como la relación entre investigación y artes. El texto que aporta Isidro López-Aparicio en esta publicación, "El ecosistema artístico y los criterios de evaluación de la investigación artística", puede servirnos de guía para situar todos estos temas.

- Transferencias imprevistas y oportunidades colaterales. A pesar de estas problemáticas mencionadas, varios de los invitados apuntan algunas líneas de fuga interesantes acerca de cómo estas dificultades de encaje de la investigación artística en el ámbito universitario están generando curiosas repercusiones imprevista en el mundo del arte. Entre ellas, cuestiones de legitimación, posibilidades de visibilización de prácticas minoritarias o no comerciales, así como cambios provocados en los criterios de valoración de las temáticas y formas de hacer artísticas. Estas cuestiones pueden abrir interesantes debates en la también conflictiva frontera entre el mundo académico y el mundo del arte. Cuestiones que sin duda podrían considerarse transferencia de conocimiento o repercusiones sociales generadas por la investigación en artes, pero que casi nunca son contempladas como tales por los tiempos demasiados lentos que requieren para ser percibidas.

- Dificultades de definición epistemológica y necesidades de consensuar vocabularios comunes. Estos temas lejos de estar resueltos cada vez parece más necesario que vuelvan a ser debatidos y revisados. La reflexiones epistemológicas afecta a cómo concebimos, nombramos y definimos las distintas formas de relación entre investigación y arte: investigación artística, investigación creativa, investigación basada en artes, investigación visual. Sobre este tema se centra de forma específica el texto que nos propone Fernando Hernández-Hernández en esta publicación, "Pensar los límites y relaciones entre la práctica artística y la investigación artística". En este texto se actualiza un debate que, a pesar de ser recurrente, no deja de ser necesario. En relación con esto, otros de los invitados plantean también la necesidad de revisar, discutir y consensuar vocabularios comunes para facilitar los diálogos. López-Aparicio, por ejemplo, nos plantea la necesidad de revisar posibles Tesoros en relación al impacto de las citas en las evaluaciones. Este tema de los acuerdos terminológico posiblemente se vea reactualizado también por el contexto de la indexación y digitalización de la información, cuestión que puede obligarnos a una necesaria revisión.

- Posicionamientos situados como punto de partida. El tema de los posicionamientos situados es planteada por todos los participantes de forma explícita, especialmente por Fernando Hernández y por Virginia Villaplana. Esta cuestión se relaciona tanto con los marcos epistemológicos como con los "cómo" investigar en artes y desde las artes. La reivindicación de la investigación situada, como necesidad de definir el posicionamiento desde el que se investiga parece que va asentándose como aspecto esencial de las relaciones de arte e investigación. Estas posiciones facilitadas desde las perspectivas narrativas, son muy cercanas a ciertos enfoques de las ciencias sociales y de las prácticas feministas. Estos planteamientos traen consigo profundos cambios en la concepción de la investigación y del rol de investigador, pasando a ser considerada la práctica, no solo un objeto de estudio, sino también sujeto de investigación.

¹ Ibarra Colado, E. (2002) "Capitalismo académico y globalización. La universidad reinventada (Algunas notas y reacciones a *Academic Capitalism* de Slaughter y Leslie)", en *Revista de la Educación Superior*, Vol. XXXI, Num. 2, abril-junio, págs. 147-154. http://publicaciones.anuies.mx/pdfs/revista/Revista122_S6A1ES.pdf

- Investigaciones contextualizadas y basadas en la praxis. En relación a la importancia de contextualizar las investigaciones destaco el interés de varios de los participantes por concretar su propuestas a través de diálogos con ejemplos concretos de prácticas de investigación en arte. Los caso que proponen tienen como nexo común la práctica artística como método de exploración, poniendo el foco en otros modos de entender el conocimiento. A través de la presentación y análisis de estos casos, a modo de "debates materializados", se plantean acciones propositivas que permiten rastrear las problemáticas sobre las que se trata de debatir no sólo de un modo especulativo, sino también mostrar como la investigación experimental crítica puede utilizar otros soportes y medios de reflexión. Destaco en este sentido la propuesta que nos hace Selina Blasco en su texto "Investigación artística y reverberación. A propósito de *Labour in a single shot*, un proyecto de Harun Farocki y Antje Ehmann". En este texto a través del diálogo con el proyecto multimodal *Labour in a single shot*² de Farocky y Ehmann, Selina nos propone un recorrido por algunos "cómo" y "qué" posibles desde la investigación en artes. Por su parte Virginia Villaplana nos propone "La investigación extradisciplinar en artes visuales: prácticas colaborativas y aprendizajes comunes. (Hacia una nueva relación en las ciencias sociales. La comunicación, el arte y la educación en cuestión)". En su texto además de aportarnos claves metodológicas nos ofrece un interesante listado de referencias de proyectos que transitan relaciones entre distintos campos de conocimiento como el arte, la comunicación y la educación como formas de producción de conocimiento.

- Apuesta por la complejidad, la integración y tránsitos entre disciplinas y campos de conocimiento. Estos temas apuntan a abrir el debate a cuestiones interdisciplinarias, transdisciplinarias, o extradisciplinarias. Estos temas también son planteados por casi todos los invitados al debate, pero desde perspectivas distintas. López-Aparicio lo plantea vinculado a la dificultad que estas relaciones e indefiniciones plantean respecto a las evaluaciones y legitimaciones. Por su parte, Virginia Villaplana lo plantea como potencialidades críticas para transitar relaciones entre campos afines y propone la extradisciplinariedad como un modo de generar un pensamiento crítico frente a los discursos de lo institucional.

- Capacidad crítica, cuestionamiento y disenso. Conectando con varias cuestiones ya apuntados, otro tema de consenso es sin duda es el reconocimiento de que una de las aspectos a defender como esenciales de la investigación en artes debería ser su la capacidad crítica. Este aspecto ha sido tratado en muchos otros foros de debate similares. A pesar de parecer un aspecto innegociable la capacidad de disenso es posiblemente una de las cuestiones más conflictivos para el encaje de las artes en el reconocimiento del ámbito científico académico. Directamente torpedea la línea de flotación del los valores sobre los que se sustenta el conocimiento científico: la objetividad y neutralidad como criterio principal de validación científica. El cuestionamiento como método y el disenso como táctica son modos de entender otras formas de producción de conocimiento.

- Reivindicación de los procesos no-lineales y tiempos lentos. Varios de los invitados al debate coinciden en destacar que los procesos de la investigación en arte no son lineales. Las concepciones lineales de los proceso de investigación son más bien idealizaciones heredadas y mal digeridas de planteamiento cartesianos de pensamiento. Es evidente que conciliar los aspectos que hemos ido enumerando requiere, tanto de proceso complejos y zigzagueantes, como de tiempos largos que permitan hacer avanzar los procesos de indagación de forma verdaderamente experimental, sin limitaciones ni fechas topes preconcebidas. Esto supone claramente un problema en el sistema del "capitalismo académico" que busca rentabilidades a corto plazo. Como plantean varios de los autores, la lógica de la rentabilidad directa e inmediata, la velocidad de impacto, la frecuencia de las evaluaciones adaptadas a esos tiempos cortos, etc. se encuentran totalmente alejadas de las dinámicas y necesidades que requieren generalmente los procesos artísticos. Estos desfases generan importantes dificultades en las valoraciones y reconocimientos de las especificidades de la investigación en arte como bien apunta López-Aparicio en su texto. Todo un desafío incluir estos temas en las agendas de los aspectos necesarios a revisar en ámbitos tan prosaicos como las acreditaciones de investigación.

- Exploración de formatos adecuados para la comunicación de proceso y resultados. Parece haber un consenso muy claro en que los formatos más habituales para la difusión de la investigación artística (las revistas y otras publicaciones tradicionales de papel) son inadecuados y muy insuficientes para analizar, canalizar y valorar las especificidades de las investigaciones en arte. Es evidente que estos canales son útiles para demostrar y explicar conocimientos razonados, pero son muy limitados para "mostrar"³ otras formas de entender el conocimiento. En este sentido los textos de Virginia Villaplana, Selina Blasco y López-Aparicio muestran claros ejemplos de otros formas de entender los formatos para canalizar la investigación artística. Los avances tecnológicos, y la web con su capacidad multimodal son una potente herramienta, muy infrautilizada. Las licencias restrictivas para la libre circulación de conocimiento son un claro impedimento para el desarrollo de muchas de las potencialidades de la red y de la difusión de conocimiento en formatos visuales y sonoros. Me llama la atención que el tema de las licencias no haya sido planteado abiertamente en ninguno de los textos, aunque sin duda deberíamos añadirlo a la lista. En otro sentido más material de la producción artística, la exposición o la combinación de otros formatos en diálogo, como plantea el texto de Selina Blasco, también pueden vehicular investigación crítica. Por tanto, el problema no es tanto que no se esté intentando explorar posibilidades, sino las dificultades para que estas sean reconocidas como válidas por los

² Proyecto que contempla una exposición, talleres, conferencias, una web, una investigación paralela y múltiples forma de colaboración. Web del proyecto: <http://www.labour-in-a-single-shot.net/en/films/>

³ Sobre estos temas recomendamos ampliar información en el texto de José Díaz Cuyás (2010). "Mostrar y demostrar. Arte e investigación", en *Inter/Multi/Cross/Trans. El territorio de la teoría del arte en la época del capitalismo académico*, Montehermoso, Vitoria-Gasteiz. (170-182). Texto que formo parte de un seminario que se realizó en Montehermoso en 2010 y en el que se debatían temas muy cercanos a nuestro debate. Texto que es citado por varios de los invitados a la actual mesa de discusión.

sistemas evaluadores y legitimadores de la investigación académica, como apunta López-Aparicio. En este sentido estos debates y la suma de fuerzas entre los investigadores es fundamental para poder incidir en posibles cambios a las escalas que serían necesarias. Algunos logros tímidos se han ido consiguiendo en los últimos años (como los pequeños cambios en los criterios de los sexenios) pero queda mucho por hacer en este sentido.

- Necesidad de pensar de modo global las relaciones entre investigación, educación, mundo del arte y sociedad. Me parece interesante también rescatar, como tema entrecruzado, algunos aspectos citados por todos los invitados y que recorren de forma transversal muchos de los aspectos tratados. Se trata de las dificultades para pensar de forma global y conectada, entre ámbitos distintos, pero todos ellos complementarios e interdependientes, como son: la investigación, la educación y el mundo del arte. Virginia Villaplana nos apunta además la necesidad de hacer extensible esas relaciones a la ciencias sociales, la comunicación y otros ámbitos de modo extradisciplinar. De forma paradójica muchos investigadores intentan compatibilizar (muchas veces sin éxito) su múltiple faceta de artista-profesor-investigador. Sin embargo cada uno de estos campos parecen funcionar de forma excluyente. Este tema requería de más atención de la que actualmente se le dedica.

- Potencialidades de las forma de colaboración. Para cerrar esta lista de aspectos clave destacaría el relevante papel de distintas formas de colaboración como herramientas imprescindibles para la investigación en artes en la actualidad. Lejos queda ya la idea del genio solitario como valor de autenticidad de la artes, a pesar de que el mercado artístico siga utilizando esos tópicos como reclamo comercial. Aprendemos, investigamos y creamos con otros, a partir del trabajo de otros, en diálogo con otros. Rescato una idea que Virginia Villaplana plantea de forma abierta en sus texto en relación a los "como" y es la necesidad de trabajar de forma compartida. Virginia lo plantea desde la perspectiva de los aprendizajes comunes y del usos de metodologías de investigación-acción participativa. Estas ideas en muchos sentidos están implícitas también en el ejemplo que nos propone Selina Blasco en el proyecto de Farocki y Ehmann, donde se entrecruzan múltiples forma de experimentar lo colaborativo y lo participativo. Por su parte, Isidro López Aparicio también concluye su texto apelando a la necesidad de una conciencia colectiva para poder generar el cambio necesario. La propia organización de este encuentro de debate está organizado por un asociación de investigadores (ANIAV), fruto de esfuerzo un colectivo, y que entre sus presupuestos fundacionales plantea la necesidad de establecer redes de colaboración entre investigadores. Concluyo provisionalmente con esta idea, proponiendo que sigamos compartiendo. El debate está abierto.

FUENTES REFERENCIALES.

EHMANN, A; FAROCKI, H. (2011-2015) Web del proyecto *Labour in a single shot*. <http://www.labour-in-a-single-shot.net/en/films/> (consulta: 20/06/2015).

DÍAZ CUYAS, J. (2010). "Mostrar y demostrar. Arte e investigación", en *Inter/Multi/Cross/Trans. El territorio de la teoría del arte en la época del capitalismo académico*, Montehermoso, Vitoria-Gasteiz. (170-182).

IBARRA COLADO, E. (2002) "Capitalismo académico y globalización. La universidad reinventada (algunas notas y reacciones a *Academic Capitalism* de Slaughter y Leslie)", en *Revista de la Educación Superior*, Vol. XXXI, Num. 2, abril-junio, págs. 147-154. http://publicaciones.anuies.mx/pdfs/revista/Revista122_S6A1ES.pdf

Hernández-Hernández, Fernando.

Profesor Unidad Pedagogías Culturales, Facultad de Bellas Artes. Universidad de Barcelona.

Pensar los límites y relaciones entre la práctica artística y la investigación artística.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación invitada.

PALABRAS CLAVE

Práctica artística, investigación artística, investigación basada en las artes, investigación con y sobre imágenes.

KEY WORDS

Artistic practice, artistic research, arts based research, reseach with and on images.

RESUMEN

Esta es una contribución a una mesa redonda. El texto se presenta desde la posicionalidad de la que habla, para luego esbozar algunas relaciones y diferencias entre las diferentes ontologías, epistemologías y metodologías desde las que se vinculan las nociones y praxis de investigación y artes.

ABSTRACT

This is a contribution to a round table on artistic research. This paper, started by making explicit my positionality on this issue, and explore some of the possible relations and differences between the notion and praxis on arts and research under diverse ontologies, epistemologies and methodologies.

CONTENIDO

El lugar desde el que me sitúo para pensar lo que se nos propone en la mesa de debate

Hace casi una década, escribí con otros colegas un informe, que fue publicado por el Ministerio de Educación y Ciencia, sobre la investigación en artes. Lo que allí traté, en el capítulo que escribí (Hernández, 2006), fue poner de manifiesto que se estaban produciendo una serie de cambios en la investigación en las Ciencias Humanas y Sociales que podían contribuir a pensar desde otras referencias la investigación en las artes. Estos cambios tenían lugar sobre todo, a partir del cuestionamiento del marco ontológico, epistemológico y político realista y la entrada de la perspectiva narrativa (hemos aprendido a ser y conocer a partir de relatos) que podía contribuir a pensar y plantear desde otros fundamentos y con otras posibilidades, la investigación en el campo de las artes. Con este bagaje me adentré en una experiencia que fue rica, por las posibilidades que me abrió –seguramente también para los estudiantes-, y que me llevó a introducir el relato de la experiencia en la investigación sobre la práctica musical. Con ello se expandía no sólo lo que era investigar en artes, más allá de la musicología, sino que se aproximaban enfoques relacionados con la investigación narrativa al ámbito de la música.

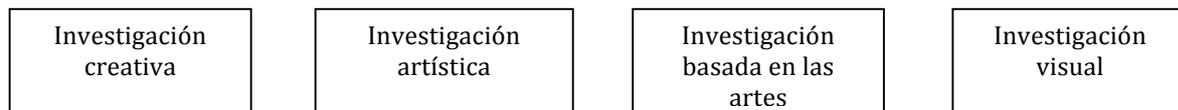
Estos fueron los antecedentes. Pero donde lo que estaba emergiendo y haciéndose visible más allá de nuestras fronteras se pudo hacer patente, tuvo lugar desde la oportunidad que representó diseñar los estudios del grado de Bellas Artes y la posibilidad de introducir nuevas asignaturas optativas. En los cuatro últimos años, junto a Rachel Fendler, he tenido la oportunidad de explorar las relaciones entre práctica artística, investigación basada en las artes e investigación artística. Lo hemos hecho, además de en el postgrado Artes y Educación, en el curso Investigación basada en las artes, del grado de Bellas Artes. Al ser una asignatura optativa, con pocos estudiantes que se acercan entre la curiosidad, la incertidumbre y las ganas de compartir una aventura del pensar e indagar

juntos, nos ha permitido no sólo explorar y expandir lo que significa transitar entre la investigación creativa, la investigación artística y la investigación basada en las artes, sino desarrollar proyectos colectivos de investigación en torno, por ejemplo, “el papel del silencio en las clases de la universidad” o “lo que significa ser estudiante de bellas artes y trabajador precario en un contexto de capitalismo cognitivo”. Lo que ha sucedido en los encuentros entre las 8 y las 10 de la mañana, nos ha permitido generar una serie de modos de pensar e investigar, que se han concretado en trabajos y acciones que hemos llevado, junto a los estudiantes, a publicaciones y congresos (Onses, Fendler, Hernández-Hernández, 2012; Fendler & Hernández-Hernández, 2013; Dorrego et al., 2015).

A raíz de ese interés organizamos en Barcelona en 2012, unas primeras jornadas sobre Investigación artística e investigación basada en las artes, que han tenido su continuidad en Granada y Oporto. Desde ellas se ha ido generando un corpus de aportaciones que permiten perfilar no sólo lo que fundamenta el cambio que se está generando en la investigación relacionada con las artes, sino en lo que las artes –los métodos artísticos- pueden aportar a la investigación social.

Esbozar un mapa para explorar posibilidades

Para situar cómo representamos la relación entre investigación y artes, me permito aportar algo que apuntamos en nuestros cursos de IBA como campo inicial desde el que establecer vínculos y diferencias.



Esta diferencia, que si bien tiene una finalidad pedagógica y organizativa, reconoce relaciones y vínculos, y nos permite mostrar que no es lo mismo, ni se fundamenta en las mismas premisas y modos de relacionarse con el conocimiento, el sentido de investigación que tiene lugar cuando se plantea la pregunta ‘qué voy a hacer’ que cuando la cuestión de partida se refiere al ‘qué quiero conocer’.

Nos permite también explorar que no tiene el mismo sentido el proceso de indagación (Eisner, 1998) que se vincula con la noción de investigación cuando se trata de preservar el secreto del proceso de producción de una obra artística, donde se valora como importante hacer público un resultado que habla por sí mismo, que cuando existe la preocupación de desvelar y hacer público el proceso, las fuentes, los modos de relación que se generan en torno al proceso de generar una obra artística. Convirtiendo en ocasiones este desvelamiento, en ocasiones en la producción artística.

Estas cuestiones las afronta con detalle Sullivan (2011) cuando explora la fundamentación de la práctica artística como investigación. Dos cuestiones nos parecen relevantes destacar de su análisis: el carácter paradigmático de la investigación artística, y los modos de conocer que amplía –más allá de los que posibilitan las formas de investigación en las ciencias sociales y experimentales- la investigación desde la práctica artística.

También apuntamos que no tiene el mismo el sentido epistemológico usar las imágenes en la investigación desde, por ejemplo, la sociología o la etnografía visual, que desde un proyecto de fotoperiodismo, de documentación de un proceso de aprendizaje que de un proyecto artístico (Siegesmund & Freedman, 2013).

También ilustramos que no es lo mismo utilizar la fotografía o el vídeo como práctica de pedagogía artística, que para expandir el sentido de la indagación a partir de plantear una pregunta de investigación (qué queremos conocer) y luego generar evidencias que permitan su puesta en relación como modo de análisis e interpretación que posibilite expandir las experiencias de conocer.

En Fendler y Hernández-Hernández (2013) ya presentamos lo que caracterizaba, relacionaba y diferenciaba las tres primeras de estas modalidades, señalando que nuestro punto de interés no iba tanto por la investigación creativa (que consideramos que es la que se aborda de manera preferente en los talleres de la facultad y en el estudio de muchos artistas y que establece un sinónimo que cuestionamos entre investigación artística y práctica artística), sino por las otras modalidades de investigación. Algunas de las tesis doctorales que se han finalizado recientemente en el programa en Artes y Educación tratan de comprender algunos de estos sentidos de la investigación artística (Calderón, 2014) o el papel de la documentación visual como proceso de investigación (Abakerli Baptista, 2014).

Entre la investigación y la indagación

La segunda distinción tiene que ver con la diferencia apuntada por Eisner (1998) entre investigación e indagación. Sin asumir del todo su carácter dicotómico, pues consideramos que hay procesos de indagación en una investigación formalizada que se vincula a un marco epistemológico y metodológico no narrativo (Hernández-Hernández, Domingo, Miño, Ornellas, 2013), pensamos que es útil en la medida en que enuncia dos modos de conocer y de saber.

La indagación, en tanto que apertura al mundo, no se conforma con la idea de investigación que impone unos límites dentro de los cuales se ha de inscribir de antemano el fenómeno con el que nos relacionamos y del cual tratamos de conocer algunos de sus relaciones. Esta disposición hacia la indagación hemos ido viendo que es clave en la investigación artística y en la IBA y pienso que también lo es en la investigación artística.

En resumen,... y para abrir el debate

Lo que estamos planteando, lo que propongo reflexionar en esta mesa, es considerar, como hace Denis Atkinson, al referirse a la experiencia de aprendizaje real, que la relación entre artes e investigación “implica un movimiento dentro de un nuevo estado epistemológico, que define un problema de existencia, en contraste con el aprendizaje (la investigación) en sus normas y competencias cotidianas” (Atkinson, 2012: 9). Este movimiento es el que nosotros experimentamos en los cursos de IBA y en las investigaciones en el ámbito del postgrado en Artes y Educación, que nos supone una experiencia de participar en procesos de indagación que “producen un nuevo lineamiento entre pensamiento y acción” (Atkinson, 2012: 9) que permite que la investigación en artes contribuye a expandir el conocimiento y la experiencia que las artes generan y a trazar puentes con las ciencias sociales, de manera que deje de permanecer invisible y silenciado aquello que de otros modos no se puede mostrar y visibilizar.

FUENTES REFERENCIALES

Abakerli Baptista, Mariane (2014, enero). Fotografíar para contar otra historia: Una experiencia de formarse en grupo mediante procesos de indagación. 2nd *Conference on arts-based and artistic research: Critical reflections on the intersection between art and research*. Granada: Universidad de Granada, 29 y 30 de enero.

Atkinson, Dennis (2012). Contemporary Art in Education: The New, Emancipation and Truth. *The International Journal of Art & Design Education*, 31 (1), 5-18.

Calderón, Natalia (2014, enero). How can artistic research open up new spaces for knowledge? Notes from my research residency experience at Helsinki University of the Arts. 2nd *Conference on arts-based and artistic research: Critical reflections on the intersection between art and research*. Granada: Universidad de Granada, 29 y 30 de enero.

Dorrego Carreira, Nando; Fendler, Rachel; Gaitán Villascars, Julia; González Llopis, Paula; Gritane, Agita; Gutiérrez, Antonio; Hernández-Hernández, Fernando; Riera Retamero, Marina; Vaquero Latorre, Marina (2015, enero). The experience of being in the university in turbulent times: learning and doing arts-based research. 3rd *Conference on Arts-Based Research and Artistic Research*. Faculty of Fine Arts, University of Porto, 28-30 January 2015

Eisner, Elliot (1998). *The Enlightened Eye: Qualitative Inquiry and the Enhancement of Educational Practice*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

Fendler, Rachel; Hernández-Hernández, Fernando (2013). What Does Research Mean for Fine Arts Students? En: F. Hernandez-Hernandez & R. Fendler (Eds.), *1st Conference on arts-based and artistic research: Critical reflections on the intersection between art and research*, pp. 227-232. Barcelona: University of Barcelona - Depsit Digital. <http://hdl.handle.net/2445/45264>

Hernández, F. (2006). Campos, temas y metodologías para la investigación relacionada con las artes. En AA.VV. *Bases para un debate sobre investigación artística*. (pp.9-50). Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia

Hernández-Hernández, Fernando; Domingo, Maria; Miño, Raquel; Ornellas, Adriana (2013, septiembre). The ethnography of an ethnography. Studying learning experiences in and outside school with young people. *European Conference for Educational Research – ECER 2013*. Estambul, 10 -13 de septiembre.

Hernández-Hernández, Fernando; Fendler, Rachel (2014). Explorar los límites: IBA puede ser muchas cosas, pero no cualquier cosa. 2nd *Conference on arts-based and artistic research: Critical reflections on the intersection between art and research*. Granada: Universidad de Granada.

Onses, J., Fendler, R., Hernández-Hernández, F. (2012). Una investigación a/r/tográfica sobre la experiencia del silencio en las clases de la universidad. *Invisibilidades* 3, 29-40.

Siegesmund, Richard; Freedman, Kerry (2013). Images as Research: Creation and Interpretation of the Visual. En: Hernandez-Hernandez & R. Fendler (Eds.), *1st Conference on arts-based and artistic research: Critical reflections on the intersection between art and research*. (pp.18-26). Barcelona: University of Barcelona - Deposit Digital. <http://hdl.handle.net/2445/45264>

Sullivan, Graeme (2011). The artist as researcher. New roles for new realities. En: J. Wesseling (ed.) *See it again, say it again. The artist as researcher*. (pp. 79-101). Amsterdam: Valiz.

López-Aparicio Pérez, Isidro.

Profesor Titular, Universidad de Granada, Departamento Dibujo, Facultad de Bellas Artes, Instituto de Investigación de la Paz y los Conflictos.

El Ecosistema artístico y los criterios de evaluación de la investigación artística.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación invitada.

PALABRAS CLAVE

Investigación artística, evaluación, humanidades, arte contemporáneo, ecosistema artístico.

KEY WORDS

Art research, assessment, humanities, contemporary art, art ecosystem.

RESUMEN

Este artículo aborda los dilemas que plantea en la actualidad la circulación, difusión y, en particular, la valoración de la investigación artística (investigación artística a través de la práctica artística y la práctica artística como investigación), aportando la perspectiva de agentes universitarios sobre los aspectos relativos a su evaluación y los criterios aplicados de forma que permita repensar y transformar los formatos impuestos por el así llamado "capitalismo académico". De forma que permita el diseño de herramientas y plataformas adecuadas a la especificidad de este modo de producción de conocimiento tomando en consideración el ecosistema del arte.

Se incorpora un análisis crítico de los diferentes aspectos que entran en juego en la evaluación de los procesos de investigación artística de forma que nos permite repensar y transformar los formatos impuestos y defiendan la naturaleza propia de la investigación artística.

ABSTRACT

The paper addresses the questions that currently face the circulation, dissemination and in particular the evaluation of artistic research (art research through art practice and art practice as research). It brings together different perspectives from the university about the aspects concerned in the assessment and the implemented criteria in a way that it allow to rethinking and transforming the formats imposed by so-called "academic capitalism". That's for the development of appropriate tools for this mode of knowledge production. Taking in consideration the art ecosystem.

Critical analyses of the different aspects that come into play in assessing processes artistic research in a way that allows us to rethink and transform the enforced formats and defend their own nature of artistic research.

CONTENIDO

Introducción

La investigación artística desarrollada en niveles de educación superior y basada en la práctica es relativamente novedosa en comparación con otras áreas. Su desarrollo se mueve entre la porosidad de la interdisciplinaridad y la creatividad; su concreción depende en gran medida de los cauces de difusión que la legitiman. Entre otros medios, existen publicaciones generalistas,

profesionales o específicamente desarrolladas para difundir la investigación resultante de la creación artística. Las publicaciones científicas tienen definidas su estructura y proceso, de manera que muchas publicaciones del ámbito artístico han adoptado completamente sus criterios, condicionando las características y tipologías de la propia investigación artística; en muchos casos sin dar respuesta a la diversidad de posibilidades y a la naturaleza dinámica y mutable necesaria para su desarrollo. En este panorama surgen iniciativas de gran interés que intentan responder desde el conocimiento profundo y compartido de la realidad artística contemporánea. A todo esto se le suma la complejidad de las herramientas de medida y evaluación de estas publicaciones, definiendo y condicionando las tipologías y los comportamientos de la creación artística, con cierta peligrosidad, alterando el frágil ecosistema artístico.

Este estudio aporta un análisis sobre diversos aspectos fundamentales para comprender en toda su amplitud y complejidad los procesos de evaluación de las investigaciones en humanidades y en concreto en la práctica artística. Se aporta un análisis pormenorizado que vislumbra y pretende despertar la consciencia necesaria para abordar correctamente aspectos fundamentales en la defensa del desarrollo propio a la investigaciones artísticas y encontrar las formas más adecuadas para su difusión y evaluación. La evaluación de sus resultados y su publicación tienen características propias y diferenciadoras de la científica.¹

Esta necesidad de evaluar y generar rankings se ha convertido en una obsesión desde que la educación superior ha pasado a gestionarse como un sector económico, en un primer momento en el mundo anglosajón y como consecuencia en europeo. En la actualidad vive un proceso en el que no hay que perder de vista que muchas de las decisiones que afectan a la educación superior están basadas más en aspectos de rentabilidad económica que del valor educativo o investigador. Es por lo que no debemos tener presente que en muchos casos acciones como las de valorar y categorizar se convierten en instrumentos más cercanos al beneficio económico que al académico.

El ecosistema del arte, estructuras legitimadoras. Investigación artística, evaluación.

La complejidad del contexto que articula la actividad artística hace que intentar abordar la investigación sin tener en consideración todos los agentes y comportamientos propios de este sector pueden llevar a error. La problemática principal pasa por que la manera en que la investigación artística se articula en este tejido genera nuevas formas de relación, al igual que modifica los procesos y apariencias. En cualquier sector los actores y su relaciones están supeditados a situaciones de cambio que afectan a las propias funciones y comportamientos dentro del propio sector. En el caso del sistema del arte contemporáneo ha habido muchas modificaciones en los últimos treinta años, se ha ido articulando y tejiendo construyendo un sector claramente diferenciado. Entre estos factores que la componen la investigación artística dentro de la estructura universitaria ha venido a aportar aspectos positivos, pero a su vez éstos están supeditados a estructuras de evaluación que condicionan la tipología de sus propuestas, más incluso que las estructuras de legitimación propias del mundo artístico.

El hecho de que aparezca una tipología específica dentro del sector del arte contemporáneo en el que la creación está condicionada por la investigación artística lo cual tiene aspectos positivos, sin perder de vista que sus procesos, estructuras y metodologías están estimulados por la educación superior. La trayectoria de la investigación a través de la práctica artística en las universidades tiene una corta tradición en comparación con otras áreas y han sido adaptados otros sistemas progresivamente. En muchos casos se han aceptado dichas estructuras sin un análisis crítico suficiente que asegure el respeto a la naturaleza propia de la creación artística, pudiendo y debiendo ir más allá, reivindicando su fortalecimiento de forma que enriquezca y no ponga en peligro el ecosistema del arte contemporáneo².

¹ La investigación artística, difusión editorial y criterios de valoración. Coordinación a cargo de Isidro López-Aparicio. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. <http://www.museoreinasofia.es/actividades/investigacion-artistica>
Borgdorff, H. El debate sobre la investigación en las artes, Amsterdam School of the Arts, 31/01/2006.

² *El ecosistema del arte, estructuras legitimadoras. Investigación artística, evaluación, en Simposio internacional Arte e investigación. Metodologías compartidas en procesos artísticos. Hangar, Barcelona, 2015.*

La evaluación de la investigación, por y para las Ciencias

Desde las áreas científicas las estructuras de difusión como de evaluación están sólidamente establecidas. El fundamento de sus revistas se basa en los informes por pares y su evaluación en las citas y referencias. En este caso la cantidad de citas sobre una publicación aporta su clasificación dentro del ranking de impacto.

Esta fórmula puede parecer cuando menos tranquilizadora, pues todos los investigadores en estas áreas saben a que atenerse. Pero es un proceso que tiene dentro de su misma comunidad muchos detractores al tiempo que se dan pasos para ir optimizándolo. Éste es el caso del índice de Hirsch o la valoración no tanto del impacto como de la estima, o sea, solo y únicamente el impacto positivo de lo investigado, lo cual conlleva otro grado de complejidad ya que implica una nueva forma de valoración.

Si se analiza con más detalle, vemos como estas fórmulas siempre favorecen a aquellas investigaciones que por un lado participan en comunidades científicas lo más amplias posibles y por otro en temáticas que estén siendo investigadas ampliamente. Esta situación lleva a que las investigaciones se direccionen en ciertos sentidos y que otras investigaciones igualmente necesarias pero minoritarias no sean convenientemente evaluadas. Esto ha llevado a que muchos investigadores para poder obtener fondos para sus investigaciones tengan que tomar decisiones condicionadas por estos referentes: escoger redes de amplia participación y temas recurrentes.

Si los científicos con estructuras bien establecidas de difusión basadas principalmente en revistas científicas ordenadas en ranking de impacto no encuentran un sistema satisfactorio, cuando ha sido elaborado y controlado por y para ellos imaginémonos como pueden funcionar dichos sistemas para las Humanidades y más en concreto en el Arte Contemporáneo al intentar encajarlo. Esto ha llevado a adecuaciones imprecisas, a procesos que no funcionan, a forzar la situación hasta tal extremo que lleva a alterar la propia naturaleza de la investigación artística. Nos lleva a afirmar que se deben de dar todavía muchos pasos en este sentido y deben de partir de un análisis pormenorizado de la repercusión y las formas de la evaluación aplicadas al Arte Contemporáneo³.

La evaluación de la investigación en las Humanidades. El Arte Contemporáneo.

Ha habido muchas reacciones ante esta red de estructuras propias del mundo científico que ha envuelto la investigación artística. La más "eficiente" para sus propios resultados, tanto económicos como profesionales, ha sido la de los pragmáticos que se han adaptado llevando a cabo investigaciones pseudocientíficas... buscando asociaciones, acomodamientos o "camuflajes" que permitieran tener acceso a revistas indexadas pues este es en sí el único objetivo: la publicación en sí misma y no una aportación significativa al Arte Contemporáneo. Los objetivos propios de la investigación artística a través de la práctica desaparecen pues no encuentran estos cauces, siendo más sencillo adecuarse a las estructuras ya existentes que el intentar generar unas nuevas y adecuadas. Pero es muy comprensible que todo esto implica tiempo, esfuerzo y una coherencia que conlleva implícita pérdidas tanto en la promoción profesional como en las remuneraciones.

A la hora de evaluar estas áreas hay que tener en consideración aspectos como:

La velocidad de impacto. Todo el mundo comprende que un descubrimiento científico como podría ser una vacuna contra el cáncer tendría una velocidad de impacto inmediata, al mismo tiempo que encontraría una red de difusión científica muy amplia que daría una gran difusión en medios especializados que cumplen todos los protocolos de evaluación de pares de forma eficiente. Pero sin embargo el mundo de las humanidades en general tiene un impacto lento; hasta aportaciones incuestionables en la actualidad han necesitado, del tiempo propio que necesita una investigación de este tipo para ser digerida por el tejido de profesionales y difundida. Muchas de las aportaciones necesitan de unos tiempos propios de lectura, de asimilación, de ser compartida, contrastada... y difundida por redes mucho más lentas y menos extensas a la vez que la propia naturaleza de estas investigaciones pueden tener que necesitar de ser vividas en tiempos y formas diferentes del formato artículo y pueden ser piezas sonoras, visuales, videográficas... necesitando de unos tiempos de permeabilidad diferentes de la estructura generada por las revistas.

La frecuencia: La temporalización de la evaluación de los periodos de investigación a seis años hace que los comportamientos de muchos de los investigadores se adecuen a procesos no naturales a los que corresponden a sus áreas. Los procesos creativos necesitan de sus tiempos, y son comprendidos en áreas como la danza en la que la formación va acompañada de la madurez física y de los tiempos propios. Pero en la actualidad esta temporalidad está llevando a que haya investigadores que alteren sus ritmos para crear solo en los primeros años correspondientes a su evaluación y los restantes a generar impacto (ya no entro si basado o no en la

Sanz Menéndez, L. Evaluación de la investigación y sistema de ciencia. Documento de trabajo =4-07, Unidad de Políticas Comparadas del CSIC, Madrid *Consejo Superior de Investigaciones Científicas*. Noviembre 2005. <http://digital.csic.es/bitstream/10261/1605/1/dt-0407.pdf>

Imperial, J. Rodríguez-Navarro, L. Utilidad del índice *h* de Hirsch para evaluar la investigación en España e *Biología y Centro de Investigación en Biotecnología*. Universidad Politécnica de Madrid *Genómica de Plantas* http://www.bit.etsia.upm.es/Imperial_Rodriguez-Navarro.pdf

estima). La situación lleva a que durante los últimos años no se aporte creación pues no habría ninguna posibilidad de generar y recolectar los justificantes correspondientes al impacto, pudiendo ser precisamente la investigación desarrollada en este periodo la más valiosa pero sin embargo no formar parte de las aportaciones⁴.

La dimensión geográfica: Dentro de los procesos de evaluación uno de los aspectos más valorados es la proyección internacional. ¿Pero qué sucede cuando una investigación en sí misma es local? Por un lado se puede el intentar hacer que lo local se convierta en algo con transcendencia internacional, que en algunos casos es posible incluso forzando la situación y con argumentaciones peregrinas. Pero en otros casos es que su propia naturaleza no permite ir más allá de su campo de difusión, pero no por ello las hace menos importantes sino al contrario. Así existe una tendencia a abandonar investigaciones que se saben necesarias pero que al saber que no van a encontrar una amplia red de medios de difusión que los acoja directamente son abandonadas con el perjuicio correspondiente de la pérdida de una red fundamental de comunidades científicas periféricas necesarias.

La revisión por pares: Existe un dogma en la evaluación que es que nada puede igualar a la revisión por pares, eso sí, si se hace bien; así parece ser en cualquier área en la que los pares podemos decir que son homólogos, o sea a un físico lo evalúa otro físico, a un matemático otro matemático... pero en el caso del ecosistema del arte a un artista no lo evalúa otro artista sino que puede ser un crítico, un comisario, un director de un Museo, un profesor (que no siempre será artista, aunque sea de Bellas Artes), un galerista... y en el caso de muchas de las revistas a las que puede presentar sus investigaciones será un historiador, un pedagogo, un sociólogo... según la tipología de la revista donde pretende encontrar hueco para su publicación.

Elementos que legitiman: Entre los pasos positivos que se ha dado en la evaluación de las tareas investigadoras ha sido la incorporación de aspectos más específicos de la creación artística por la Comisión Nacional Evaluadora de la Actividad Investigadora en el campo 10, Historia, Geografía y Artes. Pero hay que reconocer que la complejidad de los elementos que la legitima son difíciles de plasmar o incorporar en la redacción de unos párrafos, ya que, como podemos ver en el ecosistema del arte abarca desde las galerías, los museos, los premios, las residencias, los centros de producción, los espacios alternativos... y todos estos a su vez pueden estar vinculados tanto a sectores que pueden ser privados, políticos...⁵

Las revistas científicas, una oportunidad: Si por un lado estas estructuras propias de la investigación están necesitando de muchos ajustes y pueden con facilidad alterar la naturaleza investigadora, por otro también vienen a ser una oportunidad como es el caso de las revistas científicas especializadas en la creación contemporánea. Como se puede ver en el ecosistema del arte existen medios de difusión del arte contemporáneo pero aún con un gran rigor crítico siempre se encuentran dentro de las estructuras propias del mercado del arte. Es por lo que estas publicaciones especializadas en la investigación artística si se articulan adecuadamente pueden llegar a ser una gran oportunidad para que muchas de las propuestas periféricas al mercado del arte, que aportan conocimientos y creaciones significativas, encuentren su eco y articulen un nuevo espacio necesario para el Arte Contemporáneo.

La naturaleza cambiante: Si por algo se ha caracterizado en el arte al final del siglo XX y ya en el XXI ha sido por su mutabilidad, su capacidad para reinventarse, incluso una cierta necesidad a negarse a sí mismo, además de que en la actualidad conviven todas estas formas sin que exista una verdad uniformadora o que alcance una unanimidad. Y es que los procesos creativos no son lineales, no se basen en estructuras sumativas en las que unas investigaciones van construyéndose sobre las otras para que progresivamente alcancen algún fin como puede pasar en otros campos en los que existe una suma de esfuerzos en una misma dirección y un fin claro que alcanzar, como pudo ser por ejemplo el proyecto del genoma humano. La creación artística se revuelve sobre sí misma para avanzar en todas direcciones o en ninguna pero aportando en todo momento proyectos significativos para el mundo del arte contemporáneo.

La implementación cartesiana: Es contradictorio que sabiendo que el pensamiento cartesiano ha sido ampliamente contestado, esa obsesión por separar las partes lleva a numerosas perversiones, entorpeciendo una visión más globalizadora e integral. Este tipo de evaluación fragmentaria que se está implementando impide el conocimiento, la interacción entre las partes y la contextualización de manera suficiente.

Complejidad inabarcable y peligros de los ranking: Sin lugar a dudas una de las mayores problemáticas que viven los investigadores y evaluadores dentro del ámbito artístico es la insistencia de utilizar un instrumento de medir concreto: un ranking que aplicar de forma que se sepa clara, casi automáticamente e incluso previamente el resultado de dichas evaluaciones. Este elemento tan deseado por

⁴ Elliot, J. Action research for educational change. Open University Press. Milton Keynes. London, 1991

Resolución de 15 de noviembre de 2013, de la Comisión Nacional Evaluadora de la Actividad Investigadora, por la que se publican los criterios específicos aprobados para cada uno de los campos de evaluación. «BOE» núm. 279, de 21 de noviembre de 2013, páginas 92880 a 92893.

http://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2013-12234

⁵ Comisión Nacional Evaluadora de la Actividad Investigadora, los criterios específicos aprobados para cada uno de los campos de evaluación. <http://www.mecd.gob.es/ministerio-mecd/gl/organizacion/organismos/cneai/criterios-evaluacion.html>

muchos cuando se analiza con detenimiento se ve que conlleva una gran cantidad de problemáticas: una de ellas sería su rango de complejidad que lo hace inabarcable, pues como hemos visto la diversidad de espacios que se pueden presentar es inmensa (galerías, museos, espacios alternativos, espacios naturales, ferias, espacios públicos, privados, bienales, becas, residencias, ...), su valoración a su vez se debería también hacer según su carácter público o privado, según el tipo de selección del trabajo y según el tipo de participación y cada uno de estos aspectos con sus propias ramificaciones. A esto hay que sumar que todas estas variables se alteran según en qué año y dentro de qué programación, y si lo consiguiéramos llevar a cabo dentro del territorio español, sería un logro, pero internacionalmente es claramente impensable. Si se implementara el automatismo en una categorización dentro de España haría que las intervenciones internacionales fueran más complejas de justificar cuando por otro lado deberían de ser más valoradas en esa estructura de valoración del impacto internacional.

Por otro lado genera una nueva problemática dentro del ecosistema del arte que llevaría claramente a nuevos desequilibrios pues la población científica artística buscaría como fuera lugares en los espacios marcados con su reconocimiento, lo cual conlleva una pervisión que condiciona y altera los comportamientos del sector artístico.

Tesaurus específico: En estos procesos de citación y recitación... existe un condicionante fundamental y es la utilización de un lenguaje común y en concreto de vocablos también comunes y con aplicaciones semánticas definidas. Pero así como en otros campos del conocimiento los tesauros son instrumentos comunes en el de la creación artística son pocos y no de uso frecuente. Un instrumento posible y necesario de desarrollar que permitiría que de forma coordinada se usara.

Research Factory: El condicionante que genera este sistema lleva a la aparición de verdaderos agentes pragmáticos que se activan solo y únicamente para aquellos aspectos que son valorados, con el peligro de que muchos otros fundamentales son abandonados. A ello se suma la generación de equipos que se asocian de manera interesada en la generación de elementos evaluables con éxito buscando la eficiencia máxima en publicar, en citarse y recolectar impactos. Pero hay que reconocer que aunque seamos favorables a la creación de equipos de trabajo, la realidad en el mundo del arte es más individual o a partir de colectivos, siendo muy recomendable la incentivación de la creación de redes de investigadores que generen un lugar donde compartir y teja espacios de interacción, propios del conocimiento y el intercambio, más que de la rentabilidad inmediata a partir de la sumisión al sistema capitalista académico.

Tipologías de publicaciones: Si vemos en las revistas artísticas una posibilidad única también somos conscientes de que en la actualidad las pocas que existen se han organizado de la misma forma que las científicas. Se han comportado tal y como la normativa exige para que puedan entrar dentro de los cánones es para ser reconocidas como científicas y ser indexadas. Pero ¿es posible la aparición de revistas que respeten la naturaleza propia de la investigación artística?. En este sentido, ponemos como ejemplo la revista JAR, que conozco en detalle por ser editor y afirmar que su principal objetivo es aportar una manera de presentar la investigación artística diferente a la del "paper" a partir de una pizarra en blanco en la que poder componer con un metalenguaje en el que se incluyen imágenes, videos, audios, texto... y su composición de manera creativa y que se adecue al propio carácter de la investigación en si misma⁶.

Conclusiones

Es fundamental tener una consciencia colectiva del cambio que puede generar, sin perder de vista que elementos como los ranking , son estructuras de control a las que nos estamos sometiendo y no podemos asumirlas sin hacer una profunda reflexión crítica sobre las consecuencias, siendo nosotros los que decidamos, tomemos control de nuestros propios procesos de evaluación, de manera que se conviertan en situaciones de estimulación de nuestra propia naturaleza creativa.

Nos encontramos ante una realidad compleja, holística y poliédrica, pero no por esto inabordable sino que debe de ser estudiada en profundidad, tomando en consideración las características específicas para proponer de forma que se convierta en una herramienta estimuladora y propositiva para la creación artística contemporánea. De esta manera se puede evitar la uniformidad en las temáticas investigadas, sin abandonar ni lo local, ni lo periférico o marginal (tantas veces tan propio de lo artístico), incluso el error como fase necesaria de la investigación artística.

Debemos estructurar propuestas para que seamos lo que somos, queramos ser o necesitemos ser pero no a lo que estos procesos nos direcciona, pues son elementos coercitivos y condicionadores.

Tenemos que proponer sobre esta racionalidad tecnocrática, de forma que la Investigación Artística a través de la práctica se convierta en una posibilidad para conectar y empoderar el ecosistema artístico.

⁶ The Journal for Artistic Research (JAR) <http://www.jar-online.net/index.php/>
Research catalogue an international database for artistic research <http://www.researchcatalogue.net>

FUENTES REFERENCIALES

La investigación artística, difusión editorial y criterios de valoración. Coordinación a cargo de Isidro López-Aparicio. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. <http://www.museoreinasofia.es/actividades/investigacion-artistica>

Borgdorff, H. El debate sobre la investigación en las artes, Amsterdam School of the Arts, 31/01/2006.

El ecosistema del arte, estructuras legitimadoras. Investigación artística, evaluación, en Simposio internacional Arte e investigación. Metodologías compartidas en procesos artísticos. Hangar, Barcelona, 2015. [consulta: 08/06/2013]

Sanz Menéndez, L. Evaluación de la investigación y sistema de ciencia. Documento de trabajo =4-07, Unidad de Políticas Comparadas del CSIC, Madrid *Consejo Superior de Investigaciones Científicas. Noviembre 2005.* <http://digital.csic.es/bitstream/10261/1605/1/dt-0407.pdf> [consulta:18/04/2013]

Imperial, J. Rodríguez-Navarro, L. Utilidad del índice h de Hirsch para evaluar la investigación en España e Biotecnología y Centro de Investigación en Biotecnología. Universidad Politécnica de Madrid Genómica de Plantas http://www.bit.etsia.upm.es/Imperial_Rodriguez-Navarro.pdf [consulta: 12/03/2015]

Elliot, J. Action research for educational change. Open University Press. Milton Keynes. London, 1991

Resolución de 15 de noviembre de 2013, de la Comisión Nacional Evaluadora de la Actividad Investigadora, por la que se publican los criterios específicos aprobados para cada uno de los campos de evaluación. «BOE» núm. 279, de 21 de noviembre de 2013, páginas 92880 a 92893. http://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2013-12234 [consulta: 10/04/2015]

Comisión Nacional Evaluadora de la Actividad Investigadora, los criterios específicos aprobados para cada uno de los campos de evaluación. <http://www.mecd.gob.es/ministerio-mecd/gl/organizacion/organismos/cneai/criterios-evaluacion.html> [consulta: 12/04/2015]

The Journal for Artistic Research (JAR) <http://www.jar-online.net/index.php/> [consulta: 11/06/2015]

Research catalogue an international database for artistic research <http://www.researchcatalogue.net> [consulta: 10/06/2015]

Blasco, Selina.

Profesora de la Facultad de Bellas Artes UCM, Sección Departamental de Historia del Arte III (Contemporáneo), <http://www.arteinvestigacion.net/>

Investigación artística y reverberación. A propósito de “Labour in a single shot”, un proyecto de Harun Farocki y Antje Ehmann.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación invitada.

PALABRAS CLAVE

Investigación artística, formatos, exposición de la investigación, trabajo.

KEY WORDS

Research based art practices, formats, research exhibition, labour.

RESUMEN

En base a un caso de estudio, el proyecto de Harun Farocki y Antje Ehmann titulado “Labour in a single shot” (2011-2015), el texto trata temas de discusión habituales en el campo de la investigación artística, tales como los formatos que adopta, los mecanismos y dispositivos en los que se expone/presenta, el modo en que se articula la investigación en un medio o medios concretos, en este caso el medio cinematográfico, con la investigación académica y las estrategias de validación que se ven involucradas en los distintos escenarios.

ABSTRACT

The text analyzes a research based artistic project, “Labour in a single shot”, by Harun Farocki y Antje Ehmann (2011-2015) by situating it in the context of the “artistic research” debate. Many questions arise: formats, strategies and exhibition/exposition/presentation mechanisms (related, in this specific case of study, to film and video production and labour as subject), academic research and validation strategies.

CONTENIDO

El texto que sigue aspira a distanciarse de reflexiones sobre la investigación artística que, por huir de su materialidad, de lo que la puede hacer “funcionar”(o no), contribuyen a situarla sólo en el contexto historiográfico, alimentando su institucionalización como disciplina¹. Por eso planteo el cruce de una investigación artística concreta, un caso, con el contenido de varios textos espigados entre los muchos que se han generado en torno a este campo de estudio.

La investigación artística a la que me refiero es la que se despliega en el proyecto “Labour in a single shot”, un trabajo de largo recorrido (esto ya es importante, y abriría un primer debate sobre el tiempo en relación con *cómo* se plantea el abordaje y el desarrollo de este tipo de investigaciones), que implica diversos y múltiples formatos (un segundo punto de discusión en la misma dimensión modal, que se irá desplegando más abajo): el cinematográfico, el expositivo, el de la investigación académica, el ciclo de conferencias, los talleres, la web. Se trata de un proyecto de Harun Farocki, que falleció el pasado año y, por ello, no pudo llegar a ver en su fase final, y su socia y colaboradora Antje Ehmann. Comenzó en el año 2011, en 15 ciudades de distintas partes del mundo, con la convocatoria de los talleres necesarios para preparar un sinnúmero de películas de aproximadamente dos minutos de duración en torno al tema del trabajo². Una vez finalizado el proceso de producción, se iniciaron una serie de exposiciones en distintos contextos.

La fase final que completó la investigación se escenificó en la "Haus der Kulturen der Welt" de Berlín entre febrero y abril de 2015, a través de la exposición, las conferencias y los talleres que se acaban de mencionar. En una etapa intermedia, en diciembre de 2012, los artistas Alice Creischer y Andreas Siekmann se incorporaron al proyecto, creando una serie de trabajos gráficos que lo acompañasen y sirviesen de contrapunto, visibles en un folleto con forma de periódico que se publicó y se repartió gratuitamente durante la exposición y en otros tipos de soportes ligados a los dispositivos de exposición³.

No es mi intención realizar el análisis exhaustivo que esta investigación artística merece, sino individualizar una serie de puntos en torno a los que debatir. Soy consciente de que ya el hecho de ordenar los aspectos del proyecto en el discurso, por empezar por el principio, implica jerarquizar las distintas facetas de la investigación. Y comienzo por lo artístico: el proyecto es, en gran medida, una investigación crítica experimental sobre el medio cinematográfico.

El tema que plantean las películas, como se ha dicho, es el trabajo, y en lo que concierne a la investigación artística, interesa subrayar que hay una voluntad explícita de mostrarlo de la manera más amplia posible. Los artistas parten de la idea de que a pesar de su omnipresencia en nuestras vidas, "muchas veces el trabajo no sólo es invisible, sino inimaginable", y de ahí su voluntad de acumular "una enciclopedia completa de las condiciones globales del trabajo en el siglo XXI". Todas las películas, cientos, sin ningún tipo de selección, se recogen en la web del proyecto. En este punto es relevante subrayar cómo la web, un dispositivo de visibilización y de archivo, plantea la dicotomía mostrar/demostrar de la investigación artística, de sus mecanismos de difusión, de sus soportes, tal y como los enuncia y problematiza Díaz Cuyás⁴.

Pero si hay un conjunto de narraciones visuales que muestran y demuestran (¿o sólo muestran?) también es una de las señas de identidad del proyecto la asunción de unos pies forzados de partida, que además son autoimpuestos. Esto marca otro ítem de reflexión en torno a la investigación artística. ¿En qué medida la investigación – y sus restricciones, planteadas tanto desde el exterior como del interior – liberan el trabajo artístico de la creatividad y de la idea de inspiración del genio? En relación con esto, aunque en otro nivel, habría que contemplar que la supresión – o el debilitamiento, según cómo se entienda y se conciba – de la creatividad separa las prácticas artísticas de investigación del valor de mercado. El arte tiene "otro" valor, y esto es también una de las características que Hito Steyerl apunta a la hora de explicar por qué la investigación artística puede resultar "molesta": porque aleja el arte de esferas que le han sido, y le siguen siendo, en gran medida, asignadas tradicionalmente⁵.

Por eso es importante que los responsables de "Labour in a single shot" planteen las restricciones formales como una liberación, y no tanto como una liberación formal, sino, como ellos mismos señalan, ligada a la búsqueda de situaciones extraordinarias e inesperadas que permitan a los espectadores conectar las escenas filmadas con sus propias vidas.

¿En qué consisten estas limitaciones autoimpuestas? La primera tiene que ver con la duración. El proyecto conmemora el 120 aniversario de una de las primeras películas de la historia, *La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon* de los hermanos Lumière de 1895. Con esta experiencia como referencia, todas las películas tienen que tener una duración aproximada semejante, de aproximadamente 2 minutos, y estar rodadas en un plano secuencia, sin edición ni cortes. Frente a los documentales actuales, caracterizados por indiscriminadas cascadas de planos, en filmes tempranos como el de los Lumière, lo que se evidencia es que "todos los detalles del mundo, de su movimiento, merecen ser considerados y capturados". ¿Qué implica esta totalidad? Que el mundo – el del trabajo, en este caso – es valioso sin nuestra intervención, sin la manipulación por parte del artista. Por ello, retomando el tema de la creatividad, el plano secuencia plantearía la autoría desde otro ángulo. Por combinar "lo predeterminado y lo abierto, concepto y contingencia", el trabajo de la cámara implica un reto en la medida en que, como se señala en la web del proyecto, como casi todas las formas de trabajo son repetitivas, hay que encontrar el principio y el final. ¿Es mejor que la cámara esté fija o que se mueva? ¿Cómo filmar la coreografía que se manifiesta en el proceso de trabajo de la mejor manera posible? ¿Cómo trabajar con la narración, el suspense o la sorpresa? Como veremos más abajo, la estrategia fílmica del proyecto de Farocki, como estética de la "crisis de representación" (ligada a la investigación cualitativa) trabaja con la visibilidad improvisada, no predeterminada. El plano secuencia también incorpora la posibilidad de improvisación, de lo inesperado, con todo lo que esto supone en el plano de los procesos de documentación vinculados a la investigación artística.

Que el punto de partida sea un film histórico permite situar este proyecto de investigación artística en relación a sus genealogías. En el análisis que la recorre como disciplina y conflicto, y en la identificación de éste con las luchas sociales, Hito Steyerl saca a la luz "un mapa de prácticas que abarca la mayor parte del siglo XX y también la mayor parte del planeta" a partir del cual traza "una larga y variada historia, verdaderamente internacional, de la investigación artística, entendida en términos de una estética de la resistencia" en la que, por citar algunos ejemplos, reúne las prácticas factográficas y productivistas de la Unión Soviética postrevolucionaria, el trabajo documental de Tretiakov, Vertov, Stepanova; los ensayos fílmicos de Hans Richter y las derivas situacionistas. Todos se relacionan con movimientos sociales o revolucionarios, o con momentos de crisis y reforma.

En el proyecto "Labour in a single shot" no existe, en el plano de la investigación del medio cinematográfico, ningún componente social explícito (en qué medida puede estar implícito es una cuestión que requeriría un análisis más profundo), a pesar de que el tema del trabajo lo reclame. La visibilización del conflicto en este proyecto se desarrolla a través de la intervención gráfica de Creischer y Siekmann, que ilustra aspectos ligados al trabajo situados en los 15 lugares geográficos en los que se han producido las películas, con imágenes y datos sobre huelgas, sindicatos, desempleo o ropa de trabajo. Para este tipo de declaraciones más directas también se ha

elegido una referencia histórica, y en este caso muy connotada políticamente de forma muy evidente, porque se trata de los isotipos diseñados por Gerd Arntz y Otto Neurath en la Viena de los años 20.



Como ha quedado apuntado, “Labour in a single shot” es también un proyecto expositivo, lo que implica una reflexión sobre la exposición como canal de visibilización de la investigación. La sede final de la exposición ha sido la “Haus der Kulturen der Welt,” una institución que ha albergado un buen número de muestras paradigmáticas en el terreno de la investigación artística. Las cuestiones que pueden plantearse en este sentido son muy numerosas, pero aquí me parece interesante empezar con una que todavía no ha asomado en este breve texto: ¿en qué medida la validación de la investigación artística, de esta investigación artística concreta, viene dada por hecho de que se escenifique en el contexto expositivo? ¿Qué implica el despliegue de la investigación en este contexto en términos de debate intelectual tanto especializado como de divulgación? ¿Qué tipo de conflictos plantea en torno a la validación frente a otros escenarios habituales como, por ejemplo, el académico? Volveremos sobre este asunto, pero retomando la relación entre investigación y limitaciones que se ha planteado más arriba, en el sentido de que éstas, por ser autoimpuestas, no se interpretan como normativas en el sentido restrictivo de la palabra, habría que contraponer la condición opresiva que aparece casi indefectiblemente cuando la que impone límites es la academia.

Frente a lo señalado para la web, aquí hay una selección del material. En la sala de la “Haus der Kulturen der Welt”, los responsables del diseño conceptual de la exposición, el estudio de arquitectura Kuehn Malvezzi, han agrupado las películas elegidas en monitores dispuestos de forma aparentemente desordenada, pero que favorece que se produzcan miradas cruzadas. Mientras se ven las películas que se reúnen en uno de ellos se puede estar viendo de reojo las que están en los de alrededor. No hay recorrido preferente, y el visitante va de un monitor a otro guiándose por estímulos variados, que pueden ser visuales, pero también de otro tipo (por ejemplo, que haya poca gente reunida frente a la pantalla)⁶.



Para describir las conexiones que genera el montaje, una palabra apropiada podría ser la de reverberación. La experiencia visual, además de ser física, porque pone en funcionamiento los cuerpos, evoca también conceptos, y de alguna manera traduce el espíritu que subyace en las investigaciones artísticas. La reverberación es movimiento y se posiciona frente a lo estable. Con ello puede situarse en el contexto teórico de la "crisis de representación" que ha sido apuntado más arriba. Si la investigación que se propone desde esta postura conceptual niega lo estable y lo objetivo, y anima y se anima en lo dialógico, el montaje lo refuerza. De alguna manera, nos recuerda que teniendo en cuenta que el medio fílmico es esencialmente colaborativo, la investigación artística que suscita es inevitablemente dialógica.

Pero la idea de reverberación, que tomo prestada de las reflexiones de Chus Martínez sobre investigación artística, también es pertinente para nombrar la manera en que la investigación académica se articula con la artística en este proyecto concreto. En su texto, Chus Martínez habla de formas de conectividad, y de la mano de Bachelard, elige esta noción de reverberación "como una imagen que plasma la relación de movimiento entre lógicas de pensamiento y métodos de trabajo que no tienen nada en común". "De esta operación tan abstracta y difícil de determinar" –sigue diciendo– "depende la aparición de otro tipo de pensamiento. Contra la ecuación obra-comentario, el arte contemporáneo propone constituirse en ese espacio de reverberación. El arte no es un pretexto para pensar, sino pensamiento que funciona por el intercambio permanente entre sistemas distintos que oscilan y nos hacen oscilar entre lo abstracto y lo concreto"⁷.

Uno de los aspectos más interesantes de "Labour in a single shot" es, precisamente, el de las dinámicas adoptadas en la articulación entre investigación fílmica e investigación académica o extra académica. En el proyecto participa el centro de investigación internacional re:work, ligado a la universidad Humboldt de Berlín, en el que dos investigadores, Andreas Eckert y Jürgen Kocka, junto a un equipo mayor, dirigen un estudio sobre "Work and life course as historical problems", centrado a las relaciones entre trabajo y vida⁸. La mayor parte de los estudios que se desarrollan en esta institución se concentran en períodos y en espacios específicos, pero también aspiran a reconstruir contextos amplios, establecer comparaciones y estudiar conexiones en una escala global. Jürgen Kocka es un estudioso de la comparación histórica y trabaja también sobre historia y narración⁹. Su implicación en un proyecto de investigación artística como el que tratamos también merece atención, y pone sobre el tapete la necesidad de conocer las experimentaciones metodológicas y epistemológicas que se producen en territorios de afinidad natural al artístico como el de las ciencias sociales (porque no siempre existe una conciencia de la experimentación y de los nuevos enfoques que se debaten en ellas desde los ámbitos de las prácticas artísticas) para situarse en el siempre inacabado debate sobre lo inter/trans/extra disciplinar.

En el proyecto de "Labour in a single shot", el análisis de cómo se lleva a cabo la interacción entre exposición, conferencias, debates y talleres es muy significativo en este sentido. Mejor que en lo extradisciplinar, que implica tropismo ("el deseo o la necesidad de girarse hacia otra cosa, hacia un campo o disciplina exteriores") y reflexividad ("un regreso crítico al punto de partida, un intento de transformar la disciplina inicial")¹⁰, aquí no interesa tanto el lugar de salida, y sí mucho más esa conexión en base a la reverberación que se acaba de apuntar para el montaje expositivo. Aunque el punto de partida de todas las conferencias que se impartieron en la "Haus der Kulturen der Welt" eran las proyecciones de las películas, lo verdaderamente importante fueron los temas elegidos para su distribución en las 4 sesiones en las que se agruparon: "Hands/Tools/Gestures", "Circle/Rhythm/Ritual", "Dedication/Precision/Vocation" y "Valorization"¹¹. A partir de estos temas, de su amplitud y del archipiélago que componen, sin que

ninguno de ellos tenga una situación central, es como se plantea la discusión y el debate, generando un conocimiento compartido y distribuido entre teóricos, artistas, artistas teóricos y activistas¹². En uno de los talleres, "Histories of Labour and the Labour of the image", en el que tres miembros del proyecto re:work plantearon relaciones entre sus proyectos de investigación y la exposición, la profesora Anupama Rao, que investiga sobre castas, política y vida cotidiana en la Bombay colonial y postcolonial, habló de trabajo y rutina a partir de una de las películas del proyecto, "Perception, Sensation, Craft", y de determinadas prácticas fílmicas (la de Farocki, concretamente) como estética de la "crisis de representación"¹³. Las películas son fuente, herramienta, técnica y campo independiente de investigación.

Como la validación de la investigación artística tiene que ver con el retorno, con la recompensa, está bien volver a ella para una reflexión final. Por una parte, suele señalarse que su reconocimiento se vincula a lo que aporta en el terreno de la creatividad. Pero también existen voces críticas sobre su visibilidad cuando se presenta y se discute en el terreno académico (sobre su invisibilidad, en definitiva)¹⁴. En este sentido, la discusión podría establecerse en torno a qué tipo de acceso promueven las instituciones que generan investigación artística y en qué medida alientan su recepción crítica en contextos sociales externos. Esto supondría situar la validación precisamente en este sentido, como una extensión de la reverberación que venimos tratando hacia lo social, entendida como diseminación. Y aquí quedan, abiertas, muchas preguntas. ¿Cuál es el retorno social de las investigaciones artísticas en relación a los formatos y las plataformas en que se producen? ¿En qué territorio de lo educativo sitúan este retorno el museo y la academia? ¿Debe limitarse la esfera crítica que genera la academia a la creatividad? Si lo hace, ¿no supone esto mantener el potencial de la investigación sólo en su interior? ¿Cómo activar mecanismos que conecten los saberes que genera la investigación artística más allá del museo, más allá de la academia? ¡Vamos!

NOTAS

¹ Un debate historiográfico que afecta a la investigación universitaria, en relación al capitalismo académico que analiza Ibarra Colado, Eduardo: *Capitalismo académico y globalización. La universidad reinventada*. [<http://www.arteinvestigacion.net/2012/04/sfdgzxv-grdhtyfgjhjvgjh-dxjgcjfg.html>]. [todos los enlaces que aparecen citados en este texto están activos a fecha de 15 de mayo de 2015].

² En la reseña del proyecto <http://metropolism.com/reviews/labour-in-a-single-shot/>, se contabilizan 400 películas

³ <http://www.labour-in-a-single-shot.net/en/project/concept/>

⁴ Díaz Cuyás, José: "Mostrar y demostrar: arte e investigación", *Seminario INTER / MULTI / CROSS / TRANS. El territorio incierto de la teoría del arte en la época del capitalismo académico*, Montehermoso. Vitoria-Gasteiz, diciembre 2010. [<http://www.arteinvestigacion.net/search/label/Jos%C3%A9%20D%C3%ADaz%20Cuy%C3%A1s>]

⁵ Steyerl, Hito: *¿Una estética de la resistencia? La investigación artística como disciplina y conflictok*, 2010 [<http://eipcp.net/transversal/0311/steyerl/es>]

⁶ "In the installation at HKW these film miniatures find a spatial form. When the moving images are played side by side, it is possible to spin the finest of connecting threads between them, while also highlighting fractures and differences." [http://www.hkw.de/en/programm/projekte/2015/eine_einstellung_zur_arbeit/ausstellung_eine_einstellung_zur_arbeit/ausstellung.php].

⁷ Martínez, Chus: *Felicidad clandestina. ¿Qué queremos decir con investigación artística?*, 2010 [<http://www.arteinvestigacion.net/2012/05/felicidad-clandestina-que-queremos.html>]

⁸ <https://rework.hu-berlin.de/en/mission-and-themes.html>

⁹ Kocka, Jürgen: *Historia social y conciencia histórica*. Marcial Pons: Madrid, 2002.

¹⁰ Holmes, Brian: *Investigaciones extradisciplinares Hacia una nueva crítica de las instituciones*, 2007, [<http://eipcp.net/transversal/0106/holmes/es>]

¹¹ La definición de los campos contrasta con la clasificación temática de las películas en la web del proyecto, y la diferencia es interesante.

¹² http://www.hkw.de/en/programm/projekte/2015/eine_einstellung_zur_arbeit/konferenz_eine_einstellung_zur_arbeit/veranstaltungen_konferenz_arbeit.php

¹³ <https://rework.hu-berlin.de/files/content/documents/Invitation%20Workshop.pdf>

¹⁴ Holert, Tom: *Looking for Agency in the Knowledge based institution*, 2010, [https://www.google.es/?gws_rd=ssl#q=http%3A%2F%2Fwww.mahku.nl%2Fdownload%2FmaHKUzine08_web.pdf]

Villaplana Ruiz, Virginia.

Profesora e investigadora en la Universidad de Murcia, Facultad de Comunicación y Documentación. Miembro del consejo editorial de la revista científica Arte y Políticas de Identidad Editum y del grupo de investigación Las Lindes.

La investigación extradisciplinar en artes visuales: prácticas colaborativas y aprendizajes comunes. (Hacia una nueva relación en las ciencias sociales. La comunicación, el arte y la educación en cuestión).

TIPO DE TRABAJO

Comunicación invitada.

PALABRAS CLAVE

Media art, Investigación-acción, Ciencias Sociales, Comunicación.

KEY WORDS

Media art, Action Research, Social Sciences, Communication.

RESUMEN

En este ensayo se plantean ciertas problemáticas de la reivindicación de la investigación artística en las artes visuales, no como objeto de un conocimiento, sino como una forma de conocimiento en sí misma. Las cuestiones que se plantean apuntan a la construcción de un territorio sobre los "qué" y los "cómo" para reubicar un posible la investigación artística en el ámbito académico y su relación con las ciencias sociales, la comunicación y la educación.

ABSTRACT

This essay raises certain problems that claim artistic production, not as objects of knowledge, but as a form of knowledge itself. The issues raised are to build a territory about the "what" and "how" to relocate to possible territory of artistic research in academia and its relation to the social sciences, communication and education.

CONTENIDO

Introducción. Anotaciones al margen.

El origen de este ensayo está en mi participación como ponente en el II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales organizado por ANIAV, realizado en la Universidad Politécnica de Valencia en julio de 2015. En este encuentro planteamos un panel con la propuesta de enfocar la necesidad de reformular saberes y señalar un debate en torno a la investigación en artes visuales. Las cuestiones que nos interesaron apuntan hacia los "qué" y los "cómo" necesarios hoy para reubicar un posible territorio de la investigación artística. Al situarnos en este territorio se hace necesaria esbozar un recorrido que nos lleve a una nueva relación entre las ciencias sociales, la comunicación, el arte y la educación. Y por otra parte, concebir la investigación extradisciplinar en artes visuales dentro de un territorio de prácticas colaborativas y aprendizajes comunes.

La comunicación, el arte y la educación en cuestión retoman una serie de reflexiones teóricas sobre la experiencia estética, la praxis, los aprendizajes en las prácticas colaborativas y participativas. Estas reflexiones emergen en este caso con la intención de recopilar los recorridos y despliegues de mi trabajo en el arte y la educación. Estos recorridos comparten una doble condición de acción/posibilidad como nexo de una poética conscientemente inacabada. Esta poética entre la praxis y la teoría contienen a su vez estos interrogantes comunes hacia: los saberes situados del arte, las narrativas de género, los estudios culturales y las pedagogías críticas.

El impulso que mueve la escritura de estas anotaciones sin margen a su vez, debo decir que es lugar compartido con otras artistas que en España simultáneamente a su propuesta de entender la práctica artística como un área de investigación y experimentación en las artes visuales, también comprometen su labor profesional como educadoras o profesoras en diversos espacios educativos de producción de conocimiento y saberes. Con frecuencia transitamos los espacios reales que comprenden la enseñanza formal, la educación secundaria obligatoria, la universidad o la formación profesional en los que puede detectarse la insuficiente presencia de las enseñanzas curriculares relacionadas con: la alfabetización visual y escrita frente a brecha social existente en el libre acceso de recursos simbólicos, culturales y en la adquisición de códigos expresivos, estéticos y comunicativos.

Desarrollo. Imágenes y acciones en la búsqueda de un compromiso o distracción

“Quiero que saques tu teléfono móvil. Que enciendas la cámara de vídeo. Que ahora grabes cualquier cosa durante un par de segundos. Sin cortes. Te está permitido moverte, panear y hacer zoom. Y utilizar solo los efectos que vienen por defecto en el aparato. Sigue haciéndolo durante un mes, cada día. Ahora detente. Escucha. Empecemos con una tesis sencilla: lo que antes era trabajo se está convirtiendo cada vez más en una ocupación. (...) Una ocupación no necesariamente implica una remuneración, puesto que se considera que el proceso contiene su propia gratificación. No tiene otro marco temporal que no sea el propio transcurrir del tiempo. No se centra en un productor/trabajador, si bien incluye personas que consumen, reproducen, que incluso destruyen, derrochan tiempo y espectadoras: básicamente, cualquiera que busque distracción o compromiso” (La voz de Hito Steyerl en el libro *Los condenados de la pantalla*, 2014)

La investigación-acción participativa: extradisciplinariedad y posiciones críticas.

Las áreas de debate que las artes visuales, las pedagogías feministas y la cultura visual digital están vislumbrando se basan sobretudo en una tradición feminista de la investigación-acción participativa, por tanto, incluyen la acción comunicativa, pedagógica o educativa como una herramienta de investigación y acción. Pienso que todo ello debería de hacernos pensar e imaginar de nuevo ese lugar entre el arte, la comunicación y la educación. Algunas de las ideas que avanzo deseo situarlas en las siguientes líneas de trabajo. La creación de contenidos educativos, culturales, artístico y sociales en la cultura visual digital que activen un proceso de aprendizaje y experimentación social. La innovación de metodologías experimentales en educación informal aplicadas el uso de las tecnologías de información. Finalmente, la producción artística colaborativa de espacios intergeneracionales de debate y la aplicación de pedagogías críticas. Y por último, la producción artística colaborativa sobre la transmisión de la memoria como expresión de la diversidad social y su traslación en la creación de narrativas e imaginarios de la historia del presente.

Las cuestiones que este ensayo aborda entre la comunicación, el arte, la educación y la pedagogía feminista parten de la necesidad de reflexionar en el contexto del II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales, y sobre las nuevas formas de generar conocimiento en las prácticas artísticas colaborativas y participativas. A principios del mes de marzo inicié la redacción de este texto y buscaba imaginar un territorio falible que pudiera contener en su inmaterialidad el código fuente de un habla común. Si hiciéramos en este mismo instante el ejercicio de imaginar para imaginarnos en ese espacio de habla común podríamos empezar a interrogarnos sobre la responsabilidad de repensar una política cultural educativa que por una parte considere las nuevas formas globales que aporta la producción de conocimiento y la investigación en artes visuales. Recupero aquí las ideas entre estética feminista y praxis que Vala Walsh aportó en el texto “Testigos presenciales, no espectadoras; activistas, no académicas: la pedagogía feminista y la creatividad de las mujeres”: “El proceso feminista implica la producción de conocimiento/arte útiles y accesibles. En el camino se replantean “utilidad”, “usos” y “accesibilidad”, rompiendo límites y jerarquías tales como estética/ética, cultura/naturaleza, arte/ecología.” El proceso feminista es integrador y destaca las conexiones y continuidades que hay entre las distintas prácticas culturales y áreas de la vida social. Vala Walsh nos aporta además una definición sobre la pedagogía feminista para destacar la relevancia de la educación artística y su dimensión extradisciplinar: “La pedagogía feminista se desarrolla a través de la colaboración y la creatividad. Destaca el compartir experiencias, información, ideas, sentimientos y capacidades; el sentido de reciprocidad (...). Con su hincapié en lo interrelacional y el proceso, la pedagogía feminista encarna la oposición al dualismo sujeto-objeto que sustenta el pensamiento blanco occidental, e inevitablemente se arriesga también a ser percibida como no académica y no profesional.”¹ El feminismo ofrece la posibilidad de una transdisciplinariedad sincrética e integradora que supone un reto a las relaciones de poder en la sociedad, condicionadas por el género, la raza, y la vulnerabilidad de las mujeres dentro de estas disposiciones. “La revisión y recreación de nuestras formas y relaciones sociales/culturales requiere tanto una poética como una política, y la estética es esencial para ambas. Hay que evitar los métodos académicos que dan como resultado que se discuta sobre las mujeres o sobre las artistas meramente como «significantes», pues esto se limita a repetir el interés masculino de la Academia por hacer progresar las fronteras del conocimiento, con las mujeres sirviendo de material secundario para este proyecto «neutral». (...) El arte debe ser aclamado como testimonio cotidiano de «la no violencia como poder», y como base para la comunidad, no para la separación.”² En este eje conviene

recordar la propuesta de Brian Holmes en su texto “Investigaciones extradisciplinares. Hacia una nueva crítica de las instituciones” y cómo lo extradisciplinario se propone para una nueva crítica institucional: “La ambición extradisciplinar consiste en llevar a cabo investigaciones rigurosas en terrenos tan alejados del arte como son las finanzas, la biotecnología, la geografía, el urbanismo, la psiquiatría, el espectro electromagnético, etc., para impulsar en estos terrenos el «libre juego de las facultades» y la experimentación intersubjetiva que caracterizan al arte moderno y contemporáneo, pero también para tratar de identificar, dentro de esos mismos dominios, los usos espectaculares o instrumentales que con tanta frecuencia se hacen de las libertades sorpresivas y subversivas del juego estético, como hace el arquitecto Eyal Weizman de manera ejemplar cuando investiga la apropiación militar israelí y estadounidense de estrategias arquitectónicas cuya concepción original era subversiva. Eyal Weizman desafía a lo militar en su propio terreno con sus mapas de infraestructuras de seguridad en Israel; pero regresa con elementos nuevos para el examen crítico de lo que había sido su disciplina exclusiva.”³

En este sentido es preciso comprender la investigación arte-comunicativa-educativa, los espacios de interacción que integran procesos de subjetividad complejos y en los usos sociales de la memoria. Todo ello me llevó hace unos años a desarrollar la metodología experimental de la mediabiografía⁴. A partir de esta metodología que se centra en la memoria transactiva también exploré experiencias entre arte, comunicación comunitaria, salud y antipsiquiatría en la tercera edad (Alzheimer), grupos con daño cerebral adquirido, cuidados del cuerpo y condiciones de vida con grupos de adolescentes y diversidad funcional. El proyecto de arte y educación *Diarios de Sueños Intermitentes* (Departamento de educación y acción cultural Musac/ Centro de Inserción Social de León) exploró la expresión de la identidad de género y la narración de la biografía con grupos de mujeres y hombres en situación de privación de libertad. En la actualidad como parte de Real-Code⁵ y junto a otros investigadores participo en el proyecto “Ciudadanía y Educomunicación” para el estudio de la vulnerabilidad en medios de comunicación, la formación, la comunicación en las comunidades y en grupos de prioridad de atención social. La idea que se persigue es analizar cómo informan los medios de comunicación sobre “los llamados” grupos prioritarios de atención social (personas con diversidad funcional, enfoque de género, migrantes, infancia y juventud), qué grado de vulnerabilidad se construye sobre su representación en los mass media y cómo imaginan otra la posibilidad de representación y creación de formas de autorepresentación linkadas a la noción *Imaginación Civil* que Ariela Ariella propone en su libro *The Civil Imagination. A Political Ontology of Photography*⁶. La Imaginación Civil saca a la luz la forma en la que las imágenes pueden tanto reforzar y ser parte de una resistencia a la realidad opresiva impuesta sobre las personas representadas.

Conclusiones

Cuando hablamos de Investigación Artística o Investigación basada en las Artes, no nos referimos a la aplicación de los métodos científicos o de análisis de las ciencias sociales en la práctica artística, sino más bien a las posibilidades de negociar otros modos de producir y aplicar las condiciones y las políticas en las que el pensamiento artístico se enmarca socialmente.

De este modo, la investigación artística hay que entenderla como una forma de análisis y reflexión, pero fundamentalmente de acción, capaz de redefinir y reubicar la práctica artística en el presente. La primera conclusión es que la retórica en torno a la Sociedad de la Información o Economía del conocimiento, ha supuesto un cambio de paradigma que ha asimilado fácilmente la práctica artística para cubrir determinadas plusvalías simbólicas en las agendas institucionales. En este sentido, el carácter investigador o I + D aplicado a las artes visuales está siendo un recurso cada vez más utilizado de acuerdo a los criterios determinados por las industrias creativas. Y corre el peligro de ser adaptado como una tendencia en el mercado del conocimiento. La segunda conclusión resulta de considerar el siguiente hecho, el componente investigador del arte ya se considera en algunos países una clave indispensable, tanto para las políticas públicas innovadoras como para la promoción de la llamada clase creativa. Sin embargo, este fenómeno no anula el valor de las aportaciones específicas del arte en el conocimiento científico, tecnológico, social y económico. En consecuencia, si en algo se debería diferenciar la investigación artística es precisamente en su capacidad de inocular disensión en relación a la supuesta neutralidad con que a menudo se fundamenta la producción de conocimiento en otros ámbitos del pensamiento. Finalmente se puede concluir que lejos de manifestarse siguiendo los protocolos académicos clásicos, la Investigación Artística que aquí se propone tiene como objetivo revalidar el conocimiento colectivo en relación a las metodologías científicas. En su lugar, la Investigación Artística se acerca a las metodologías de investigación no lineales y a las formas de escritura dialógica a través de la construcción de narrativas, en consonancia con las epistemologías y metodologías feministas, la investigación Acción-Participante y la generación de conocimientos situados.

FUENTES REFERENCIALES.

- Ahmed, S. (2004). *The Cultural Politics of Emotion*. London: Routledge Edinburgh University Press.
- Bauer P. and Kidner D. editors (2013): *Working Together: Notes on British Film Collectives in the 1970s*, Focal Point Gallery, London.
- Colectivo Subtramas (2014): «Cuatro preguntas para una utilidad que está por venir». *Un saber realmente útil*, Museo Nacional Reina Sofía, Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, 2014.
- De Certeau, Michel. *La invención de lo cotidiano*. 2 vols. México, D. F.: Instituto Iberoamericano, 2006.
- CHOMSKY, Noam (2005): *Sobre democracia y educación*, Volumen I y II. Barcelona: Paidós.
- GRZNIC, Marta i REITSAMER, Rosa (eds) (2008): *New Feminism. Worlds of Feminism, Queer and Networking Conditions*. Viena: Löcker.
- STEYERL, Hito: "Los condenados de la pantalla". Editorial Caja Negra. Buenos Aires 2014. Traducción: Marcelo Expósito. Título Original: *The Wretched of the Screen*.

ARTÍCULOS (Fecha de consulta 12 de junio, 2015)

- Hito Steyerl, "¿Una estética de la resistencia? La investigación artística como disciplina y conflicto", 2010. <http://eipcp.net/transversal/0311/steyerl/es>
- Malo, Marta (2004): "Nociones Comunes: del análisis institucional a experiencias contemporáneas entre investigación y militancia". <http://eipcp.net/transversal/0707/malo/es/print>
- ZAMORA, José A. - Docencia e investigación en la "sociedad del conocimiento". Una aproximación crítica - VVAA: Espai en Blanc 7-8: El combate del pensamiento (ISBN 9788472904927) - Edicions Bellaterra - 2010 - 11pp.

WEBGRAFÍA COMENTADA. SELECCIÓN DE PROYECTOS ARTE, COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN

· **Colectivo Chto Delat** , Moscú/San Petesburgo

La plataforma Chto Delat integra a artistas, filósofos, investigadores sociales, activistas y a todas aquellas personas cuyo objetivo es la producción crítica e independiente de proyectos artísticos basados en la investigación, la publicación, la educación y el activismo. Todas las iniciativas de Chto Delat se basan en los principios de autoorganización, solidaridad y colectivismo, manifestándose a través de la coordinación política de grupos de trabajo. Organiza y apoya a redes de ayuda mutua con todos aquellos grupos de base que comparten los principios del internacionalismo, el feminismo y la igualdad.

· Colectivo Etcétera **Federico Zukerfeld & Loreto Garín** Argentina ,
Fundadores del colectivo Etcétera y miembros del movimiento Internacional Errorista.

· **La cátedra experimental sobre producción de subjetividad (CXPDS)**. Rosario, Argentina ,

Proyecto militante que articula prácticas de autoformación, coinvestigación e innovación teórica, con el objeto de producir formas constituyentes de militancia universitaria que tengan como terreno existencial los problemas del saber y el pensamiento, de su producción y de su capacidad de producir efectos políticos en las experiencias de autoorganización social.
<http://eipcp.net/transversal/0707/catedraexperimental/es>

Las Lindes. Grupo de investigación y acción acerca de educación, arte y prácticas culturales. Las Lindes surgió en 2009 hasta la actualidad como respuesta a una inquietud compartida por distintos agentes de la educación que se enfrentaban a la dificultad de generar un relato diferente al dominante sobre las prácticas educativas críticas al tiempo que intuían la necesidad de construir una comunidad educativa que reflexionase sobre la esencia de la educación. Desde el inicio del proyecto partimos de la convicción de que la educación es el lugar privilegiado desde el que construir un proyecto común de futuro y nos planteamos el trabajo desde la pregunta y el cuestionamiento continuo de nuestras prácticas y de nuestros referentes teóricos como una posibilidad de dar cuerpo a una comunidad para reflexionar, compartir y dirigir nuestras preocupaciones y deseos. <http://ca2m.org/es/vidioteca-lindes>

· **Sitesize**. Barcelona,

Plataforma fundada en 2002 por Elvira Pujol y Joan Vila-Puig. Sitesize desarrolla proyectos colaborativos de creación y mediación cultural, centrados en la metrópolis contemporánea, con una atención especial en la región metropolitana de Barcelona. Sus ámbitos de

interés son principalmente las prácticas de producción cultural autónoma y la investigación de nuevas geografías territoriales y paisajísticas.

Subtramas. Plataforma de investigación y de coaprendizaje sobre las prácticas de producción audiovisual colaborativas. (Colectivo formado por Diego del Pozo, Montse Romani y Virginia Villaplana). Financiado por Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Proyecto de investigación en proceso enmarcado en el campo de estudio de la cultura visual digital, que impulsa la investigación y la producción colaborativa en torno a la imagen en movimiento. Para ello, *Subtramas* pone en valor aquellos trabajos que, desde el cine colectivo y las artes visuales, han cuestionado las relaciones entre el conocimiento y el poder, fomentando un territorio de cruce entre el arte, la democracia participativa, la educación y la vida cotidiana. <http://subtramas.museoreinasofia.es/es>

NOTAS:

¹ Vala Walsh (1998): "Testigos presenciales, no espectadoras; activistas, no académicas: la pedagogía feminista y la creatividad de las mujeres". En Katy DEEPWELL (ed.): *Nueva crítica feminista de arte. Estrategias críticas*. Cátedra, Madrid, pág. 112.

² Vala Walsh (1998): "Testigos presenciales, no espectadoras; activistas, no académicas: la pedagogía feminista y la creatividad de las mujeres". En Katy DEEPWELL (ed.): *Nueva crítica feminista de arte. Estrategias críticas*. Cátedra, Madrid, pág. 114-115.

³ BRIAN HOLMES. "*Investigaciones extradisciplinarias. Hacia una nueva crítica de las instituciones*"; "*Lo extradisciplinario. Para una nueva crítica institucional*". Artículo publicado en el nº 28 de la revista *Multitudes*, 2007.

⁴ "Memoria colectiva y mediabiografía como transformación de los relatos culturales". Revista Científica, Arte y Políticas de Identidad, editorial Editum de la Universidad de Murcia. *Narrativas poscoloniales: globalización e identidades*. Volumen: 3. Año: diciembre 2010 pp: 87- 101. La mediabiografía es una herramienta interdisciplinar que se desarrolla en la práctica con imágenes de la memoria digital. La mediabiografía parte de las enseñanzas que puede compartir personalmente con Frigga Haug y de la lectura de su obra de ensayo en ciencias sociales sobre Memory Work.

⁵ Real-Code. Red Europa América Latina de Comunicación y Desarrollo. <http://www.real-code.org/es/>

⁶ Azoulay, Ariella: *Civil Imagination: A Political Ontology of Photography*, London: Verso, 2012.



comunicaciones y pósters



comunicaciones presenciales

Inmaculada Abarca Martínez.

Escultora. Especialista en Arte Público. Dr.ª en Bellas Artes - Universitat Politècnica de València. Profesora en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Murcia. Grupo de Investigación: E0A6-03: Arte, Espacio Público y Paisaje. Profesora de la Escuela de Arte y Diseño Superior de Orihuela. www.inmaculadaabarca.com

ESTRUCTURA Y SISTEMA. La respuesta vegetal en la mira del compromiso escultórico.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Sistema, estructura, real, virtual, vegetal, compromiso, escultura.

KEY WORDS

System, structure, real, virtual, plant, sculpture.

RESUMEN

En la paradójica confluencia entre los vocablos "real" y "virtual", hemos determinado incidir en la relación que plantean parámetros como "estructura" y "sistema" como terminologías relacionadas con ambos y que, remitiéndonos al ámbito escultórico, nos sirven para establecer vínculos con los procesos de creación artística. El universo es un sistema armónico de resonancias en el que todas las partes armonizan y se corresponden unas con otras, en el todo del cosmos. Enfocándonos en la misión del arte, el objetivo del artista, es entonces revelar las armonías que subyacen en la realidad y que no pueden percibir los sentidos. En la actualidad los artistas, muestran procesos creativos partiendo de las similitudes entre el sistema creativo de las prácticas artísticas y el desarrollo de las plantas, realizando proyectos en los que nos plantean sistemas aparentemente naturales. En la práctica de la escultura, artistas como Ander Azpiri (Guadalajara, Jalisco, 1971) y Paola de Anda (México, D.F., 1979) realizan sistemas escultóricos que funcionan como organismos vivos recurriendo a estructuras del mundo vegetal que reproducen los ritmos de crecimiento de la Naturaleza. Los vegetales en estos casos son tomados como pretexto para reflexionar sobre el comportamiento de los seres humanos. La utilización de plantas virtuales o reales es, en estos casos, una forma de plantear procesos creativos que evidencian las relaciones metafóricas que se establecen entre sí. Esta reflexión nos ofrece la perspectiva de que los proyectos estructurales y sistémicos, concebidos mediante el uso de elementos vegetales, se constituyen como una metáfora de nuestras sociedades contemporáneas, cuestionando la viabilidad de nuestros sistemas de valores y la pérdida de relación real con todo aquello que nos rodea, replanteando de forma virtual, nuestra propia presencia en el mundo como humanos.

ABSTRACT

In the paradoxical confluence between "real" and "virtual" words, we determined influence the relationship posed words like "structure" and "system" as terminologies related to both and, by referring to the sculptural field, we serve to establish links with the process of artistic creation. The universe is a harmonic resonance system in which all parties and harmonize with each other, in whole cosmos match. Focusing on the mission of art, the artist's goal is then to reveal the harmonies underlying reality and the senses can not perceive. At present the artists show creative processes based on the similarities between the creative system of artistic practices and development of plants, carrying out projects in which we pose seemingly natural systems. In the practice of sculpture, artists like Ander Azpiri (Guadalajara, Jalisco, 1971) and Paola de Anda (Mexico City, 1979) made sculptural systems that function as living organisms using structures that reproduce the plant world growth rates the nature. The vegetables in these cases are taken as a pretext to reflect on the behavior of human beings. The use of virtual or real plants is, in these cases, a way of putting creative processes that demonstrate the

metaphorical relationships established among themselves. This reflection offers the prospect of structural and systemic projects, designed by using plant elements, constitute a metaphor of our contemporary societies, questioning the viability of our value systems and loss of real relationship with all that around us, rethinking virtually, our own presence in the world as humans.

CONTENIDO

Introducción

En la paradójica confluencia entre los vocablos “real” y “virtual”, hemos determinado incidir en la relación que plantean términos como “estructura” y “sistema” como terminologías relacionadas con ambos y que, remitiéndonos al ámbito escultórico, nos sirven para establecer vínculos con los procesos de creación artística. Siguiendo las definiciones que nos da la Real Academia de la Lengua Española, “real” es aquello que tiene existencia verdadera y efectiva, mientras que lo “virtual”, caracterizado por tener la virtud de producir un efecto¹ -aunque no lo produzca en realidad- tiene una existencia aparente y no real o fáctica. Por otra parte, podemos definir un “sistema” como un conjunto de partes coordinadas que se encuentran en interacción con la finalidad de alcanzar un conjunto de objetivos² o lo que es lo mismo, un conjunto de reglas o principios sobre una materia, racionalmente enlazados entre sí, y como un conjunto de cosas que relacionadas entre sí ordenadamente, contribuyen a determinado objeto. Por su parte, la palabra “estructura” hace referencia a la distribución y orden de las partes importantes de un edificio, de un cuerpo o de alguna otra cosa que, a manera de armadura, sirve de sustentación a dichos elementos. Si hablamos en términos artísticos, en particular de escultura, Jean-François Pirson en relación a la complementariedad de las partes en una escultura, señala la importancia de la relación entre las partes y el todo, afirmando que el análisis estructural considera el objeto “como un conjunto de elementos interdependientes, un sistema donde todo se entrelaza. Cualquier modificación que afecte a una de las partes del sistema repercute en su totalidad e, inversamente”³.

El universo, según la visión tradicional de numerosas culturas, es un sistema armónico de resonancias en el que todas las partes armonizan y se corresponden unas con otras, en el todo del cosmos. Enfocándonos en la misión del arte, el objetivo del artista, es entonces “revelar las armonías que subyacen en la realidad y que no pueden percibir los sentidos, ya que dichas armonías están hechas de materiales más sutiles”⁴. Para Goethe hablar de un sistema natural es una expresión contradictoria, ya que en su opinión, la naturaleza no tiene un sistema sino que es vida y secuencia, es por esto que defiende que la observación de la Naturaleza no tiene límites ya que “se puede proceder dividiéndola en sus mínimos detalles o en su conjunto, siguiendo el rastro a lo ancho y a lo alto”⁵. En la actualidad los artistas, muestran procesos creativos partiendo de las similitudes entre el sistema creativo de las prácticas artísticas y el desarrollo físico y orgánico de las plantas, realizando proyectos en los que nos plantean sistemas aparentemente naturales, teniendo en cuenta que “la obra no es un sistema cerrado de relaciones internas sino un elemento en el sistema exterior relacional: *obra-medio ambiente-espectador*”⁶.

Por otra parte, la vida, entendida como un sistema organizado de correspondencias, tiene su reflejo en el arte contemporáneo en obras que utilizan organismos vivos como material artístico. La característica fundamental en este tipo de piezas es que en ellas convergen procesos naturales, junto con las condiciones predispuestas por el artista para la recreación de pequeños ecosistemas regidos por el mismo azar de la Naturaleza. Esto pone de manifiesto la contraposición entre el mundo natural y el mundo creado por el hombre. Este tipo de prácticas, obligan tanto a una redefinición de la obra de arte, como del proceso artístico que plantea ahora, un desarrollo fenomenológico de la creación artística. A mediados del siglo pasado, Merleau-Ponty apuntaba que no puede comprenderse al hombre y al mundo sino a partir de su fisicidad, definiendo la fenomenología como el estudio de las esencias de forma que, según esta disciplina, “todos los problemas se resuelven en la definición de esencias: la esencia de la percepción, la esencia de la conciencia”⁷, siendo la fenomenología, una filosofía que resitúa las esencias dentro de la existencia.

Por lo tanto, estamos ante una forma de pensar el mundo como aquello que “está ahí” como una presencia inajenable, el mundo como facticidad. La aportación fundamental de este tipo de planteamientos consiste en la “compresión de las naturalezas verdaderas e inmutables”⁸. Los materiales obligan a pensar la obra de determinada manera, en función de sus propias características. Así, algo importante a tener en cuenta en este tipo de productos artísticos, es que los materiales naturales hablan por sí mismos, de forma que las obras adquieren una doble capacidad de resignificación semántica, anteriormente atribuida únicamente a la acción del artista. Todo ello obliga asimismo al espectador a cuestionar su propia presencia frente a este nuevo lenguaje artístico. Así, el objeto artístico deja de ser un mero elemento de contemplación, para formar parte de un arte capaz de transmitir un mensaje con múltiples resonancias, proponiendo al espectador una reflexión filosófica en torno a su propia existencia tanto como ser individual, social y como individuo insertado en un determinado espacio físico y conceptual.

Estructuras y sistemas

Enfocándonos en la práctica de la escultura, el escultor Ander Azpiri (Guadalajara, Jalisco, 1971) realiza sistemas escultóricos que funcionan como organismos vivos. Sus piezas crecen y se diseminan en función tanto de las características de cada una de ellas, como del medio o del espacio en el que se desenvuelven. En sus esculturas, Azpiri recurre a estructuras del mundo vegetal con las que reproduce los ritmos de crecimiento de la Naturaleza.



Ander Azpiri, *Luz y raíz*, 2009



Ander Azpiri, *Mangle*, 2009

Además de vegetales, diversos organismos son tomados como modelo y pretexto para reflexionar sobre el comportamiento de los seres humanos. En este sentido, la forma en la que las obras conviven y se relacionan entre sí en entornos específicos, tiene particular importancia. De forma similar a las plantas y a los humanos, estas piezas se desarrollan siguiendo diferentes pautas para mantenerse en funcionamiento, revelando una analogía entre las tácticas empleadas por las plantas y las formas de adaptación que los humanos siguen frente a las diversas circunstancias vitales y a los diferentes medios sociales en los que nos desenvolvemos. Desde la discreción de las formas, hasta la dominación por acumulación de las mismas, Azpiri crea sistemas transitorios, en donde mediante distintos grados de adaptación -transgresión, hibridación, simbiosis, convivencia o parasitismo- unas formas dependen de las otras para propagarse y seguir existiendo. Todas ellas se nutren de lo que el medio les ofrece, volviéndose más o menos especializadas según el caso, y recorriendo los distintos ciclos vitales hasta alcanzar su propio deterioro o fin. Las obras surgen y habitan en los lugares más inesperados y, al igual que las plantas, *brotan* en grietas o tejados, dando lugar a todo un ecosistema vegetal.



Ander Azpiri, *Subterránea*, 2007



Ander Azpiri, *Arraigada*, 2010

Los materiales que utiliza en sus esculturas: cables, luz y motores eléctricos, plumas, raíces, zacates, pelo humano, mangueras de riego, lianas o cucharas, definen las mismas. Los elementos que utiliza Azpiri forman parte de un sistema de objetos utilitarios que provienen del mundo de la funcionalidad. En estas esculturas se produce una simbiosis formal mediante una sustitución de funciones: en *Retoño* (2006), las ramas que salen de la pared están resueltas, además de con ramas reales, con plumas que encajan adecuadamente en el discurso formal. En *Arraigada* (2010) y *Hiedra* (2010), el artista nos presenta una configuración formal ramificada de plantas en desarrollo, pero los materiales empleados en ambas, son cables eléctricos y enchufes, conexiones o tubos aislantes que trastocan la función original de estos materiales, transformando el sistema de los objetos. En ocasiones las lianas que cuelgan son reales, pero en piezas como *Mangle* (2009), el material empleado es manguera de riego para el uso agrícola. Estos procedimientos nos acercan a lo cotidiano, consiguiendo que estas estructuras naturales formen parte de nuestro mundo.



Ander Azpiri, Refugio, 2007



Ander Azpiri, Retoño, 2006

El artista parece seguir a Baudrillard en torno al discurso sobre la funcionalidad de las cosas. La funcionalidad es así, la facultad de integrarse a un conjunto y lo “funcional no califica de ninguna manera lo que está adaptado a un fin, sino lo que está adaptado a un orden o a un sistema”⁹. En este sentido, la connotación de Naturaleza está intrínseca en el discurso de las formas. Estamos rodeados por doquier de objetos en los que la forma ofrece una solución contradictoria a la de su propia esencia, sin embargo, esta naturalización otorga a los objetos referencias morales y psicológicas que nos permiten compartir con naturalidad, su significado.



Ander Azpiri, Suculenta, 2014



Ander Azpiri, Pólipo, 2014



Ander Azpiri, Quiste, 2014

Sistemas y procesos

Las conexiones entre Arte y Naturaleza que observamos en la actualidad, se encuentran alejadas de las reivindicaciones del lugar como campo de acción, concretándose en presentaciones de procesos que acentúan determinados aspectos vitales relacionados con el ser humano. Ante el uso de ciertos materiales y la importancia de la *presentación* de los mismos, volvemos a la frontera que sitúa a la obra lejos de la representación, desplazando la percepción del objeto artístico como entidad cerrada en sus propios significados, hacia el objeto de arte como indicador de problemáticas definidas. Estas estrategias estilísticas cambian la forma de la representación, la obra de arte se presenta así como la “mediadora privilegiada entre la mirada y el mundo externo, de donde se derivan diversas estrategias de interpretación que intentan descifrar de un modo u otro las motivaciones que originan estos cambios de visión”¹⁰.

Encontramos así artistas que utilizan como estrategia el desencadenamiento de acciones o situaciones relacionadas con la estética procesual y con las formas efímeras del arte, obras que privilegian el aspecto temporal del arte en la medida en que se trata de intenciones que subrayan la fluidez de lo efímero. Fernández Arenas define el arte efímero como “el resultado de una serie de técnicas que, más que fabricar objetos, genera producciones; su valor, como obra reside precisamente en ser consumido, literalmente, en una experiencia comunicativa que agota la obra”¹¹ y recuerda que en la historia de la Humanidad, este tipo de prácticas, como podemos observar en multitud de culturas, no son ni tan nuevas ni tan extravagantes, si bien anteriormente, no formaban parte del ámbito artístico.

Artistas como Paola de Anda (México, D.F., 1979), se mueven en este tipo de dinámicas procesuales. Sus obras exploran las relaciones entre el arte y la Naturaleza, en conexión con ciertas disciplinas semicientíficas que le permiten a su vez, dentro del contexto artístico, la recreación de ámbitos naturales. La utilización de plantas en estos casos, es una forma de plantear procesos creativos que parten de

los conceptos de crecimiento, expansión y estructura, específicos del mundo vegetal, buscando evidenciar con ellos, las posibles relaciones metafóricas que se establecen entre sí. Así, uno de sus proyectos tiene que ver con la elaboración de biotipos formados por organismos que crecen asociados a pequeños pero complejos ecosistemas, que se anclan en las referencias mencionadas. El proyecto *Eventos Fungi* o *Sinergia* (2005), estaba basado en el cultivo doméstico de hongos macroscópicos (setas), organismos que pueden crecer en diferentes espacios y objetos. La construcción de un biotipo dentro del ámbito artístico, implica una fragilidad de montaje especialmente complicada, que se puede percibir en el conjunto de la obra. Por otro lado, esta obra realizada en colaboración con organismos vivos y todos sus posteriores desarrollos como el registro sobre papel del proceso de las esporadas¹² o *esporografías*, los registros fotográficos y los videos, implica un arte interactivo que integra en ocasiones la colaboración del espectador. La intención del mismo era concretar mediante el trabajo colectivo y el desarrollo procesual (a partir de la materia orgánica y su transformación), el cruce o desplazamiento de conocimiento con una disciplina distinta del arte, en concreto con la biología.



Paola de Anda, *Eventos Fungi*. *Lo visible apunta a lo invisible*. *Sinergia*, 2005



Paola de Anda, *Eventos Fungi*. *Lo visible apunta a lo invisible*. *Sinergia*, 2005



Paola de Anda, *Eventos Fungi* o *Sinergia*, 2005

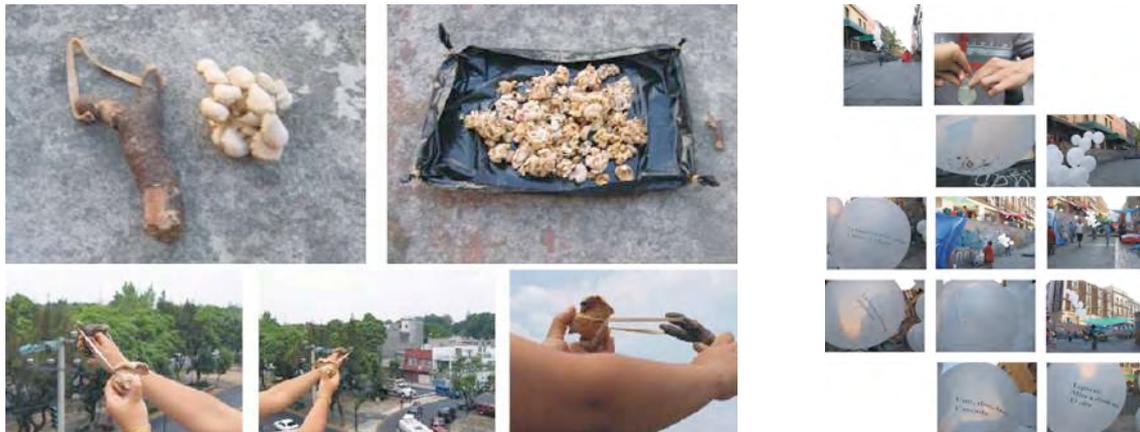
La artista utiliza los hongos como material, herramienta y soporte de trabajo, para reconocer mediante diferentes estrategias de aproximación, sus características estéticas y conceptuales. En este proyecto hace referencia a lo estético en relación a las cualidades plásticas, sensoriales y perceptuales contenidas en aspectos como la forma, el color, el olor o la temperatura del elemento orgánico, mientras que en el plano conceptual, la pieza se centra en aspectos que se encuentran en un nivel abstracto y que se refieren a las características esenciales de su forma de vida. Los hongos a pesar de tener una estructura muy similar, no son plantas puesto que no contienen clorofila ni realizan la fotosíntesis, pero tampoco son animales, aunque se nutren de un modo secundario partiendo de alimentos orgánicos, así que están situados entre ambos mundos. Una de sus características principales es que son capaces de transformar la materia, alimentándose de los desechos o parasitándose en otros individuos, realizando una síntesis de sustancias muy parecida a la de los animales. De estos organismos llama la atención tanto la forma de reproducción por esporas como la prolongada capacidad de vida latente, cuyas estructuras son capaces de soportar las condiciones más adversas del medio ambiente.

Para el desarrollo de este proyecto, la artista improvisó un pequeño laboratorio de cultivo en la azotea de su casa. Esta primera etapa de los preparativos para el cultivo se realizó en colaboración con otros compañeros. La intención era generar un espacio viable para la

experimentación desde la práctica artística, de una situación inusual que fuera capaz de producir un aprendizaje, una vivencia en la que estuviera involucrado el esfuerzo y el disfrute de los participantes como parte de la construcción de la obra. Este pequeño laboratorio fue trasladado posteriormente para su exposición al espacio de la galería. Allí los cultivos continuaron su fase de crecimiento. El proceso de realización de esta *obra viva*, a manera de un evento que transcurre, permitió apreciar su transformación y generar una escultura hecha de tiempo y energía.



Paola de Anda, *Eventos Fungi o Sinergia*, 2005



Paola de Anda, *Sistema de reproducción por azar I y II*, 2005

En una segunda etapa del proyecto, la artista desarrolló piezas en las cuales la contemplación y la observación del crecimiento de los hongos y de su forma reproductiva, juegan un papel importante dentro y fuera de las piezas. Es el caso de *Sistema de reproducción por azar I y II* (2005) y de los videos *Expulsión* y *Dibujo con esporas* (2005)¹³. En ellos, Paola de Anda realiza diferentes procesos en los cuales, mediante la acción directa de la artista y la intervención del público, se realizaron diferentes procesos similares a los que desarrollan los hongos para su reproducción. En *Sistema de reproducción por azar I* (2005), la artista soltó en varias caminatas por el Centro Histórico de México, D.F., globos inflados que contenían semillas y esporas. Estos globos al reventar por azar, propiciaban que un hongo o una planta creciera en el lugar donde caían las semillas. Las esporas se introducían en globos blancos grabados con diversas frases como: "La humedad en la coincidencia y luego... ¡El tiempo!, o Esporas: Mire a donde mire. El otro", que hacen alusión tanto a la reproducción de los hongos como a un cierto sentido de relación social. En *Sistema de reproducción por azar II* (2005) la artista, en una acción similar a la realizada por los hongos mediante las esporas, lanza al aire hongos secos con un tirachinas, consiguiendo que éstos se reproduzcan en diferentes lugares.

Otra de sus piezas, *Operación hormiga, estrategias para la propagación expansiva de plantas sobre la ciudad* (2005), se distribuía en un puesto de taxis públicos, lo que permitía a la artista la posibilidad de tener numerosos potenciales colaboradores. La obra consistía en una semilla o planta que iba acompañada de un *instructivo de uso* en el que se pedía al espectador elegir el lugar más apropiado para plantar la semilla o en su defecto, elegir un lugar al azar. Con posterioridad, el *usuario* debía recordar este lugar para volver a él

cuantas veces quisiera y regar la planta, observando su crecimiento. El requisito que la artista solicitaba era registrar, mediante fotografías, los cambios que mostrara la planta en el transcurso del tiempo y enviarlas por mail para contribuir así a la construcción del archivo de la pieza. En obras posteriores, tanto en instalaciones como en dibujos o en arte objeto, la artista elabora diferentes reflexiones en torno a los procesos de crecimiento del reino vegetal en relación con sus capacidades asociativas y establece comparaciones con los sistemas empleados por el ser humano para relacionarse.



Paola de Anda, *Operación hormiga*, 2005

En la exposición *Already Alive* (2010) realizada en la galería Alterna y Corriente, la realización de la obra transformó el espacio de la galería en un vivero. Sus piezas se convierten así en una especie de plaga que puede invadir tanto el espacio de una habitación, como el de una sala de exposiciones o una ciudad, recurriendo a dinámicas colectivas y a la apropiación artística de los sistemas y de los ciclos naturales. *Already Alive* es un desplazamiento de lo “vivo”¹⁴ al espacio de exhibición para atestiguar el proceso del presente. El interés de la artista en la vida vegetal, radica en la posibilidad de crear obras en cuya concepción esté implícita la idea de transformación constante, con la intención de entender el flujo del tiempo y la influencia de éste en los objetos y en los individuos.



Paola de Anda, *Already alive*, 2010



Paola de Anda, *Already alive*, 2010

Conclusiones

Los proyectos estructurales y sistémicos, concebidos mediante el uso de elementos vegetales, se constituyen como una metáfora de nuestras sociedades contemporáneas, cuestionando la viabilidad de nuestros sistemas de valores. Los resultados obtenidos se configuran como elaboraciones que evidencian la fragilidad tanto del sistema social como de nuestra actual relación con el medio natural. La reivindicación fundamental que se argumenta en este tipo de trabajos tiene que ver con la idea de la obra de arte como un proceso que se relaciona con el carácter cambiante de la Naturaleza. Estas obras, ponen de manifiesto la pérdida de relación real con todo aquello que nos rodea, replanteando de forma virtual, nuestra propia presencia en el mundo como humanos y haciendo tangible la conexión con el entorno.

FUENTES REFERENCIALES.

-
- 1 Marchán Fiz, Simón: "Entre el retorno de lo real y la inmersión en lo virtual. Consideraciones desde la estética y las prácticas del arte". En *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*. Paidós-Fundación Carolina, Barcelona, 2006, p.40.
 - 2 Johansen, Oscar: *Introducción a la teoría general de sistemas*. Limusa, México, 2004, p. 54.
 - 3 Pirson, Jean-François, *La estructura y el objeto. Ensayos, experiencias y aproximaciones*. Promociones y publicaciones universitarias, Barcelona, 1988, p. 18.
 - 4 Racionero, Luis: *Textos de estética taoísta*. Alianza, Madrid, 2002, p. 40.
 - 5 NAYDER, Jeremy y Books Floris: *Goethe y la Ciencia*. Ediciones Siruela, Madrid, 2002, p. 62.
 - 6 MARCHÁN FIZ, Simón: *Del arte objetual al arte de concepto (1960-1974). Epílogo sobre la sensibilidad "postmoderna". Analogía de escritos y manifiestos*. Akal, Madrid, 2001, p. 106.
 - 7 Merleau-Ponty, Maurice: *Fenomenología de la percepción*. Península, Barcelona, 2000, p. 7.
 - 8 Merleau-Ponty, Maurice, op. cit., p. 18.
 - 9 Baudrillard, Jean: *El sistema de los objetos*. Siglo XXI, México, D.F., 2004, pp. 70-73.
 - 10 Benítez Dueñas, Issa M^a: "Del arte contemporáneo y sus territorios: artistas nómadas y arte in situ". En *Hacia otra historia del arte en México, Disolvencias (1960-2000), Arte e imagen*, Conaculta, México, D.F., 2004, p. 218.
 - 11 Fernández Arenas, José, (Coord.): *Arte efímero y espacio estético*. Anthropos, Barcelona, 1988, p. 34.
 - 12 Conjunto de esporas liberadas por los hongos que se depositan sobre una superficie y cuyo color es importante en la identificación de ciertas especies.
 - 13 Información proporcionada por la artista a la autora de esta investigación en entrevista personal, septiembre, 2009.
 - 14 Gerber Bicecci, Verónica: "Naturaleza muerta con jicamas". En *Letras Libres*, México, D.F., 29, octubre, 2010.
[<http://www.letraslibres.com/blogs/naturaleza-muerta-con-jicamas>]. [Consulta 8 de abril, 2015].

Abeledo Carrillo, Lara.

*Estudiante del "Programa de doutoramento en Investigación e creación en Arte contemporánea",
Universidade de Vigo.*

Arte y fotografía doméstica en la era de internet. Algunos casos significativos.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Fotografía, fotografía doméstica, arte, internet, diarios visuales.

KEY WORDS

Photography, domestic photography, art, internet, visual diary.

RESUMEN

La fotografía desde su nacimiento supuso un cambio radical en la cultura visual. Pero no es hasta 1888 con el lanzamiento de la primera cámara Kodak, que se convierte en una técnica accesible para todos. El famoso eslogan "usted apriete el botón, nosotros hacemos el resto" estaba asociado a una cámara manejable por cualquier usuario. Este hecho propició el surgimiento de la fotografía doméstica y familiar y su extensión a amplias capas sociales.

Fotografiar la vida cotidiana es, desde entonces, una práctica habitual que se ha acrecentado por la irrupción de la fotografía digital e internet. Son numerosos los artistas que, haciendo relectura del extenso imaginario creado por decenios de práctica de este tipo de fotografía, convierten sus vivencias domésticas en el motivo de su obra.

Si el aspecto autobiográfico pudiera ser un rasgo muy común a numerosos trabajos artísticos, la cotidianidad como pretexto creativo se materializa a través de la técnica fotográfica y con la evolución del fenómeno del álbum familiar. Así, durante los años 80 y 90 surgen artistas que captan su propia realidad como proyecto artístico. Artistas como Richard Billingham o Nan Goldin, que parecen reflejar una espontaneidad absoluta, recurriendo a una fotografía cruda, con flash y sin artificios; otros, como Sally Mann, que recurren a una estética más cuidada y preciosista. Estos trabajos previos a la llegada de la era digital, son la antesala de un tipo de artistas jóvenes, cuyo trabajo no puede entenderse sin ese océano de imágenes que supone internet, las redes sociales y su funcionamiento como ventanas de lo cotidiano. Olivia Bee, Maya Kapouski o Alejandra Vacuui, realizan diarios visuales que cabalgan entre lo analógico y lo digital, lo doméstico y lo artístico, conformando propuestas vinculadas al mismo mundo visual generado y desarrollado por prácticas fotográficas domésticas y privadas, ahora sobredimensionado por internet.

ABSTRACT *(En inglés)*

Since the inception of Photography, it presented radical changes in visual culture. But it was not until 1888 with the release of the first Kodak camera, which turns into an accessible art for everyone. The famous slogan "You press the button, we do the rest" was associated with a manageable camera by any user. This led to the emergence of domestic and family photography and its extension to broad social layers.

Photographing everyday life is, then, a practice that has been heightened by the emergence of digital photography and the Internet. Numerous artists, making extensive reinterpretation of imagery created by decades of practice for this type of photography, make their domestic experiences in the matter of his work.

If the autobiographical aspect could be a common feature of many artworks, everyday life as a creative pretext materializes through the photographic technique and the evolution of the phenomenon of family album. Thus, during the 80s and 90s artists that capture their own reality as an artistic project arise. Artists like Nan Goldin and Richard Billingham, which seem to reflect an absolute spontaneity, using a raw photo with flash and without artifice; others, such as Sally Mann, who turn to a more careful and precious aesthetics. These prior to the arrival of the digital age, jobs are the prelude to a type of young artists whose work can not be understood without this ocean of images representing internet, social networks and how they work as windows of the everyday. Olivia Bee, Maya Kapouski or Alejandra vacuui, perform visual diaries that ride between analog and digital, the domestic and the artistic, forming proposals related to the same visual world created and developed by domestic and private photographic practices, oversized now online.

CONTENIDO

Introducción.

La técnica fotográfica, con una rápida expansión propiciada por los avances técnicos, supuso un cambio de paradigma en el ámbito de la representación visual. Su aparente fidelidad como documento en comparación a la pintura¹ u otros medios de representación, o su reproducibilidad, entre otras características, contribuyeron a la modificación de hábitos sociales, tanto en el ámbito público como privado², además de propiciar un giro radical en las investigaciones en ciencias emergentes como la antropología, en los estudios médicos o en las técnicas de control social.

Dentro del ámbito privado, la gran expansión se produce masivamente con la llegada de Kodak y el lanzamiento de la primera cámara de rollo de papel en 1888. Toda la complejidad técnica que albergaba la toma fotográfica se simplificaba de tal manera que el usuario solo debía presionar el disparador y entregar la cámara en un lugar especializado para obtener las imágenes en papel. "Usted apriete el botón, nosotros hacemos el resto" fue el eslogan que la compañía eligió para lanzar al mercado esta nueva máquina, lema no falto de verdad. Kodak activó además importantes campañas publicitarias que contribuyeron a esta rápida expansión³.

Todos estos avances dan lugar a la fotografía doméstica y al desarrollo del álbum familiar. Este fenómeno tendrá su lectura desde el mundo del arte en el trabajo de numerosos artistas, muchos de ellos en el medio fotográfico, que trabajan sobre lo doméstico y familiar.

Con la llegada de la era digital y el desarrollo de internet y las redes sociales, se incentiva la práctica de los diarios visuales en los que artistas, generalmente muy jóvenes, muestran su visión de su entorno más inmediato utilizando como medio la fotografía, desarrollando trabajos con un marcado cariz autobiográfico, con imágenes que captan la banalidad de lo cotidiano. Nos encontramos ante verdaderas autobiografías visuales que, en ocasiones, logran una gran conexión con el público y atraen a numerosos seguidores que se interesan por la vida doméstica del artista. Olivia Bee, Maya Kapouski y Alejandra Vacuui son una pequeña muestra de estos artistas que comenzaron realizando ese tipo de diarios para, a partir de ellos, iniciar una fructífera trayectoria profesional o artística .

Desarrollo.

Álbum familiar y arte.

Aunque la difusión de la práctica de la fotografía en los ámbitos privados no puede atribuirse únicamente a Kodak (cambios sociales, antropológicos...), si hay que tener en cuenta que fue parte fundamental en la difusión de la fotografía en el entorno doméstico, no solo por el lanzamiento de una cámara accesible por su coste y fácil manejo para cualquier usuario, también por la influencia de grandes campañas publicitarias que motivaban a los usuarios a fotografiar la vida familiar en diversas situaciones como viajes, celebraciones o acontecimientos familiares. La cámara fotográfica se convierte así en un dispositivo cotidiano, imprescindible en los momentos significativos de la vida familiar, y los usuarios comienzan a coleccionar sus recuerdos en álbumes de fotografías.

El fenómeno del álbum familiar surgido a finales del siglo XIX, ha persistido hasta la actualidad, aunque su forma se ha ido modificando junto con el desarrollo tecnológico, la digitalización y los cambios en modelos sociales y hábitos sociales.

¹ André Bazin reflexiona sobre la importancia de la fotografía para que la pintura quedase liberada de su función de representación fiel de la realidad en el texto "Ontología de la imagen fotográfica". BAZIN, André. "Ontología de la imagen fotográfica". En: BAZIN, André, *Qué es el cine*. 10ª de, Madrid: Rialp, 2008.

² NARANJO, Juan, et al. *Fotografía, antropología y colonialismo (1845-2006)*. Barcelona: Gustavo Gili, SL, 2006. pp 11.

³ A. MUNIR, Kamal; and PHILLIPS, Nelson. "El Nacimiento Del Momento Kodak". En: VICENTE, Pedro (ed). *Álbum de Familia. [Re]Presentación, [Re]Creación e [in]Materialidad De Las Fotografías Familiares*. La Oficina, Diputación provincial de Huesca, 2013.

Es evidente como la idea de álbum familiar penetra en la creación artística, tal y como sostiene Ana María Guasch, como una parte fundamental en el paradigma del archivo, que implica aquella “creación artística basada en una secuencia mecánica, en una repetitiva letanía sin fin de la reproducción”⁴. Lo mismo que la fotografía doméstica, ligada a él de forma inevitable, comienza también a interesar a algunos artistas como modelo de construcción de su proyecto artístico, siendo innumerables los que utilizan la temática doméstica o privada como centro de sus obras. Dentro de esta tendencia, que se desarrolla sobre todo durante la segunda mitad del siglo XX, destacan una serie de artistas cuyo trabajo se centra fundamentalmente en su propia cotidianidad. Tratan el aspecto autobiográfico desde una perspectiva en la que priman visiones de lo privado. Un ejemplo significativo de los primeros autores que trabajaron desde esos planteamientos puede ser el caso de Emmet Gowin. “Sus primeras obras recogen escenas de la vida cotidiana, donde tanto Edith, su mujer —con la que se casó en 1964, como su familia, cobran un papel protagonista. Aún así, será su esposa, desde los comienzos y hasta el final, el motivo principal más reiterado de sus obras”⁵.

Aunque encontramos muchos artistas que trabajan desde estas perspectivas, no es hasta los años 70 que se desarrolla propiamente un nuevo lenguaje autobiográfico en el que la realidad personal del artista se muestra sin tapujos. Son aquellos de la mal llamada “Escuela de Boston”, término que engloba a una serie de artistas que tienen a “Diane Arbus y Larry Clark como precursores de una forma de enfrentarse a la realidad y de plasmar su propia vida a través de la fotografía”⁶. Se podrían citar muchos otros, destacando a Nan Goldin y su “Balada de la dependencia sexual”, ejemplo de fotografía cruda, sin aparentes artificios. Tendencia que sería desarrollada posteriormente por otros artistas y en otros países, como puede ser la conocida obra de Richard Billingham o la del español Alberto García Álix. Hay quienes sin embargo, utilizando la misma temática, desarrollan un tipo de trabajo en el que la estética preciosista es una característica fundamental. El ejemplo más destacado sería Sally Mann, que fotografió a su propia familia durante años con un tipo de imagen aparentemente más elaborada y cuidada que la de otros artistas.

Todos estos artistas, cuya obra nace de un afán autobiográfico y una preocupación por lo doméstico, tendrán una fuerte influencia en artistas posteriores, que abordarán su trabajo creativo en una realidad social muy distinta con el desarrollo tecnológico y la llegada de la fotografía digital, la creación de nuevos dispositivos de toma de fotografías y la extensión de internet, de las redes sociales y la proliferación de plataformas y aplicaciones en las que los usuarios muestran su día a día a través de imágenes. Estas circunstancias han sido un medio propicio para que artistas jóvenes creen y muestren sus autobiografías visuales, creando un diálogo con los espectadores diferente, más allá de un contexto artístico comparativamente más cerrado.

El nuevo álbum familiar. De la estantería al espacio virtual.

“El álbum -de familia- surge de la imagen fotográfica pero participa del teatro y en general de la literatura por la existencia de un argumento y de unos protagonistas, pero sobre todo por la inclusión de la voz del narrador o el autor. Participa del arte en su visualidad y en su capacidad de erigirse como un objeto separado y autónomo para su contemplación”⁷. Nuria Enguita resume en su texto “Del álbum de familia al Facebook” las reflexiones de varios autores sobre el funcionamiento del álbum familiar y la importancia de la narración implícita o del narrador mismo. Un álbum que se limitaba a reflejar la vida familiar, aunque sin un carácter estrictamente privado, ya que este repositorio de la memoria familiar también se concibe para ser mostrado en un entorno cercano pero externo. Se basa en convenciones sociales, tipologías de posado y eventos que forman parte de una estereotipada construcción social de la familia y lo doméstico.

Toda esta construcción se ha visto modificada por el paso del álbum familiar al espacio virtual y el desarrollo frenético de la fotografía digital. Todos esos nuevos dispositivos que, como los teléfonos móviles o las tabletas digitales, incluyen una cámara fotográfica facilitan la generación de millones de imágenes a diario, que además son compartidas y exhibidas en las redes sociales. Imágenes que pronto caen en el olvido y pasan a formar parte de ese inconmesurable archivo que es la red. Así, la conjugación de Internet con los dispositivos de captura fotográfica al alcance de cualquiera, han modificado nuestra manera de relacionarnos con la fotografía. A pesar de que todavía se entiende como una forma de preservar la memoria de aquello que hemos vivido, la captura y difusión de imágenes a través de las redes sociales de forma tan inmediata ha generado que, como usuarios, comencemos a utilizar estas fotografías como elementos de usar y tirar. O que se comiencen a registrar masivamente no solo imágenes de los grandes eventos y acontecimientos familiares, como “bodas, bautizos y comuniones”, sino que se construyen relatos de imágenes a partir del registro y difusión de “microacontecimientos” de la vida diaria más anodina o intrascendente.

⁴ Ana María Guasch habla de dos grandes paradigmas bajo los que se suelen analizar el arte de las primeras vanguardias. Se refiere a la obra única y a la multiplicidad del propio objeto artístico. Según la autora, existe un tercer paradigma, el del archivo, bajo el cual se engloban una serie de obras con unas características relacionadas con el concepto archivístico. GUASCH, Ana M. *Arte y Archivo, 1920-2010. Genealogías, Tipologías y Discontinuidades*. Madrid: Akal, 2011.

⁵ Disponible en <<http://exposiciones.fundacionmapfre.org/gowin/es/>> [consultado el 7 de mayo de 2015].

⁶ SEGADE, Manuel. “No hubo una escuela de Boston”. En: SEGADE, Manuel (de), *Familiar Feelings. Sobre el grupo de Boston*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia, Consellería de Cultura e Turismo, Centro Galego de Arte Contemporáneo, 2009. pp. 12.

⁷ ENGUITA, Nuria. “Del álbum de familia al facebook”. En: ESTÉVEZ GONZÁLEZ, Fernando; y DE SANTA ANA, Mariano (eds). *Memorias y Olvidos Del Archivo*. Santa Cruz de Tenerife etc.: Lampreave, 2010.

Dentro de esta cultura de lo inmediato, existen diferentes aplicaciones que contribuyen a este consumo fotográfico masivo en el que cualquier usuario, ya sean profesionales de la imagen, celebridades o usuarios anónimos, muestra un pedazo de su cotidianidad a través de imágenes. Édgar Gómez en su libro “De la cultura Kodak a la imagen en red. Una etnografía sobre fotografía digital”, realiza un análisis de muchas de estas aplicaciones y plataformas, ofreciendo además una perspectiva general sobre algunos de los estudios teóricos que se están llevando a cabo en estos ámbitos, consiguiendo “reflexionar sobre las profundas transformaciones en la práctica fotográfica a partir del uso de la tecnología digital”.⁸

Teniendo en cuenta la celeridad de las redes, Édgar Gómez menciona a *Flickr* como una de las mayores y activas redes de consumo de fotografías, pero en estos momentos podemos hablar de otras muchas que, en un espacio en continua transformación, han surgido desde la publicación de su libro. Algunas de las más destacadas son *Instagram*, *Pinterest*, *Tumblr* o incluso el gigante *Facebook*, a través del cual numerosos usuarios crean páginas sobre diversas temáticas centradas en la imagen fotográfica. En este contexto hay que mencionar además herramientas para la creación de blogs como *Wordpress* o *Blogger*, o plataformas más enfocadas a profesionales de la imagen como *Behance*.

En el presente texto se pretenden ofrecer tres ejemplos significativos para contextualizar a los artistas que, partiendo de la fotografía autobiográfica desde lo doméstico, utilizan los medios citados para generar una narración subjetiva de sus vivencias. El uso de estas aplicaciones por parte de estos jóvenes artistas, unido a las temáticas cotidianas, cercanas, para crear diarios fotográficos o visuales autobiográficos, ha generado un acercamiento de este tipo de creadores a un numeroso público que consume y comparte esos momentos privados reconvertidos en material artístico.

La gran diferencia entre este tipo de autores y los demás usuarios que comparten sus vivencias en las redes, radica en la intencionalidad artística y la elaboración de un discurso estético diferenciado. Generan estos diarios visuales para convertir en objeto artístico su propia cotidianidad, incluso banalidad, como hicieron en el circuito artístico los antecesores antes citados.

Aunque existen numerosos ejemplos que ilustrarían estas premisas, se han seleccionado una muestra de artistas presentes en el circuito artístico o en el mundo de la fotografía profesional, estando sus proyectos autobiográficos en sus comienzos. Hay que destacar que son artistas que han convivido con la transición de la fotografía analógica a la digital, por lo que es habitual que haya una combinación de ambas técnicas en su trabajo.

Olivia Bee, (Oregon, EEUU, 1994), se inicia precozmente en la fotografía a los 11 años, y empieza a ser conocida en el mundo de la fotografía por los retratos de su mundo adolescente que difunde por las redes, desde una perspectiva inocente y fresca y con una estética entre lo espontáneo y la ensañación.

La fotografía analógica y las nuevas tecnologías dialogan para generar el pequeño pero intenso universo de Bee. Un paseo por su página web o cualquiera de sus perfiles en redes sociales te introduce en un mundo en el que se mezclan estas fotografías autobiográficas, directas y sin filtros, con otras conceptualmente más elaboradas. Fotografías que son una muestra del mundo adolescente en primera persona, las primeras experiencias, las amistades, el sexo.

La estética espontánea y la aparente honestidad de sus imágenes fueron un punto de partida para que sus diarios visuales tuviesen una gran popularidad a través de las redes. La vida y andanzas de la adolescente Olivia Bee se convertía en objeto de atención y seguimiento para numerosos usuarios.

Esta visibilidad, unida a su marcado estilo estético, se convierte en trampolín para ser captada por grandes marcas y convertirse en una joven promesa de la fotografía comercial. En la actualidad ya ha fotografiado y dirigido campañas para Cacharel, Adidas o Hermés, entre muchas otras.

Hay que destacar que el interés por Olivia Bee no proviene únicamente de esa vertiente profesional y comercial, las fotografías de su mundo privado interesan en el ámbito artístico, habiendo expuesto su trabajo en Nueva York, Madrid o París, y siendo publicado en revistas como EXIT (Exit autobiografía). Una artista que, con tan solo 21 años, ha conseguido conquistar ámbitos con un difícil acceso a edades tan tempranas. Éxito que probablemente no habría sido posible sin los medios de difusión y visibilidad que ofrece internet.

⁸ GÓMEZ, Edgar. *De la cultura Kodak a la imagen en red. Una etnografía sobre fotografía digital*. Barcelona: Editorial UOC, 2012. pp 27.



Olivia Bee

Maya Kapouski (A Coruña, 1987) es una artista que aborda la mayoría de sus trabajos desde la fotografía, aunque muchas de sus obras tienen un carácter multidisciplinar. Sus diarios visuales son un reflejo de sus intereses artísticos y una parte fundamental de su trabajo que influye en sus otras facetas profesionales y artísticas.

Al igual que Olivia Bee, Maya realiza fotografías de su propia cotidianidad, pero como una faceta paralela y experimental dentro de su trabajo artístico: “no hay ninguna intención de lucirse, es solo un archivo, un diario puro y duro que hago para mi, a través del que he intentado aprender a mirar y fotografiar. Lo bueno de hacerlo para mi es que me permito equivocarme y experimentar”⁹.

Su propia concepción del diario hace que a través de éste aborde la tarea autobiográfica sin tapujos y sin imposiciones conceptuales o estéticas. En muchas de sus fotografías se puede observar una sublimación de lo ordinario, inmortalizando lo que carecería de importancia por ser demasiado común.

Sus viajes, su mundo doméstico y sus intereses artísticos se ven reflejados en la elaboración de sus diarios. Maya plasma en sus imágenes la fascinación por lo banal, las reticencias a vivir como un adulto y su particular visión del mundo que le rodea. Todo este universo personal funciona como hilo conductor para comprender una trayectoria que se mueve entre el arte y la fotografía profesional, fundamentalmente de moda, en la que influye inevitablemente el estilo espontáneo y doméstico de sus diarios.

Su formación artística y su recorrido profesional en diferentes ámbitos creativos hace que el trabajo de Maya Kapouski sea técnicamente versátil. Fotografía analógica y digital se combinan en sus redes sociales, técnicas con las que consigue diferentes resultados estéticos con los que plasma las diversas facetas que ofrece.

Su actividad en las redes sociales ha contribuido a obtener una mayor visibilidad. Con numerosos seguidores, es una fotógrafa consagrada que compagina su trayectoria en la fotografía profesional con una interesante carrera artística, exponiendo en numerosas galerías, sin abandonar ese espacio de experimentación en el que ha convertido sus diarios.



Maya Kapouski

⁹ Disponible en: <<http://tener-cultura.blogspot.com.es/2015/01/maya-kapouski.html>>. [consultado el 7 de mayo de 2015].

Alejandra Vacuui (Ourense, 1987) sería un caso menos relevante si sólo atendemos a su proyección en el mundo del arte. Sin embargo, es un ejemplo muy significativo dentro de estos diarios fotográficos expuestos en las redes virtuales. Desde hace años, Alejandra cuenta con numerosos blogs, perfiles en plataformas y webs, que han ido evolucionando en consonancia con su estilo y su maduración creativa. Cuenta con seguidores fieles que se convierten en observadores de sus vivencias, que ella muestra de forma intencionadamente sesgada.

Estéticamente, Alejandra trabaja desde un estilo mucho más preciosista y elaborado, que le otorga un aura de ficción que no poseen los trabajos de Olivia o Maya. En sus diarios podemos ver fotografías con una estética casi cinematográfica, más sumida en la oscuridad y que proyecta sentimientos melancólicos. Destaca el uso del blanco y negro en una narración autobiográfica discontinua, que enfatiza la relación entre realidad y ficción.

Fotógrafa de formación, Alejandra se dedica a la fotografía profesional en ámbitos como la moda y la fotografía social, donde su marcado estilo estético también se ve reflejado. En sus diarios se pueden observar imágenes asociadas a su trabajo como profesional, pero casi siempre son referencias a momentos de tránsito, de descanso. De esta manera se genera un diálogo entre la vida personal y la profesional. La artista muestra pequeños momentos escogidos para acabar generando estas realidades ficcionadas, numerosas y mostradas en diferentes redes, que de alguna forma complementan su autobiografía contada en imágenes. Espacios de ensoñación donde los juegos de luces y las composiciones muy cuidadas son protagonistas.



Alejandra Vacuui.

Conclusiones.

En el ámbito familiar, la fotografía contribuye a conservar los recuerdos de forma privada, y mostrarlos de forma pública. Actualmente, las redes sociales se han convertido en álbumes virtuales repletos de fotografías domésticas que son más públicos que nunca, ya que se ponen a disposición de un gran número de usuarios. Se han modificado los usos del álbum, antes reducido a un público concreto y escogido, para formar parte del inabarcable océano de imágenes que circulan a través de internet.

En este nuevo escenario, artistas como Olivia Bee, Maya Kapouski o Alejandra Vacuui, muestran su cotidianidad a través de diarios visuales, construyendo autobiografías que son parte fundamental de la trayectoria como creadoras, ya sea por haber sido un trampolín para acceder al mundo artístico o profesional, como por suponer un vínculo de unión entre otras facetas.

Vidas sesgadas que suscitan interés entre el vasto público de las redes sociales y que provocan un acercamiento del arte a un espectador no especializado. Fotografías de lo común, de las vivencias domésticas de artistas con proyecciones distintas y estilos muy diferenciados. Universos visuales en forma de diarios, nuevos lenguajes para jóvenes artistas que parecen recoger y llevar a otros espacios el testigo de aquellos que revolucionaron la fotografía doméstica dentro del arte.

FUENTES REFERENCIALES.

A. MUNIR, Kamal; and PHILLIPS, Nelson. "El Nacimiento Del Momento Kodak". En: VICENTE, Pedro (ed). *Álbum de Familia. [Re]Presentación, [Re]Creación e [in]Materialidad De Las Fotografías Familiares*. La Oficina, Diputación provincial de Huesca, 2013.

BAZIN, André. "Ontología de la imagen fotográfica". En: BAZIN, André, *Qué es el cine*. 10ª de, Madrid: Rialp, 2008.

CASTELLANOS, Paloma. *Diccionario Histórico De La Fotografía*. Madrid: Ediciones Istmo, S.A, 1999.

ENGUITA, Nuria. "Del álbum de familia al facebook". ESTÉVEZ GONZÁLEZ, Fernando; y DE SANTA ANA, Mariano (eds), *Memorias y Olvidos Del Archivo*. Santa Cruz de Tenerife etc.: Lampreave, 2010..

FREUND, Gisèle. *La Fotografía Como Documento Social*. 1ª ed. Barcelona: Gustavo Gili S.A, 2004.

GÓMEZ, Edgar. *De la cultura Kodak a la imagen en red. Una etnografía sobre fotografía digital*. Barcelona: Editorial UOC, 2012.

GUASCH, Ana M. *Arte y Archivo, 1920-2010. Genealogías, Tipologías y Discontinuidades*. Madrid: Akal, 2011.

NARANJO, Juan, (ed). *Fotografía, antropología y colonialismo (1845-2006)*. Barcelona: Gustavo Gili, SL, 2006.

SEGADE, Manuel. "No hubo una escuela de Boston". En: SEGADE, Manuel (ed), *Familiar Feelings. Sobre el grupo de Boston*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia, Consellería de Cultura e Turismo, Centro Galego de Arte Contemporáneo, 2009.

VICENTE, Pedro, (ed). *Álbum De Familia. [Re]Presentación, [Re]Creación e [in]Materialidad De Las Fotografías Familiares*. Diputación Provincial de Huesca, La Oficina ed. Madrid: La Oficina de Arte y Ediciones S.L, 2013.

VV.AA. *EXIT#49 Autobiografía*. 2013, Vol 49.

Referencias web.

Bee, Olivia. <<http://oliviabee.com>> [consultado el 9 de mayo de 2015].

Gowin, Emmett. <<http://exposiciones.fundacionmapfre.org/gowin/es/>> [consultado el 7 de mayo de 2015].

Kapouski, Maya. <<http://www.mayakapouski.com>> [consultado el 9 de mayo de 2015].

<<http://tener-cultura.blogspot.com.es/2015/01/maya-kapouski.html>> . [consultado el 8 de mayo de 2015].

Vacuii, Alejandra <<http://alejandravacuiidiary.tumblr.com>> [consultado el 9 de mayo de 2015].

<<http://cosasquenovolveranasueder.tumblr.com>> [consultado el 9 de mayo de 2015].

Albelda Raga, José.
Profesor titular, UPV.

de Frutos, Estela.
Técnico de investigación, UPV.

Sgaramella, Chiara.
Doctoranda, UPV.

ARTE, NATURALEZA Y CONTEMPLACIÓN. Una propuesta teórico-experiencial a partir de las jornadas “La mística del cuerpo consciente”.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte contemporáneo, gestión cultural, naturaleza, contemplación, atención consciente, espiritualidad.

KEY WORDS

Contemporary art, cultural management, nature, contemplation, mindfulness, spirituality.

RESUMEN

La presente comunicación surge del proyecto cultural *La mística del cuerpo consciente*, fruto de la colaboración entre el Centro de Investigación Arte y Entorno y el Laboratorio de Creaciones Intermedia, con el patrocinio de la UPV. La propuesta corresponde a un modelo de investigación que incorpora la gestión cultural para involucrar al público en una participación activa y experiencial. Partiendo de la actualización de las prácticas contemplativas tradicionales mediante un diálogo con el pensamiento ecológico y la creación contemporánea, el proyecto reivindica la experiencia de la meditación desde un prisma intercultural y laico, para explorar otros modos de conocimiento basados en la vivencia y la atención consciente. Las diversas actividades incluyen un amplio abanico de propuestas desde las más clásicas hasta las nuevas tecnologías, pasando por el *walking art* y otras fórmulas experienciales. Todas ellas se desarrollaron alrededor del tema del cuerpo como núcleo de conexión entre contemplación, naturaleza y arte, tomándolo como punto de partida para abordar cuestiones como la identidad, la empatía o la interdependencia.

ABSTRACT

This paper arises from the cultural project entitled *La mística del cuerpo consciente* organized in collaboration with the Centre for Research on Art and Environment (CIAE) and the Intermedia Creations Lab (LCI) with the support of the Polytechnic University of Valencia. The proposal belongs to a research model that incorporates cultural management to encourage the active and experiential participation of the public. Starting with the update of traditional contemplative practices through a dialogue with ecological thinking and contemporary creation, the project reclaims the experience of meditation from an intercultural and secular point of view in order to explore other modes of knowledge based on experience and mindfulness. The proposal included a wide range of activities from classical art forms to new media, walking art and other experiential practices. All of them revolved around the body, conceived as the connection point among contemplation, nature and art and as a starting point to explore the issues of identity, empathy and interdependence.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

El presente estudio parte de las Jornadas de arte, naturaleza y contemplación, “La mística del cuerpo consciente”, iniciativa innovadora en el ámbito de la educación y la gestión cultural, y propone una reflexión crítica acerca de la relación entre cultura, creación artística y experiencia contemplativa. Ideado por Estela de Frutos, Chiara Sgaramella y José Albelda, el proyecto se realizó en Octubre de 2014 gracias a al apoyo de la Universidad Politécnica de Valencia y a la colaboración entre el Centro de Investigación Arte y Entorno y el Laboratorio de Creaciones Intermedia. La propuesta plantea un modelo de investigación teórico-práctico enraizado en los retos de la sociedad actual, englobando un programa de gestión cultural dirigido a implicar al público en una participación activa y experiencial. En el contexto de la crisis ecológica actual, estas jornadas responden a la necesidad de vincular diferentes campos del saber en la construcción de paradigmas culturales más sostenibles, que refuercen el proceso de tránsito hacia una sociedad ecológica. En concreto, frente a la visión dicotómica de la relación cultura-naturaleza¹ que caracteriza el modelo de desarrollo dominante, la iniciativa aspira a propiciar una interacción responsable con la biosfera a través del cultivo de una conciencia individual expandida y en estrecho diálogo con el ecosistema. Basándose en las ideas enunciadas por Félix Guattari en *Las tres ecologías*², el proyecto pretende integrar las dimensiones psico-corporal, socio-cultural y medioambiental en un continuum orgánico conformado por relaciones interdependientes. Para abordar tal complejidad, se decidió apostar por un enfoque interdisciplinar y teórico-experiencial.

En la definición de los ejes temáticos de la propuesta, se adoptó el término “contemplación” para analizar la meditación desde una perspectiva laica e intercultural. Si bien el interés por reencontrar una dimensión interior o “espiritual” del ser humano es creciente, hay cierta polémica lógica sobre el uso del término “espiritualidad”, por las múltiples connotaciones que lleva implícita desde las diferentes tradiciones espirituales³. A partir de este planteamiento general, se elaboró un programa cultural amplio y diverso que ponía en relación el pensamiento ecológico con la creación artística y con el potencial transformador de las prácticas contemplativas. Este gran abanico de actividades incluía conferencias de tipo teórico y fórmulas educativas más innovadoras y participativas como talleres experienciales de meditación y conciencia corporal en contacto con la naturaleza. Desde el punto de vista artístico, se intentó visibilizar formas de arte contemporáneo vinculadas a la contemplación y a una visión holística y respetuosa del medioambiente, partiendo de propuestas tradicionales -como la pintura⁴- hasta abarcar géneros más experimentales como la *performance*, la videocreación, el arte sonoro y la arquitectura sostenible.

DESARROLLO

Cuerpo e identidad: hacia una cosmovisión de interdependencia

Las actividades desarrolladas giraron alrededor del cuerpo, como punto de encuentro entre las distintas disciplinas incluidas en el proyecto cultural. Este tema se enfocó desde diferentes puntos de vista: el cuerpo entendido como lugar de numerosas deconstrucciones y discursos de identidad desde el arte contemporáneo; como fundamento de la atención plena en las prácticas contemplativas, y finalmente como parte integrante de la biosfera desde el punto de vista del pensamiento ecológico. En las jornadas, esta mirada múltiple y a la vez integradora fue acompañada por una recuperación del cuerpo en el proceso de acercamiento ecosistémico a la contemplación. En efecto, frente a la tradición judeo-cristiana de una mística entendida como huida de la corporeidad en busca de una dimensión trascendente, se propuso una investigación experiencial sobre la praxis contemplativa, dedicando especial atención al papel de los sentidos. Dicho planteamiento enlaza con algunos aspectos del budismo zen, en el que el cuerpo es un elemento clave para el desarrollo de la conciencia a través de la conexión con el presente. Además, en la tradición zen, el cuerpo humano no se considera como una entidad separada de su entorno. En la conferencia titulada *Construcción y deconstrucción de la autoimagen corporal*, el maestro de la escuela Soto Zen Dokushō Villalba explicó cómo, según las antiguas enseñanzas budistas, el cuerpo se extiende más allá de los límites que normalmente se le atribuyen. Mediante un análisis crítico de las representaciones convencionales del cuerpo, Villalba destacó la importancia de entender la inconsistencia en la que se basa la actual concepción del cuerpo como algo separado del resto, poniendo énfasis en su conexión con todo lo demás⁵. Esta visión amplia de la identidad basada

¹ Una exposición completa acerca de la dialéctica cultura/naturaleza puede encontrarse en Albelda, J. y Saborit, J., *La construcción de la Naturaleza*, Generalitat Valenciana, Valencia, 1997.

² Guattari, Félix, *Las tres ecologías*, Pre-Textos, Valencia, 1996.

³ Una interesante reflexión acerca del término “espiritualidad” aparece en Martínez Lozano, E.; *Vida en plenitud, apuntes para una espiritualidad transreligiosa*, PPC, 2012.

⁴ Entre los artistas invitados Domenec Corbella, pintor y profesor en la Universidad de Barcelona, ofreció una videoconferencia titulada *El espíritu en la pintura*, ilustrando la relación entre naturaleza y espiritualidad en su trayectoria personal; (Corbella, D. (Ed.); *El espíritu en la creatividad artística*, Promociones y Publicaciones Universitarias, Barcelona, 2010).

⁵ El maestro zen japonés Eihei Dōgen en su obra titulada *Shōbōgenzō* (“La Preciosa Visión del Dharma Verdadero”), afirma:
“El universo entero que se extiende en las diez direcciones / no es más que el ojo de este monje.

El universo entero que se extiende en las diez direcciones / no es más que la palabra cotidiana de este monje.

El universo entero que se extiende en las diez direcciones / no es más que el cuerpo de este monje.” (Villalba, D.; *Kōmyō. Clara Luz*, Miraguano Ediciones, Madrid, 2010).

en la interdependencia entre ser humano y ecosistema resulta particularmente significativa y presenta numerosos puntos de contacto con los fundamentos éticos del pensamiento ecológico contemporáneo.

En la cultura occidental, la experiencia del cuerpo en comunión con el entorno vinculada a una incipiente ética ambiental se ve reflejada en el paseo contemplativo de Thoreau⁶, en el que se funden la serenidad derivada de la observación de la naturaleza y la defensa de la vida y de la libertad tanto de los humanos como de las otras especies. La vivencia y el sentido metafórico del camino han inspirado también el quehacer artístico de Pep Mata -*walking artist* catalán- que, en la línea de Richard Long y Hamish Fulton, documenta mediante el uso de la fotografía su paso por lugares ásperos y solitarios, como las rutas de alta montaña del Pirineo. En la ponencia ofrecida en las jornadas, Mata describió su proceso creativo como un ritual de transformación interior que surge a partir del tránsito y del contacto con el paisaje. Para el artista el caminar se convierte en una acción meditativa en la que el ritmo de la respiración, la cadencia repetitiva de los pasos y el movimiento físico permiten tranquilizar la mente y abrir el llamado "ojo interior"⁷. Una vez alcanzado este espacio de silencio, se manifiesta la experiencia del tiempo presente y se hace accesible una lectura distinta y más profunda de la realidad. Este particular estado de consciencia, según Mata, genera una experiencia de unidad con la naturaleza en la que es posible percibir las dimensiones intangibles del territorio. La obra de arte se configura como registro poético de este proceso contemplativo, una estrategia para capturar y compartir el asombro y las emociones despertadas por los lugares explorados. Las series fotográficas de Pep Mata son, en efecto, una invitación a detenerse en silencio para observar los escenarios naturales en su poderosa y a la vez frágil belleza.



Imagen 1. Conferencia del maestro zen Dokushô Villalba. Imagen 2. B. Codonyer, *Las flores silvestres de mi jardín*, 2014.

El concepto de fragilidad es recurrente también en la práctica artística de Beatriu Codonyer. La creadora valenciana indaga principalmente el territorio de la *performance*, donde arte y vida se configuran como una unidad indisoluble y el cuerpo representa el centro de la experiencia creativa. Su trabajo se caracteriza por la esencialidad y por la carga simbólica de los elementos naturales - agua, ceniza, huevos y fragmentos vegetales- que emplea en la realización de sus piezas. Invitada a participar en las jornadas con una propuesta inédita, la performer ideó una acción íntima y sutil titulada *Las flores silvestres de mi jardín*, en la que intentaba revitalizar inflorescencias secas sumergiéndolas en un cuenco de cristal lleno de agua. El ritmo dilatado y la reiteración de los movimientos generaban una atmósfera de reflexión, enfatizando el significado metafórico de la obra y a la vez planteando la acción creativa no sólo como la concreción plástica de una idea, sino también como un estímulo para resignificar la relación con el entorno vital.

Arte, contemplación y tecnología en tiempos de crisis ecológica global

Uno de los aspectos significativos del proyecto cultural *La mística del cuerpo consciente* fue la inclusión de las nuevas tecnologías al servicio de la cultura, la sostenibilidad y el desarrollo humano. El papel de la tecnología en la sociedad actual es un tema amplísimo y su estudio excede los límites del presente artículo. Sin embargo, creemos que es importante apuntar algunas cuestiones acerca de su utilización desde el pensamiento ecológico y en relación a la contemplación. Con frecuencia las reivindicaciones de los movimientos vinculados a la ética ambiental son asociadas a ideologías teñidas de primitivismo y contrarias a los avances tecnocientíficos. No obstante, en este proyecto cultural, lejos de defender posturas anti-tecnológicas, se consideró el uso de las nuevas tecnologías (video, internet, etc.) como una preciosa herramienta de innovación artística y sensibilización ecológica. Efectivamente, entre sus múltiples ventajas, la tecnología genera nuevos recursos estéticos para todas las disciplinas artísticas y, gracias a la difusión de internet, permite a un público más numeroso y diverso acceder a contenidos culturales alternativos a la visión capitalista

⁶ Thoreau, H. D.; *Caminar*, Ardora Ediciones, Madrid, 1998.

⁷ Desde la antigüedad muchos autores se han referido metafóricamente a este "ojo del espíritu" o "tercer ojo" como una nueva perspectiva de conocimiento frente a los dos primeros que serían el "ojo de la carne" y el "ojo de la razón". Uno de los autores que ha retomado este tema en la actualidad tratando de establecer puentes entre oriente y occidente es Ken Wilber (Wilber, K.; *Los tres ojos del conocimiento*, Kairós, Barcelona, 1991 y *El ojo del espíritu*, Kairós, Barcelona, 1998).

dominante. Por lo tanto, no representa sólo un instrumento de homogeneización, de desconexión y huida hacia lo virtual, sino que puede ser utilizada de manera eficaz para incidir constructivamente en la realidad contemporánea.

Sin embargo, es imprescindible señalar también los posibles peligros vinculados a un uso acrítico de las tecnologías, como la fe irracional en una tecno-ciencia omnipotente y omnipresente en quien se delega la futura solución de todos los problemas del presente, incluidos los problemas ecológicos o la ilusión de poder escapar a la finitud de la condición humana⁸. Asimismo, la intromisión tecnológica en todos los aspectos de la vida junto al exceso de información y estímulos generan dispersión, eliminando de facto los espacios de introspección y reflexión. Para evitar algunos de estos inconvenientes, se decidió integrar las nuevas tecnologías junto con otras fórmulas que fomentaran la conciencia corporal, la presencia y la experiencia directa del entorno. Este enfoque supone en sí mismo una reformulación no sólo de la actual invasión tecnológica que estamos viviendo, sino también de las habituales estereotipos asociados a la meditación. La conjunción de ambos en el ámbito de las jornadas, se concretó en una instalación efímera realizada en los jardines de la UPV y construida con materiales de bajo impacto ambiental. En ella se integró una propuesta de arte sonoro electrónico a cargo de los artistas Deco Nascimento y Carlos García Miragall, con la colaboración del Laboratorio de Creaciones Intermedia. Esta intervención permitió crear un lugar de contemplación en diálogo con la creación contemporánea y el espacio natural.



Imagen 3. Instalación efímera en los jardines de la UPV.



Imagen 4. *Inner Nature*, muestra de videoarte. Valencia, 2014.

Otra experiencia significativa fue la muestra internacional de videoarte *Inner Nature*, organizada en colaboración con Lorena Rodríguez Mattalía, experta en arte videográfico y docente de la UPV. En la exposición participaron artistas invitados y creadores seleccionados mediante una convocatoria pública en la que se podían presentar videocreaciones inspiradas en la temática mencionada. Los videos admitidos se mostraron en diferentes eventos expositivos en Valencia, Salamanca y en Jyväskylä (Finlandia), además la itinerancia del proyecto prevé dos otras etapas en Marnay sur Seine (Francia) y en Santiago de Chile. La muestra comprendía distintos acercamientos a la experiencia contemplativa de la naturaleza y una interesante variedad de resoluciones estéticas. Especialmente revelador fue el uso del dispositivo videográfico como estrategia para profundizar en la práctica de la atención consciente mediante un peculiar manejo del tiempo, del silencio y del vacío, en antítesis con el lenguaje mediático contemporáneo, generalmente caracterizado por la saturación sensorial. Además, el formato digital de las obras y la creación de una plataforma online facilitaron la difusión del proyecto, minimizando su impacto económico y ambiental. *Inner Nature* demostró ser una fórmula idónea de gestión cultural, susceptible de ser ampliada en próximas ediciones y aplicable a múltiples contextos.

El papel de la experiencia: talleres de conciencia y creatividad

Entre los objetivos principales de las jornadas *La mística del cuerpo consciente* figuraba la recuperación del valor de lo experiencial en la educación, en concreto la experimentación artística y la creación de un vínculo consciente con el entorno social y natural. La relación intrínseca entre experiencia, vida y conocimiento no es un hallazgo reciente. En efecto, se trata de un concepto presente en diferentes tradiciones espirituales así como en la pedagogía⁹ y a la vez en los movimientos vanguardistas y neovanguardistas del arte occidental. Sin embargo, el paradigma científico-racionalista actualmente dominante en todos los ámbitos de la vida, tiende a potenciar las habilidades intelectuales en detrimento de otros recursos cognitivos vinculados a la experiencia como la inteligencia emocional, la creatividad, la intuición o la conciencia corporal. Con el fin de equilibrar este enfoque, se incluyeron en el programa de las jornadas actividades poco habituales en un contexto académico para fomentar un modelo de aprendizaje vivencial.

⁸ El filósofo Jorge Riechmann analiza los distintos movimientos de huida vinculados a la fe irracional en las tecnologías clasificándolos en: "huida de los límites al crecimiento económico: nuevos caminos para intentar proseguir la expansión, por ejemplo con nuevas fuentes de energía (fusión nuclear) y desafíos para la naturaleza entrópica de nuestro mundo (nanotecnologías). Huida del planeta Tierra: la fuga al cosmos. Huida de la naturaleza humana: creación de "post-humanos" mediante ingeniería genética y simbiosis hombre-máquina. Huida de la sociedad hacia el ciberespacio" (Riechmann, J.; *Gente que no quiere viajar a Marte*, Libros de la Catarata, Madrid, 2004, p. 36).

⁹ Dewey, J.; *Experiencia y educación*, Biblioteca Nueva, Madrid, 2004.

En primer lugar, se organizó una sesión abierta de meditación en colaboración con el Centro Budista de Valencia, para cultivar la consciencia corporal y la atención plena mediante antiguas técnicas de respiración como el Anapanasati. Además, se realizaron talleres experienciales dirigidos por Gema Hoyas y José Abelda en los que se compaginaba la escucha y exploración del cuerpo con la contemplación de la naturaleza a través de los sentidos para desencadenar procesos creativos y autoexpresivos. Sucesivamente, se incorporaron también prácticas dirigidas a generar un vínculo físico y sensitivo con los elementos naturales del contexto y así establecer una relación de empatía entre el yo humano y el ecosistema. En efecto, la consciencia de pertenecer a un todo, siendo partícipes del mismo espacio-tiempo y de un proceso evolutivo común, representa un elemento clave para promover una actitud de respeto ante la naturaleza.



Imagen 5. Talleres experienciales



Imagen 6. Workshop con el artista Josep Ginestar en Gata de Gorgos

Por último, como culminación del proyecto cultural, se ofreció un *workshop* con el artista Josep Pedrós i Ginestar, cuya obra reúne poesía visual, fascinación por el paisaje y la espiritualidad sufi, vertiente mística del Islam. El taller se llevó a cabo en un paraje natural de la localidad de Gata de Gorgos (Alicante) donde, bajo la guía del artista, los participantes disfrutaron de una experiencia de contemplación más profunda a partir de la inmersión y del contacto no mediado con el entorno natural. Asimismo, pudieron enriquecer su sensibilidad artística, experimentando libremente con diferentes lenguajes plásticos e incorporando en su proceso creativo la vivencia física y espiritual del paisaje.

CONCLUSIONES

La experiencia de *La mística del cuerpo consciente* ha representado un fructífero encuentro entre disciplinas en apariencia distantes alrededor de la experimentación de estrategias culturales viables frente a la crisis ecológica que vivimos. La iniciativa fue el resultado del trabajo en red de distintas instituciones y entidades, un eficaz ejemplo de colaboración ante este reto común.

La intención de influir constructivamente en los procesos de transición hacia la sostenibilidad fue reforzada por la adopción de un enfoque teórico-práctico de investigación y la inclusión de propuestas didácticas y de gestión cultural que permitieran una implicación participativa del público. En concreto, el acercamiento desde el cuerpo a las prácticas de contemplación en diálogo con la ecología, se reveló como una de las posibles vías para superar la escisión cultura/naturaleza y cultivar una consciencia sensible a los valores de respeto y cuidado del ecosistema. En este sentido, de acuerdo con el pensamiento de Guattari, las jornadas han constituido una contribución a un cambio de cosmovisión que no concierne solo "a las relaciones de fuerza visibles a gran escala, sino también a los campos moleculares de sensibilidad, de inteligencia y de deseo"¹⁰.

Desde el punto de vista teórico, las conferencias y las actividades experienciales permitieron realizar una amplia reflexión interdisciplinar acerca de cuestiones como la identidad, la empatía y la interdependencia desde perspectivas diversas y enriquecedoras. Un aspecto innovador del proyecto fue la valorización del papel de las nuevas tecnologías revisitando las tradiciones contemplativas en conexión con el arte contemporáneo. En lugar de apoyar estereotipos anti-tecnológico, se apostó por un uso responsable y creativo de las nuevas tecnologías (video, internet, etc.) al servicio del desarrollo humano y de la sostenibilidad.

El interés despertado por este interesante modelo de gestión cultural ha abierto el camino a nuevas perspectivas de continuidad y a la introducción de elementos de innovación en ámbito académico. En efecto, en 2015 se llevará a cabo la segunda edición de la muestra de videoarte *Inner Nature Exhibition* y se propondrá la creación de un aula de meditación en la Universidad Politécnica de Valencia.

¹⁰ Guattari, Félix, *Las tres ecologías*, Pre-Textos, Valencia, 1996, p. 10.

FUENTES REFERENCIALES

- ALBELDA, J. y SABORIT, J.; *La construcción de la Naturaleza*, Generalitat Valenciana, Valencia, 1997.
- CORBELLA, D. (Ed.); *El espíritu en la creatividad artística*, Promociones y Publicaciones Universitarias, Barcelona, 2010.
- DEWEY, J.; *Experiencia y educación*, Biblioteca Nueva, Madrid, 2004.
- GUATTARI, F.; *Las tres ecologías*, Pre-Textos, Valencia, 1996.
- MATA, P.; *Andar-i-ego. El trazador de caminos y direcciones*, Ediciones Saragossa, Universidad de Barcelona, Barcelona, 2013.
- MARTÍNEZ LOZANO, E.; *Vida en plenitud, apuntes para una espiritualidad transreligiosa*, PPC, 2012.
- RIECHMANN, J.; *Gente que no quiere viajar a Marte*, Libros de la Catarata, Madrid, 2004.
- THOREAU, H. D.; *Caminar*, Ardora Ediciones, Madrid, 1998.
- VILLALBA, D.; *Kômyô. Clara Luz*, Miraguano Ediciones, Madrid, 2010.
- WILBER, K.; *El ojo del espíritu*, Kairós, Barcelona, 1998.
- WILBER, K.; *Los tres ojos del conocimiento*, Kairós, Barcelona 1991

PÁGINAS WEB

- Codonyer, B.: <https://vimeo.com/user18715201>
- Mata, P.: www.pepmata.com
- Villalba, D.: www.dokushovillalba.blogspot.com.es

Alfageme de la Fuente, Natalia.

Arte y arteterapia.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

IBA, hospitalización infantil, proceso creador, arte, arteterapia.

KEY WORDS

ABR, child hospitalizacion, creative process, art, art therapy.

RESUMEN

La tesis de máster que se presenta es un proyecto llevado a cabo en el marco de la formación y prácticas en arteterapia del Máster Interuniversitario (UAM, UCM, UVA) de Arteterapia y Educación Artística para la Inclusión Social

Dicho proyecto, que se realizó entre enero y mayo de 2013, se encuadraba dentro de un contexto bien definido: el Proyecto de Investigación Camas de Colores, que se viene desarrollando desde el año 2010 en el Área de Pediatría del Hospital Universitario Puerta de Hierro de Majadahonda (Madrid).

La tesis planteada se dirige a explorar la conveniencia de utilizar el discurso artístico como vía comprensiva del proceso arteterapéutico, considerando el hecho de que los procesos arteterapéuticos se desarrollan prioritariamente atendiendo al lenguaje y los procesos artísticos y aportando recursos que facilitan el ajuste y efectividad de la intervención arteterapéutica.

Para ello se plantea una "Investigación Basada en las Artes" (IBA) dónde se elabora una creación artística por parte de la arteterapeuta en paralelo a la intervención arteterapéutica, que sirve como vía exploratoria para comprender y profundizar en la realidad del contexto. Se parte del concepto de representación, como forma en que la arteterapeuta da sentido a las sesiones, planteando los resultados y análisis de la investigación a través de la obra plástica y de narrativas visuales.

Para esta investigación se ha trabajado con dos roles diferentes de la investigadora; arteterapeuta y creadora. Es importante saber diferenciar el uno del otro y trabajar desde el que corresponde en cada momento. Ello permitirá ha permitido que se enriquezcan y que haya conexiones diferenciables y compatibles entre ambos.

El resultado de esta investigación ha servido para evidenciar como el proceso artístico, de un caso concreto, puede ayudar a comprender y profundizar en la intervención arteterapéutica y por lo tanto a comprender mejor el estado de ánimo de los niños, niñas padres y madres, promoviendo un cambio de foco atencional por parte de la arteterapeuta, más ajustado a la realidad de los pacientes.

ABSTRACT

This Master Thesis introduced is classified in the training and practice in Art Therapy of the Master in Art Therapy and Artistic Education for the Social Inclusion.

This project is developed from January '13 to May of the same year. It is a part of a well defined context: Coloured beds research project, developed in 2010 in the Pediatric Area of the University Hospital Puerta de Hierro, Majadahonda (Madrid).

The outline thesis aims to explore the advantage of using the artistic speech in order to understand the art therapeutic process. Considering the fact that therapeutic process are developed attending the language and the artistic projects as a priority, providing resources that ease the adjustment and effectiveness of art as a therapeutic procedure.

For this, a "Arts Based Research" (ABR) is set out, an artistic creation is developed by the art therapist in parallel to the art therapeutic procedure, which is useful as a exploratory way to understand and go into detail about the context reality. From the representation concept is a way in which the art therapist gives sense to the sessions, contemplating the results and the analysis of the research through the plastic work and visual narratives.

For this research we worked with two different researcher roles; art therapist and creative. It is important to distinguish between these roles in order to ensure appropriate interventions are delivered in a timely manner. This would allow them to enrich and make distinguishable connections between them.

The result of this research was useful in clarifying that the artistic process, of a specific case, can help to understand and interrogate the art therapeutic procedure and therefore, to better understand the children and parents mood, promoting a change of the attentional focus from the hand of the art therapist, more adaptes to the patients reality.

INTRODUCCIÓN

Crear es una facultad humana que nos pone en contacto con la parte interior y exterior de nosotros mismos; para los niños esta acción es natural y espontánea. Es por ello que la arteterapia en la hospitalización infantil sirve como una vía para mejorar la salud y el bienestar de los pacientes.

Esta investigación se plantea a partir de dos visiones acerca del arte, relacionadas con las diferentes necesidades que llevan a una persona a comenzar un proceso de creación artística. Por un lado, como un impulso generado por el placer de llevar a cabo la acción de crear; una necesidad primitiva que todo individuo posee. No existe, por lo tanto una intención por parte del creador de exponer su obra al público y normalmente esta fuera de todo el entramado artístico que seguramente desconozca.

Por otro, una necesidad más trascendente, mediante el cual se quiere dejar un legado y encontrar reconocimiento en el ámbito expreso del arte. Existiendo una necesidad por parte del artista de ser reconocido por el otro, necesitando al público para poder cumplir el deseo de reconocimiento y atención.

A partir de estas dos premisas se formula el concepto de arte que interesa para esta investigación, distinguiendo el trabajo de creación de los niños hospitalizados y el proceso artístico que ha llevado a cabo la arteterapeuta.

En el marco del proyecto se ha realizado un proceso de reflexión del proceso creador de la arteterapeuta como un medio no sólo para la comprensión de su trabajo artístico, sino, como vehículo para la comprensión y ajuste de la intervención en un proceso de arteterapia.

La investigación se articula sobre la base de un trabajo de intervención que atiende a tres aspectos fundamentales:

- Necesidad de atender de forma global a la persona del paciente.
- Potencial del arte como vía de conocimiento de la realidad.
- Concepto de arte.

Su finalidad es exploratoria y descriptiva, y tiene como objetivo principal: explorar los beneficios que aportaría una forma de intervención arteterapéutica que incluya la utilización del pensamiento-acción artística como vía para su comprensión.

Se encuadra dentro de un contexto bien definido: el Proyecto Camas de Colores, que se desarrolla desde el año 2010 en el Área de Pediatría del Hospital Universitario Puerta de Hierro de Majadahonda (Madrid). A través de este proyecto se pretende dar lugar a un espacio distinto dentro del medio hospitalario, focalizado en la "normalidad" y la salud, desde el que facilitar a los niños y niñas la

integración de la experiencia de hospitalización, reducir posibles sentimientos de miedo e incrementar el bienestar percibido y la percepción del control.

La arteterapia es una actividad asistencial que se ofrece a los pacientes ingresados para facilitar la integración de la experiencia hospitalaria. El niño o la niña está más cercano a otro tipo de lenguaje que no es el verbal, por lo que el arte resulta una excelente vía de expresión y comunicación, que puede procurar recursos personales para el afrontamiento de la nueva situación.

Dentro de este marco se plantean las dos preguntas que inspiran esta investigación:

¿Qué aportaría la elaboración artística de la arteterapeuta a la comprensión de todo aquello que moviliza el proceso arteterapéutico?
¿Qué aportaría en relación con aspectos específicos del ámbito clínico?

A partir de aquí, se diseña un proyecto de investigación bajo el formato de Investigación Basada en las Artes (IBA), que pretende encontrar respuesta a algunas preguntas clave, pero también generar propuestas que puedan ser de utilidad en el ámbito clínico arteterapéutico.

DESARROLLO

PROCESO CREADOR

Entendemos por proceso creador; aquello que responde a la necesidad de transformar o intervenir en la realidad del ser humano, y supone un hacer que activa áreas del psiquismo que lo implican en su totalidad.

El pediatra y psicoanalista Donald Winnicott sostiene que el impulso creador aparece en una etapa muy temprana del desarrollo del ser humano y le acompaña toda su vida. "El impulso creador es algo que se puede entender como una cosa en sí misma, que por supuesto es necesaria si el artista quiere producir una obra de arte, pero también como lo que se encuentra presente cuando cualquiera (...) contempla algo de forma saludable".¹

Y en este sentido afirma que vivir de una manera creativa es saludable "cuando se pierde la experiencia creadora, desaparece el sentimiento de una vida real y significativa".²

La activación de la creación posibilita la aparición de nuevos significados, de nuevas formas de subjetividad que no existían previamente; así como de estrategias dirigidas a: detectar estados mentales, discriminar entre realidad e irrealidad e integrar la experiencia.

Genera además un espacio que no sólo responde a la lógica: imaginario o de ficción, que se superpone al espacio real; y la percepción de un tiempo subjetivo, que no necesariamente se corresponde con lo cronológico.

Desde el punto de vista del artista, el proceso responde además a una intención para transformar e intervenir el ámbito de lo propiamente artístico.

El psicoanalista Héctor Fiorini habla del proceso de creación en relación al campo de lo posible que se contrapone al campo de lo dado y de lo ideal o, dicho de otra forma, aquello que no está todavía y que es lo posible respecto a lo ideal "surge el pensamiento de lo posible como horizonte de existencia, concepto que a nuestro criterio señala todo un espacio del psiquismo, espacio en torno al cual se ordena la creación como proyecto".³

Fiorini Entiende el espacio de lo dado, como aquello que pertenece a la realidad interna y externa de un sujeto que nunca crea de la nada, sino sólo a partir de su propio mundo. "Mi teoría es que la activación de un sistema creador en el psiquismo será la que trabaje en el terreno de aquellas capturas movilice sus objetos arcaicos y los haga entrar en nuevas tramas de sentido".⁴

¹ Winnicott, donald: "Vivir creativamente". *Obras completas de Winnicott*. Psikolibro blogspot, 1970, p.98

² *Ibid.* p.99.

³ Fiorini, héctor: *El psiquismo creador*. Editorial Agruparte, Vitoria, 2007,p.16

⁴ *Ibid.* p.15.

De igual forma que cuando un pensamiento cobra realidad al representarse a través del lenguaje verbal, el lenguaje artístico permite exponer ideas, sentimientos, deseos, etc y traerlos al ámbito de la conciencia, de la reflexión y de la comunicación. El proceso y la obra procuran un medio donde el sujeto explora e interviene en el mundo, llegando así a comprenderlo y a comprenderse de manera más auténtica.

María Dolores López Móndejar afirma que "Finalmente, la obra, una vez expuesta a los otros, en toda su materialidad, establece unos lazos afectivos y cognitivos con el mundo que permite al autor sentirse reconocido y no aislado".⁵

En este sentido, el artista genera a través de sus obras, puntos de conexión entre sus pensamientos, sentimientos, percepciones etc y los de quien las contempla. "Es como si el artista pudiese observarse a sí mismo sufriendo, convertirse en un personaje desesperado y, descentrándose de él, narrar lo que a ese personaje le pasa. Esta capacidad de observación y descentramiento lo sitúan en un más allá del dolor, en un dolor que adquiere sentido, y por lo tanto es más soportable y llevadero, un dolor que se generaliza y nos habla de lo humano, que trasciende lo singular para convertirse en universal y servir de consuelo, así, a todos los hombres".⁶

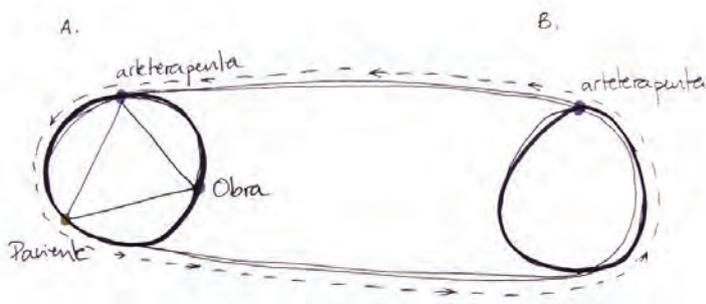
Los procesos creadores activan dinámicas dirigidas a la expresión, comunicación y representación de; emociones, conflictos, deseos que sortean muchas de las censuras a las que están sometidas las palabras de forma que existe mucha más permeabilidad consciente e inconsciente.

LA CREACIÓN ARTÍSTICA COMO VÍA EXPLORATORIA Y COMPRENSIVA DEL PROCESO ARTETERAPEUTICO.

Tras un primer tiempo que sirve de contacto y familiarización con el contexto en el que se está trabajando (protocolo hospitalario, personal sanitario, aparataje, horarios etc.), la arteterapeuta se plantea la posibilidad de incluir como vía comprensiva del proceso arteterapeútico la creación artística. De esta forma se persigue generar dos vías discursivas: una que podría denominarse reflexiva (basado en el pensamiento reflexivo lógico) que atiende a la argumentación consciente desde la palabra, y otra que podría denominarse artística, dónde se pone en acción los procesos de creación mencionados anteriormente.

De esta forma se genera una dinámica en el que por un lado está el proceso arteterapeútico (A); relación triangular entre obra, arteterapeuta y paciente.

Y por otro lado, la arteterapeuta cambia su rol por el de creadora y se lleva consigo (- - -> - - -) la experiencia hospitalaria para dar cuenta a través de su proceso creativo (B) de lo que está sucediendo en (A). Y así devolver (- - -< - - -) en (A) la elaboración y transformación vivida en (B).



El proceso artístico se trabaja de manera paralela e independiente al proceso terapéutico, pero ambos están ligados a través de la vivencia de la arteterapeuta. La elaboración de la obra tiene como intención discriminar y explorar aspectos que pueden resultar claves en cuanto al malestar generado durante la experiencia hospitalaria, de forma que puedan atenderse más específicamente.

Todo lo que va sucediendo en el plano arteterapéutico, durante las sesiones hace calado en la arteterapeuta, que traslada la vivencia a su propio proceso artístico y le da forma a través de los materiales, de la acción y la repetición, generando un imaginario propio que le ayudará a entender lo que está sucediendo. Un proceso elaborado de una manera intuitiva e inconsciente dónde se manifiestan las transferencias de la arteterapeuta; identificándose con su rol de haber sido niña, y su rol de adulta.

⁵ López Móndejar, M.D: "Proceso creador y psicoanálisis". *Centro Psicoanalítico de Madrid*. 2004; vol. nº 5, p.14.

⁶ *Ibid.*

Este engranaje entre el proceso terapéutico y el proceso creativo moviliza y transforma a la creadora, que devuelve al proceso terapéutico la resultante de la elaboración de éste proceso. Es muy importante el efecto que se produce en la arteterapeuta, ya que la coloca en otra posición dentro del proceso terapéutico; consigue acercarse y comprender la realidad del contexto, poniéndose en lugar de pacientes y familiares.

Se produce una retroalimentación entre ambas experiencias que se enriquecen mutuamente y que pueden generar nuevas posibilidades para la comprensión del contexto terapéutico y, lo que es más importante desde el punto de vista del trabajo asistencial: para un mejor ajuste de la intervención.

A partir del proceso planteado anteriormente, emergen conexiones entre el proceso arteterapéutico y el proceso artístico (ambos trabajados paralelamente y de forma independiente por la arteterapeuta).

Estas conexiones que las hemos llamado "hallazgos" son vulnerabilidad, fragilidad, miedo, incertidumbre, protección y esperanza.

Se trata de conceptos que subyacen al proceso y se ponen en juego sin intención previa, intuitivamente. Conceptos que se tienen interiorizados, que no se ponen en juego de manera explícita; de forma que, de no revelarlos, no se es consciente de que están ahí y que se trabaja con ellos.

El hecho de trabajarlos artísticamente ha permitido que hayan emergido en toda su crudeza y que haya sido posible reflexionar acerca de su alcance e impacto, y elaborarlos para comprender mejor la realidad del proceso arteterapéutico.

Conceptos definidos según la RAE (Real Academia Española):

Vulnerabilidad; Que puede ser herido o recibir lesión, física o moralmente.

Fragilidad; Quebradizo, y que con facilidad se hace pedazos/Débil, que puede deteriorarse con facilidad.

Miedo; Perturbación angustiosa del ánimo por un riesgo o daño real o imaginario/ Recelo o aprensión que alguien tiene de que le suceda algo contrario a lo que desea.

Incertidumbre; Falta de certidumbre, inseguridad, duda, perplejidad.

Protección; Amparar, favorecer, defender/ Resguardar a una persona, animal o cosa de un perjuicio o peligro, poniéndole algo encima, rodeándole, etc.

Esperanza; Estado del ánimo en el cual se nos presenta como posible lo que deseamos.

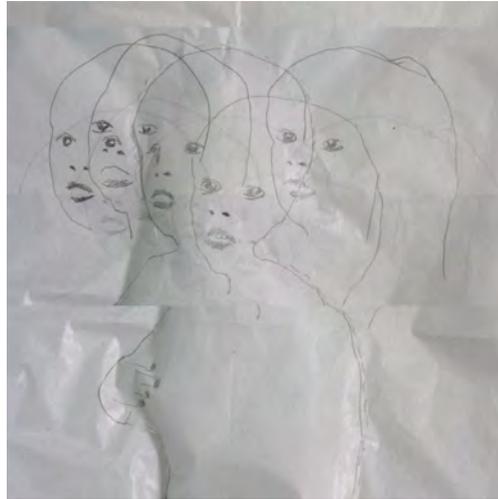
CONCLUSIONES

RESULTADOS Y ANALISIS

Obra plástica⁷ de la arteterapeuta y artista;



⁷ Tanto la obra plástica como las narrativas visuales son una pequeña muestra del trabajo realizado por la artista.





Narrativas visuales de las sesiones de arteterapia;



En la quietud de la sala, la mirada de su acompañante



Sobre la cama, la habita.

En respuesta a la pregunta de investigación planteada;

El proceso artístico elaborado por la arteterapeuta ha servido como medio de comprensión del proceso arteterapéutico. Éstas son sus aportaciones:

- Ha permitido discriminar algunas conexiones que se van generando entre el proceso creativo y el proceso arteterapéutico; Vulnerabilidad, fragilidad, miedo, incertidumbre, protección y esperanza.
- Ha facilitado profundizar a través de éstas conexiones en el comportamiento y estado de ánimo de pacientes y padres.
- Ha hecho posible darse cuenta de las dinámicas que se establecen entre el niño y el contexto hospitalario.
- Ha permitido Comprender la afectación del contexto y promover un cambio de foco atencional, más ajustado a la realidad de los pacientes, por parte de la arteterapeuta.

Por otra parte, se evidencia que la IBA desde los parámetros de subjetividad que plantea, puede ayudar a organizar y llevar a cabo procesos de investigación significativos, capaces de dar sentido a la realidad que exploran:

- Elaborar un informe científico acorde al marco teórico planteado.
- Crear narrativas visuales como análisis de la investigación.

Encontramos que el proceso arteterapéutico, en tanto experiencia y discurso, tiene lugar “artísticamente”, y que por ello resulta coherente introducir como vía de comprensión y análisis por parte del arteterapeuta el discurso artístico.

Por último, cabe señalar que el proceso artístico, que ha servido como base para esta investigación puede expandir o ampliar la experiencia de otros.

FUENTES REFERENCIALES.

Fiorini, héctor: *El psiquismo creador*. Editorial Agruparte, Vitoria, 2007.

López Móndejar, M.D: “Proceso creador y psicoanálisis”. *Centro Psicoanalítico de Madrid*. 2004; vol. nº 5.

Winnicott, donald: “Vivir creativamente”. *Obras completas de Winnicott*. Psikolibro blogspot, 1970, pp.1643-1650.

Almeida Ribeiro, Maristela.

Artista-investigadora e Profesora de Arte do Instituto Federal da Bahia – Feira de Santana – Bahia – Brasil.

Casas do Sertão: una intervención fotográfica en el espacio público de una comunidad rural.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte contemporáneo, fotografía, intervención artística, espacio público.

KEY WORDS

Contemporary art, photography, artistic intervention, public space.

RESUMEN

Este texto propone una reflexión sobre los métodos de construcción de imagen, de un corte que aborda el desplazamiento de la imagen fotográfica de lo privado a grandes formatos. Se trata de una investigación que busca diferentes maneras de hablar de un lugar en particular, su cultura, su entorno y su historia a través de imágenes que se han movido de sus contextos originales.

Tratando de abrir el diálogo entre las artes visuales y otras áreas del conocimiento, he desarrollado a lo largo de un año, un proyecto llamado "Casas do Sertão", que consistía en una serie de intervenciones artísticas en un pequeño pueblo rural en el Estado de Bahía, región situada en el Nordeste del Brasil. Este trabajo apunta temas de la ampliación de la naturaleza artística y social que estimula la reflexión sobre la vida y el día a día.

"Casas do Sertão", consiste en acciones como trasladar, mover lo que se expone de forma continua, aunque no siempre se vea, muestra una manera de pensar acerca de la invisibilidad social que se observa con tanta fuerza en la región semiárida del Brasil. En la serie de obras que este texto presenta, se ha elaborado el desplazamiento del paisaje a través de sus propias imágenes del lugar y aplicados de tamaño natural en la fachada de las casas del Pueblo.

Durante la conducción de este trabajo, se utilizó una cámara digital T3i para capturar las imágenes que se fueran aplicando en el sitio específico, desde las extensiones hechas por los sistemas de impresión base solvente.

Bajo los efectos de la perspectiva y del espacio tridimensional, intento perturbar la percepción visual del observador, con la formación de una imagen bidimensional que pretende desorientar a él, buscando con ello introducir un sentimiento de duda entre la realidad y la ficción.

ABSTRACT

This text proposes a reflection on image construction methods, from a cut that addresses the displacement of the photographic image from the private to large formats. This is an investigation that seeks different ways to talk about a particular place, its culture, its environment and its history through images that have moved from their original contexts.

Seeking to open dialogue between the visual arts and other areas of knowledge, developed over a year, a project called "Casas do Sertão" which consisted of a series of artistic interventions in a small town in rural Bahia State, region located in northeastern Brazil. This work aimed enlargement issues of artistic and social nature which stimulated reflection on life and the everyday.

"Casas do Sertão" consisting of shares as unveiling, transfer, move what is continuously exposed, though not always seen, shows a way of thinking about the social invisibility so strongly observed in the semiarid region of Brazil. In the series of

works that this text has been made the displacement of the landscape through its own images of the area and applied life-size on the facade of the village houses, so that, at first, cause no impression of the house.

While driving this work a digital camera T3i was used to capture the images that have been applied in the specific site, as of extensions made by printing systems solvent based. Under the effects of perspective and three-dimensional space, try to disturb the visual perception of the observer, forming a two-dimensional image which aims to disorient him, seeking thereby introduce a sense of doubt between reality and fiction.

CONTENIDO

Casas do Sertão: una intervención fotográfica en el espacio público de una comunidad rural

Este artículo se centra en el proyecto *Casas do Sertão*¹, desarrollado durante un año en una comunidad rural llamada Morrinhos, un pequeño pueblo situado en el municipio de Feira de Santana, la segunda ciudad más poblada del Estado de Bahía y la más grande del interior del Nordeste de Brasil.

En Morrinhos (Ilustraciones 1 y 2) viven aproximadamente noventa familias y alrededor de cuatrocientas personas. Datos del IBGE² traducen en números la fuerte pobreza rural en el Estado de Bahía, especialmente en la región semiárida, donde se encuentra el municipio. En algunas zonas, el IDH³ es inferior a la media del Nordeste y el IES⁴ mucho más alto.



Ilustraciones 1 y 2 – Mapa del municipio de *Feira de Santana* y pueblo de *Morrinhos* — Bahía - Brasil. 2014.

En este sentido, el estudio propuesto aquí se convierte en la relación entre arte y lugar. Según Lucy Lippard "Cada vez que entramos en un nuevo lugar, nos convertimos en uno de los ingredientes de un hibridismo existente. Al entrar en este híbrido, podemos cambiarlo; y cada situación puede jugar un papel diferente."⁵ Más adelante LIPPARD formula:

Por esta razón, la atracción del local es la atracción del lugar que opera en cada uno de nosotros, exponiendo nuestra política y nuestra herencia espiritual [...]. Inherente al local es el concepto de lugar - una porción de tierra / ciudad / vista del paisaje urbano desde el interior, la resonancia de un local específico que es conocido y familiar. La mayor parte del tiempo el lugar se aplica a nuestro propio "local" - mezclado con la memoria personal, historias conocidas o desconocidas, las marcas hechas en el suelo que provocan y evocan. El lugar es latitudinal y longitudinal en el mapa interior de la vida de una persona.⁶

¹ Proyecto aprobado mediante licitación pública por el Programa Nacional de Cultura del Banco de Nordeste de Brasil (BNB), respaldado por el Banco Nacional de Desarrollo Económico y Social (BNDES).

² IBGE: Instituto Brasileño de Geografía y Estadística.

³ IDH: Índice de Desarrollo Humano.

⁴ IES: Índice de Exclusión Social

⁵ Lippard, Lucy R.: *The Lure of the Local: senses of place in a multicentred society*. The New Press, New York, 1997, p.: 6

⁶ Ibidem

Una vez que Lucy Lippard describe el encanto del lugar, podemos asociar este concepto de espacio a un "espíritu del lugar" - o el alma. Para mí, en este caso, el lugar se convierte en la fuerza impulsora de la creación. Es a partir del significado concebido en mi red de conexiones que surge la obra con el fin de establecer o restablecer lo que hay de más íntimo del lugar.

El mundo-vivido cultural donde pasamos la mayor parte de nuestra vida cotidiana está repleto de signos, no está aislado del mundo sociocultural, que a su vez, posee y está lleno de intersubjetividad. Aunque sea inalcanzable y difuso, la continuidad de nuestro espacio vital, como señaló Lucia Santaella en la siguiente cita, depende del sistema de orientación general que viene de todo el cuerpo:

El espacio perceptivo es un campo de encuentros afectivos y emocionales con los espacios de la tierra, del cielo, de la cercanía del mar, de la densidad de la selva y también con los espacios construidos por los seres humanos. [...] El azul del cielo, por ejemplo, no es sólo la luz del azul sin fin, sino un límite entre lo visible y lo invisible; el vacío del desierto es también el paisaje alucinante de un oasis; la arena en que nos acostamos al sol, es, ante todo, una experiencia íntima, plácida y feliz con el calor y la suavidad con que la naturaleza nos brinda. Por último, reflejos, sombras, brillos, neblinas, en el claroscuro de sus sutiles danzas para atraer nuestros sentimientos, exaltan nuestras fantasías.⁷

El *Espacio de Existencia* es el conjunto de espacios definidos y construidos por la cultura, que tienen las marcas dejadas en la tierra por el hombre. Son espacios que siempre se magnifican por la experiencia. Además, los espacios, también en la diversidad de sus clasificaciones, se destacan en la geografía, considerado por la autora como uno de los más amplios. SANTAELLA asegura que:

Se dan significados a las naciones, continentes y regiones que van más allá de nuestra experiencia directa y que, por lo tanto, tienen un carácter cognitivo. El espacio siguiente es el espacio del paisaje por ser casi en su totalidad un espacio construido, resultante de los esfuerzos de los propósitos humanos. A continuación, vienen los espacios de la calle, que son la base de nuestra experiencia con la ciudad. Después de las calles viene el espacio de la casa, punto de referencia nuclear de la existencia humana [...]⁸

Intervenciones Artísticas

Al presentar el proyecto *Casas do Sertão* a la Comunidad de *Morinhos*, dejé claro el objetivo de hacer intervenciones artísticas en las fachadas de las casas, pero antes, propuse como estrategia de enfoque, realizar talleres de arte y algunos eventos artísticos. Sugerí la creación de un espacio de intercambio de ideas y de experiencias a través de la práctica colectiva. (Ilustraciones 1 y 2)

Esta estrategia tenía como objetivo la aproximación mutua y el aprendizaje de una técnica artística, con el fin de establecer la confianza y un contexto donde las personas podían encontrar maneras de crear y construir elementos en sus propias casas después del proyecto implementado con posibilidad de contribuir para generar trabajo y renta de forma sostenible.

Elegimos un taller de mosaico, que se realizó en los meses de mayo, junio y julio de 2013, con niños, jóvenes y adultos. En este taller, además de la realización del panel de mosaico de unos 45 m² en la pared lateral de la Escuela Antonio Carneiro, se iniciaron las investigaciones de campo y el estudio y catalogación de los datos con la posibilidad de su uso posterior.



Ilustraciones 1 y 2 – Presentación del proyecto en el pueblo rural y Taller de Mosaico - *Morinhos* - 2013

⁷ Santaella, Lucia: *Linguagens Líquidas na era da mobilidade*. Paulus, São Paulo, 2007, p.: 171

⁸ Ibidem, pp.: 168 e 169

El Taller de Fotografía no constaba en el proyecto - sin embargo, debido al interés mostrado por los jóvenes estudiantes de *Morrinhos*, fue creado con la cooperación voluntaria de los fotógrafos Edson Machado y George Lima - como estrategia educativa para crear conciencia, durante los meses de octubre y noviembre 2013. Es importante señalar que no había fotografías impresas en la comunidad. Sólo se han encontrado recientemente imágenes digitales capturadas por los pocos dispositivos móviles habilitados. (Ilustraciones 3 y 4)



Ilustraciones 3 y 4 – Taller de fotografía - *Morrinhos* - 2013

La Sesión de Cine de *Morrinhos*, desdoblamiento de las actividades anteriores, comenzó a exhibirse en enero de 2014, al inicio de una agradable noche de verano, con el cielo estrellado y una suave brisa. Este evento también extrapoló la programación, pero tuvo la participación de la mayoría de la comunidad reunida en la plaza pública (aproximadamente 300 personas), donde fotos y videos mostraban la participación de los residentes registrados durante todo el itinerario del proyecto. (Ilustraciones 5 y 6)



Ilustraciones 5 y 6 – Proyección de cine - *Morrinhos* - 2013

La propuesta de desarrollar intervenciones artísticas en las fachadas de las casas, me parecía una simple operación al inicio. Sólo que para florecer, la vida necesita tiempo, paciencia y valor para enfrentar lo desconocido, lo inesperado, lo adverso, lo irreflexivo, lo real.

Incontables veces me quedé horas y horas allí, trabajando en el Taller de Mosaico, en el Taller de Fotografía con los niños y jóvenes, o en la producción de algunos de estos eventos como la realización del espectáculo audiovisual en la plaza pública.

Otras veces, en el contacto con la gente del pueblo, traté de observar la singularidad y la generalidad de ese lugar. Llevaba conmigo ojos y oídos escudriñadores. Miraba, hablaba con los mayores, sondaba a los pequeños... Examinaba cuidadosamente y con plena atención la información apuntada.

La idea central era tratar de acercarme al lugar para extraer de allí, en convivencia con el espíritu local, una síntesis que fuera el resultado de la reflexión sobre las condiciones de vida de estas personas. Metafóricamente intentaba trazar una equivalencia entre esta condición y los lenguajes visuales. Pero ¿qué hacer? ¿Cómo lo haría?

Sitio Específico

Tal vez el contacto con doña Luiza favoreció el crecimiento de síntesis que yo buscaba. Antigua rezadora, trabajadora rural jubilada, de modos dulces y de trato sencillo, doña Luiza, de 80 años, es propietaria de la casa de barro de las ventanas verdes, con piso de tierra, compuesto de minúsculos cuartuchos, separados por cortinas de tela, que se encuentra, por ironía, en la emblemática calle de las Flores.

Es comprensible mi interés por el modo de vida de doña Luiza. Con sólo tres ladrillos superpuestos a cada lado y una tabla larga y suelta apoyada sobre ellos, ella construyó el banco que está fuera de su casa, apoyado en la pared de la entrada. Según ella, para la comodidad de los visitantes y la distracción de todos los que siguen el movimiento de la calle de las Flores. Niños corren de un lado a otro y están todo el tiempo, jugando a la pelota y saltando. Mujeres que bajan acarreado leña y suben con latas de agua en la cabeza. Los hombres conducen animales, caballos, burros y motos. Gallinas, pollos, cerdos y perros deambulan libremente.

No hay baño en la casa de Doña Luiza. Las necesidades fisiológicas deben hacerse en el bosque detrás de la casa. Tampoco hay agua corriente. Para el baño se usa un balde, directamente en el piso de tierra de la pequeña cocina donde hay una pequeña cocina a leña, un estante, un armario de tres puertas, con algunos comestibles, tres o cuatro ollas negras de hollín y humo de rescoldo, una tetera, un termo, un pote de agua, algunas tazas, media docena de artículos de cuchillería y platos.

En tan sólo una habitación de aproximadamente nueve metros cuadrados, duermen la abuela, las nietas y el miedo que les acompaña en días de lluvia con tormenta eléctrica, en tres camas con colchón de paja y dos mosquiteros. Miedo de que la casa caiga, de acuerdo con ellas. Las paredes de adobe están llenas de telas de percal con grandes flores de color azul. Estas son las únicas flores que vislumbramos en la Calle de las Flores. En la esquina de la sala se pueden ver dos pequeñas maletas y una bolsa, lugar donde posiblemente guarden las ropas y pertenencias individuales.

Morinhos es una comunidad que surgió como resultado de la decadencia del modelo tradicional de exploración ganadera en las haciendas de los alrededores. Creció con la llegada de muchos trabajadores despedidos y expulsados de las grandes haciendas, por la nueva generación de propietarios que temían los costos de las nuevas leyes laborales. Muchos tenían sus derechos negados en su totalidad o en parte.

Al tener contacto con la realidad local, pude observar de cerca la condición de vida de las personas que sufrieron y aún sufren con el resultado de esta migración forzada. A pesar de la proximidad con *Feira de Santana*, carecen de todo en *Morinhos*. Carecen de medios de producción, entre ellos, tierra, capital y asistencia técnica, además de saneamiento básico, salud, seguridad y, sobre todo, autoestima.

Desde un punto de vista

En la serie de intervenciones artísticas que hice, utilicé el desplazamiento del paisaje local a través de imágenes propias de la región para aplicarlas en tamaño natural sobre las fachadas de las casas del pueblo. La situación de esas personas se evidenció por la ausencia de la imagen de la casa, es decir, una manera de pensar acerca de la invisibilidad social tan fuertemente observada. Las casas, de un punto de vista y metafóricamente, desaparecieron. (Ilustraciones 7 a 10).



Ilustraciones 7 y 8 – Casa de Bigode - Morrinhos – Feira de Santana – Bahia. 2014



Ilustraciones 9 y 10 – Casa de Tote - Morrinhos – Feira de Santana – Bahia. 2014

Las intervenciones de *Casas do Sertão*, fueron constituidas por acciones como revelar, transferir, mover lo que está cotidianamente expuesto aunque no siempre sea visto. El resultado, además de la alteración visual, repercutió en el campo de la autoestima de los residentes, que parece haber sido aumentada por la visibilidad dada a lo invisible. Al mover el paisaje local, de todos los días, que se encuentra a diario en la ruta del trabajador agrícola rural, para colocarlo en la fachada de su casa, abrió un abanico de posibilidades en la visión de aquellos que anónimamente habitaban el área.

En el ensayo "*Space and time in photography image. Deconstruction and hybridization in photography image: a dialogue between tradition and contemporary*" cuando habla de las intervenciones de *Casas do Sertão* (Ilustraciones 11 a 14, la artista-investigadora M.C.A. Wanner hilvana el siguiente comentario:

El *site specific* de *Casas do Sertão* desafía muchos conceptos de la fotografía, sobre todo fotos, documentos, retrato y el paisaje. Desafía las nociones preconcebidas, porque la imagen está realmente allí, dialogando con el lugar, jugando al escondite con la gente, haciendo que las personas miren una imagen que fue tomada por los ojos de alguien, pero al mismo tiempo, es de hecho, una foto de su propio lugar, su casa. Una parte de su familia, llena de sentimientos, que es descrito por Pierce como "cualidades de sentimientos", asociados con su primera categoría, primeridad.⁹

Y añade:

A primera vista, sobre todo, a una distancia, hay un momento en el que las casas del lugar donde se realizaron las intervenciones, desaparecen y dan paso al paisaje. Es en este punto donde la realidad y el

⁹ Wanner, Maria Celeste de Almeida: "Space and time in photography image a dialogue between tradition and contemporary" En *Between Tradition and Innovation: the images of the time - les images du temps*. 12th World Congress of Semiotics, Sofia, 2014, p. 18

arte se encuentran. La tradición se une a lo contemporáneo de una manera muy sutil, por la deconstrucción y la hibridación de proceso de la tradición fotográfica.¹⁰

A seguir:

Ilustraciones 11 a 15



Ilustración 11 - Casas de Doña Piche - Morrinhos – Feira de Santana – Bahia. 2014



Ilustración 12 - Casas de Dinalva - Morrinhos – Feira de Santana – Bahia. 2014

¹⁰ Ibídem

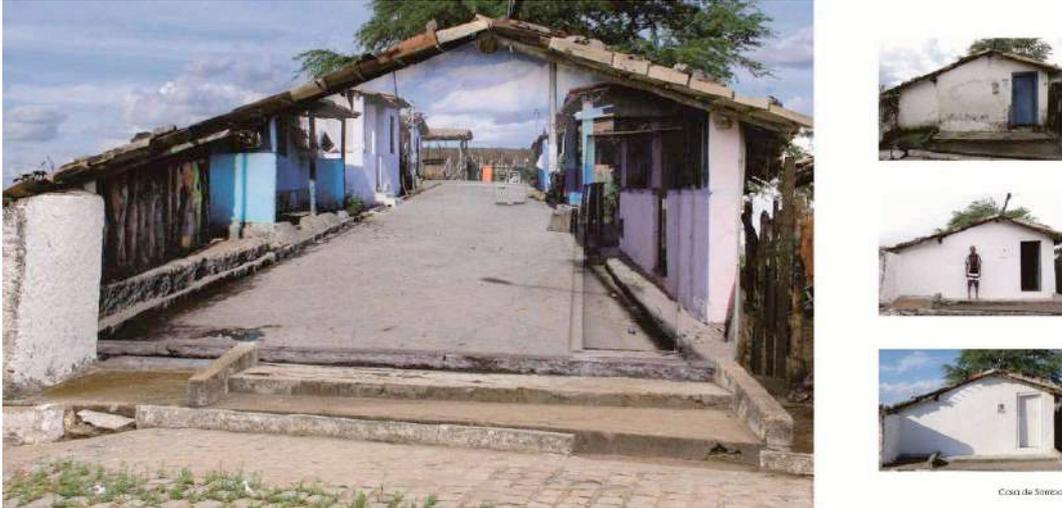


Ilustración 13 - Casas de Samba - Morrinhos – Feira de Santana – Bahia. 2014



Ilustración 14 - Casas de Chico - Morrinhos – Feira de Santana – Bahia. 2014



Ilustración 15 - Casas de Nuna - Morrinhos – Feira de Santana – Bahia. 2014

El semiárido del Nordeste brasileño es, sin duda, la región más atrasada y una de las más pobres de Brasil. Esta zona presenta problemas de todos los tipos y de la más alta magnitud, lo que constituye un desafío para todos los ámbitos exigiendo la superación de sus índices de pobreza extrema como condición necesaria para su desarrollo.

Esta región demanda políticas públicas que respondan a sus características específicas, especialmente cuando emerge un nuevo paradigma de convivencia.

Como artista, trato de superar la noción de arte como objeto solamente contemplativo. Me atrae el arte que afecta el comportamiento humano, que tiene una dimensión ética, social y política.

Al reflexionar sobre la imagen de la "intervención fotográfica" que aparece en el título de este texto, así como aquella que no aparece, pero que considera sobre lo que hay en ella y más allá de ella y que colabora para su existencia, medito sobre los aspectos coadyuvantes, que quedan sumergidos o recubiertos por una camada tenue de potencialidades latentes donde, una vez evocados, se muestran a la mirada activa, atenta e interesada.

Pienso que una imagen es portadora de una relación que está mucho más allá de lo que vemos: una cosa puede llevar a otra y a otra, donde todo puede ser continuamente revisado y reordenado de acuerdo con el tiempo en que ella se presenta, con el repertorio del observador y el contexto.

Al abordar la cuestión del "desplazamiento como un concepto realizado con frecuencia en mis procedimientos, sea como acción o como atributo, es necesario llevar la atención para la evidencia del movimiento de imágenes o conceptos.

Estas imágenes, al ser sacadas del contexto real, en tamaño natural, y aplicadas sobre el "soporte" casa, llegan impregnadas de significados del lugar, de la memoria de las personas, de los rastros que se permitió aparecer, del patrimonio afectivo de los habitantes, entre otros significados de mayor importancia o repercusión.

Dentro de esta idea Rubens Fernandes Junior incita a una reflexión sobre el concepto de fotografía expandida, cuya base teórica se encuentra en los textos de Rosalind Krauss, principalmente en aquel donde ella discute cuestiones sobre la escultura expandida, y complementa:

Denominamos esa producción contemporánea (...), libre de las amarras de la fotografía convencional, de *fotografía expandida*,¹¹ donde el énfasis está en la importancia del proceso de creación y en los procedimientos utilizados por el artista.¹²

Ferreira Gullar, al referirse a la importancia de la mirada en la construcción de la realidad, dice lo siguiente:

Lo que veo me da la realidad mucho más que cualquier otro sentido. Pero el mirar, por eso mismo, me da también la irrealidad más que cualquier otro de mis sentidos. Y precisamente porque es por la visión, es por la mirada que yo asimilo y establezco los términos de la realidad, el arte que trabaja con la ilusión de este sentido llega al delirio, llega a violentar la noción de realidad con eficacia.¹³

Al comparar la visión de mundo del Renacimiento y del Barroco GULLAR esclarece que el *trompe-l'oeil* refleja el modo del renacentista, con la utilización del espacio de forma organizada y racional, donde este espacio real se prolonga en el espacio creado y las cosas están sometidas al orden esquemático. Él argumenta:

En la "Santa Cena" de Leonardo da Vinci, por ejemplo, la cena y el mural están en la pared del fondo del refectorio de un convento. Entonces ¿qué hace Leonardo? Él imita la sala del refectorio en el cuadro, proyecta el espacio en la perspectiva del mural que pinta y crea la ilusión de que el espacio se prolonga en el cuadro y que la "Santa Cena", así como una cena real, está sucediendo en el espacio real del refectorio. Entonces él usa el *trompe-l'oeil* para acentuar el factor de realidad que quiere imprimir a lo que pintó.¹⁴

El artista barroco hace lo contrario, según él, usa el *trompe-l'oeil* para imprimir el factor de irrealidad, de delirio, de vértigo, de desequilibrio, atributos que hacían parte de la retórica del Barroco. GULLAR resalta lo siguiente:

¹¹ Grifo del autor de la citación

¹² FERNANDES JÚNIOR, Rubens: "Processos de Criação na Fotografia: apontamentos para o entendimento dos vetores e das variáveis da produção fotográfica". En *FACON*, 2º sem. 2006, vol. n.º 16 p.:12

¹³ Gullar, Ferreira: "Os sentidos da paixão". En *O Olhar*. Org. Adauto Novais. Ed. Schwarcz, São Paulo, 1998, p.: 221

¹⁴ *Ibidem*

El Barroco trabaja la ilusión en el espacio arquitectónico, creando falsas perspectivas dentro de la perspectiva real, escalas que no existen, recovecos de vacíos y llenos que no existen pero que la pintura crea en los muros del templo y especialmente en el techo [...]. Entonces esa perspectiva alucinada que el Barroco crea en el espacio de la iglesia la transforma entera en un gran *trompe-l'oeil*. Es decir, todo aquel espacio se vuelve una gran ilusión de óptica, como si se tuviera realmente un espacio de fantasía, sinfónico, que actúa sobre uno con la realidad de las cosas verdaderas.¹⁵

Así, cabe resaltar que tanto el Renacimiento como el Barroco o cualquier otro movimiento artístico, al expresar su visión de mundo por medio del *trompe-l'oeil*, demuestran la búsqueda de una ilusión como una forma de asegurar la fantasía del ser humano.

Leon Alberti, arquitecto renacentista y autor del tratado *Della Pittura*, desarrolló una técnica presuponiendo que aquello que el ojo ve es una intersección de líneas a partir de un punto fijo, denominado punto de fuga. Este tratado se constituyó en el primer estudio científico de la perspectiva lineal, transformándose en un instrumento fundamental para la ampliación de la comprensión óptica. Junto a los procedimientos técnicos que “desplazan” la *calidad* de los objetos, el principio de la cámara oscura pasa a ocupar de “transferir” las *grandezas* tridimensionales sobre el plano bidimensional. E así se disemina la ciencia geométrica de la perspectiva.

Termino esta reflexión tomando prestadas las palabras de Josué Mattos: "¿Qué sería del mundo sin las cosas que no existen?"

FUENTES REFERENCIALES

FERNANDES JÚNIOR, Rubens. “Processos de Criação na Fotografia: apontamentos para o entendimento dos vetores e das variáveis da produção fotográfica”. En FACON, 2º sem. 2006, vol. n.º 16, pp.: 12-18.

GULLAR, Ferreira. “Os sentidos da paixão”. En O Olhar. Org. Aduino Novais. Ed. Schwarcz, São Paulo, 1998.

LIPPARD, Lucy R. *The Lure of the Local: senses of place in a multicentred society*. The New Press, New York, 1997.

SANTAELLA, Lucia. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. Paulus, São Paulo, 2007.

WANNER, Maria Celeste de Almeida. “Space and time in photography image a dialogue between tradition and contemporary” En *Between Tradition and Innovation: the images of the time - les images du temps*. 12th World Congress of Semiotics, Sofia, 2014, pp.: 16-20.

¹⁵ Ibidem

Aparicio Guirao, Mónica.

Alumna del doctorado de "Sociedad y Cultura Contemporánea" de la Facultad de Geografía y Historia de la Universidad de Barcelona, departamento de Historia Contemporánea.

Aparición e influencias de las formas del Arte Conceptual a Uruguay en época de la Dictadura Cívico Militar Uruguaya: Jorge Carballo, Haroldo González, Clemente Padín.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte Conceptual, Arte Correo, Prácticas Artísticas , Dictadura , Represión.

KEY WORDS

Conceptual Art, Mail Art, Art in Uruguay, Dictatorship in Uruguay.

RESUMEN

Se analizará como aparecen las primeras influencias de las formas de Arte Conceptual en Uruguay en la *"Dictadura Cívico-Militar Uruguaya (1973-1985)"* a través de la introducción de las prácticas artísticas del *"Arte Correo"* por parte de los artistas uruguayos: *Jorge Carballo, Haroldo Gonzalez y Clemente Padín*. Como denuncian el proceso histórico-político de la dictadura cívico-militar uruguaya. Se analizará la Red de *"Arte Correo"* de los países latinoamericanos durante las dictaduras de los 70-80. Evolución de los tres artistas uruguayos en posdictadura.

ABSTRACT

The main objective of this paper is to analyze the practices of three Uruguayan conceptual artists during the military and the civil dictatorship in Uruguay (1973-1985): Jorge Carballo, Haroldo Gonzalez y Clemente Padín. In doing so I discuss what's been called *"Arte Correo"* (Mail Art): the very first expression of Conceptual Art in Uruguay and its later development. It will be stressed, also and mainly, the political dimensions of conceptual artistic practices, that is, how artistic practices become somehow space for historical and sociopolitical denounce and discussion. Finally the paper takes into consideration the influences of these artists in the global political and artistic scenario of Uruguay.

CONTENIDO

"In Memoriam Jorge Carballo" (1941-2014).

"Transitábamos la mitad de los setenta década convulsionada en la región y no exenta de pesadas cargas que todos podríamos inconscientemente o no, aportar a las mismas, interpretábamos la realidad privilegiando la idea sobre la estética"¹

Jorge Carballo.

¹ Entrevista inédita a Jorge Carballo. Montevideo Diciembre de 2010.

La historiografía Uruguaya no ha prestado mucha atención a las nuevas formas del arte y prácticas artísticas como el "Arte Correo o Arte Postal"² que se iniciaron a fines de los años 60 en América Latina. En 1967 Clemente Padín continuará desarrollando esta práctica artística hasta el día de hoy con sus nuevas adaptaciones. Clemente Padín se iniciará con esta nueva práctica artística en la revista "OVUM 10" realizará intercambios y por defecto una red internacional de arte correo con Edgar Anonio Vigo³, Guillermo Deisler⁴ y con Dámaso Ogaz⁵ que dirigían la revistas Diagonal Cero, Mimbre y La Plata de Oro.

Clemente Padín ha sido considerado como "uno de los pioneros del arte correo y se incorporó rápidamente al network (red) artecorreiristas internacionales con una clara vocación de denuncia, se instrumentaba el funcionamiento de la comunicación"⁶. De esta forma lo que se conseguía era una comunicación a través de postales y se subvertía en unas leyes no escritas. Funcionaba en una red de intercambios entre artistas de todo el mundo. Lo importante de estas prácticas artísticas es analizar cómo se denuncia toda la violencia social y política que vivía Uruguay sobretodo finales de los años 60 principios de los 70, y durante la dictadura y postdictadura. Con el inicio de la dictadura cívico-militar en Uruguay será un medio artístico para poder comunicarse con el exterior pero también para explicar la violencia y el terrorismo de estado que se estaba ejerciendo sobre la población civil en Uruguay. Clemente Padín uno de los precursores de el "Arte Correo" en Uruguay centrara su obra en dos grandes ejes hasta la fecha de hoy: "los derechos humanos y la Justicia"⁷.

Los tres artistas uruguayos coinciden en que realizaron Arte Correo y pudieron ser los precursores y los que integraron estas nuevas prácticas artísticas en el Uruguay, entre otros artistas de la región, Jorge Caraballo afirma que el único medio de estar conectado con Europa era el "Arte Correo". Entonces Clemente Padín y Jorge Caraballo se conocieron en Montevideo y según Jorge Caraballo "...Entre los dos armamos algo y después se sumó Haroldo, en Buenos Aires había Vigo, Zabala que hoy en día es un conceptualista ... el brasilero Paulo Bruscky,"⁸ Jorge Caraballo recuerda que ellos tres crearon una red con el exterior de, más de 200 artistas de Latinoamérica, Europa y E.U.A.

El "Arte Correo" en Uruguay era un medio artístico utilizado por los tres artistas que son aquí objeto de estudio para poder mostrar la realidad social de violencia que estaban viviendo y denunciar en el exterior que estaba sucediendo realmente en el país. No podemos olvidar que en los países como Argentina y Brasil o Chile por la misma época tenían dictaduras impuestas por la C.I.A fue lo que se llamo "La Operación Cóndor". Estas prácticas artísticas permitía denunciar todo el conflicto social y de DDHH.

Las obras de "Arte Correo" de Clemente Padín era bien de denuncia, y se denuncian a través del "Arte Postal" con la intervenciones de las postales o de los sellos eran mensajes cortos pero muy significativos llegaban con una ideología que fue considerado como subversiva y como veremos a continuación les llevo a la cárcel a Clemente Padín y Jorge Caraballo y al exilio a Haroldo González.

En las próximas imágenes de "Arte Postal" de Clemente Padín se ilustra precisamente ese mensaje de denuncia de la dictadura de su país y como está sufriendo la sociedad civil del momento. Estas piezas postales se podían ver como un "cruce entre pequeños afiches y poesía concreta, reducidos a tamaño carta y frecuentemente con contenidos políticos explícitos"⁹.

² PERNECKSY G. "A Hálo". Budapest, Hungría: Ed. Konyvklado. 2000. pág. 247. "...Ray Johnson de Nueva York fue el "creador" del arte correo puede ser considerado el network se ha convertido en una institución internacional donde las grandes distancias, la carencia de contactos sociales y la opresión política En Europa del Este y Algunos países de América Latina ...".

³ (La Plata, Provincia de Buenos Aires, Argentina 1927-1997) Xilógrafo. Poeta Visual, Artista Conceptual. Editor, de las revistas "Diagonal Cero" desde 1962-68 y "Hexágono" desde 1971-79. Difunde y practica en Argentina el Arte Correo.

⁴ (1940 Santiago de Chile – 1995 Haale -Sale). Artista escenógrafo y muy activo en arte correo, creo poesía visual, y libros-objetos, fue impulsor de publicaciones como "UNI/ vers" (..) y "Wortbild".

⁵ (Santiago de Chile 1924-Caracas 1990). Artista Plástico, actor de teatro. poeta, poeta visual, fue uno de los máximos exponentes del mail art, formó parte del controvertido movimiento venezolano. el "Techo de la Ballena".

⁶ BENTANCUR P. "La práctica como crítica" Dins: "Clemente Padín". Montevideo: Editorial Banco Central del Uruguay. 2005. p. 26.

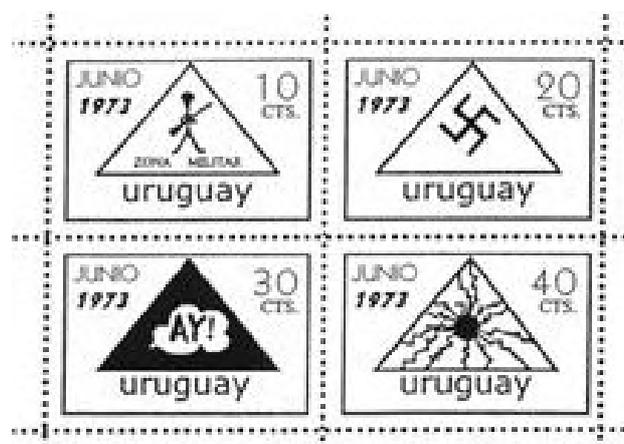
⁷ BENTANCUR P. "La práctica como crítica" Dins: "Clemente Padín". Montevideo: Editorial Banco Central del Uruguay. 2005. p. 35.

⁸ Entrevista inédita a Jorge Caraballo. Montevideo. Diciembre de 2010.

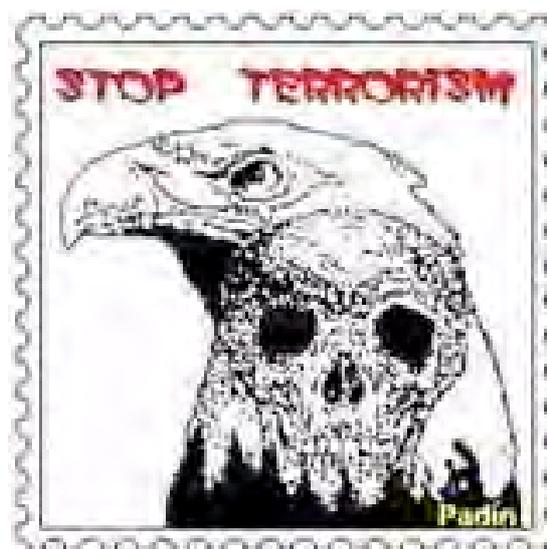
⁹ CAMNITZER L. "Las Secuelas de Tucumán Arde". Dins: "Didáctica de La Liberación. Arte Conceptualista Latinoamericano". Montevideo: Ed. CCBA y CCE. 2008. p. 106. .



Clemente Padín Arte Postal. 1976. Cortesía de Clemente Padín.



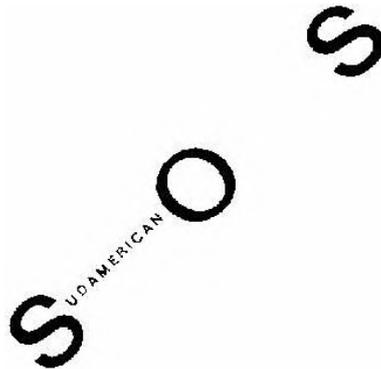
Clemente Padín. Arte Postal. 1973. Cortesía de Clemente Padín.



Clemente Padín . Arte Postal 1973. Cortesía de Clemente Padín

Jorge Caraballo por su parte denunciará la dictadura de su país “mediante trabajos realizados con los materiales que tenía a mano, sobras de cartones y sellos en su labor de despachante de aduana en Montevideo, estas pequeñas obras bordean la poesía visual y por esos años funcionaron dentro del circuito de arte correo”¹⁰.

“*SusdamericanO.S*” es una poesía visual de 1976 poniendo en énfasis el S.O.S porque en esa época estaban instauradas las brutales dictaduras en los países del Cono Sur Brasil, Argentina, Chile, Uruguay. Cometiendo crímenes por parte de los militares y el estado de Lesa Humanidad y falta de libertades a la sociedad civil del momento. La obra de poesía visual se refiere a la imposición por parte de la C.I.A a estas dictaduras. En la obra de “*C entroamri l. c .A*” se puede leer perfectamente este juego de palabras como la C.I.A proviene de E.U.A.



Jorge Caraballo, SOS 1973. Poesía Visual. Cortesía de Jorge Caraballo



Jorge Caraballo. Poema Visual 1985. Cortesía de Jorge Caraballo

El artista Haroldo González por su parte con el poema “El gran Zoo”, de 1973, que representa una adaptación libre sobre los Poemas del Gran Zoo de Nicolás Guillén con ilustraciones sobre el mapa de América del Sur y los gorilas. De evidente connotación política, denunciará todo lo que está sucediendo con las Dictaduras de América Latina y la Operación Cóndor. Hace un paralelismo entre el gorila y el militar y la opresión que este ejercían sobre la sociedad civil. Haroldo González además añade que ya había advertido sobre la peligrosidad sobre las prácticas artísticas del “Arte Correo” a Clemente Padín y Jorge Caraballo.

¹⁰ NORTHON V. YAÑEZ C. (org). *Crito e Escuta*. 7º Bienal Mercosur. Porto Alegre: Edit. Fundação Biennial do Mercosur. Porto Alegre 2009. 285p. Jorge Caraballo fue seleccionado por la curadora y crítica Victoria Northom sus obras pertenecían al archivo de Paulo Bruscky y Edgardo Vigo ya que su archivo cuando cayó preso en 1977 fue requisado por los militares de la Dictadura Uruguayaya.

AVISO

Por un acuerdo del ayuntamiento fue creado este gran Zoo para nativos y extranjeros y orgullo de nuestra nación..
 Patria o Muerte..
 El Director..



GORILA

El animal que está a la vista, a poco más, es un gorila enteramente; patas en lugar de pies y casi garras en lugar de manos; le estoy mostrando a Ud. el gorila americano..



Haroldo González. Poema "El Gran Zoo". Cortesía de Haroldo González.

El "Arte Correo" permitió mantener esos lazos con el exterior y su evolución hasta la actualidad ,algunos teóricos han señalado estas prácticas artísticas se movieron en la marginalidad¹¹. Precisamente porque en esos espacios es donde se podían denunciar la violencia de las Dictaduras del Cono Sur, y serán los canales propicios para llevar a cabo este tipo de Arte. Así que en Uruguay Clemente Padín durante más de una década difundió el Arte Correo a través de las cinco revistas de poesía experimental-visual : "Los Huevos de Plata" (1965-69), "OVUM 10" (1969-72). Ya en época de dictadura publicaría "OVUM" (1973-1976), "Participación " (1984-1986) y "Correo del Sur" (2000). Que utilizaría, efectivamente como soporte de "Arte Correo" "estas revistas de poesía experimental posibilitaron la reproducción y circulación, aunque en poca cantidad, de lo que producían las vanguardias de Latinoamérica, Europa y Estados Unidos"¹².

Estas prácticas artísticas del "Arte Correo" proporcionó en plenas Dictaduras en Latinoamérica que se hiciera importantes exposiciones internacionales en :Uruguay (1974) Argentina (1975) y Brasil (1976).El número de artistas que utilizaron el "Arte Correo", sufrieron "la censura se hizo más sofisticada e intensa. En América Latina, el Arte Correo inmediatamente fue puesto al servicio de un arte politizado"¹³.

Clemente Padín es uno de los artistas teóricos latinoamericanos más importante del "Arte Postal" clasificara el "Arte Correo" en tres categorías: "Circulación de reproducciones que no refleja el medio, integración del ruido sin sobreponerse a la estructura de la obra, el uso de la obra para crear el ruido"¹⁴.Este "Arte Postal "o "Correspondece Art"con esta red internacional que se creó con el "Networking" para denunciar todo lo que estaba pasando en su país.Ya en 1969 se hizo en el Instituto di Tella en Argentina la primera exposición de este género a cargo de Lilianna Porter y Luis Camnitzer¹⁵.En dicha exposición figuraban un conjunto de postales intervenidas en la línea de "Correspondence Art".

A través de la Operación Cóndor se instauraron las Dictaduras en: Argentina (1976-1983), Brasil (1964-1985),Chile (1973-1989),con la red del "Arte Correo" lo utilizaban para que en el exterior se supiera todo lo que estaba sucediendo con los presos políticos, faltas de libertades, terrorismo de estado, y los crímenes de Lesa Humanidad. Que se estaban cometiendo en estos países de América Latina con la instauración de estas Dictaduras Cívico Militares y totalmente antidemocráticas, hay una sensibilidad en la región por parte de estos artistas latinoamericanos que fueron considerados "lo suficientemente subversivos".¹⁶

¹¹ FREIRE C. LONGONI A, (org) "Artistas/curadores/archivistas:políticas de archivo y la construcción de las memorias del arte contemporáneo". Dins:" Conceptualismos del Sur/Sul ".Sao Paulo: Editorial Annablume.2009. p.209. ."..estas revistas y publicaciones artesanal empleaban la red postal para una distribución heroica y formaba parte de una especie de archivo móvil de la vanguardia artística marginal..".

¹² Entrevista inédita a Jorge Caraballo,. Montevideo. Diciembre 2010.

¹³ Entrevista inédita a Jorge Caraballo,. Montevideo. Diciembre 2010.

¹⁴ CAMNITZER L, "Tucumán Arde: La política en el Arte". Dins: "Didáctica de La Liberación. Arte Conceptualista Latinoamericano" Montevideo: Ed. CCBA y CCE . 2008 p. 84 .

¹⁵ Entrevista inédita Clemente Padín. Montevideo.Diciembre de 2010. Entiéndase "ruido"a la explotación de las cualidades visuales de las postales y el sello requeridas para el envío.

¹⁶BENTANCUR P. " La práctica como crítica " Dins: "Clemente Padín". Montevideo: .Editorial Banco Central del Uruguay. 2005.p.

¹⁷ CAMNITZER L, "Tucumán Arde: La política en el Arte". Dins: "Didáctica de La Liberación. Arte Conceptualista Latinoamericano" Montevideo: Ed. CCBA y CCE . 2008 p. 84 .

La primera exposición documentada de “Arte Correo” en América Latina se llevó a cabo en la “Galería U” de Montevideo, Uruguay. En los comienzos de la dictadura uruguaya con el nombre de “Festival de la Postal Creativa” del 11 al 24 octubre de 1974, con la participación de 480 artistas, muchos de ellos miembros del Fluxus Art, entre ellos participó Jorge Caraballo y Clemente Padín de Uruguay.

Al año siguiente, en 1975, Vigo y Zabala inauguraron su exposición de “Arte Correo” con el nombre de “Última exposición de Arte Correo Internacional” en la Galería “Nuevo Arte” de Buenos Aires. En Brasil, el artista brasilero Bruscky entre otros organizaron la “Exhibición Internacional de Arte Correo” que fue cerrado por las autoridades como un adelanto de la censura que, más tarde, aplicaría la dictadura brasileña.

Casi inmediatamente se suceden los actos siniestros que oscurecieron el desarrollo de “Arte Correo” en América Latina: se encarcelan durante años a Jorge Caraballo y Clemente Padín; Deisler y sus familiares deben huir con urgencia de su país, Chile; Vigo pierde a su hijo Palomo Vigo, desaparecido por la dictadura argentina; Jesús Romeo Galdámez es “echado” del Brasil en donde estudiaba Artes y muchos otros casos que involucraron a artistas correo.

Este medio de comunicación y práctica artística conceptual significó para Clemente Padín, Haroldo González y Jorge Caraballo pero también la red de artistas latinoamericanos que se creó el “Arte Correo” significó “no es una poética en si misma sino una estrategia que hace posible la circulación de los trabajos salvando la censura”¹⁷. En el país vecino Argentina el poeta visual y artista Edgardo Antonio Vigo artista muy activo en dicha red amigo de Clemente Padín inventó y creó el término “revulsionar”¹⁸.



Postal diseñada por Dámaso Ogaz, hacia 1978

Cortesía de Clemente Padín.

En la imagen de arriba podemos apreciar un ejemplo de Actos que se realizaron en la región en este caso por el “Artista Correo” y poeta Dámaso Ogaz para la liberación de Clemente Padín y Jorge Caraballo esta red pretendió denunciar estos encarcelamientos y violación de los DDHH.

A partir de 1.985 con el re-establecimiento de las democracias, el denominado “Arte Correo”, continuará en auge y se realizarán exposiciones en la región que culminará en Rosario y en Argentina. En 1.984 se fundó la “Asociación Latinoamericana del Caribe y Arte Correo”¹⁹, de los tres artistas uruguayos sólo Clemente Padín formará parte. La primera exposición de dicha Asociación fue por las libertades en América Latina enviando un telegrama al dictador chileno Pinochet, para la vida y la liberación inmediata del artista correo Eduardo Díaz Espinoza. Dicha Asociación y el grupo mexicano Solidarte se organizaron para la exposición de “Desaparecidos Políticos de Nuestra América” que lograría ir con mención en la 1ra Bial de la Habana de Cuba. El “Arte Correo” Latinoamericano se integró a la gestión de redes internacionales acompañado del Congreso Descentralizado de Huelga de Arte. Sin duda el carácter fuertemente ético y comprometido con esa realidad social se deberá a que muchos artistas latinoamericanos se vieron obligados a luchar con todas sus fuerzas en defensa de su vida y sus derechos fundamentales.

¹⁷ FREIRE C. , LONGONI A, (org) “Artistas/curadores/archivistas: políticas de archivo y la construcción de las memorias del arte contemporáneo”. Dins: “ Conceptualismos del Sur/Sul “.Sao Paulo: Editorial Annablume.2009. p.209

¹⁷Veáse DAVIS F. “Prácticas Revulsivas Edgardo Antonio Vigo En los márgenes del Conceptualismo”.Buenos Aires: Mimeo. 2008.259p.

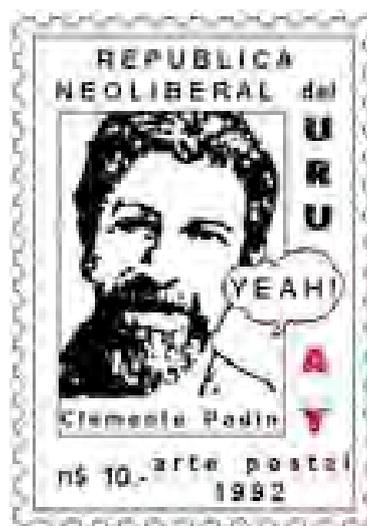
¹⁹ Entrevista inédita a Clemente Padín. Montevideo. Diciembre del 2010.



Arte Postal, en época de Posdictadura. Cortesía Clemente Padín.



Arte Postal, en época de Posdictadura. Cortesía Clemente Padín.



Arte Postal, en época de Posdictadura. Cortesía Clemente Padín.

De los tres artistas que son objeto de estudio el único que continuará practicando el “Arte Correo” con sus nuevas versiones será Clemente Padín, Jorge Caraballo dejó de practicar a fines de los 90 y Haroldo González desde 1975 después de su exilio además se deshizo por temor de todo su archivo.

Clemente Padín desde 1970 hasta el 2006 habrá participado en unas 1800 muestras de “Arte Correo” y hasta la fecha mantendrá esa red internacional que le proporcionó el “Arte Correo” a fines de los 60. Sin embargo Haroldo González y Jorge Caraballo no continuaron con estas prácticas artísticas del “Arte Correo”, pero continuaron con otras Prácticas Artísticas Conceptuales hasta la actualidad. Lamentablemente el año pasado falleció en Montevideo Jorge Caraballo.

FUENTES REFERENCIALES

Bibliografía

CAETANO, Gerardo, RILLA José. . *Historia Contemporánea del Uruguay. De la Colonia al s. XXI*. 3era ed. Montevideo: Fin de Siglo. 2006. 335p. ISBN: 9974-49-329-3.

CAMNÍTZER, Luis *Didáctica de la Liberación. Arte Conceptualista Latinoamericano*. Montevideo: Hum, C.C.E.U, CCBA. 2008. 429p. ISBN: 978-9974-8410-7-3.

DAVIS F. *Prácticas Revulsivas Edgardo Antonio Vigo En los márgenes del Conceptualismo*. Buenos Aires: Mimeo. 2008. 259p. ISBN: 988-546.8-3

FREIRE Cristina, LONGONI Ana (org) *Conceptualismos del Sur/ Sul*. Sao Paulo: Editora Anna Blume. 2009. 361p. ISBN: 978-85-7419-957-3.

JELINE Elisabeth LONGONI Anna (comps) *Escrituras, imágenes y escenarios ante la represión*. Madrid-Buenos Aires: S.XXI Buenos Aires editores. 2005. 286P. ISBN: 978-84-323-1194-9.

MÁRCHANZ F. Simón. *Del Arte Objetual al Arte del Concepto*. 3 era ed. Madrid: Akal 1986. 275 p. ISBN: 84-7600-105-3.

PADÍN C. *40 años de Performance e intervenciones urbanas*. Montevideo: El Clú de Yaugurú. 2010. 143p. ISBN: 978-9974-8193-6-8.

PADÍN C. *De la representación a la acción*. La Plata (Argentina): Margen. 2010. 250 p. ISBN: 977-9997-8190-6-8.

PELUFFO L. Gabriel *Pintura Uruguaya*. Argentina: Edición Promoción Cultural del Grupo Velox. 1.999. Vol. I. 126p. ISBN: 9974100526.

PERNECKSY G. "A Háló". Budapest, Hungría: Ed. Konyvklado. 2000. pág. 247. ISBN: 7543-3452

TRABA Marta *Dos décadas Vulnerables en las Artes Plásticas Latinoamericanas 1950-1979*. Buenos Aires: Siglo XXI. 1994. 248p. ISBN: 978-987.

RICO Álvaro (coord.). *Investigación Histórica sobre Detenidos-Desaparecidos*. Montevideo: Presidencia de la República de Uruguay - IMPO. Vol. I-II-III-IV. 2007. Investigación histórica sobre detenidos desaparecidos. En cumplimiento del artículo 4º de la ley Nº 15.84.

Catálogos de Exposiciones

BENTANCUR Patricia *Clemente Padín. Exposición Antológica*. Montevideo: Banco Central Uruguay. 2005. 489 p. ISBN: 37762.

DI MAGGIO N. *Haroldo González Exposición Antológica*. Montevideo: Banco Central Uruguay. 2007. 359p. ISBN: 39958.

NEVES M, Ruisdael Suarez. *Atravesando el Pop*. Montevideo: Edición Subte de Montevideo 2005. 385P. ISBN: 9777858.

NORTHON V. YAÑEZ C. (org). *Crito e Escuta 7ª Bienal Mercosur*. Porto Alegre: Edit. Fundação Biennial do Mercosur 2009. 285p ISBN: 293865

Páginas web de los artistas:

GONZALEZ, Haroldo. Home Page . 10 de Abril 2004. www.haroldogonzalez.com

PADIN, Clemente. Home Page. 2 de Octubre 2010. www.clementepadin.blogspot.com. También disponible en: www.elcatalejo.com/clmente-padin-poeta-artista-grafico-performer.h

Entrevistas "in situ" a los artistas:

Entrevista inédita a Jorge Caraballo. Montevideo Diciembre de 2010. En Tesina inédita: APARICIO M. "*Transformaciones Políticas a través del Arte: Jorge Caraballo, Haroldo Gonzalez y Clemente Padin durante época de Dictadura y Posdictadura en Uruguay (1973-2009)*". Universidad de Barcelona. Julio 2011. Dirigida por Martí Peran.

Entrevista inédita a Haroldo González . Montevideo Diciembre 2010. En Tesina inédita: APARICIO M. "*Transformaciones Políticas a través del Arte: Jorge Caraballo, Haroldo Gonzalez y Clemente Padin durante época de Dictadura y Posdictadura en Uruguay (1973-2009)*". Universidad de Barcelona. Julio 2011. Dirigida por Martí Peran.

Entrevista inédita a Clemente Padín. Montevideo Diciembre 2010. En Tesina inédita: APARICIO M. "*Transformaciones Políticas a través del Arte: Jorge Caraballo, Haroldo Gonzalez y Clemente Padin durante época de Dictadura y Posdictadura en Uruguay (1973-2009)*". Universidad de Barcelona. Julio 2011. Dirigida por Martí Peran.

De Araújo Santos, Eriel.

Profesor de la Universidad Federal de Bahía, Departamento de Expressão Gráfica y Tridimensional, Grupo de Investigación en Arte Híbrida.

EL Humano en potencia: la materialidad como medio de actualizaciones en propuestas artísticas.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual .

PALABRAS CLAVE

Arte contemporáneo, humano, materialidade, virtual, real.

KEY WORDS

Contemporary art, human, materiality, virtual, real.

RESUMEN

Vamos a discutir en este artículo acerca de la importancia y el significado de una superficie o uno medio material en las interpretaciones y estrategias artísticas utilizadas hoy en día. Desde el surgimiento y desarrollo, cada vez más operant y eficiente, de los sistemas de producción de imágenes digitales, existen en paralelo una amplia y significativa gama de investigaciones sobre los medios materiales, ya que la actualización se hace por una cierta materialidad. Entonces pienso que las prácticas artísticas están siempre en contacto con un medio material, sea para vistas de imágenes sea para experiencias en los modos de producción y elecciones simbólicas, expresivas, de interpretación o incluso ajustes a los sistemas no-arte.

ABSTRACT

We discuss the importance and meaning of a surface or material means with regard to interpretations and artistic strategies used nowadays. Since the emergence and development increasingly operative and efficient for digital imaging systems, there are, in parallel, a large and significant range of investigations of material resources, for the update is made by a certain materiality. We note then, that artistic practices are always in contact with a material medium, whether for image views is for experiments in modes of production and symbolic choices, expressive, interpretative or even adjustments to non-art systems.

CONTENIDO

La dirección dado al conocimiento de lo que nos rodea está redactado en un cuerpo material. Este cuerpo llamado humano al entrar en contacto con otros cuerpos potencializa su estado sensible y sigue en dirección a la posibles decodificaciones. Los artes en general busca transferir este conocimiento a través de las manifestaciones que articula algo elaborado virtualmente, en la mente, y posibilita la actualización en un determinado medio material.

Percibimos que el virtual se hace real al manifestarse en una materia o medio constituido de materia estática o en movimiento. Así, podemos afirmar que no existe conocimiento sin la presencia de la materialidad. La luz, mientras materia, por ejemplo, viene participando de la formación de imágenes de manera directa o indirecta. La visualización de algo, en forma o color, depende de la radiación de fótoms que emanam de los materiales constituyentes de esos elementos. Esos mismos fótoms también son responsables por la formación de imágenes en superficies sensibles, como en la fotografía. Y lo que decir de la formación, identificación e interpretación de las imágenes formadas en el cuerpo humano? Un cuerpo sensible. A partir de las cuales podemos decir (SANT'ANA, 2001, p.115) "...que el silencio no sea comprendido únicamente con la falta del lenguaje, y sí con la presencia de sonidos que no conseguimos oír". Imágenes reales que contiene signos virtuales.

Entendiendo el cuerpo como lugar de pasajes (SANT'ANA, 2001), podemos pensar en que medida el pasado, el presente y proyecciones futuras son absorbidas en un lugar/cuerpo a la vez. Es así que el humano reúne sus memorias, ideas y percepciones de la vida que lo cerca. Los acontecimientos vividos y registrados en imágenes y textos parecen conectar con el aspecto de la omnipresencia y onipotencia entre el hechos y sus consecuencias. De esa manera, la psicanálisis, la espiritualidad, la política, la filosofía y el arte son algunas áreas del conocimiento que busca analizar y reconocer existencias sin necesariamente usar la materialidad como referencia de causa y efecto; pero, tales experiencias virtuales son procesados en un cuerpo, el cuerpo humano. Vale resaltar que la experiencia artística se da en un "estado de arte", cuando el Ser, al encontrar el desconocido, se relaciona de manera risomática, en la cual el reconocimiento de las potencias de las imágenes inscritas en materias son interpretadas libremente, una constitución infinita de significados.

Al definamos lo arte como un campo de conocimiento que establece relaciones con el virtual sensible, estamos proponiendo un análisis de los múltiples factores que llevan hombres y mujeres a construir obras que buscan relacionar el visible y material a las condiciones virtuales inherentes al estado de Ser y Estar en el mundo. Aunque eso nos conecte con el misterio o mundo de las ideas y confabulações, resultan de experiencias en un cuerpo. Una matéria.

Al incorporar tales condiciones en una determinada interpretación artística, parece favorable identificar en que medida eso se da mientras el binomio real-virtual, pues creo que el real, mientras una manifestación inaprensible, luego se hace virtual en nosotros, algunas veces accesible cuando reconocido por la conciencia y otras veces archivadas en nuestro inconsciente. Y para que sea percibido por otros será necesario una determinada materialidad para que se actualice y se haga real para otros, constituyendo un encadenamiento signico. En ese desdoblamiento, el movimiento del signo sigue modificándose o aún estacionando en un símbolo generador de leyes establecidas socialmente. Así, el movimiento del signo sigue modificándose o aún estacionando en un símbolo generador de leyes establecidas socialmente. Pero, los símbolos son capaces de se resignificar en función de otras direcciones interpretativas. Verificamos entonces, que muchos artistas están trabajando, en sus procesos creativos, para dar otros significados a los materiales, imágenes y acontecimientos generados a partir de nuestras experiencias, sea por el contacto directo sea por interpretaciones registradas en imágenes, objetos o textos.

Florence de Mèredieu en su libro "Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne", llama la atención para la "idée de s'incarner" a partir de un color o forma construida por los artistas. Ella destaca, principalmente, las producciones artísticas que envuelven la utilización de los materiales que definieron los artes plásticos, los cuales poseen valores destacados por varios artistas al largo de la Historia. Pero, al referirse al arte del vídeo y arte numérico "puramente imaterial" (2004, p.51), pienso que existe un reduccionismo en esta afirmación, pues esas producciones acontecen mediante reacciones entre materiales constituyentes de objetos físicos: circuitos electrónicos, equipamientos digitales y propagación de la luz (luz es materia). La virtualização se encuentra en la materialidade de los elementos constituyentes de esos objetos, a la espera de su actualización. Esta actualización se da por la potencia de esos elementos. Podríamos afirmar que existe potencias en las materias y materiales orgánicos e inorgánicos que están en constante interacción con la potencia del sensible en nuestros cuerpos.

La potencia del sensible, que aquí me refiero, puede ser subdividida en consonancia con su manifestación física o psíquica en nuestro cuerpo. Pensando así, podemos identificar cuestiones de orden social, psíquica y física, atribuidas a una determinada materia. Socialmente percibimos que la potencia de una materia establece conexiones con el sagrado, el poder económico y estatus social, adquiriendo diferentes significados cuando encontrados en tiempos y lugares distinguidos. Al aproximemos de una determinada materia, podemos conectarnos con nuestra memoria y establecer conexiones psíquicas con el vivido o añadir nuevas "informaciones" adquiridas por la experiencia actual, donde el real se hará virtual en nuestro imaginario. Las cuestiones de orden física son primordiales, pues a partir de las sensaciones visuales, táteis, gustativas, olfativas y auditivas que hayamos con los materiales, somos capaces de identificar en el real posibles conexiones con sus potencias.

Cuando un artista encuentra o escoge un medio para hacer su idea real, aún cuando tratándose de una obra conceptual, pues es necesario una materialidad para que ella pueda existir sea un texto, sonido o imagen, él escoge en función de su apariencia y valores reconocidos por el sensible o manifestados en su cultura material. A partir de ese momento inicia una especie de metamorfose, pues lo que vemos apunta para varias direcciones interpretativas. La gana de tocar, arañar, mezclar, destruir o aún hablar sobre una determinada materia nos aproxima de su potencia primera. Sin embargo, al entrar en contacto con esta, descubrimos que se trata de algo más. Existente además de su apariencia visual, pues

Las imágenes imaginadas son antes sublimación de los arquetipos del que reproducciones de la realidad. Y como la sublimación de los arquetipos es el dinamismo más normal del psiquismo, podremos mostrar que las imágenes salen del propio fondo humano... la imagen tiene una doble realidad: una realidad psíquica y una realidad física. Es por la imagen que el ser imaginante y lo ser imaginado están más próximos. (BACHELARD, 2013, p.3)

Sea una imagen construida de pigmentos y óleos, sea una imagen fijada en una superficie sensibilizada por sustancias químicas, aún aquellas que son depositadas sobre un papel, o aún participando de una nube de vapor d'agua, necesitamos de esos materiales para hacer real una imagen imaginada.

Artistas como Bill Viola, Anish Kapoor, Marina Abramović, entre otros parecen exclamar un sublime contemporáneo, en el cual la realidad ultrapasa el cuerpo y alcanza un otro estado de realidad, avanzando en dirección al incomprensible por las leyes de la lógica ordinaria, pero reconocible por la potencia de las imágenes instauradas en materias y sistemas. Entendiendo los sistemas como reunión de acontecimientos conectados directa o indirectamente al cuerpo humano. La materialidad presente en las obras de esos tres artistas, por ejemplo, posee características que los aproximan mientras por una conexión con el humano, algo esencial para el reconocimiento de sí, en un torbellino cada vez más caótico que se presenta la realidad.

En "Martyrs" Bill Viola elige un tema del cristianismo para conducir su creación. Para tal fin, él reconoce en el contacto del cuerpo humano con materiales simbólicos de nuestra existencia (tierra, aire, fuego y agua) una posibilidad de hacer en imágenes algo que no conseguimos decir a través del verbo. Mediante el lenguaje del video, él creó escenas para las cámaras. En esas escenas podemos testificar interacciones reales y virtuales actuando directamente en la superficie de los cuerpos humanos: una columna de tierra que asciende de un hombre que se arriba, una mujer suspendida por una cuerda y a la vez preza por otra al suelo es azotada por vientos fuertes, un hombre sentado es acometido por una lluvia de labaredas de fuego, y por fin un hombre es içado por una cuerda bajo una torrente de agua que cae del alto. Estas estrechas descripciones relatan parcialmente lo que podemos "ver" en las escenas de los videos que componen la obra, pues las calidades visuales encontradas en las velocidades escariadas de las escenas nos conduce a un estado de tranquilidad frente al suplício de un cuerpo en contacto con una determinada materia. En entrevista Viola confiere a las mías como testigos del sufrimiento de los otros, y dice que "Martyrs" representa la idea de acción, fuerza, perseverancia, resistencia y sacrificio.

La obra de Anish Kapoor, por su parte, comunga con la cultura indígena y el pensamiento budista, de esa manera los materiales son fundamentales para constitución de sus ideas. El color para él se encuentra en la intimidad de la materia, la espera de un contacto, de una vivencia, una revelación. Sobre las materias escogidas:

... en la obra de Kapoor la piedra es el vehículo que transporta de lo divino a lo humano; la piedra, que es algo sólido, tiene la capacidad de convertirse en sublime, lo pétro, en humano. El mineral, que encierra en sí lo desconocido, tiene el poder para producir la transformación de lo material en inmaterial y, según la interpretación de los símbolos de Guenon, la piedra está también relacionada con la luz y con el "núcleo de la inmortalidad", con lo que queda de todo resto humano." (CAMPO, 2006, p.60)

Las reflexiones lanzadas por Eva Fernández Campo sobre la producción artística de Anish Kapoor comprueba la relación de la materialidad con el indecible, una especie de interpretación de la experiencia de nuestro cuerpo con el misterio.

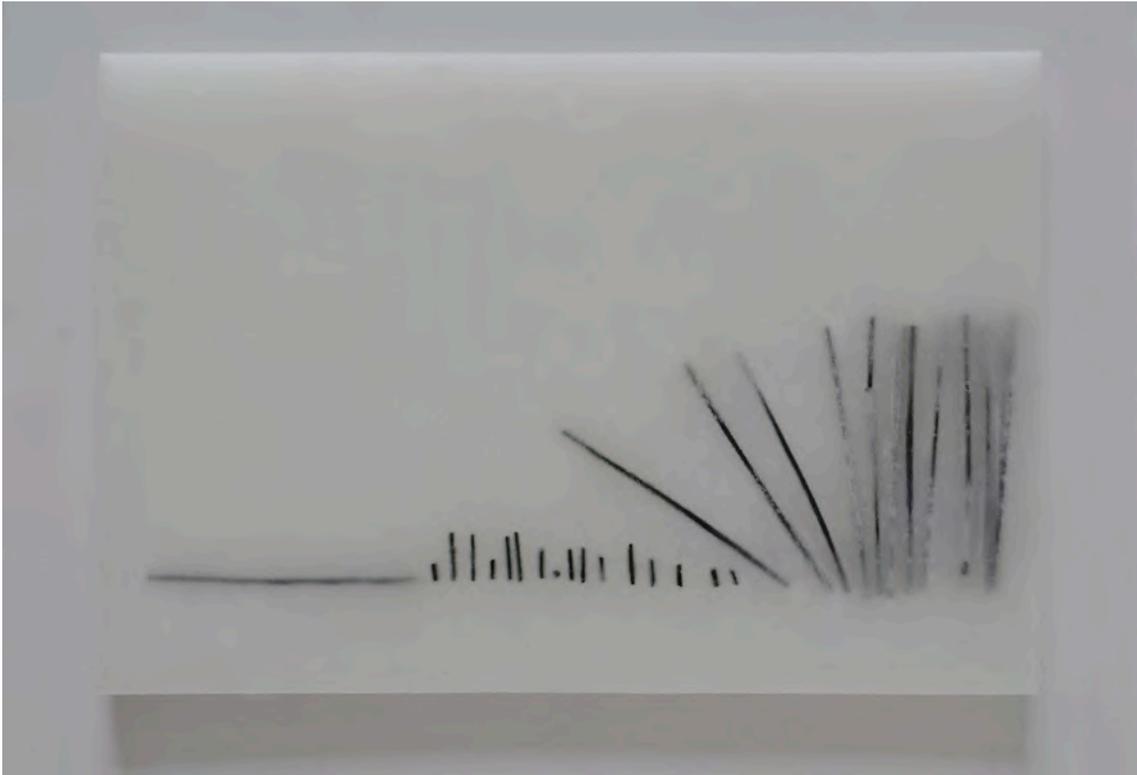
Así como en Kapoor, la obra de Mariana Abramović aproxima cuerpos orgánicos a los materiales inorgánicos. La elección por cristales en muchas de sus presentaciones, Marina invita al participante a experimentar el contacto de su cuerpo con objetos construidos para un fin artístico, con eso instaura un método que discute el relentizar en el mundo y una mirada más atenta para el tiempo de aquello que está resguardado en el cuerpo. De esa manera, en "objetos transitorios para uso humano" y "Tierra comunal" ella busca explorar las propiedades energéticas encontrada en los materiales escogidos. De esa manera, en "objetos transitorios para uso humano" y #8220;Tierra & comunal" ella busca explorar las propiedades energéticas encontrada en los materiales escogidos. Así, su obra propone al público explorar las fronteras entre el cuerpo y la mente, intermediado por el contacto con la madera y el cristal, en su método usado en "Tierra comunal", por ejemplo. Al participar del método, además de la experiencia con materiales orgánicos e inorgánicos, el tiempo y lo silencio contribuyen para una fruición entre el real, vivido, y el virtual, actualizado en cada cuerpo.

Los procedimientos adoptados por artistas en varios momentos de nuestra Historia establecen "contratos" con los medios materiales. Esos medios, por su parte, corroboran para incontables posibilidades para vivenciar el acontecimiento, como venimos en los ejemplos citados anteriormente. Alguna cosa acontece, y nuestro cuerpo entra en estado de alerta, atención. Como concluye Sartre (2010, p.137) "... la imagen es un tipo de conciencia. La imagen es un acto y no una cosa. Luego, podemos decir que esa toma de conciencia realiza contacto directo con los embates religiosos, políticos, científicos y varios otros comportamientos sociales.

De los modos de hacer arte a los modos de presentar una idea-arte, es en el cuerpo humano que se establece y realiza la dinámica real-virtual. Y para que eso pueda acontecer, la materialidad humana entra en contacto directo o indirecto con las calidades de otras materias o materialidades. Con eso, un rayo de luz o la dureza de un metal son capaces de mover células y alcanzar algo que escapa de la clasificación ordinaria existente. Algo que nos parece abstracto, se hace consciente en su existencia y establece nuevos contactos con la realidad.

Hace muy tiempo vengo cuestionando sobre aquello que algunos denominan de arte imaterial, y no conseguía entender la posibilidad de existencia de ese tipo de obra, pues para que una obra exista es necesario la materialidad. Tal vez pudiéramos decir que la imaterialidad se funda en el "estado de arte", y la materialidad es el lugar donde se encuentran los objetos artísticos, artistas y el público en general. El Arte es un estado del Ser, intermediado por una materialidad cualquiera, incluyendo la materialidad de su propio cuerpo.

Al realizar la obra "Alacridade", propongo circunscribir, en un objeto construido por parafina sólida, carbón vegetal y resina sintética, un estado de felicidad y realización. Las asociaciones a un dibujo que no es riscado, una superficie que aparenta profundidad y una imagen abstracta, corroboran para dar sentido al desconocido. Una especie de transferencia de los sentimientos a las composiciones desconocidas hasta entonces. Esta apariencia podrá ser confrontada con el estado de sorpresa, encantamiento y soledad, inherentes a nuestra conexión como sagrado o misterio. Pero, sabemos que este misterio se hace presente en nuestros pensamientos e imaginações. Cuando materializado, su real apariencia no aparece, vemos sólo su representante.



Eriel Araújo. Alacridade. Parafina y carbón vegetal. 32 x 47 x 5 cm. 2015.

Vemos nuestro rostro sólo en imagen, por ejemplo, reflejada o fotografiada, una visión intermediada por materiales constituyentes de esas imágenes. Esa apariencia de nuestro rostro en nosotros, nos hace pensar sobre como percibimos las cosas em parte. Y más complejo aún es preguntar sobre la posibilidad de ver aquello que no se materializa mientras calidad física; es necesario invitar actores para encenar una interpretación metafórica, asociativa o reflexiva de aquello que sentimos en nuestro cuerpo. El ritmo gráfico presentado en "Alacridade" busca establecer posibles conexiones con un estado sublimado en una materia.

Aún con el surgimiento de tecnologías para reproducir o aún crear imágenes sintéticas, numéricas, oriundas de los sistemas digitales, las composiciones físicas permanecen ampliando, más allá del determinismo tecnológico sobre el cuerpo y la sensibilidad, el modo de percibir y actuar sobre el real. Un encuentro que activa un determinado dispositivo en nuestra imaginação para el impresentable. Pues, "...para alegrar un impresentable del arte que esté a la medida de un impensable sea integramente pensable, integramente necesario según el pensamiento. La lógica de lo irrepresentable sólo se sostiene gracias a uma hipérbole que finalmente la destruye. (RANCIÈRE, 2011, p.143). Al imaginemos lo que puede significar una materia y su semejante en palabras, parece existir un valle, muchas veces peligroso y assustador; pero, ese estado de tensión nos hace agentes capaces de construir interconexiones que conducen al conocimiento dado por la experiencia.

El efecto que una determinada materialidade provoca, parece afirmar que somos sujetos a su existencia y su poder, presente en cualquier periodo. Aún así,

Quiébrese mucho en desaparición o desmaterialización del objeto en el arte contemporáneo, y con eso se pierde de vista su fundamental operación sobre el sujeto: deslocalização y convocatoria – el sujeto es desplazado, delante del objeto, para aparecer como efecto de sujeición. (RIVERA, 2013, p.45)

Al observar incontables maneras de presentar una idea artística, como un tejido o un ambiente de inmersión digital, necesitamos de materiales que respondan a las condiciones poiéticas insertadas en el flujo real-virtual, establecido en un cuerpo material y manifestada en suya anima, conduciendo el humano al reconocimiento de sus potencias y construcción del conocimiento. El contanto con una determinada calidad física, química, físico-química o aún simbólica de un material, califica nuestra percepción y nos conduce a un estado de arte, en el cual podemos descubrir incontables relaciones con nuestro modo de existencia física o social. Con eso, la importancia de la materialidade y la experiencia subjetiva en el arte atribuye una carga de responsabilidad al material escogido para dar "cuerpo" la una realidade artística.

FUENTES REFERENCIALES.

BACHELARD, Gaston. A terra e os devaneios da vontade, ensaio sobre a imaginação das forças. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

CAMPO, Eva Fernaández del. Anish Kapoor. Donostia: Nerea, 2006.

Didi-Huberman, Georges. Ser crânio. Belo Horizonte: C/Arte, 2009.

MÈREDIEU, Florence. Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne. Paris: Larousse, 2004.

RANCIÉRE, Jacques. El destino de las imágenes. Buenos Aires: Pormeteo, 2011.

RIVERA, Tania. O avesso do imaginário. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

SANT'ANA, Denise Bernuzzi de. Corpos de passagem ensaios sobre a subjetividade contemporânea. São Paulo: Estação Liberdade, 2001.

SARTRE. A imaginação. Porto Alegre: L&PM, 2010.

Ávila, Mireia.

Graduada en Bellas Artes, Universidad Politécnica de Valencia.

PROCESOS EN LA MEMORIA; Al margen de lo familiar.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Procesos, memoria, cera, realidad, invisible.

KEY WORDS

Processes, memory, wax, reality, invisible.

RESUMEN

Dentro del ámbito de la producción artística, mi actual preocupación reside en los procesos gráficos y digitales que permiten investigar en el campo audiovisual. Esta preocupación me lleva a trabajar con la fotografía analógica llevándola a su parte más experimental, desarrollando técnicas plásticas gracias a la tecnología. La investigación se centra en recursos alrededor del *transfer* y la investigación de sus posibilidades sobre cera reciclada. El proyecto se centra especialmente en la parte procesual más que en el resultado mismo. Este proceso conlleva una previa manipulación de las imágenes a registrar sobre diferentes ceras, se trabaja con la idea del soporte como extensión de significado.

Mediante el control y manipulación de impresoras específicas, se consiguen modificar resultados en los procesos. Las tecnologías actuales ofrecen este tipo de investigaciones plásticas y digitales. Aunque otro aspecto importante es el soporte, es más la trayectoria hasta llegar a éste, la que le aporta significado a la obra.

Las imágenes de la infancia con las que trabajo una vez registradas sobre el soporte de ceras, permiten que la luz pase a través de ellas. Por ello, cobran significado vistas a contraluz o retro iluminadas. Los conceptos clave de las piezas giran en torno a la memoria individual, el recuerdo y la identidad familiar.

Las piezas bidimensionales y tridimensionales que produzco constituyen una colección centrada en conceptos como la fragilidad de un recuerdo o la pérdida de información en cuanto a la identidad, y la memoria real que cada individuo guarda e interpreta. Por ello, las imágenes se registran sobre cera, un soporte frágil y translúcido como un recuerdo, fácil de romperse y hacerse pedazos. El soporte como extensión del significado. El trabajo guarda referentes técnicos de la electrografía como conceptuales tales como Joan Fontcuberta, Walter Benjamin o Christian Boltanski.

ABSTRACT

My current artistic concern is on graphics and digital processes, which allow me to research in the audiovisual area. This concern brings me to work with analog photography, working on its experimental part and developing art techniques through technology. The research focuses on resources around *transfer* and the possibilities of this technique on recycled wax. The project focuses especially on the process rather than the final artwork. This process involves a previous manipulation of images, which then could be recorded on different waxes. It works with the idea of the base as an extension of meaning.

Once specific printers are controlled and manipulated, the results in artistic processes could be modified. Current technologies offer this kind of artistic and digital researches. Although another important aspect is the base (support, holder), the path to obtain that base is significant, because it is which gives meaning to the artwork. My work is built with old and childhood photographs, which after be registered on waxes, the pieces let light pass through them. Therefore, these acquire meaning when these are viewed backlit or retro illuminated. The key concepts of the pieces are individual memory, family identity and invisibility.

Two-dimensional and three-dimensional pieces that I produce are a collection focused on concepts such as the fragility of a memory or loss of information about the identity that each person stores and performs in his mind. Therefore, images are transferred onto wax, on a fragile and translucent base, as a memory, easy to break and shatter. The base as extension of the meaning. The work keeps technical models of referency from electrography and conceptual referents such as Joan Fontcuberta, Walter Benjamin and Christian Boltanski.



Ilustración 1 – ÁVILA, M. *Sin título*. Medidas variables. 2015.



Ilustración 2 – ÁVILA, M. *Sin título*. Medidas variables. 20152.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

La investigación dentro de la producción artística es constante en la obra que se presenta en este trabajo. Se trata de un proyecto centrado en los procesos gráficos y digitales que indagan dentro del campo audiovisual, desde la fotografía analógica, digital o las electrografías en busca de otras miradas. Los dispositivos tecnológicos permiten experimentar en conceptos y medios que juegan con la realidad. En este caso, una realidad vista desde la memoria individual que poseemos sobre un recuerdo que se manipula dentro del proceso de producción de la obra. La actual preocupación en estas experimentaciones me llevan hasta conceptos como la invisibilidad del recuerdo o la pérdida de información en cuanto a la identidad, sobre registros de imágenes tratados sobre ceras recicladas.

Se trata de un proyecto fotográfico transferido sobre unas piezas obtenidas mediante un proceso gráfico y digital que me permite trabajar con soportes moldeables y manipulables como es la cera. Está concebida como una obra diáfana, en la que el soporte es la extensión del significado de la obra. Se busca trabajar la fragmentación técnica y conceptual, ya que concepto y soporte van estrechamente cogidos de la mano. Hablamos de esta idea de soporte, ya que es éste quien complementa el significado de la obra.

Transferir es la capacidad de trasladar saberes de un contexto a otro. Por lo tanto, entendemos que realizar una transferencia es trasladar todo tipo de procedimientos o estrategias, habilidades o destrezas de un contexto a otro, así como relacionar un campo de conocimiento con otro para entenderlo. Por esto se considera una parte del proceso importante, obviando sus aspectos más técnicos o formales.

La transferencia, y en nuestro caso los procesos, también la podemos establecer como la idea del *Doble*. Atendiendo a la clasificación que establecen José Ramón Alcalá y Jesús Pastor¹ como identidades significantes del doble sobre la idea de transferencia, en donde los resultados son desde la generación de imágenes con su inicio, creando un bucle con una larga cadena de transformaciones, en donde la idea de visión a través del espejo adquiere una especial relevancia, y citan:

- Dialéctica entre uno y otro.
- La dialéctica entre uno y la sombra. Huella.
- El uno y su inverso.
- Uno y su gemelo. Tensión entre dos semejantes. Lucha.
- Desdoblamiento.
- La metamorfosis.

Se da una fuerte importancia al proceso de producción debido a que es lo que da carácter y significado a la pieza final. Se trata de dominar contextos (de dónde surge la imagen y a dónde va) y procesos (registro, mediación, impresión, soportes temporales y soporte definitivo). Entendemos que al soporte definitivo se le añade un nuevo sentido, de forma que puede tener una idea de narración ligada al soporte. Así es como sostiene el filósofo Michel Foucault², «el archivo es el sistema de “enunciabilidad” a través del cual la cultura se pronuncia sobre el pasado».

Rodando un poco más la idea de importancia en el proceso de la obra como afirma Walter Benjamin, “el sistema de reproducción se basa en el concepto de dos moldes estándar, pero en los actuales sistemas de reproducción electrónicos este concepto se hace más ambiguo pudiendo decir que en éstos ya no existe un molde estándar debido a que la obra es ya su propia variación, no su propia identificación.”³

Recordar es menos reflexionar, analizar y explicar que hacerse presente, hallar un lugar, soñar, narrar, tejer, escuchar, olfatear, apoderarse de un chispazo, una imagen potente y fugaz. En *El narrador* de W. Benjamin se emplea la imagen de una red que todas las historias forman al final, y en *Una imagen de Proust* se habla de la actividad de “tejer el recuerdo”, así como la “obra de Penélope” en la que están entrelazados recuerdo y olvido.

A día de hoy, la obra no se limita a planos bidimensionales o estructuras secuenciales a modo de series, repeticiones o sistemas modulares; la obra va cogiendo forma, volumen, dimensión, no se puede clasificar en un campo único. Se podría resumir en fotografía, pintura, grabado o escultura.

¹ ALCALÁ, J. R., PASTOR, J. *Procedimientos de Transferencia en la Creación Artística*, p. 13.

² FOUCAULT, M. *The Archaeology of Knowledge*, p. 129.

³ BENJAMIN, W. *Autobiographische Schriften / Escritos autobiográficos*, capítulo 1.



Ilustración 3 – ÁVILA, M. Sin título. 20 x 15 cm. 2013.

DESARROLLO

El trabajo se centra tanto en la parte procesual como en el resultado mismo, ya que es el proceso quien da carácter a las piezas. La obra parte del campo audiovisual, y lleva la fotografía a su parte más experimental. El conjunto de piezas forma una colección centrada en conceptos como la fragilidad de un recuerdo, la recuperación de la memoria individual y la pérdida de identidad. Identidad relacionada con aquello que entendemos por "familiar", ya que el espectador anónimo puede reconocer e re-interpretar personalmente las situaciones propias del artista. La cera, un soporte tan frágil y translúcido como lo es un recuerdo, fácil de romperse y hacerse pedazos. El soporte como extensión del significado. La invisibilidad de un recuerdo, el individuo como eje central.

Se trata de reinterpretar o recodificar contextos familiares (y por tanto, relativos a la identidad personal) dentro del ámbito de la memoria individual, de aquello que consideramos real o no. La recuperación de la memoria («recordar como una actividad vital humana define nuestros vínculos con el pasado, y las vías por las que recordamos nos define en el presente») reestructura los diálogos pasado-presente y sincronía-diacronía, más allá del triple interés (interés por el 'yo', por la realidad exterior y por el propio arte) que se aprecia en buena parte del arte del siglo XX tanto en las vanguardias como en las neovanguardias.

Dentro de los referentes hablaríamos siempre de la fotografía y por otro lado del registro digital propio del escáner, fotografía digital, electrografía e Internet. En la actualidad y durante los años 90 fueron y son muchos los artistas que utilizan esta técnica como nuevo concepto del lenguaje híbrido. Así se dividen los referentes entre conceptuales (como Walter Benjamin, Christian Boltanski o Joan Fontcuberta) y técnicos (como Robert Rauschenberg, Jesús Pastor, Paco Rangel o Rubén Tortosa).

La idea que transcribe esta técnica se entiende a través del concepto de *huella*, sobre el cual Derrida habló de nuevas formas en cuanto a la temporalización y la espacialización. El significado de *huella* no está nunca presente, está en una otredad; estando presente está ausente. El desvanecimiento forma parte de la estructura de la huella. No es "presencia sino el simulacro de presencia lo

que se desvanece, se desplaza y que de alguna manera no ocurre. Lo presente se convierte en signo del singo, en huella de la huella". ¿Se puede entonces reflexionar sobre la esencia del ser en la huella? ¿Sería una estética de la huella la verdadera estética de la ausencia, como huella de lo presente y como desvanecimiento de la huella? El desvanecerse, desplazarse, remontarse como momentos de la dinámica de la huella, como procesualidad de la huella, constituyen desde luego estrategias (de la huella), que a su vez forman parte del canon de una estética de la ausencia.

Como afirma J. R. Alcalá en el texto *¿Puedo mirar? Reinventando la mirada –artística- en la era del dispositivo tecnológico*⁴ sobre el trabajo de su compañero Rubén Tortosa, "De la imagen digital interesa por fin su superficie, lo que constituye en sí mismo toda una paradoja, que sólo cobra sentido desde el concepto metafórico del tránsito no a la superficialidad del código gráfico, si no a la esencialidad de la piel de la imagen, que no es sino la re-construcción de la mirada, proponiendo una alter-digitalidad inédita que la re-invente, dándole otras oportunidades que no sea la existencia virtual dentro de la pantalla del dispositivo electrónico."

Entre los rasgos más característicos de la obra destacan aquellos que le aportan ese significado de huella en el tiempo que se ha mencionado anteriormente. Tales como los remaches sobre el fondo, las modificaciones sobre el registro fotográfico, la manipulación del soporte temporal, o las rupturas del propio material pudiendo estar previamente planificadas o dando lugar a la accidentalidad en el proceso de producción. En accidente controlado, como se puede observar en la siguiente Ilustración (2).



Ilustración 4 – detalle pieza

Lo visible y lo invisible, lo real y lo virtual sobre el significado de la obra, debe cobrar un protagonismo en el paso final, siendo así también un objetivo a tener en cuenta. Este hecho viene a referirse a la magnitud de visión que alcanza la obra, la cual puede ser observada por cualquiera de sus lados, jugando con la translucidez del material.

La vida ordinaria, lo cotidiano, lo real. Se quieren recorrer con extrañeza vivencias, preguntas y sensaciones que, lejos de parecer congeladas, parecen increpar e irrumpir en la misma escritura y en el mismo espectador. Se plantean esas relaciones entre el recuerdo y el olvido, o la comprensión y el extrañamiento.

Las primeras obras que realicé, dispuestas en cajas de luz retroiluminadas con *leds* fríos (Ilustraciones 5, 6, 7 y 8), juegan con la dualidad, el espejismo dentro de la fragmentación. Las obras dan lugar a que el espectador se aproxime o distancie dependiendo de lo que le sugiera la pieza. Por ejemplo, el políptico (Ilustración 4) invita a ser visto desde la proximidad, donde se aprecian todas las roturas, surcos, lagunas y registros manipulados que la componen, aunque a diferencia del resto de obras puede observarse perfectamente desde la lejanía.

⁴ Véase más información en ALCALÁ, J. R. *¿Puedo mirar? Reinventando la mirada –artística- en la era del dispositivo tecnológico*. Disponible en: <http://www.rubentortosa.com/?p=179>

CONCLUSIONES

Dentro de la era digital, lo que más importa en este proyecto es la manera de hacerlo y el comprender como se ha gestado su proceso y por consiguiente la obra en sí, la materialidad como fin y objeto. Por ello, hablamos de encontrar otras miradas, otras formas de ver, y de lo que se quiere transmitir. Se trata de buscar una obra de enfoque genérico. No hay que limitarse a hablar de pintura, grabado, fotografía, o escultura ni de otras disciplinas concretas. La obra coge forma, volumen, dimensión, no se puede clasificar en un campo único. Como punto de partida, la fotografía, y la experimentación con la misma a través de procesos gráficos y digitales, hasta llegar al concepto escultórico como soporte.

Al trazar dos vías paralelas de lectura en la obra, se deben comprender ambas a la par (ya que se complementan y emergen la una de la otra) desde su lectura más técnica y su reflexión conceptual. Por otra parte, se indaga tanto en el detalle (originado por el campo de la fotografía), como en la pérdida de información de la imagen y su significado. Esto se debe a que la obra son sumas de acontecimientos que fluyen en un tiempo natural, lo que hace que lo importante no sea el contenido biográfico en sí mismo, sino la estructura de este contenido.

El trabajo también concluye con el objetivo de hacer llegar el mensaje de la idea, de forma que la obra haga confluir pasado, presente y futuro en los lugares de la memoria individual. El que recuerda es un espectador anónimo capaz de reflexionar sobre su propio recuerdo e identidad. Se da una fuerte importancia al proceso de producción debido a que es lo que da carácter a la pieza. Se trata de dominar contextos (de dónde surge la imagen y a dónde va) y procesos tanto manuales como tecnológicos.



Ilustración 5 – ÁVILA, M. Serie "Identidad", registro sobre cera. 30 x 24 cm. 2014.

Se invita a reflexionar sobre la producción, el uso, el consumo, el reciclaje, el olvido y la difusión de imágenes, fuera y dentro del álbum familiar, sin dejar de lado su ausencia. El ser humano construye sus propias vivencias a través de recuerdos que forman un muro que crece o se derrumba con el tiempo. Cada pieza, así como el conjunto de varias, se asemejan a piedras, a bloques de olvido dejados en lugares azarosos del recuerdo individual o colectivo. Más allá del álbum fotográfico tradicional se habla de desmaterialización y memoria en la fotografía digital actual, un medio invisible de rápida actuación y fácil desvanecimiento. No se contempla únicamente la fragilidad de esta memoria doméstica o familiar, si no también la fragilidad de la memoria digital, carente de materialidad.

Como opinión personal observo que estos procesos de transferencia, que aunque llevan años desarrollándose, siguen aportando, tanto en su apartado procesual como en los resultados plásticos, líneas de investigación innovadoras y sugerentes desde la hibridación de disciplinas, técnicas y procesos. Más allá de la mera incorporación de herramientas, se trata de la creación de nuevos conceptos, lenguajes y miradas. Se asientan unos conceptos de producción versus reproducción, mirada y proceso, capaces de ser interpretados en cualquier otra disciplina artística. La reproductibilidad que permite la técnica del transfer, va más allá de lo bidimensional, más allá de las bases del grabado o las placas fotopolímeras, es un recurso inédito que también se sirve de una matriz o estampa para crear una nueva huella. La diferencia entre estas técnicas reside en el significado que se le aporta al soporte donde surge la huella. Se habla de una extensión del significado o una nueva mirada. Hemos aprendido que la imagen digital puede abandonar la pantalla para fijarse espacialmente, se determina en un formato como materia, quedando asociada para siempre a su soporte.

Los registros hablan de situaciones tanto reconocibles como propias. Lo que cambia es la forma de ver este contenido, el soporte adquiere tanto valor como el concepto. “La belleza no está tanto en la cualidad del objeto que se percibe, cuanto en efecto de los ojos en que lo perciben”⁵. La obra parte de la deconstrucción de múltiples biografías y recuerdos anónimos, invisibles en la memoria y en el tiempo. La fragmentación de los mismos recuerdos que almacenamos en nuestra mente, diverge entre los individuos, entre los iguales. Las fotografías del álbum familiar son imágenes y objetos físicos que existen en un tiempo y en un espacio y, por lo tanto “existen” dentro de una experiencia sociocultural. Se lleva a pensar materialmente en cuanto a la fotografía, ya que implica procesos de intención, elaboración, distribución, consumo, uso, descarte y reciclaje, todos ellos procesos que influyen en la forma en que son entendidas las fotografías y las imágenes. Es por esto, que cabe reflexionar sobre la in-materialidad de la memoria en la fotografía familiar, el peligro para esta memoria familiar que acarrea con esta falta de materialidad, se trata de la fragilidad de la *memoria digital*. Un punto clave de la obra reside en la divergencia de ambos tipos de fotografía, la de antes y la de ahora, la analógica y la digital, lo tradicional y lo tecnológico. Este punto es clave para comprender la in-materialidad, la recreación y representación de las fotografías domésticas de la obra. En esta desmaterialización de la fotografía digital, que a diferencia de la analógica, en cada clic se materializa en una imagen impresa, la digital se apila en discos duros y se ve únicamente en la pantalla. Por esto, se hace hincapié en la búsqueda de otras formas de ver, otras miradas.

Retomando la relación entre imagen y memoria, resulta cada vez más claro que la fotografía como memoria ya no requiere el álbum familiar para resguardarse, y las cajas de zapatos se van vaciando mientras son las redes sociales las que se llenan de imágenes. El álbum familiar quizá este en peligro de extinción, pero la fotografía, materializada o en red, es cada vez más cotidiana, más visible, más elaborada, y más constante en nuestras vidas. A expensas de ver cómo evolucionan estas imágenes, habrá que ver dónde se almacenan, dónde se mantienen a salvo del olvido, o dónde y cómo decidiremos abandonarlas.

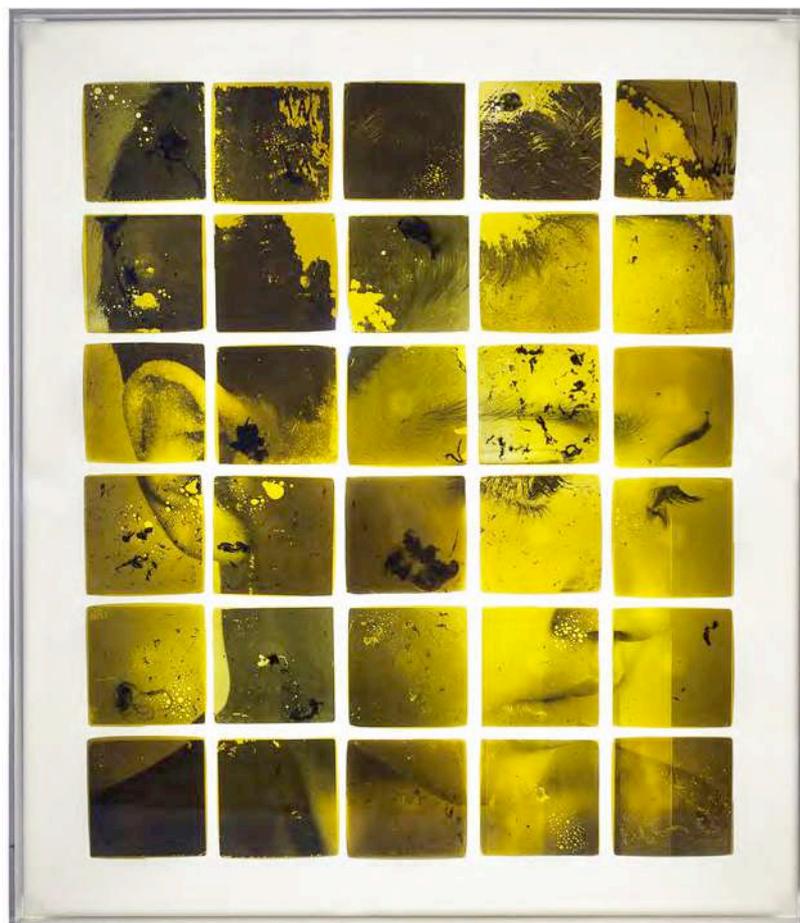


Ilustración 6 – ÁVILA, M. *Al margen de lo familiar*. 60 x 70cm. 2014.

⁵ SPINOZA, B. *La belleza no es racional*. Carta LIV a Hugo Boxel.



Ilustración 7 – ÁVILA, M. *Al margen de lo familiar I*. 28 x 33cm. 2013.



Ilustración 8 – ÁVILA, M. *Serie Efímero*. 12 x 17 cm (medidas variables). 2014.

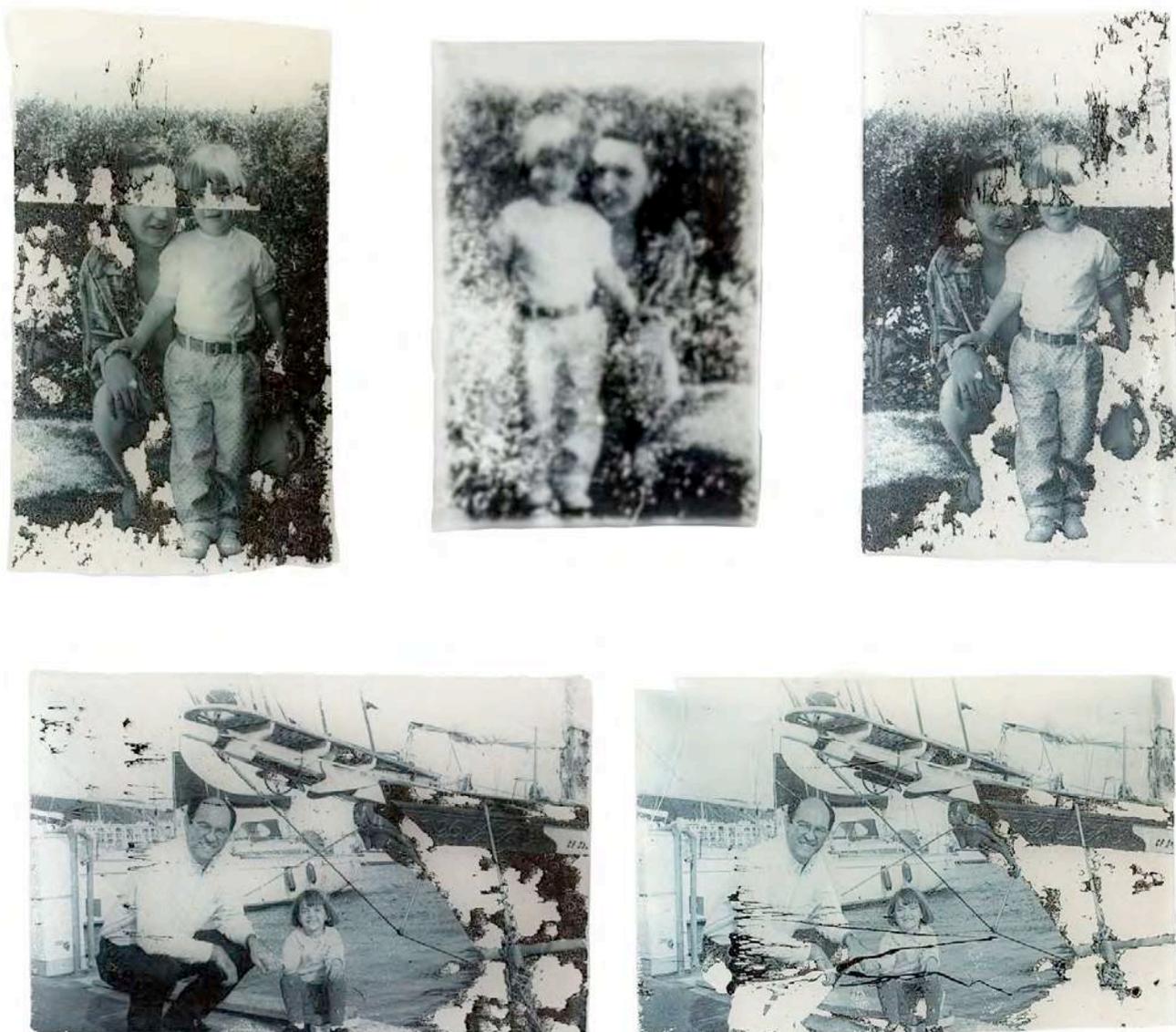


Ilustración 9 – ÁVILA, M. Serie *Efímero*. 12 x 17 cm. 2014.



FUENTES REFERENCIALES.

ALCALÁ, J. R. *La Gráfica Digital*. Madrid: Fundación Marcelo Botín, 1998.

ALCALÁ, J. R. (eds.), *Los Seminarios de Electrografía*. Valencia: Ed. Universidad Politécnica, 1988.

ARNHEIM, R. *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Editorial, 1979.

BARTHES, R. *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós Comunicación, 1992.

BENJAMIN, W. *Autobiographische Schriften / Escritos autobiográficos*. Madrid: Alianza Editorial, 1996.

Exit Express. España, Madrid: ISSN 2254-2051.

FOCAULT, M. *The Archaeology of Knowledge*. New York: Pantheon, 1972.

GUASCH, A. Los lugares de la memoria: El arte de archivar y recordar. En: *Materia*. Barcelona: Revista del departamento de Historia del Arte de la Universidad de Barcelona, 2005, ISSN: 2182-9756.

PASTOR BRAVO, J. *Electrografía y Grabado*. Bilbao: Caja de Ahorros Vizcaína, 1989.

TORTOSA, R. *Laboratorio de una mirada: Procesos de creación a través de tecnologías electrográficas*. [tesis doctoral]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2004.

WEIBEL, P. *Arte en la era electrónica*. Barcelona: Ediciones Claudia Giannetti, 1997.

Barqueros Sánchez, Miriam.

Alumna del Máster de Formación del Profesorado de Educación Secundaria, Bachillerato, FP y EERREE.

El dibujo expandido en el espacio.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Dibujo expandido, dibujo, escultura, tridimensionalidad, espectador, perspectiva.

KEY WORDS

Expanded drawing, drawing, sculpture, three-dimensional , viewer, perspective.

RESUMEN

La investigación se mueve en torno a la idea de "dibujo expandido". Se trata de un estudio en el que se plantea cómo el dibujo, una disciplina que se entiende como bidimensional, puede llegar a adquirir la tridimensionalidad, saliendo de lo preestablecido, renovándose y aportando nuevas perspectivas. Rosalind Krauss (1996) alude a la idea de "campo expandido" en *La escultura en el campo expandido*. En su propuesta, explica cómo la escultura ha perdido el sentido que poseía en el pasado. A partir de los años 60, el concepto de escultura llegó a aplicarse a cualquier disciplina, incluso a la del dibujo. Esto fue debido a la introducción de innovadores materiales y nuevas tecnologías para la creación artística. Asumiendo estas nociones, podemos entender que el dibujo se traslade desde un único plano hasta los otros dos ejes de coordenadas, proporcionándole altura, anchura y profundidad; condiciones por las que se reconoce el término escultura. En el discurso, el dibujo es analizado desde un punto de vista histórico, conceptual y filosófico, para explicar cómo una imagen es recorrida y visionada desde distintas posiciones. El espectador adquiere un papel fundamental en la intervención. Sin su multitud de interpretaciones, la imagen no tendría sentido, pues combina la simplicidad aparente de su realización con el juego anamórfico, en el que el punto desde el que se mira es un factor determinante. Por tanto, el dibujo se convierte en una paradoja. Es estático a la vez que provoca dinamismo al obligar a quien lo observa a trasladarse en el espacio, y, por tanto, a no permanecer en un emplazamiento fijo. De esta forma se alcanza uno de los objetivos principales propuestos: dotar al dibujo de una dimensión espacial, difuminando la línea que separa a éste y al objeto escultórico.

ABSTRACT

The research revolves around the idea of "expanded drawing". This is a study in which it considers how the drawing, a discipline that is understood as two-dimensional, may acquire the three-dimensionality, leaving the preset, renewing and bringing new perspectives. Rosalind Krauss (1996) alludes to the idea of "expanded field" in *The sculpture in the expanded field*. In her proposal, explains how the sculpture has lost the meaning it had in the past. From the 60s, the concept of sculpture came to be applied to any discipline, even the drawing. This was due to the introduction of innovative materials and new technologies for artistic creation. Assuming these notions, we can understand that the drawing is transferred from one plane to the other two coordinate axes, providing height, width and depth; conditions under which the term sculpture is recognized. In the speech, the drawing is analyzed from a historical, conceptual and philosophical perspective to explain how an image is traversed and envisioned from different positions. The viewer acquires a fundamental role in the operation. Without their multitude of interpretations, the picture does not make sense, combining the apparent simplicity of its implementation with anamorphic game, in which the point from which you look is a determining factor. Therefore, the drawing becomes a paradox. Is static while the buoyancy force causes who observes moving in space, and therefore not remain in a fixed location. In this way reaches one of the main objectives proposed: to provide the drawing of a spatial dimension, blurring the line between this and the sculptural object.

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia, los cambios y las renovaciones han formado parte de ella como elemento fundamental en todos los aspectos que la conforman. Cuestiones legales, políticas, e incluso de convivencia sufren transformaciones que las hacen avanzar. Por esa razón, y como medio de adaptación a la nueva sociedad, el dibujo y la escultura necesitan de una nueva definición que los libere del status de obsoletos o antiguos. En base a esta idea de innovación conceptual, surge el dibujo expandido en el espacio. Para entender este concepto, cabe aclarar previamente las nociones en las que se basa: el dibujo y la escultura.

El dibujo es la expresión gráfica por excelencia, reconocido de forma universal. Consiste básicamente en plasmar imágenes sobre un plano bidimensional, utilizando como recurso de construcción la línea, con la que se podrá limitar las formas y contornos separándolos del fondo. Las imágenes se convierten en representaciones de la realidad o de alguna idea abstracta que busca configuración visual.

La escultura se entiende como el arte que se encarga de crear objetos tridimensionales. Como el dibujo, busca la representación de ideas contempladas en la realidad, o simplemente concebidas de forma abstracta en la mente de quien hace la escultura. Esta disciplina se caracteriza por su función reproductiva abarcando las tres dimensiones, con la que se dota de formas concretas a los distintos materiales con el fin de copiar aquellos aspectos que puedan interesarnos en cada momento. En cuanto a las técnicas, a diferencia del dibujo que encuentra su medio de expresión en la línea, la escultura posee más variedad debido a la multitud de materiales empleados en la actualidad.

DESARROLLO

○ Definición de dibujo expandido

Una vez aclarados los términos tradicionales del dibujo y la escultura, pasamos a describir qué entendemos por dibujo expandido y cuáles serían sus peculiaridades representativas.

El dibujo expandido en el espacio es un método de expresión gráfica en el que se representan imágenes a través de los recursos característicos del dibujo, pero que tiene como particularidad el hallarse desplegado en las tres dimensiones del espacio. Se podría decir, por tanto, que la disciplina del dibujo y la escultura se encuentran íntimamente vinculadas. Como si se tratara de una escultura, el dibujo expandido en el espacio tiene tridimensionalidad, pudiendo ser visionado desde diferentes puntos de vista, dependiendo de la posición del espectador. El observador es un elemento fundamental a considerar en el desarrollo del dibujo expandido, presentándose como un "juego óptico" construido por medio de recursos como la anamorfosis y la perspectiva.

○ Contextualización del término

Para comprender la definición que se otorga al dibujo expandido en el espacio, se estudiarán distintos enfoques, desde los que nos posicionamos para dar un significado más preciso al concepto. Comenzaremos posicionándonos desde un punto de vista filosófico. En primera instancia surge el Empirismo (siglo XVII-XVIII), el cual sostiene en sus teorías que todo conocimiento emerge de la experiencia obtenida a través de los sentidos. Extrapolando dicha afirmación hacia la investigación del dibujo expandido, adquiere importancia el lugar desde el que éste es visionado. Dependiendo de la posición del espectador, éste observará imágenes distintas. La tridimensionalidad que posee permite, como en la escultura tradicional, recorrer el dibujo expandido y tener diferentes perspectivas. Cada visión, para los empiristas, se entendería como la auténtica, ya que la información procede de la experiencia directa con el exterior. Sin embargo, hay un problema, pues en cada lugar la representación será una u otra, convirtiéndose el foco de visión en un condicionante esencial para captarla. Pero tener varias imágenes de un mismo dibujo, puede llevarnos a pensar que sucede algo con la visión y, que probablemente, lo que nos muestre no exista realmente. Entonces, si un dibujo expandido tiene un aspecto u otro desde cada lugar, ¿cómo se puede saber cuál es la imagen verdadera? Es una paradoja pensar que el dibujo pueda tener diferentes "caras" cuando en sí está concebido como algo de única visión y prácticamente incuestionable al no tener que formar imágenes mentales, sino que lo que se ve en primera instancia es lo que hay. Esta clase de dudas podrían ser resueltas con los principios enunciados por David Hume¹ (*Tratado de la Naturaleza*, 1749). Hume (1749) trataría de salvar las leyes aplicando lo que él formuló como *las leyes de asociación*, en particular la de contigüidad, en la que a través de un trabajo mental de la imaginación se ordenarían las ideas, y sería, pues, la mente la que hiciera el proceso de unión o separación de ellas. Pero estas leyes no forman parte de la realidad, sino que son leyes psicológicas denominadas con el concepto de "fenomenismo". De este modo, la vista recogerá una serie de imágenes, las líneas trazadas, serán transformadas por la mente, y se formará el dibujo. Aunque decir que la mente hace el trabajo de ordenación de la información puede llevar a contradicciones, pues ¿quién dice que no pueda estructurar las imágenes de una forma inadecuada si no se encuentra en sus plenas capacidades? Por el contrario, Immanuel Kant² (1781), planteó en sus teorías racionalistas que la información verdadera no proviene de los sentidos, sino de la razón. Lo que debemos creer está en la mente de forma innata.

¹ Hume, David. *Tratado de la Naturaleza*, 1749.

² Kant, Immanuel. *Crítica de la razón pura*, 1781.

Por tanto, los dibujos expandidos se encontrarán a priori en la mente, y el autor de ellos poco podrá hacer para reconocer su labor. Aunque es cuestionable, porque pongamos como ejemplo un espejismo. Científicamente está demostrado que lo que se ve es pura imaginación y totalmente ajeno a la realidad. ¿Pero entonces la razón nos juega una mala pasada o los sentidos?

Desde el punto histórico, la perspectiva es de importancia en el desarrollo del concepto de dibujo expandido, así que se explorará de manera superficial la evolución que ha sufrido a los largos de los años, destacando cómo ésta ha transformado la configuración de las obras de cada época.

Desde la Antigüedad el hombre ha tratado de que sus dibujos fueran más allá de la simple representación bidimensional de un objeto, animal o persona. En las pinturas rupestres, el hombre ya buscaba dotar a sus imágenes de un cierto volumen y perspectiva. Para conseguir esa sensación de espacio, aplicaban zonas sombras y luces con las que adquiriría cierta profundidad. Más adelante, en la Antigua Grecia, los dibujos pasan a un segundo plano, teniendo mayor interés las esculturas. Pero aún así, aparecen restos de unos primeros intentos de capturar el dinamismo. Usando materiales como la cerámica, recreaban escenas de la vida cotidiana, y aprovechando el volumen que les daba el mismo soporte, generaban representaciones “realistas”. También, gracias a textos encontrados de Vitrubio, se sabe de los primeros estudios acerca de la perspectiva, en los que se buscaba el juego perceptivo entre espectador y obras. No es hasta la Época Romana, cuando encontramos un período de esplendor para la arquitectura. Destacó para la investigación el mosaico, debido a la perspectiva y a la relación que crea entre el espectador y el dibujo. El mosaico es una técnica que se basa en la construcción de imágenes fragmentadas a partir de distintas piezas y mirándolas en conjunto muestra un todo. La época romana, es para la visión del espectador, la madre que la concibe, pues establece muchas de las bases del actual sistema de composición. Con la llegada del Renacimiento, vuelve a resurgir la búsqueda del volumen en el dibujo. El estilo de la arquitectura y la pintura renacentista ponen especial atención a la perspectiva, surgiendo términos como perspectiva cónica, lineal o caballera. Abordando estos conceptos, aparecen artistas como Paolo Ucello, Masaccio o Filippo Brunelleschi, quien establece los principios de la perspectiva cónica. Según Adrián Saiz Pardo³(2013), en su estudio *Perspectiva lineal de Brunelleschi* para la Universidad de Valencia dice que “Brunelleschi es considerado como el descubridor de la perspectiva lineal mediante un método matemático. Su objetivo es imitar un espacio tridimensional en una superficie plana tal y como sería contemplado por el ojo humano”. En *Robert Smithson. El dibujo en el campo expandido*, Fernando Castro Flórez⁴ (2006), comenta:

“el Barroco supondría la emergencia de una representación transformativa (inclusión del espectador en la obra, puntos de vista múltiples, usos de las distancias y continuidad espacial, exploración de nuevas relaciones con la naturaleza, asunción de los aspectos subjetivos de la percepción) que se prolonga en la contemporaneidad. El artista necesita, en medio de un «cosmos inestable» representar o recordar lo que quiere hacer; desde Rodin, toda escultura moderna presupone el dibujo...”

En este período aparece, a su vez, uno de los primeros antecedentes más claros de la anamorfosis. Nos referimos a la obra de Hans Holbein (1553), *Los Embajadores*. La creación se compone de dos personajes luciendo sus mejores galas. Lo que nos llama la atención viene al fijarnos en una pequeña mancha gris en la parte de abajo, en primer plano. Si recorremos la obra y variamos la perspectiva, nos damos cuenta de algo especial: en determinado lugar la mancha se convierte en un cráneo. ¿Qué está pasando? Desde determinada posición podemos ver aspectos que, a priori, sólo eran formas abstractas. El artista exploró los límites entre lo real y lo irreal a través de artificios como éste, en los que experimentaba con la perspectiva, el color, las formas y las luces para generar un juego ilusorio. Podría ser comparable a las escenas teatrales, a lo escenográfico y la búsqueda de este arte que insiste en hacer creer al espectador que se encuentra inmerso en los espacios que se representan. Avanzando en el tiempo, llegamos al Impresionismo, el cual cambia el modo de representación de las imágenes. Juega con el formato del cuadro, crea dimensiones pictóricas, modifica las técnicas y obliga a los observadores a posicionarse en un lugar distinto de la obra para tener una visión de su totalidad. Artistas de esta época, como Manet, inician un proceso en el que la presentación de la imagen está en relación directa con el espectador. A penas medio siglo después, surgen otro tipo de movimientos, como el Fauvismo, el Expresionismo o el Cubismo, en los que la construcción de la obra se aleja del mimetismo, para encontrar nuevas vías con las que representar la realidad introduciendo los nuevos ideales.

Desde el punto de vista de la investigación, surge un texto de Rosalind Krauss⁵, titulado: *Un arte nuevo: el dibujo en el espacio*. Dice así: “Dibujar con las estrellas equivale a crear constelaciones, es decir, a emplear una técnica que no es ni mimética ni abstracta [...] Estos puntos en el infinito anuncian un nuevo arte: el dibujo en el espacio.” (1996, pp.133-143). El dibujo sigue encasillado en concepciones antiguas del pasado. Por ello, debe transformarse para llegar a un sentido mucho más amplio. Siguiendo el mismo ejemplo que toma Rosalind Krauss, centraremos nuestra atención en una conocida constelación, la Osa Mayor. Desde la Tierra las siete estrellas que componen el conjunto aparecen dispuestas en forma de carro. En realidad, estas estrellas no se encuentran en el mismo plano, sino que están a millones de años luz separadas unas de otras. Aunque, a nuestra vista, se sitúan de manera frontal respecto a la Tierra, no es más que una ilusión óptica. Creemos que están alineadas formando el dibujo, pero en cualquier otra perspectiva, la imagen sería distinta. La idea de llevar a la tercera dimensión el dibujo no resulta tan descabellada. Además, Krauss (1996) menciona el deseo de Julio González de trasladar los dibujos de Picasso, “expandiéndolos” en el espacio, a esculturas.

³ Saiz, Adrián. *Perspectiva lineal de Brunelleschi*. Universidad de Valencia, 2013.

⁴ Castro, Fernando. *Robert Smithson. El dibujo en el campo expandido*. 2006.

⁵ Krauss, Rosalind. *Un arte nuevo: el dibujo en el espacio*. 1996.

De ahí surge el assemblage, que se caracteriza por crear esculturas a partir de láminas bidimensionales dispuestas de forma tridimensional, siguiendo la apariencia de los bocetos de Picasso. Según se indica en el texto, sería una “inscripción escultórica en el espacio”, con la que Julio González intentaba relacionar materia y dibujo. Otro artículo de la misma autora que reflexiona acerca del término de escultura es: *La escultura en el campo expandido*⁶ (Rosalind Krauss, 1996, pp.289-303). El texto se amplía la definición de escultura, hasta llegar aplicarse a multitud de entidades. Un ejemplo, son obras como las del artista Felice Varini, realizadas a partir de líneas y que se convierten en trampas ópticas para el espectador. (Ilustración 1 y 2).



Ilustración 1



Ilustración 2

⁶ Krauss, Rosalind. *La escultura en el campo expandido*. 1996.

Otro texto, que se considera relevante, es el ya mencionado *Robert Smithson. El dibujo en el campo expandido*, de Castro Flórez (2006), en el que hace un paralelismo entre el proyecto escultórico y su proyección con el dibujo:

Suele plantearse la cuestión del Land-Art genéricamente como parte del problema del cuestionamiento de lo escultórico, de su desbordarse hacia nuevas situaciones, sin embargo, podría sostenerse que la lógica de estas obras es más bien la del dibujo; no puede dudarse de que los círculos de hielo de *Annual Rings* (1968) y los realizados por un aeroplano en *Whirpool Eye Storm* (1973) de Oppenheim pertenecen a las formaciones características del dibujo [...] Especialmente desde los años 60, toda obra tridimensional procede del dibujo». Los planos, los mapas, los alzados, a fin de cuentas, los dibujos, proporcionan una memoria de parámetros, pero al mismo tiempo son la forma narrativa para la construcción del tipo que permita «representar el tiempo» y los acontecimientos que en él se localizan. El dibujo fue, para los cuadros de earthworks, la forma de conseguir una experiencia espacial.

El estrecho límite que existente entre la escultura y el dibujo se hace evidente; éste se ha disuelto, o más bien transformado en algo difuso, al encontrar rasgos más característicos del dibujo que de la propia escultura. Pone como ejemplos las Líneas de Nazca o trabajos del Land-Art como *Spiral Jetty* (1970) de Robert Smithson. Estas obras nos llevan a la plantearnos cuándo comienzan a ser dibujos y dónde acaban siendo esculturas. Rosalind Krauss dice al respecto en *La escultura en el campo expandido* (Rosalind Krauss, 1996, pp.289-303) que “Las categorías como la escultura y la pintura han sido amasadas, extendidas y retorcidas.” y que en un “frenesí de historiar” para “analizar el mundo”, se ha provocado que las disciplinas estén separadas. Rompiendo con la historia, Krauss amplía el término de escultura hacia cualquier campo, abriendo un camino para “expandir” el dibujo en el espacio.

Desde el punto de vista del espectador como tal, surge la idea de “obra abierta” de Umberto Eco⁷ (*Obra Abierta*, 1962). Este término hace referencia al papel del lector de una obra literaria, siendo perfectamente equiparable a nuestros planteamientos plásticos. Eco plantea que un mismo significante, tiene multitud de significados. Dependiendo del lector, la obra se configurará diferente, convirtiéndose en coautor. La idea de la participación del lector en la obra literaria, tiene como vertiente la participación del espectador en la obra artística. Todo el que observa la obra tiene un rol fundamental en ella, pues sin él no podría llegar a completarse la función para la que estaba diseñada. Necesita de su contemplación para tener sentido, y a su vez, se percibirá distinta entre unos y otros. En cierta manera, todo el arte está destinado a la participación del público, ya sea como un simple observador o como integrante activo. Frank Popper⁸ en *Arte, acción y participación* también reflexiona acerca de la obra y el espectador diciendo así: “La participación creciente del espectador ha contribuido a la desaparición de arte tradicional [...] Lo esencial no es ya el objeto en sí mismo sino la confrontación dramática del espectador con una situación perceptiva” (1989, p.11). Esta idea, en parte, nos lleva a Duchamp y el Ready made. El valor de la obra reside en el estatus otorgado, y no en el material que la conforme. Lo fundamental es la reacción del espectador. El urinario de Duchamp es más de lo que se ve, pasando de ser un objeto con una función determinada a situarse en un museo y conseguir otra nueva. En *De la estética de la recepción a una estética de la participación*⁹ (Adolfo Sánchez Vázquez, p.93, 2005) se plantea nuevamente esta idea: “La obra producida ofrece la posibilidad (o posibilidades) de compartir el proceso creador ya que éste no se cierra”. Nos encontramos con la idea de “obra abierta” en la que la participación del espectador se entiende como el elemento clave para completar, reinterpretar o volver a comenzar la obra. En *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX* de Jonathan Crary (1996, pp. 18-19) se afirma la “reconfiguración de la relación sujeto observador y modos de representación [...] Con Manet, el impresionismo y el postimpresionismo, emerge un nuevo modelo de representación y percepción visual”. Hay un “fin [...] de los códigos miméticos”. Existe una “reorganización del observador con anterioridad a la aparición de la fotografía”.

CONCLUSIONES

Como resultado de la investigación llevada a cabo, es posible concluir que las nociones evolucionan mucho más rápido que los conceptos, es decir, las ideas son creadas mucho antes que la definición en sí de ellas con la que poder explicarlas. En el caso del dibujo, es curioso cómo continua a lo largo del tiempo casi sin modificar sus características, siendo muchos los artistas, como Julio González o Robert Smithson, que aun teniendo las ideas tridimensionales entre sus trabajos, no generaron una transformación continuada en la posterioridad. Con la nueva introducción de materiales propios de la era industrial-tecnológica, la disciplina queda obsoleta. Es por esta razón, la proposición de la fusión de las propiedades del dibujo y de la escultura. ¿Acaso no pretendían los “assemblages” de Julio González ser dibujos expandidos en el espacio partiendo de los bocetos de Picasso? Y esa unión entre el material bidimensional y la composición tridimensional ¿no puede entenderse como el principio del cambio del concepto? Es cierto que si hacemos dibujos en un plano de dos dimensiones no se puede decir que tenga volumen, pero ¿la televisión no es también plana y hace referencia a una imagen tridimensional, que, con el avance de los medios, procura ser más parecida a la realidad? ¿Por qué es entendible en este caso, y en la disciplina artística no cabe planteárselo?

⁷ Eco, Umberto. *Obra Abierta*, 1962.

⁸ Propper, Frank. *Arte, acción y participación*. 1989.

⁹ Sánchez, Adolfo. *De la estética de la recepción a una estética de la participación*. 2005.

¹⁰ Crary, Jonathan. *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX*. 1961.

FUENTES REFERENCIALES

Krauss, Rosalind E.: La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos, La escultura en el campo expandido, Ed. Alianza, Madrid, 1996, pp. 289-303.

Krauss, Rosalind E.: La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos, Un arte nuevo: el dibujo en el espacio, pp. 133-143, Ed. Alianza, Madrid, 1996.

Castro Flórez, Fernando: "Robert Smithson. El dibujo en el campo expandido", publicado en Gómez Molina, J. J. (coord.). Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo, Ed. Cátedra, Madrid, 2006, (pp. 553-593).

Hume, David (1739). Tratado de la Naturaleza Humana. Edimburgo.

Kant, Immanuel, (1781). Crítica a la Razón Pura. Alemania.

Eco, Umberto, (1962). Obra Abierta. Ed. Ariel SA.

Popper, Frank (1980). Arte, Acción y participación. Ed. Akal S.A.

Sánchez Vázquez, Adolfo, (2005). De la estética de la recepción a una estética de la participación. México.

Crary, Jonathan, (1961). Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX. Cendeac. Ad Literam.

Vidal-Ostos, (2010). Discurso leído en el acto de su recepción como Académico Correspondiente en Andalucía. *La otra arquitectura: las perspectivas falsas*.

Saiz Pardo, Adrián, Estudio *Perspectiva lineal de Brunelleschi* para la Universidad de Valencia.

Benítez Valero, Laura.

Investigadora, Universidad Autónoma de Barcelona, Departamento de Filosofía, Aesthetic Experience and Artistic Reserach: Cognitive Production in Contemporary Art. Projecte i+D FFI2012-32614

Bio-resistencia, Transversalidad y Emancipación.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

bio-resistencia, transversales, colectivo.

KEY WORDS

Bio-resistance, transversality, collective.

RESUMEN

Las llamadas prácticas de bio-resistencia cultural, prácticas transversales que trabajan con las diferentes áreas de la biología contemporánea desde un planteamiento *Do it Together*, tienen como estrategia clave la creación de espacios colectivos para desterrar las barreras de la especialización. Esta disolución supone apostar por la interacción, así como también apostar por una relación no jerárquica entre las diferentes áreas de conocimiento. Un trabajo cooperativo para el cual las prácticas culturales ofrecen un marco flexible en el que realizar este tipo de intercambios, no sólo en los centros de arte, también en aquellos espacios donde pueda explotarse el potencial dialógico, es decir, lugares de intercambio colectivo.

Los fenómenos de bio-resistencia son elementos desorganizadores, sirven a la ruptura de los mecanismos de alienación que buscan la re-afirmación del *status quo* a través de discursos positivistas que promueven un acceso restringido al conocimiento científico, para poder así diluir las fronteras de la especialidad del conocimiento. Esta propuesta toma como referente la no-concepción de una especialización ligada a criterios de exclusividad, que desestime la interacción con el no-experto, puesto que la negación a esta interacción sólo sirve para reafirmar la jerarquización del conocimiento y del acceso al mismo. Sirve, en palabras de Claire Pentecost, para solidificar la "ignorancia sistemática, alienación generalizada, frustración del potencial individual y, a largo plazo, daños sociales todavía difíciles de prever."

ABSTRACT

Cultural practises called bio-resistance, transversal practises which work with different areas of contemporary biology from an *Do it Together* approach, have as a key strategy the creation of collective spaces to banish the barriers of specialization. This dissolution involves betting on the interaction, as well as bet on a non-hierarchical relationship between the different areas of knowledge. A cooperative work to which cultural practices provide a flexible framework within which to conduct such exchanges, not only in art centers, including those areas where it can be exploited the dialogic potential, ie, places of collective exchange.

The bio-resistance phenomena are disruptive elements, they serve to rupture the mechanisms of alienation seeking re-affirmation of the status quo through positivist speeches that promote a restricted access to scientific knowledge, and to dilute the borders of the specialty knowledge. This proposal takes as reference the conception of non-specialization criteria linked to exclusivity, to dismiss the interaction with the non-expert, inasmuch as the denial of this interaction only reaffirms the hierarchy of knowledge and access to it. It serves, in the words of Claire Pentecost, to solidify the "systematic ignorance, generalized alienation, frustration of individual potential and, in a long term, social damage still difficult to predict."

CONTENIDO

Introducción

Las llamadas practicas de bio-resistencia cultural tienen como estrategia clave la creación de espacios públicos de intercambio entre educación y todo tipo de practicas inter-sub-culturales, espacios que faciliten la disolución de las barreras de la especialización. Esta disolución supone la apuesta por la interacción, así como también apuesta por una relación no jerárquica entre las diferentes áreas de conocimiento. Pero esta ruptura de jerarquías no sólo afecta a las áreas de conocimiento, sino también a la contraposición entre especialistas y amateurs en el contexto de las practicas artísticas, lo que no supone desmerecer la preparación y los conocimientos de un experto, sino que el amateur pueda interactuar, que sus propuestas e inquietudes puedan ser tenidas en cuenta. Un trabajo cooperativo para el cual las practicas culturales ofrecen un marco flexible en el que realizar este tipo de intercambios, no sólo en los centros de arte, también en aquellos espacios donde pueda explotarse el potencial dialógico, es decir, lugares de intercambio público.

Desarrollo

En su artículo "Bioparanoia and the Culture of Control"¹, Critical Art Ensemble (CAE), colectivo artístico estadounidense que trabaja desde distintos medios en la interacción entre arte, ciencia, teoría, tecnología y activismo político, presenta un recorrido por lo que ellos coinciden en llamar el *espectáculo del miedo* en el contexto contemporáneo, y biotecnológico. Desde la perspectiva de CAE, vivimos en un estado de miedo permanente, "the subject under capital lives in constant fear that any moment her body may betray her integrated subjecthood with organic disintegration that will in turn threaten her agency, identity, role, and appereance in the world."² Esta bioparanoia genera la búsqueda de opciones para solventar la supuesta situación de peligro, a veces mediante fuerzas políticas, a veces mediante productos y otras veces a través de la "información" que facilitan los medios de comunicación, algunos de los cuales, bombardean a los espectadores con imágenes de peligro inminente, ya sea sobre ataques terroristas o sobre cuestiones de salud pública. Una sobre-información manipulada y sensacionalista que deriva en la ilusión por parte del espectador, a-crítico, en la creencia del saber-se informado, cuando en realidad se enfrenta a una desinformación. La creación de paranoia a través de la hiperestimulación del imaginario colectivo facilita la explosión del espectáculo del miedo, y aunque los factores que lo generan son múltiples, CAE se centran en los relacionados con la pérdida de la corporeidad, ya que el colectivo identifica el miedo a esta pérdida como una de las estrellas del espectáculo. Debido a esto, el colectivo centra su atención en tres cuerpos fantasmagóricos en relación a la bioparanoia derivada del miedo, estos son, el cuerpo desinfectado, el cuerpo proyectado estetizado³ y el cuerpo abusado.

La obsesión que muestra la sociedad, muy especialmente la occidental, por la pureza, en términos de limpieza, de desinfección, por lo impoluto, se deriva, dicho a modo muy rápido y general, de la revolución industrial. Los hacinamientos de los trabajadores en las ciudades, junto con la falta de recursos, dieron lugar a grandes plagas, al miedo a caer enfermo, al peligro del contagio, y a la necesidad de buscar un remedio para estos riesgos y plagas, lo que supuso para el capitalismo la oportunidad de apropiarse de los remedios y así, explotar los nuevos conocimientos.⁴ En la búsqueda de soluciones para las grandes epidemias, como por ejemplo la de cólera, empezó una lucha contra los gérmenes, una lucha por la desinfección, un cuerpo desinfectado íntimamente ligado a las condiciones materiales de los primeros años del capitalismo. Esta lucha, alcanzó su clímax en la época victoriana, con el desarrollo de lo que CAE llaman una disciplina de lo doméstico, una disciplina que genera necesidad, puesto que ante la necesidad de la desinfección surge también la necesidad por los productos que la pueden llevar a cabo, los productos de limpieza, unos productos que, por tanto, se vuelven deseables. Por lo que este deseo, como apunta el colectivo, no supone simplemente algo funcional, sino que acontece a modo de neutralizador de la ansiedad provocada por unas biopolíticas hiper-reales. Pero esto no significa, en ningún caso, que CAE reduzca toda la cuestión de los gérmenes en Europa a una forma pura de bioparanoia, a una especie de teoría de la conspiración de la bioparanoia, lo que intentan es mostrar como el miedo y el peligro se llevaron, intencionalmente, al extremo por intereses económicos y de poder, puesto que esta lucha contra los gérmenes suponía, y supone, grandes beneficios para el capitalismo, así como supuso su posterior institucionalización.

El colectivo señala la importancia de lo que sucedió durante las dos últimas décadas del siglo XIX en las que tanto médicos como científicos identificaron que uno de los focos de enfermedad, los gérmenes, podía residir en el polvo. La conocida empresa Bissell, activa en la actualidad, ofreció entonces una primera solución: las limpiadoras de vapor, un producto que aseguraba la limpieza total, un producto que surge de la lucha contra los gérmenes. Esta intensa lucha, y la aparición de productos para facilitarnos la victoria, convirtió a la higiene en un asunto social, doméstico y personal, con el correspondiente miedo a fracasar y caer enfermo, por tanto, los fabricantes vieron cuan beneficiosa resultaba la bioparanoia: "the great the fear, the better for the household sanitation and disinfectant industries."⁵

¹ Critical Art Ensemble, "Bioparanoia and the Culture of Control" en *Tactical Biopolitics. Art, Activism and Technoscience*. ed Beatriz da Costa, Kavita Philip. (Massachusetts: MIT Press, 2008), 413-427

² Critical Art Ensemble, "Bioparanoia and the Culture of Control", 413.
³ Aestheticized screenal body (ABS)

⁴ Para más detalle sobre los diferentes remedios adoptados en las epidemias europeas de la época industrial véase Critical Art Ensemble, "Bioparanoia and the Culture of Control", 415.

⁵ Critical Art Ensemble, "Bioparanoia and the Culture of Control", 418.

Por tanto CAE, nos enfrentan al constructo de un cuerpo desinfectado, puro, que forma parte de nuestro ideario social, pero que es imposible, es un cuerpo inalcanzable. No puede existir un cuerpo desinfectado porque sin gérmenes moriríamos, los necesitamos para desarrollar múltiples funciones, y aunque muchos resultan peligrosos para nuestra salud, con otros co-existimos en una relación simbiótica. Pero en cambio, nos dedicamos a fulminar a todas esas bacterias que la publicidad nos ha mostrado como potencialmente peligrosas, ofreciéndonos a su vez, la solución para acabar con ellas, el producto mediante el cual conseguir un cuerpo desinfectado. Esta búsqueda por la desinfección genera una relación histórica con las bacterias, y también unos beneficios para los fabricantes de productos de limpieza de unos cuatro billones de dólares anuales. Unos beneficios que provienen del constructo artificial del sentirse seguro frente a estos enemigos, de asumir que un cuerpo desinfectado es la única garantía para mantenerse a salvo, combatir una bioparanoia diseñada con un cuerpo ideal imposible. Un miedo institucionalizado del que se obtienen beneficios tan reales como simbólicos.

El siguiente de los cuerpos fantasmagóricos analizados en el artículo, es el cuerpo proyectado estetizado, este cuerpo proyectado también forma parte del espectáculo del miedo, reflejando las imágenes que construimos del cuerpo y cómo creemos que éstas trascienden la ficción para convertirse en cuerpos reales. CAE señala como estos ideales de cuerpo son percibidos a modo de mímesis de la perfección orgánica a la que deberíamos aspirar, la relación del ideal del cuerpo con la belleza, con lo que nos hará atractivos y deseables para los demás, lo bello de la mano de la perfección, de la ausencia de error, de la ausencia de mutabilidad. Pero este ideal de cuerpo también tiene su contrario, como lo tiene el cuerpo desinfectado, en este caso es el cuerpo repulsivo, lo feo, lo desagradable. Las dos variantes del cuerpo proyectado estetizado son muy rentables para el capitalismo, el primero, la imagen proyectada de la belleza perfecta y armoniosa, implica un desarrollo y transformación del cuerpo que suponen una gran inversión de tiempo y dinero, el segundo, el temor ante una desorganización del cuerpo que nos arrastre a lo putrefacto, implica la ayuda de productos o estrategias que eviten dicha desorganización.

This costly imperative is the genius of capital: creating the moment when life must imitate art. [...] For those who dare to doubt the reality of the fashionable icons of virtuals, capital has created the perfect alibi- the aestheticized celebrity. The floating signifier of the ABS grounds itself in the flash appearance of celebrity. Acting as a living referent for a dead illusion, this glorified abstraction of the code of beauty walks among the mortals. Not only can it be seen, it can be touched. The flesh becomes a point of obsession, yet the relationship to the flesh is unstable, at this body could betray its image. The hope that the boundaries of the subject will rupture in some ways is always waiting behind the public adulation. The witnessing of such occurrences is an industry in itself. Here again is the genius of capitalism; it makes a profit even from its failures and shortcomings.⁶

CAE ven en la proyección de estos dos cuerpos una estrategia de estetización tremendamente eficaz. La relación del cuerpo en crisis con el horror, con la humillación y con lo abyecto, hace que temamos profundamente a una posible autonomía del cuerpo que le facilite a éste participar en la performatividad de lo grotesco. Este miedo a la posibilidad de lo grotesco junto con los anuncios, películas y narrativas que se presentan a modo de oráculo de un futuro supuestamente inevitable, a modo de distopía de lo peor, suponen un ensalzamiento para los mercados, puesto que todos los mecanismos (publicidad, políticas de salud, etc) parecen indicar que la única posibilidad de no acabar en esta suerte de futuro de despojos es a través de la adquisición de los productos adecuados, los que harán que mantengamos el cuerpo desinfectado y que nos aproximemos cada vez más a la belleza perfecta, a la perfección armoniosa. Una tecnología del imaginario del cuerpo muy rentable, donde encontramos desde maquillajes a productos para dietas milagro, o productos farmacéuticos que ayudan a apaciguar la ansiedad social frente a la posibilidad de la ruptura de las fronteras. Desde la perspectiva del colectivo, esto supone un gasto de energía innecesario en el intento por calmar una ansiedad construida, producida, mientras que la misma cantidad de energía y recursos podrían dedicarse a solventar problemáticas reales de interés público, como las relacionadas con la salud.

El tercer cuerpo es lo que CAE llaman el cuerpo abusado, y sus consecuencias. Este cuerpo fantasmagórico, porque no es material, viene derivado de los dos anteriores, y es especialmente significativo tanto para los mercados como para la industria militar. El cuerpo que se enfrenta a una agonía infernal de proporciones globales, el cuerpo que se enfrenta al ataque que lo poblará de dolor.

For this scenario of complete body meltdown to be transformed into a powerful sign of exchange that can reform material and relations to material, those minting this semiotics coin engage a specific set of principles. The scenario must be all-inclusive and totalizing. No point of escape can appear in the crisis narrative- everyone must be at risk. Every physical body within the sphere of deployment must be included in such a manner that "the body" in meltdown is accepted as one's own body meltdown. The narrative should be framed as global. The threat of becoming an abused body must be everywhere and imminent. The mythology of the "global village" emerging from the collapse of space and time inside the technosphere helps to transform a belief in a possibility of retreat from the crisis into a statement of naïveté.⁷

El miedo al cuerpo abusado, al ataque, supone la instauración de múltiples contradicciones que coexisten en el espacio socio-político. CAE ponen como ejemplo las políticas del departamento de George W. Bush y el ambiente de terror como base para dar vía libre a la administración en la gestión de recursos. El contexto de temor por un posible ataque terrorista llevaba al gobierno a afirmar que una crisis podía resolverse luchando con esos terroristas en otro lugar, fuera del territorio norteamericano, por lo que los ciudadanos no

⁶ Critical Art Ensemble, *op. cit.*, 420.

⁷ Critical Art Ensemble, *op. cit.*, 421.

tenían que enfrentarse a una lucha en casa. Pero contrariamente, el mismo gobierno que parecía estar protegiendo a los ciudadanos de una guerra en casa, les reclamaba a los mismos convertir el conjunto de los EEUU en un frente de batalla para estar alerta de aquellos, los otros, que quieren atacar el país, por lo que para luchar contra ellos, y mantener a salvo a la población, debían adoptar medidas extremas, por el bien de la seguridad del país, aunque esto fuera a costa de las libertades civiles. Este tipo de políticas de gestión del espectáculo del miedo han ido variando de temática, por así decirlo. En las década de los 50 el miedo residía en un posible ataque nuclear, especialmente durante la guerra fría, posteriormente el antrax, entre otros muchos, y parece que finalmente se ha instaurado el miedo a un ataque con armas biológicas.

La estrategia(s) política(s) que intentan desvelar CAE en este artículo, así como también en la gran mayoría de sus proyectos, es cómo se ha preparado al público para una narrativa, en este caso la de la invasión del cuerpo, y cómo este miedo al otro se ha naturalizado y normativizado a través de los despliegues políticos disfrazados de protección. Una sociedad asustada está más dispuesta a perder algunos derechos civiles en pro de ese bien común, entendido a modo de seguridad, que una sociedad que no lo está, la sociedad que no tiene miedo es un hueso más duro a la hora de arrebatar derechos civiles. Las estrategias políticas consiguen convertir lo poco probable o improbable en lo más probable, por tanto, esta ficción naturalizada del enemigo-otro, del cuerpo que vive bajo la amenaza constante de ser abusado, resulta muy rentable, especialmente para la industria armamentística, las agencias gubernamentales, instituciones y tantos otros organismos de poder.

The producers of knowledge increase their funding. The government handed out billions of dollars for biological research with military applications, and even rewarded those who were most cooperative with Regional Centers of Excellence (RCE) for Biodefense and Emerging Infectious Disease Research. The centers for Disease Control got its share of these research fund as well , and a new research building (Building 33 in Atlanta), at a cost of 186 million dollars. The real winner, however is military. Not only did it see its germ warfare program returned to the status and financing that it had in its glory days of the 1950s and 1960s, but is able to colonize more civilian resources for its own use.⁸

En el caso del Antrax, la administración de Bush gastó, o mejor dicho malgastó, una parte importante del presupuesto en 25 millones de vacunas; vacunas que caducan a los seis meses, por lo que hay que tirarlas y remplazarlas continuamente. Esto supone un grave derroche del presupuesto público que, CAE denuncia, debería ser utilizado para programas de salud pública enfocados a problemas reales. Obviar estos problemas que realmente necesitan la inversión de dinero público, en todas las sociedades, no únicamente la norteamericana, conlleva lo que el colectivo denomina una pérdida inconcebible de vidas, una problemática tan bioética como biopolítica que se extiende en términos globales:

While the loss of money to biowarfare programs is infuriating, the loss of life is unconscionable. Resources for combating and researching emerging infectious disease are finite, whether these resources are funds, labs, or the personnel necessary to do research. The more that is pulled away to research military interests, the less research is being done in the public interest. While HIV, hepatitis C, multidrug resistant TB (and TB itself), malaria, and other diseases are killing millions of people each year, the military prefers to focus on anthrax, Ebola, and smallpox (which should be extinct; it's on Earth only because of the U.S. And Russian military keep specimens). Smallpox hasn't killed anyone since 1977. Since the 1970s, Ebola has killed only 683 people worldwide (that is not even a good minute of death for most of the diseases listed above). There were only 236 cases of anthrax in the United States between 1955 and 1999. None of these are real public health issues. They are about military fantasy, and come at the expense of real, ongoing, material health crises.⁹

Estos tres cuerpos fantasmagóricos, que pretenden ser reales pero que no son más que ideales biopolíticos del cuerpo, presentados por CAE a modo de ejes centrales en el espectáculo del miedo, recaen, a su vez, sobre otros tres fantasmas que se han colado en el imaginario social. El primero es la creencia, la fantasía, de la alta probabilidad de una guerra biológica. La creencia en la existencia de miles de terroristas dispuestos a sembrar el caos absoluto, ignorando que la gran mayoría de terroristas, especialmente a los que hacen referencia los gobiernos de las principales potencias internacionales, son grupos con una agenda política pulcramente organizada, por lo que sus modos de actuar se basan en la táctica y en la estrategia, no en sembrar el mal a diestro y siniestro, lo que no evita que sus actos, obviamente, sean condenables; como también los son los actos violentos perpetuados por los estados sirviéndose de sus múltiples dispositivos.

El segundo de estos fantasmas, es la manipulación de las ratio de muerte, la exageración de los porcentajes. Es decir, CAE afirman que se exageran continuamente el número de víctimas que se podrían esperar de un ataque ideado, esta exageración la perpetúan aquellos que se benefician del desarrollo y del mantenimiento de este miedo específico. Como ejemplo, ponen la aparición televisiva del secretario de defensa de EEUU en 1997, William Cohen, quien en plena psicosis social por posibles ataques con antrax, apareció con una bolsa llena con dos kilos y medio de azúcar declarando que esa misma cantidad de antrax lanzada desde una avioneta causaría la muerte del 50% de la población de Washington D.C. En cambio, además de la espectacularidad de salir en los medios de comunicación en una suerte de simulacro de la antrax-paranoia, los datos eran incorrectos. De hecho la World Health Organization declaró que harían falta unos 50 kilos para matar al 20% de una población de quinientos mil habitantes, pero a pesar de la corrección en los datos, el daño ya estaba hecho, la bolsa de antrax goloso de William Cohen ya figuraba en el ideario colectivo de la sociedad norteamericana como algo altamente plausible, con proporciones supuestamente tangibles. Esto es lo que para el colectivo

⁸ Critical Art Ensemble, *op. cit.*, 422.

⁹ Critical Art Ensemble, *op. cit.*, 424.

de artistas da lugar al tercer fantasma, que es la derivación que se hace de la asociación de miedo con guerra para justificar que la única solución posible es la intervención militar, por lo que las políticas sociales son dominadas por los intereses y valores militares. Debido a esto, la gestión de la vida en estos términos, es decir, mediante miedos diluídos y naturalizados que dan lugar a políticas al servicio de la industria armamentística, nos enfrentamos a un serio problema tanto en términos bioéticos como biopolíticos. CAE apunta muy sagazmente al peligro que supone la militarización de las instituciones civiles, como en el caso de la Federal Emergency Mangment Agency (FEMA), que fue fundada en 1979 para unificar las diferentes agencias federales dedicadas a gestionar emergencias públicas, entre ellas los desastres naturales. Pero esta primera primera labor fue desplazada cuando Ronald Reagan decidió que la FEMA debía centrarse en los disturbios civiles, así empezó una cada vez más rápida e intensa militarización de la FEMA con fines políticos. "During this time , the Civil Security Division of FEMA pursued all kinds of nastiness, including organizing military training for police and opening files on U.S. Activists."¹⁰

Los malos usos políticos de una agencia que en principio estaba dedicada a las emergencias públicas, han llevado a la FEMA a descuidar las necesidades básicas relacionadas con las emergencias públicas, como la protección ante los desastres naturales, en favor de los usos político-militares, muy especialmente tras los atentados del 11S, por lo que queda en evidencia como la paranoia política-militar se superpone cuestiones fundamentales como la salud pública, la cual queda relegada a un segundo plano, como en el caso del huracán Katrina, donde la incapacidad de la FEMA para gestionar catástrofes naturales quedó en evidencia, con el lamentable números de víctimas que Katrina dejó a su paso.

The clear lesson here, once again, is that a militarized relationship to public health serves only to intensify disaster and no to lessen it. [...] To the contrary, strong civilian preparedness have served citizens very well. The most significant medical victories have come from civilian initiatives. [...] The people who are dying with every passing minute of every day cannot wait in hope that the military will stumble upon a helpful "spin-off" technology that may benefit them. Only an integrated global public health policy can secure anyone from the threats and crises brought about by emerging infectious disease or hostile attack with biological agents. However, until the collective illusion and hallucinations that haunt the public imaginary are revealed and understood as constructions designed only to mislead the public and obscure contemporary and historical relationships to production and power, a pathological bioparanoia will continue to rule public consciousness, much to the delight of authoritarian foreces, and the type of health policies needed for secure and vital world will remain a dream.¹¹

Este espectáculo del miedo engendrado por tramas políticas y relaciones de poder, con los constructos diseñados para anhelar aquello imposible, como el cuerpo desinfectado, para fomentar la bioparanoia ante un posible ataque terrorista, y viendo como ésto supone la inversión en áreas específicas del entramado político dejando de lado areas básicas de la sociedad, debería generar una respuesta política por parte de la sociedad, y aunque Critical Art Ensemble dediquen su trabajo a prácticas artísticas basadas en tácticas de resistencia que buscan abrir espacios emancipatorios, muchas de ellas relacionadas con el Bioarte, en gran parte de la población se consigue el efecto contrario, un rechazo a la politización. El posicionamiento político, que no de partido, está ampliamente rechazado en muchos ámbitos de la sociedad, como por ejemplo el ámbito artístico. Pero ¿es posible el rechazo a la vida política en unas prácticas artísticas que trabajan con lo *bio* cuando, por otra parte, la gestión e intervención de lo *bio* es una de las grandes fuentes de riqueza del contexto contemporáneo? ¿Podemos obviar lo político en unas prácticas artísticas donde lo bioético y lo biopolítico acontecen?

El análisis realizado por CAE del espectáculo del miedo basado en la bioparanoia nos sitúa ante la necesidad de pensar la cuantía de subvenciones e inversiones en campos como la genética, la bioinformática y la biotecnología, puesto que estas inversiones representan cómo la biotecnología se ha convertido en uno de los factores fundamentales del neoliberalismo. La conexión de las principales empresas de biotecnología con los gobiernos y con las corporaciones más poderosas, junto con los think tanks, nos advierten, retomando a Deleuze, de la modulación de subjetividades híbridas, donde todos los organismos de poder co-existen conectados en una suerte de red global. Tomemos por ejemplo el caso de Biogen Idec, una de las corporaciones más importantes de biomedicina, que guarda una estrecha relación tanto con las corporaciones más importantes de EEUU, como el Public Service Enterprise Group, así como con los think tanks más poderosos, entre ellos Brookings Institution, Hoover Institution y Council on Foreign Relations, este último resulta ser una de las organizaciones con más peso en las políticas exteriores de EEUU. Instituciones y corporaciones que están unidas a través del entramado de inversiones de juntas directivas, aunque quizás lo más preocupante sean las conexiones de este tipo de corporaciones biomédicas con los principales contratistas de defensa en EEUU, como Northrop Gruman o Honeywell. Estas compañías se dedican a a las subcontratas de recursos de defensa entre otras prácticas empresariales, y aunque combinen una multiplicidad de prácticas empresariales, muchas de ellas obtienen los mayores beneficios de dichos contratos de defensa. Sirvan de ejemplo los datos aportados por Rodrigue Templay, profesor emérito de economía de la Universidad de Montreal, en su artículo "Los cinco pilares del complejo industrial de Estados Unidos"¹²:

Los cinco contratistas más importnates de la Defensa estadounidense son Lockheed Martin, Boeing, Northrop Grumman, Raytheon y General Dynamics. Van seguidos de Honeywell, Halliburton, BAE System y miles de compañías y subcontratas de defensa más pequeñas. Algunas, como Lockheed Martin en Bethesda (Maryland) y Raytheon en Waltham (Massachussets) obtienen cerca del 100% de sus negocios de los contratos de defensa. Otras, como Honeywell en Morristown (Nueva Jersey), tienen importantes divisiones de productos de consumo. Sin embargo, todas están preparadas para sacar provecho en cuanto los gastos de suministros de armas aumentan. De hecho, los contratistas de

¹⁰ Critical Art Ensemble, *op. cit.*, 426.

¹¹ Critical Art Ensemble, *op. cit.*, 427.

¹² Véase <http://www.rebellion.org/noticia.php?id=38360>

defensa estadounidenses han estado disfrutando de los grandes presupuestos del Pentágono desde marzo de 2003, i.e., desde el comienzo de la guerra de Iraq. Como consecuencia, han contabilizado aumentos considerables en los rendimientos totales de sus acciones, yendo desde el 68% (Northrop Grumman) hasta el 164% (General Dynamics) desde marzo de 2006 a septiembre de 2006. También se ha señalado que los contratistas de la defensa privada juegan otro papel social: son grandes empleadores de antiguos generales y antiguos almirantes del sistema militar de EEUU.

Conclusiones

La co-existencia de diferentes organismos que articulan un espectáculo del miedo a modo de mecanismo de control, tomando la biotecnología como uno de los elementos clave para la gestión de la vida y la modulación de sus actuaciones en un espacio abierto, y extendido, nos sitúa ante la necesidad de un posicionamiento político, nos sitúa ante la necesidad de tomar los espacios de resistencia(s), y las prácticas artísticas pueden ayudar a desvelar las relaciones de poder, especialmente las que están íntimamente ligadas a la biología contemporánea, en todos sus ámbitos. Las prácticas artísticas que trabajan con biomateriales y con biotecnología, tienen la posibilidad de darle a estas cuestiones, con todas las ventajas y problemáticas que conllevan, una dimensión social. Ofrecen espacios de reflexión y discusión sobre los usos políticos de estas herramientas a la hora de construir ideales que sirvan a la despolitización y despotencialización de un discurso crítico en torno a la biología contemporánea en favor de los intereses económicos. Por tanto, las prácticas de bio-resistencia ofrecen la posibilidad de apropiarse de las herramientas que sirven a los poderes políticos para crear espacios alternativos de discurso crítico, un apoderamiento de la biotecnología como arma contestataria, un arma que puede servir para generar estrategias de interrupción, para apostar por una transversalidad práctica, por la generación de conocimiento transversal, un arma que desorganice. "No cabe comparar para decidir cuál de los dos regímenes es más duro o más tolerable, ya que tanto las liberaciones como las sumisiones han de ser afrontadas en cada uno de ellos a su modo. Así, por ejemplo, en la crisis del hospital como medio de encierro, es posible que la sectorialización, los hospitales de día o la asistencia domiciliaria hayan supuesto en un principio nuevas libertades; ello no obstante, participan igualmente de mecanismos de control que no tienen nada que envidiar a los más terribles encierros. No hay lugar para el temor ni para la esperanza, sólo cabe buscar nuevas armas."¹³

FUENTES REFERENCIALES.

Critical Art Ensemble, "Bioparanoia and the Culture of Control" en Tactical Biopolitics. Art, Activism and Technoscience. ed Beatriz da Costa, Kavita Philip. Massachusetts: MIT Press, 2008

Pardo, Jose Luis, trad., *Gilles Deleuze. Conversaciones. 1972-1990.* Valencia: Pre-textos, 1999

Pentecost, Claire "Cuando el arte deviene vida", *Instituto europeo para políticas culturales* (2007)

¹³ José Luis Pardo, trad., *Gilles Deleuze. Conversaciones. 1972-1990* (Valencia: Pre-textos, 1999)

Bernal Rivas, Gonzalo Enrique.

Profesor de tiempo completo, Universidad de Guanajuato, Escuela de Nivel Medio Superior de Salamanca, Área de Artes.

Lo real y lo festivo: reflexiones sobre las obras centrales de tres creadores mexicanos desde una nueva forma de arte.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte, experiencia, fiesta, virtual, México.

KEY WORDS

Art, experience, party, virtual, Mexico.

RESUMEN

El *arte de la experiencia del espacio humano* es un conjunto de prácticas artísticas cuyo tema central o materia de creación es el ejercicio del hábitat que hemos edificado, entendido este último como la suma del espacio arquitectónico y el espacio urbano. Esta nueva forma de arte reflexiona sobre el vínculo existente entre el deterioro de las relaciones humanas y el empobrecimiento de la experiencia del espacio humano, sin embargo es importante señalar que no se caracteriza por un atributo único sino por una gama muy variada de rasgos, entre los cuales distinguimos su interés en lo festivo, específicamente en la obra de Pedro Reyes, Francis Alÿs y Máximo González.

Algunas obras centrales de los tres artistas mexicanos a quienes nos referimos tienen en común que analizan la manera en que las fiestas y las actividades que se realizan en ellas, destacando los juegos, generan un espacio de convivencia en el que se establecen ciertas relaciones humanas temporalmente. Asistir a una fiesta es una manera de encontrarse frente a frente con el otro y participar en juegos tradicionales es una forma de colaboración para evitar que estos caigan en desuso debido a la rápida expansión de la tecnología y a la transformación de nuestro estilo de vida. Obras como *Melodrama y otros juegos* de Reyes, *Piñata* de Alÿs o *Versos sobre papel picado* de González meditan sobre el espacio real desde el espacio virtual, en un intento por contribuir al fortalecimiento de nuestra experiencia del espacio humano.

ABSTRACT

The art of the human space experience is a set of artistic practices whose main topic or creation matter is the exercising of the habitat we have built, understood this last one as the addition of architectonic and urban space. This new form of art reflects on the existing bond between the human relationships deterioration and the impoverishment of the human space experience, although it is important to point that it is not characterized by an only attribute but by a wide spectrum of features, among which we distinguish its interest in the festive, specifically in Pedro Reyes, Francis Alÿs and Máximo González's work.

Some of the main artworks by the three Mexican artists to whom we refer have in common that they analyze the way parties and the activities done in them, highlighting the games, generate a coexistence space in which certain human relationships are established temporarily. Attending a party is a way to encounter face to face with the other and to participate in

traditional games is a way of collaborating to prevent them from dying out because of the quick expansion of technology and of the transformation of our lifestyle. Artworks such as Reyes' *Melodrama y otros juegos*, Alj's *Piñata* or González's *Versos sobre papel picado* meditate on the real space from the virtual space, in an attempt to contribute to strengthen our experience of the human space.

INTRODUCCIÓN

En esta comunicación se presenta la definición de los términos *arte de la experiencia del espacio humano y estética de la experiencia del espacio humano* que han sido previamente propuestos por el autor. Se destaca una relación esencial en torno a la cual la forma de arte presentada reflexiona, pero se admite que lo hace en un espectro muy variado y se comenta brevemente una tipología planteada antes. Se señala asimismo que esta categoría de arte no tiene un estilo determinado, pero se indican dos rasgos que se repiten con frecuencia, uno de los cuales es el interés por lo festivo, en el cual nos centramos en esta ocasión. Se precisa lo festivo y se abordan concisamente tres de sus características: el uso de reglas, su gratuidad y los elementos residuales. Los tres se presentan con un enfoque en que lo festivo es semejante a lo virtual y en que gracias a una comparación con lo real puede generarse una reflexión sobre la manera en que construimos y vivimos los espacios que compartimos. Finalmente, se muestran piezas de tres artistas mexicanos contemporáneos que se han aproximado respectivamente a una peculiaridad de lo festivo a través de la creación de un espacio virtual y se analiza la reflexión a la que el participante puede llegar al identificar el papel de cada uno de estos atributos en la construcción y percepción del espacio real.

DESARROLLO

El término "experiencia" no ha sido definido de manera explícita en textos en que su estudio es fundamental, lo cual es hasta cierto punto sorprendente. El *Breve diccionario analítico de términos Husserlianos (2010)* de Antonio Ziri6n por ejemplo no incluye la palabra y *Análisis reflexivo (2003)* de Lester Embree tampoco la define expresamente. A pesar de esto y puesto que abordaremos a la experiencia desde una perspectiva espacial, hemos incluido en seguida algunas nociones sobre el origen y definición del vocablo desde este enfoque.

La experiencia de la arquitectura (Om at opleve arkitektur, 1959) de Steen Eiler Rasmussen es ya un texto obligado para quien está interesado en este tema. En una sección de notas personales incluidas por el autor se plantea a la experiencia como un fenómeno íntimamente relacionado con la percepción, lo cual se argumenta aproximándose a la palabra de origen danés *oplevelse* que significa experiencia o percepción. El término fue empleado por primera vez, según Rasmussen, en un contexto relacionado con la percepción formal en 1915 por el danés Edgar Rubin en su tesis *Figuras percibidas visualmente: estudios y análisis psicológicos*, la cual se centra en la percepción de la figura y el fondo y en la que desarrolló una colección de formas bidimensionales entre las que destaca el Jarr6n de Rubin. Su obra influyó fuertemente en la Psicología de la Gestalt, en la que se retomaron los términos que empleó, aunque este psic6logo no perteneci6 al movimiento.

Alberto Saldarriaga Roa (*La arquitectura como experiencia, 2002*) destaca dos aportaciones de John Dewey al estudio de la experiencia en su obra *El arte como experiencia (Art as experience, 1980)*. En la primera, Dewey señala que un rasgo de la experiencia es la vitalidad, lo cual se refiere a que la experiencia no se desarrolla en aislamiento sino en un intercambio con lo que nos rodea. Este intercambio denota para Dewey que toda la experiencia humana contiene una experiencia est6tica latente, de ah3 su comprensi6n de la experiencia como arte en germen. La segunda aportaci6n de Dewey, explica Saldarriaga, es su descripci6n de la forma de la experiencia. El autor asegura que la experiencia es integral y de organizaci6n din6mica. Integral porque no es posible dividirla en las partes que la componen y que, propone Dewey, son tres, la pr6ctica que radica en la interacci6n sujetos-objetos, la intelectual que da nombre al significado de esa experiencia y la emocional que unifica estas partes. Por otro lado, la experiencia es de organizaci6n din6mica porque tiene inicio, desarrollo y final en el tiempo.

En lo que se refiere a la est6tica de lo cotidiano y la est6tica del arte, Saldarriaga acusa a Dewey de conferirle menos importancia a lo cotidiano y centrarse en lo art3stico, aunque reconoce como sugestiva y posible de trasladar a la arquitectura su consideraci6n de la experiencia como "arte en germen". La experiencia est6tica est6 presente impl3citamente en la experiencia humana, m6s a3n, una expansi6n de los rasgos creativos existentes en lo cotidiano es posible. As3, Saldarriaga finaliza su exposici6n sobre el tema concluyendo que "La experiencia no siempre es de orden art3stico"¹.

No son pocas las obras de arte mexicano contempor6neo que se acercan a la vivencia del conjunto integrado por el espacio arquitect6nico y urbano. Sin embargo, solo pueden considerarse como piezas que pertenecen a la forma de arte que hemos planteado a aquellas en las que se aborda la pr6ctica del entorno en el que vivimos como tema o como componente destacado. As3, el *arte de la experiencia del espacio humano* se define como el conjunto de pr6cticas art3sticas cuyo tema central o materia de creaci6n es el ejercicio

¹ SALDARRIAGA ROA, Alberto, *La arquitectura como experiencia: Espacio, cuerpo y sensibilidad*, Villegas Editores, Bogot6, 2002, p. 54.

del hábitat que hemos edificado. Por otra parte, la *estética de la experiencia del espacio humano* es la teoría estética que consiste en valorar las obras de arte en función de la práctica del medio que cohabitamos que representan o generan. El vínculo entre el detrimento de los lazos interpersonales y la decadencia del uso del medio que cohabitamos es fundamental en esta nueva categoría de arte, cuya presencia en México hemos comprobado registrando la existencia de un conjunto de obras de arte que se agrupan bajo los términos expuestos.

El *arte de la experiencia del espacio humano* no estudia la articulación mencionada como esencial de manera universal, sino en un espectro muy variado. Sin el afán de establecer una tipología exhaustiva de las prácticas en cuestión, hemos propuesto antes una clasificación integrada por cinco tipos que corresponden a una forma de debilitación de la vivencia, la cual a su vez tiene su origen en un daño específico de las relaciones humanas: la falta de identidad, la manipulación, la invisibilidad, la fugacidad y el uso irreflexivo de la tecnología.

Por otra parte, aunque las piezas que integran la forma de arte mencionada no tienen un estilo que las diferencie, hemos identificado dos particularidades que se repiten frecuentemente: su interés en lo festivo y la inclusión de elementos propios de la cultura desde la que medita. En esta ocasión nos centraremos en la primera.

Hablar de lo festivo es referirnos a lo alegre, es decir no solo a la fiesta, sino a otras actividades, entre las que destacan los juegos. Deseamos acentuar tres rasgos de lo festivo: el uso de reglas, su gratuidad y la presencia de elementos residuales. El uso de reglas resulta interesante como tema de análisis sobre la vivencia del espacio porque mientras jugamos, el espacio real y las leyes que lo rigen se desvanecen temporalmente y se erige mentalmente un espacio virtual dentro del que entran en vigor, al menos transitoriamente, otras normas. Las reglas adquieren entonces un enorme poder porque gobiernan las acciones de los participantes, pero sobre todo, las relaciones que hay entre ellos y con otros elementos que configuran un lugar, mismo que fue definido por Henri Lefebvre (1991) como una forma de espacio que es producido por acciones humanas, por las experiencias de las personas. Es importante resaltar que con la utilización de muy pocos elementos reales puede definirse el lugar a que nos referimos, basta un par de piedras para demarcar una portería o una grieta para indicar el límite de un campo de juego imaginario. También hay que subrayar que los jugadores deben aceptar las reglas establecidas y que al hacerlo admiten colaborar en la creación de un espacio diferente.

Por otro lado, aunque no puede participarse en todas las fiestas o juegos sin pagar, hemos querido incluir la noción de gratuidad como un rasgo posible de lo festivo. Específicamente los juegos infantiles se caracterizan porque en ellos no hay comercialización, lo cual no significa que no haya otras clases de intercambio. Cuando se juega "rayuela" en México, por ejemplo, los jugadores lanzan monedas tratando de acercarse lo más posible a una raya dibujada en el suelo y quien se aproxima más puede quedarse con las monedas de los demás. También los juegos de canicas implican intercambios, uno de ellos consiste en dibujar un círculo en el suelo. Los participantes colocan en él algunas piezas y tiran por turnos tratando de sacarlas de los límites marcados. El ganador es quien más canicas logre sacar y puede conservarlas. Así, hay que reconocer que los juegos infantiles tienen implicaciones éticas porque se desarrollan en base a una serie de reglas, pero no mercantiles porque no es necesario pagar para jugar, sino solamente tener los elementos que se requieren.

Los elementos residuales son el último rasgo de lo festivo a que nos referiremos. Consideramos como tales a todos aquellos objetos que permanecen en un espacio después de que ha tenido lugar una fiesta y que de alguna manera extienden en el tiempo la práctica del espacio que compartimos. Un ejemplo de esto es la decoración elaborada con papel que se coloca en las fachadas de las casas de algunos barrios tradicionales de México durante una procesión de naturaleza religiosa y que permanecen luego de terminado el evento. Otro ejemplo es la colocación de faroles de papel de colores en las calles de ciertos barrios de este país mientras se llevan a cabo las posadas. Estas lámparas permanecen colgadas durante al menos quince días.

El *arte de la experiencia del espacio humano* está interesado en lo festivo por su capacidad de producir participación, inclusión y comunicación; y por su facultad para permitirnos construir un espacio virtual desde nuestros deseos más profundos y así repensar el espacio real. Como prueba de esto presentamos en los párrafos siguientes las obras de tres artistas mexicanos contemporáneos que hemos tomado de una selección previa de obras mexicanas perteneciente a la forma de arte mencionada y en las que se señalan las reglas y la gratuidad como distintivo del juego y los elementos residuales como característica de la fiesta. Las tres particularidades fueron empleadas respectivamente por los tres creadores en un discurso en que la relación entre lo real y lo festivo se manifiesta en analogías que contribuyen a la elaboración de una discusión sobre la práctica del medio que cohabitamos.

Pedro Reyes es un artista mexicano que creó la serie *Melodrama y otros juegos* (2013). Este grupo de piezas está integrado por acciones que se plantean a los asistentes a partir de una invitación a participar en juegos, los cuales son reinterpretaciones de juegos mexicanos tradicionales o creaciones del artista. Al inicio de la exposición se presenta un cartel que contiene las instrucciones de la serie y cada juego está también acompañado por un anuncio que comunica las reglas, como son: puedes tomar un cartel después de jugar, juega las veces que desees, pídele a uno o más desconocidos que jueguen contigo si se requiere, puedes jugar dentro o fuera del espacio expositivo, regresa las cosas a su sitio, juega en casa. Cabe destacar el uso de pocos elementos reales para la configuración del espacio virtual que propone el artista, tal como ocurre mientras se practica un juego improvisado. En su obra basta un cartel y un tablero inspirado en el juego "Serpientes y escaleras" o unos cojines para generar vivencias espaciales. A través de *Melodrama y otros juegos* el

creador propone un análisis sobre la automatización como origen de la configuración de espacios humanos que han promovido la disminución del contacto entre las personas y por lo tanto el empobrecimiento de la experiencia de dicho espacio en una campaña para evitar que estos juegos caigan en desuso por la rápida expansión de la tecnología.

En esta obra de Reyes sobresale su interés en volver tangibles las relaciones interpersonales, lo cual logra a través de la impresión de las instrucciones, mismas que son una característica de los juegos. La naturaleza de los lazos humanos, establecida en las reglas, genera un espacio efímero y virtual en el que se desarrolla el juego. No importa quien gane o pierda, solo la construcción de ese espacio productor de vivencias enriquecedoras a partir del cual recapacitar sobre el entorno real que cohabitamos. Todos los jugadores construyen y viven el espacio virtual tal como ellos mismos y otras personas lo hacen con el espacio real.

Francis Alÿs es un artista de origen belga nacionalizado mexicano que concibió la serie *Children's games*. Este conjunto de piezas está conformado hasta ahora por catorce videos que el artista comenzó a filmar en 1999 y que sigue desarrollando hasta la fecha, en la que se propone una reflexión sobre la construcción de espacios con identidad desde la colectividad, la comunicación, el agrupamiento social y la igualdad. Cada pieza es de corta duración, es presentada en *loop* y muestra a niños jugando en entornos ubicados en diferentes partes del mundo. Toda la serie se caracteriza por la presencia de la música como una manera de materialización del tiempo, un elemento fundamental del ejercicio del hábitat que hemos edificado porque este último se vivencia en pasado, presente y futuro. La intención del artista es registrar los juegos antes de que desaparezcan debido al rápido crecimiento de las ciudades en un esfuerzo por señalar el acercamiento social como vía para la construcción de vivencias humanas fortalecidas. Las piezas más recientes que integran la serie, y que se llaman igual que los juegos que muestran, incluyen *Piedra, Papel y Tijeras* (2013), *Piñata* (2013) y *Sillas* (2012). Un concepto relacionado con el juego que Alÿs destaca en esta serie es su gratuidad. En un momento histórico en que todo se ha mercantilizado, Alÿs propone los juegos infantiles como una lección de la que podemos aprender que nuestra identidad no está a la venta. Lo anterior puede notarse en que los participantes que se revelan en cada pieza respetan las reglas del juego en cuestión, con lo cual se insiste en el carácter negociable, pero no comerciable, de las acciones y del espacio humano en el cual se lleva a cabo cada juego. *Children's games* confronta las implicaciones éticas de los juegos infantiles con aquellas comerciales que han resultado favorecidas en nuestra sociedad en una metáfora de lo real a través de lo festivo.

Finalmente, destacamos *Versos sobre papel picado* del argentino naturalizado mexicano Máximo González. En esta pieza el artista retoma la artesanía mexicana que ha estado presente en las fiestas populares en México desde el siglo XVI. En la actualidad, sin embargo, el uso del papel picado se ha reducido notablemente, sobreviviendo en los centros urbanos donde hay una mayor percepción de seguridad y desapareciendo en la periferia y en los fraccionamientos cerrados en los que el aprecio por el espacio común y el contacto con los demás ha disminuido. A través de la colocación de papel picado, en ciertos espacios urbanos, con frases de poetas seleccionados por el artista como "Me inquieta que me hablen" se invita al usuario a analizar la manera en que los espacios menos apreciados se han vuelto invisibles. Uno de los elementos de la fiesta que es retomado en esta pieza de González son los elementos residuales que permanecen en el espacio humano después de la celebración y que señalan que ese punto o ruta fue sede de un evento temporal, lo cual es retomado por el artista para denunciar que algunos espacios humanos existen tan solo virtualmente en la mente de la colectividad, en un llamado a celebrarlo, a restablecer vínculos con los otros y a recuperar nuestra práctica del entorno real.

CONCLUSIONES

El arte de la experiencia del espacio humano es una forma de arte recién identificada y nombrada que se distingue por incluir un grupo de piezas que tienen como tema central o materia de creación a la vivencia del espacio que hemos construido. En él es fundamental el estudio del vínculo entre el deterioro de las relaciones humanas y el empobrecimiento de la experiencia del espacio humano, sin embargo no lo hace universalmente sino desde una gama variada. Este grupo de prácticas no tiene un estilo, pero hay dos peculiaridades que tienden a repetirse. Una de ellas es el eje en torno al cual se estructuró esta comunicación: su interés en lo festivo, que se ha dado por su capacidad de generar lazos humanos y de favorecer la construcción de un espacio virtual durante la fiesta o el juego.

La presencia del *arte de la experiencia del espacio humano* en México se ha comprobado a través de la identificación de obras. Partiendo de una selección previa de obras y centrados en el interés de esta forma de arte en lo festivo, se presentaron piezas de Pedro Reyes, Francis Alÿs y Máximo González. Cada una de ellas señala una característica de lo festivo: el uso de reglas, la gratuidad y los elementos residuales. A partir de estas particularidades se favorece que el participante reflexione sobre la manera en que la fiesta y el juego, entendidos como un espacio virtual, pueden compararse con el espacio real que construimos y cuya experiencia puede ser enriquecida desde el diálogo, el intercambio y la revaloración del espacio común.

FUENTES REFERENCIALES

- AUGÉ, Marc, Los no lugares, Espacios del anonimato, Gedisa, Barcelona, 2005.
- ARNOLD, Dana, Architecture as experience: radical change in spatial practice, Londres, 2004.
- BERNAL, Gonzalo, Cuestionamiento y recuperación del espacio humano en el arte mexicano contemporáneo (1997-2014), UPV, Valencia, 2015.
- BERNARDEZ, C. , Joseph Beuys, Nerea, Hondarribia, 1999.
- BOURRIAUD, Nicolas, Estética relacional, Adriana hidalgo, Editora, buenos Aires, 2006.
- DEBORD, Guy, La sociedad del espectáculo, Pre-textos, Valencia, 1999.
- DEWEY, John, Art as experience, Puttnam, nueva York, 1980.
- “Francis Alijs – Acerca de las Obras: Política de Ensayo” Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=neJfeLbvd1k> [último acceso: 01/abr/2015, 11:08 hrs.]
- GARCÍA VÁZQUEZ, Carlos, Ciudad hojaldre, Visiones urbanas del siglo XXI, Gustavo Gili, Barcelona, 2004.
- GONZÁLEZ, Máximo, “Vesos sobre papel picado” Disponible en: http://www.maximogonzalez.info/instalaciones/versos_sobre_papel_picado.php [último acceso: 03/may/2015, 11:42 hrs.]
- HUIZINGA, J. , Homo Ludens, Emecé, Buenos Aires, 1957.
- LEFEVBRE, Henri, The production of space, Blackwell Publishers, Oxford, 1991.
- NOGUÉ, Joan, La construcción social del paisaje, Biblioteca Nueva, Madrid, 2007.
- RASMUSSEN E., Steen, La experiencia de la arquitectura: sobre la percepción de nuestro entorno, Ed. Reverté, Barcelona, 2004.
- REYES, Pedro, “Melodrama and other ames” Disponible en <http://www.pedroreyes.net/melodramaandothergames.php?szLang=en&Area=work> [último acceso: 03/may/2015, 11:42 hrs.]
- WINNICOTT, D. , Realidad y juego, Gedisa, Barcelona, 1997.

Bouille de Vicente, Luis.

Investigador artístico. Profesor asociado en Universidad Castilla-La Mancha (UCLM), departamento de Didáctica de la expresión corporal, plástica y musical. Doctorando en el programa de la UCLM Investigación en Humanidades, Artes y Educación.

Cine Sólido, la indiscernibilidad de lo actual y lo virtual en nuestra experiencia del espacio cotidiano y sus objetos como escritura.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Instalación artística, paracinema, imagen dialéctica, imagen-tiempo, escritura espacial.

KEY WORDS

Artistic installation, paracinema, dialectical image, time-image, spatial writing.

RESUMEN

La práctica artística de investigación propuesta con la denominación de *Cine Sólido* indaga en las relaciones narrativas del espacio, tanto individuales como sociales, que se establecen entre el lenguaje, en este caso cinematográfico, y los objetos cotidianos que componen ese espacio; dicho de otro modo, constituye un caso particular de *escritura espacial*.

Partiendo de un guion cinematográfico ya escrito, y utilizando como herramientas conceptuales y creativas las teorías del montaje de S. Eisenstein, se “traducen” los enunciados descriptivos de las diferentes secuencias cinematográficas propuestas en el guion mediante el uso simbólico de series de objetos domésticos y cotidianos dispuestos directamente sobre el suelo, a modo de naturaleza muerta o *vanitas*. De la proposición *eisensteniana* del montaje como ideograma, “agua + ojo = «llorar»” (relación dialéctica entre imágenes cinematográficas), pasamos a otro tipo de relación dialéctica, no ya entre imágenes sino directamente entre objetos “sólidos”.

Producto de este dispositivo de *extrañamiento* del espacio cotidiano se manifiesta lo que en su estudio sobre el cine Gilles Deleuze llama una imagen-cristal, una variedad de imagen-tiempo, en la que las potencias de lo posible, de la infinitud de imágenes virtuales que estas combinaciones de objetos conjugan en sus relaciones simbólicas, se funden con la imagen actual perceptiva que de los objetos obtenemos, estableciéndose un circuito de intercambios en el pensamiento, que nos induce a una actividad contemplativa de una “situación óptica pura”.

Esta actividad intensa de pensamiento sobre nuestra realidad cotidiana se caracteriza por ejercitar una lectura del espacio tal y como Walter Benjamin propone al rastrear las características de la modernidad en las calles y pasajes de la ciudad de París de principios del siglo xx. *Cine Sólido* es un modo de rastrear en el tiempo actual las “mediaciones espaciales” (Olafur Eliasson) a las que nos enfrentamos y que predisponen nuestro comportamiento.

ABSTRACT

The artistic-research-based practice proposed with the designation *Cine Sólido* [Solid Cinema] inquires in the narrative relations of space, both individuals than socials, that are established between the language, cinematographic in this case, and the everyday objects that composes these space; in other words, constitute a particular case of *spatial writing*.

Based on a film script already written, and using like conceptual and creative tools the montage theories of S. Eisenstein, will "translate" the descriptive statements of the different film sequences proposed in the script through everyday objects series' symbolic use directly disposed on the floor, as a still life or *vanitas*. From *eisensteinian* proposition of montage as ideogram, "water + eye = «to cry»" (dialectical relation between cinematographic images), go through to another dialectical relation, not already between images but between "solid" objects directly.

Product of this everyday space's *estrangement* device will display that Gilles Deleuze's film studies named a crystal-image, a time-image's variation, where the possible potencies, the myriad of virtual images that this objects combinations marry up in its symbolic relations, will merge with the current perceptual image of the objects we get, establishing an exchanges circuit in thought, which leads us to a contemplative activity of a "pure optical situation".

This intense activity of thinking about our daily reality is characterized by a reading space exercise as Walter Benjamin proposes to trace the characteristics of modernity in early twentieth century city of Paris' passages and streets. *Cine Sólido* is a way to track in the current time the "spatial mediations" (Olafur Eliasson) to which we face and predispose our behavior.

CONTENIDO

LA MUESTRA

Si nos atenemos a la presentación de su resultado final, *Cine Sólido* es una instalación artística formada por agrupaciones ordenadas, o series, de objetos heteróclitos del ámbito doméstico o cotidiano [ilustración 1]; la elección de los artefactos y su combinación corresponden a una labor de "traducción": a partir de un guion cinematográfico previamente escrito o elegido para la ocasión [ilustración 2], se extraen de cada una de las secuencias descritas un enunciado significativo o *lexía*¹, el cual es traducido a combinaciones de objetos cuya interpretación, tanto formal como simbólica, pueden suplantar a las significaciones de las palabras escritas en el enunciado.



Ilustración 1. Instalación. (Secuencia 1: DORMITORIO APARTAMENTO. INTERIOR / DÍA.)

¹ Barthes, Roland: *S/Z*, Siglo Veintiuno, Madrid, 1980, pp. 8-12.

1. DORMITORIO APARTAMENTO. INTERIOR / DÍA

ANA (Mujer de 37 años, morena, alta, de porte tranquilo y estable) se despierta en su dormitorio. Lentamente se despereza y se levanta. ANA se dirige hacia la ventana y mira a través de ella. El sol se asoma por entre las boscosas montañas.

ANA:

(Gesto de disgusto)

-¡Joder! Otra vez lo mismo. Estoy harta. ¡Mira dónde está la catedral! ¡No me lo puedo creer!

ANA se acerca a la mesa y se pone a teclear en el ordenador. Al cabo de unos segundos la impresora comienza a funcionar y expulsa un papel. ANA lo coge y lo mira con resignación.

ANA:

-Hoy estoy a tomar por saco. Tengo que darme prisa.

ANA sale de la habitación.

Ilustración 2. Guion. (Secuencia 1: DORMITORIO APARTAMENTO. INTERIOR / DÍA.)

EL PROCESO.

En cuanto al proceso de trabajo, los métodos lingüísticos predominan sobre el resto, incluidos los formales o estéticos: se procede en primer lugar mediante una lectura analítica del guion cinematográfico destacando las partes más importantes y suprimiendo lo accesorio, para posteriormente sintetizar los acontecimientos más relevantes de cada secuencia en su correspondiente *lexía* o unidad de lectura que contiene todas las capas de sentido incluidas en el texto ("significante tutor") [ilustración 3], según Barthes. Puede parecer que esta forma de actuar sobre el texto es destructiva con él, pero al entender de Nelson Goodman, es así como se "crean mundos"² nuevos.

1. DORMITORIO APARTAMENTO. INTERIOR / DÍA

ANA se despierta. Mira por la ventana. El sol entre montañas.

ANA se disgusta por el lugar de la catedral.

ANA imprime un plano.

ANA está lejos.

Lexía:

ANA /despierta/ y /mira/ las /montañas/ por la ventana. Se /disgusta/ por lugar de la /catedral/. /Imprime/ un /plano/. Está /lejos/.

Ilustración 3. Lexía. (Secuencia 1: DORMITORIO APARTAMENTO. INTERIOR / DÍA.)

A partir de las lexías-secuencias comienza el trabajo de "traducción" de palabras a objetos, a través de la multiplicidad de asociaciones que se pueden establecer atendiendo a tres niveles de análisis³: el nivel "literal" de su definición en el diccionario, el nivel "metafórico" de su interpretación cultural e histórica por parte de la enciclopedia, y el nivel "pragmático" basado en los usos personales o *idiolecto* que cada persona experimenta en relación a uno u otro objeto. Así, cada palabra de la lexía es "representada" por un objeto o una serie de éstos basándose en las asociaciones que se pueden extraer de su estudio y análisis [ilustración 4].

² Goodman, Nelson: *Maneras de hacer mundos*. Visor, Madrid, 1990.

a) Composición y descomposición, b) ponderación, c) ordenación, d) supresión y complementación y e) deformación.

³ Reelaboración de las tesis presentadas por Umberto Eco en relación a las maneras de lectura de un texto, en Eco, Umberto: *Lector in fábula*, Lumen, Barcelona, 1993.

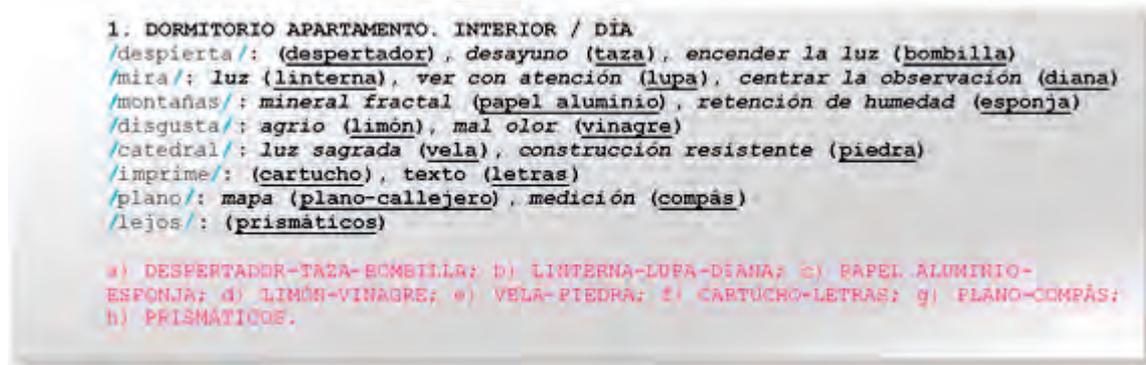


Ilustración 4. Objetos. (Secuencia 1: DORMITORIO APARTAMENTO. INTERIOR / DÍA.)

Por último, la forma de presentación y colocación de los objetos siempre se realiza sobre una superficie horizontal, ya sea una mesa o, preferentemente, el suelo, separando por medio de intervalos regulares las series de objetos que forman parte del conjunto global o secuencia; cabe destacar que la combinación de enseres nunca procede por construcción o superposición de unos sobre otros, sino únicamente por yuxtaposición, de ponerlos unos al lado de otros, y que la “construcción” se lleve a cabo en la mente de los espectadores-lectores que tratan de descifrar el enigma que se les presenta; el conjunto de objetos va acompañado por una cartela con la lexía o texto descriptivo de la secuencia, que actuaría como “pie de foto” que da la pista de sus posibles interpretaciones, *un jeroglífico tridimensional dispuesto para ser leído en un acto de adivinación*.

En este proceso de trabajo brevemente descrito surgen una serie de conceptos que refuerzan la idea artística, literaria, cinematográfica y espacial que la denominación *Cine Sólido* anticipa, y que se comprometen con uno de los efectos más relevantes de la instalación: hacer de la experiencia de un estado de cosas actual una lectura virtual del espacio cotidiano, con todo lo que ello implica de intensificación de la experiencia y conocimiento. A continuación analizamos someramente algunos de estos conceptos más importantes:

MONTAJE

A la combinación de objetos yuxtapuestos para la elaboración de cada una de las secuencias integrantes de *Cine Sólido* también se le puede denominar *montaje*. Precisamente este término resulta clave para comprender las prácticas artísticas de las vanguardias históricas, según Peter Bürger, que, en su *Teoría de la Vanguardia*, establece una clasificación de la obra de arte atendiendo a su carácter orgánico o inorgánico: la obra orgánica (simbólica) sería aquella en la que se oculta el artificio, su construcción, dando aparente sensación de unidad de las partes para formar el todo, mientras que la obra inorgánica (alegórica) muestra abiertamente su forma de construcción, evitando la sensación de completitud de la obra⁴. Son precisamente las obras vanguardistas las calificadas como inorgánicas, las que dejan ver la mano del artista en su construcción, evidenciando su carácter convencional y arbitrario frente a las obras de arte clásico, que parecen fruto de la propia naturaleza. Entre los procedimientos de construcción alegóricos destaca el del montaje; para Bürger, el procedimiento que ilustraría la obra de vanguardia sería el montaje puesto en juego en los collages cubistas; en éstos, fragmentos de realidad seleccionados por el artista se combinan en la unidad del cuadro, del espacio de representación, con elementos pictóricos realizados por el artista: las obras vanguardistas “no remiten como signo a la realidad, sino que *son* realidad”⁵.

Pero también el montaje propiamente cinematográfico resulta relevante en este asunto. Para Sergei Eisenstein, cineasta soviético de principios del siglo xx, el cine es fundamentalmente montaje de imágenes en búsqueda de un materialismo dialéctico visual; en este sentido, son reveladoras las teorías que sobre esta técnica elaboró el director de *Acorazado Potemkin*; cabe destacar su concepción del montaje como *ideograma* y la teoría del montaje de *atracciones*: en primer lugar, la yuxtaposición secuencial de imágenes cinematográficas propias del montaje producen un efecto perceptivo e intelectual de escritura de ideogramas; en japonés, éstos últimos se forman mediante la combinación de dos o más jeroglíficos sencillos que corresponden a objetos, pero, que en el ideograma final producto de los jeroglíficos, se representa un concepto y no una suma de objetos; esta idea se aplica al cine, en el que la combinación secuenciada de dos imágenes de objetos producen un concepto: por ejemplo “un cuchillo + un corazón = ‘dolor’”⁶; en segundo lugar tenemos a las imágenes intermedias indirectas o *atracciones*, aparentemente desconectadas de las acciones

⁴ Bürger, Peter: *Teoría de la Vanguardia*, Península, Barcelona, 2000. “En las obras de arte orgánicas (simbólicas) la unidad de lo general y lo particular se da sin mediaciones; en las obras inorgánicas (alegóricas), por el contrario, entre las que se encuentran las obra de vanguardia, hay mediación. Aquí el momento de la unidad está en cierto modo contenido muy ampliamente, y en el caso extremo sólo lo produce el receptor”, p. 112.

⁵ *Ibid.*, p. 142.

⁶ Eisenstein, Sergei: *Teoría y técnicas cinematográficas*, Rialp, Madrid, 2002, p. 85.

precedente y posterior, pero que establecen un puente y crean una atmósfera entre ellas, *continuando por medio de la interrupción la acción precedente en la posterior*⁷.

Cine Sólido hace referencia a estos dos tipos de montaje: al de la obra de arte vanguardista al utilizar fragmentos de realidad (objetos) sobre un espacio real, que, por tiempo limitado, se convierte en plano de representación, en el que los objetos tienen el carácter ambivalente tanto como estado de cosas actual como de signos virtuales de lectura artística; y al de la obra cinematográfica eisensteiniana, produciendo ideogramas o conceptos a partir de la combinación de objetos, y, como conjunto total de objetos que describen la secuencia, una *imagen atracción*, que conecta los espacios reales de donde proceden cada uno de los objetos con el espacio de exposición o montaje propiamente dicho, en una superposición o sobreimpresión fotográfica entre el espacio actual y los espacios virtuales a los que los objetos individualmente convocan. En el sentido que le atribuye Walter Benjamin, la instalación artística *Cine Sólido* se comporta como una **imagen dialéctica**⁸, un instante de suspensión del transcurrir del tiempo, en el que el pasado y el presente, el allí y el aquí, se conectan formando tensiones dialécticas; en algunas cosas esta *imagen dialéctica* recuerda al concepto de *imagen-tiempo* que expondremos a continuación.

IMAGEN-TIEMPO.

¿Qué es una *imagen-tiempo* para Gilles Deleuze? Es un tipo de imagen característica del cine moderno —desde el neorrealismo italiano al cine experimental de las *neovanguardias*— cuya principal cualidad es la activación del pensamiento en el espectador por encima de otras activaciones motoras, afectivas o sensoriales, propias de las imágenes-movimiento que conforman el cine clásico⁹. El tiempo, en el tipo de imágenes cinematográficas modernas (imagen-tiempo), se presenta de forma directa, dando lugar a “situaciones ópticas y sonoras puras” que, al desconectar a las cosas de sus “nexos sensoriomotores”, hace que entre todas ellas se establezcan relaciones que conforman a la imagen-tiempo como legible y no sólo como visible; los movimientos de cámara en este tipo de imágenes funcionan como una conciencia que “establece relaciones mentales” entre las diferentes partes de la imagen, haciéndose manifiesto el proceso de pensamiento.

Uno de los estados que conforman a la imagen-tiempo es la imagen-cristal; ésta es un tipo de imagen fruto del intento del cine moderno, no sólo de describir visualmente unos acontecimientos relacionados sino de dotar de todo un universo virtual “fuera de campo” a las imágenes que se muestran en las películas; las imágenes-cristal son el producto de ese circuito establecido entre la imagen actual y las “imágenes-recuerdo, imágenes-sueño, imágenes-mundo”.

Llevando esta tendencia a su culminación diremos que la propia imagen actual tiene una imagen virtual que le corresponde como un doble o un reflejo. En términos bergsonianos, el objeto real se refleja en una imagen en espejo como imagen virtual que, por su lado y simultáneamente, envuelve o refleja a lo real: hay “coalescencia” entre ambos. Hay formación de una imagen de dos caras, actual y virtual. Es como si una imagen en espejo, una fotografía, una tarjeta postal cobraran vida, se independizaran y pasaran a lo actual, sin perjuicio de que la imagen actual vuelva en el espejo, recobre su sitio en la tarjeta postal o en la fotografía, según un doble movimiento de liberación y de captura.¹⁰

La imagen-cristal se asemeja al vidrio de dos caras de una ventana en las que hemos realizado unos dibujos o pinturas indistintamente y que se perciben simultáneamente, a pesar de formar parte de lo interno y lo externo; en el cine moderno, esta cualidad cristalina se consigue mediante el uso de imágenes reflejadas en espejo o en superficies pulidas y brillantes, o con la inclusión de la imagen dentro de la imagen, o el cine dentro del cine; en todos estos casos se produce un circuito que hace que el personaje de la imagen actual se *virtualice* por la presencia de su imagen virtual en el espejo, y al mismo tiempo el reflejo se actualice en relación al personaje

⁷ Deleuze, Gilles: *La imagen-movimiento*, Paidós, Barcelona, 1994.

“(…) una acción puede prolongarse en representaciones escultóricas y plásticas que nos alejan de la situación presente: por supuesto, los leones de piedra en Potemkin, pero sobre todo las series escultóricas de *Octubre* (por ejemplo, la llamada de los contrarrevolucionarios a la religión, se prolonga en una serie de fetiches africanos, divinidades hindúes y budas chinos). En *Lo viejo y lo nuevo*, este segundo aspecto cobra toda su importancia: la acción está suspendida, ¿funcionará la desnatadora? Cae una gota y después una oleada de leche, pero que va a prolongarse en imágenes de chorros de agua y chorros de fuego sustitutivos (un manantial de leche, una explosión de leche)”, p. 255.

⁸ Concepto que, por falta de espacio, no podemos tratar en esta comunicación. Las ideas de Walter Benjamin y Aby Warburg sobre las imágenes materialistas y la historia son el punto de partida para esta idea de IMAGEN DIALÉCTICA.

⁹ Deleuze, Gilles: *La imagen-tiempo*, Paidós, Barcelona, 1987.

“La mirada imaginaria hace de lo real algo imaginario. Al mismo tiempo que se torna real a su vez y nos da de nuevo realidad. Es como un circuito que intercambia, corrige, selecciona, y nos vuelve a lanzar”, p. 21.

“Un tópicos es una imagen sensoriomotriz de la cosa. Como dice Bergson, no percibimos la cosa o la imagen entera, percibimos siempre menos que eso, sólo percibimos lo que estamos interesados en percibir, o, mejor dicho, lo que tenemos interés en percibir a causa de nuestros intereses económicos, de nuestras creencias ideológicas, de nuestras exigencias psicológicas. Así pues, de ordinario no percibimos más que tópicos. Pero si nuestros esquemas sensoriomotores se descomponen o se rompen, entonces puede aparecer otro tipo de imagen: una imagen óptica-sonora pura, la imagen entera y sin metáfora que hace surgir la cosa en sí misma, literalmente, en su exceso de horror o de belleza, en su carácter radical o injustificable, pues ya no tiene que ser «justificada», bien o mal...”, pp. 35-36.

¹⁰ *Ibid.*, pp. 97-98.

reflejado; parece que al mostrarse simultáneamente la imagen actual y la virtual, la cosa o personaje se nos aparece completo, en toda su intensidad y dimensión.

¿Por qué *Cine Sólido* puede considerarse una imagen-tiempo, en su formato de imagen-cristal? Al percibir un conjunto heterogéneo de objetos domésticos o de uso habitual estéticamente ordenados sobre el suelo de una sala surgen dos tipos de inquietudes, una *retrospectiva* y otra *prospectiva*. ¿Qué ha pasado aquí? Alguien ha realizado un gasto de energías al coleccionar unos objetos banales aparentemente sin conexiones conceptuales y mostrarlos sobre el suelo, fuera de sus lugares habituales de uso y almacenamiento; una sensación de extrañeza nos asalta debido a este comportamiento inusual. ¿Qué objetivo o finalidad tiene esta colección de objetos? La ordenación y espaciado de los objetos no parece azarosa o fruto de la casualidad, existe una economía simbólica de los objetos que, junto con el texto que titula el conjunto, incita a elaborar pensamientos, teorías, intuiciones, sobre la instalación de imágenes sólidas y texto, en esta especie de *emblema estereométrico*. El pasado y el futuro se funden en el instante presente del receptor de *Cine Sólido*, transformándose el momento en una porción completa de tiempo, compuesta simultáneamente de sus tres estados. *El tiempo representado directamente*.

Al encontrarnos con la instalación, no surge la necesidad de interactuar físicamente con los objetos, no nos asalta el deseo de usarlos ya que al hallarse descontextualizados pierden su habitual uso y función, los “nexos sensoriomotores” se inhiben en contraposición con la aparición de una “situación óptica pura”: nos basta con observar los objetos, acercarnos, alejarnos o rodearlos mientras la mirada acciona los pensamientos, una mirada que se comporta como los movimientos de cámara de la conciencia; establecemos relaciones conceptuales entre los objetos en colaboración con el texto; *Cine Sólido*, por tanto, se torna legible por las posibles conexiones virtuales entre los objetos, en el intento de descubrir la lógica interna de la instalación. Esa legibilidad, esa sensación de que los útiles no responden a una función de uso (conocida por todos) sino que hay algo más detrás de esa combinación concreta, convoca ante nosotros a las imágenes virtuales, a las posibilidades simbólicas de los objetos que se funden con las imágenes actuales o tópicas que de ellos tenemos. Experimentar *Cine Sólido* no es sólo apreciar el estado de cosas actual, *los objetos reconocidos*, es además imaginar infinidad de estados de cosas virtuales a partir de las conexiones dialécticas que se establecen entre ellos, *los objetos leídos y pensados*.

PARACINEMA

De manera telegráfica me gustaría mencionar que lo cinematográfico no se encuentra únicamente en el cine convencional, compuesto por el dispositivo film-proyector-pantalla; el montaje, la relación dialéctica de imágenes, o la modulación del espacio y la luz producen efectos cinematográficos fuera de su medio específico; a esto se lo denomina *paracinema*¹¹. *Cine Sólido* se inscribe en este concepto de paracinema porque produce efectos cinematográficos de otra manera; a fin de cuentas las películas se “realizan” siempre en nuestras cabezas.

Para aportar un poco más de luz en este asunto del paracinema es conveniente referirnos al trabajo realizado por el historiador del arte George Kubler que, entre otras ideas, califica a los objetos como “acciones fósiles”¹², y relaciona directamente historiografía y cine, comparando los objetos con fotogramas de una película en movimiento; cada objeto concreto no sería más que una instantánea tomada de la duración del objeto-tipo, desde su origen hasta la última de las réplicas realizadas.

*Movimiento es probablemente un nombre inapropiado para los cambios que ocurren entre los miembros tempranos y tardíos de una serie de réplicas. Empero, una serie de réplicas, cada una hecha en un tiempo diferente, y todas relacionadas como réplicas que se basan en la misma forma original, describen a través del tiempo una apariencia de movimiento como la de los cuadros de una película que registra instantes sucesivos de una acción, que produce la ilusión de movimiento conforme pasan rápidamente por el rayo lumínico.*¹³

Cine Sólido, al trabajar con todo tipo de enseres cotidianos, establece conexiones entre “fotogramas” representantes de diferentes duraciones de objetos-tipo, de “acciones fósiles”, con lo que el montaje dialéctico de artefactos presenta una modalidad de paracinema.

¹¹ Para conocer ampliamente el concepto de PARACINEMA recomiendo la lectura de dos textos de Collado, Esperanza: a) *Paracinema. La desmaterialización del cine en las prácticas artísticas*, Trama, Madrid, 2012; b) *Paracinema. Del material fílmico a la desmaterialización del cine* [tesis], Universidad de Castilla-La Mancha, 2008.

¹² Kubler, George: *La Configuración del Tiempo*, Alberto Corazón, Madrid, 1975, p. 71.

¹³ *Ibíd.*, p. 94.

CONCLUSIONES

LEER EL ESPACIO

El uso prolongado de tecnologías transforma tanto a los individuos como a las sociedades; considero que *Cine Sólido* es una tecnología artística de lectura (y por lo tanto escritura) del espacio y que, en el desarrollo de su práctica habitual, forma actitudes mentales para la interpretación crítica del entorno, aquello que pretendía leer Benjamin en los escaparates de los pasajes parisinos en referencia a la modernidad, o en conseguir detectar las mediaciones espaciales que Olafur Eliasson¹⁴ atribuye a las instituciones, fuerzas invisibles que determinan nuestro comportamiento y forma de pensar. *Cine Sólido* ayudaría a superponer las capas virtuales de significaciones sobre la base actual de espacios y objetos meramente identificados y reconocidos, fomentando el pensamiento crítico sobre el ambiente.

FUENTES REFERENCIALES.

Barthes, Roland: *S/Z*, Siglo Veintiuno, Madrid, 1980.

Bürger, Peter: *Teoría de la Vanguardia*, Península, Barcelona, 2000.

Collado, Esperanza: *Paracinema. La desmaterialización del cine en las prácticas artísticas*, Trama, Madrid, 2012.

————— *Paracinema. Del material filmico a la desmaterialización del cine* [tesis], Universidad de Castilla-La Mancha, 2008.

Deleuze, Gilles: *La imagen-movimiento*, Paidós, Barcelona, 1994.

————— *La imagen-tiempo*, Paidós, Barcelona, 1987.

Eco, Umberto: *Lector in fábula*, Lumen, Barcelona, 1993.

Eisenstein, Sergei: *Teoría y técnicas cinematográficas*, Rialp, Madrid, 2002

Eliasson, Olafur: *Leer es respirar, es devenir*, Gustavo Gili, Barcelona, 2012.

Goodman, Nelson: *Maneras de hacer mundos*, Visor, Madrid, 1990.

Kubler, George: *La Configuración del Tiempo*, Alberto Corazón, Madrid, 1975.

¹⁴ Eliasson, Olafur: *Leer es respirar, es devenir*, Gustavo Gili, Barcelona, 2012.

Calderón García, Natalia.

Universidad de Barcelona, en su caso: estudiante de doctorado, Universidad de Barcelona, Pedagogías Culturales.

La Investigación Artística como espacio disruptivo de lo artístico y lo pedagógico

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Investigación Artística, producción de conocimiento, lo pedagógico, des-conocido.

KEY WORDS

Artistic Research, knowledge production, the pedagogical, un-known.

RESUMEN

En mi tesis doctoral *Irrumpir lo artístico, perturbar lo pedagógico: La Investigación Artística como espacio social de producción de conocimiento (2015)* utilizo como herramientas de investigación, los medios audiovisuales para registrar un encuentro dibujado donde la artista (Núria Güell), el comisario (Oriol Fontdevila) y la investigadora (yo), reflexionamos juntos sobre los modos de conocer en torno a la producción de un proyecto artístico.

Durante la edición del vídeo *En colaboración y conflicto. El trazo de nueve modos de conocer*, desvele nueve modos por los que el proyecto produjo conocimientos.

A partir de estos modos de conocer me pregunto ¿Qué espacio social se construyó mediante estas relaciones de producción de conocimiento?: ¿Cómo pueden estos modos de conocer informar sobre las nuevas posibilidades que abre la Investigación Artística? ¿Cómo se modifica lo artístico y lo pedagógico al analizarlos como relaciones espaciales, sociales y políticas que constituyen espacios de saber y de ser?

La maquinaria epistemológica que significa y da valor a las significaciones que construimos en el proyecto *La Síndrome de Sherwood* ha de sido puesta en cuestión con dos representaciones principales: el texto y los vídeos. Estas representaciones fueron construidas desde la reflexividad para hacer engarzar las piezas de distintas formas y a través de un posicionamiento disruptivo que alteró mi relación respecto a la Investigación Artística, lo pedagógico y a lo artístico.

ABSTRACT

In my dissertation *Irrumpir lo artístico, perturbar lo pedagógico: La Investigación Artística como espacio social de producción de conocimiento (2015)* I make use of research tools such as audiovisual media to record a drawing encounter where the artist (Núria Güell), the curator (Oriol Fontdevila) and the researcher (me) reflected together about the ways of knowing around an art project production.

During the edition of the video: *En colaboración y conflicto. El trazo de nueve modos de conocer*, I unveiled nine ways through which the project produced knowledge. And, based on these ways of knowing I ask myself: What social space was built through these relations of knowledge production? How can these ways of knowing inform about the new possibilities

Artistic Research opens? How are the artistic and the pedagogical modified when are being analyzed as spatial, social and political relationships that constitute being and knowing spaces?

Two main representations, the text of my dissertation and the videos that take part of it, question the epistemological machinery that signifies and values the meanings of the project *La Síndrome de Sherwood*. I built these representations using reflexivity to entangle pieces of different forms and through a disruptive position that altered my relation towards Artistic Research, the pedagogical and the artistic.

CONTENIDO

Introducción

Durante los cuatro años que he dedicado a mi investigación doctoral, enfoqué mis intereses hacia responder qué conocimientos resultaban de la realización de un proyecto artístico: *La síndrome de Sherwood* de la artista Núria Güell y el comisario Oriol Fontdevila. Para poder visibilizar los conocimientos que el proyecto había construido me concentré en trazar las relaciones epistemológicas y con ellas, los espacios sociales que habían generado.

Mi investigación abrió un espacio para nuevas relaciones epistemológicas y ontológicas al desestabilizar la práctica artística y, al ponerla en tensión a través de la noción de lo pedagógico, dejar de verla como ilustradora o productora de artefactos. Es decir que no sólo busqué visibilizar los aprendizajes producidos en el proyecto artístico, sino que reflexioné acerca de cómo se generaron éstos y qué nuevos sujetos pedagógicos *-subjects-yet-to-come-*¹ se conformaron en este proceso.

Para poder dar forma a relaciones que delimitaron el espacio social de producción de conocimiento, propuse a la artista y al comisario un encuentro en el que les pedí que trazaran los agentes involucrados en su proyecto y la manera en que habían vinculado éstos. El encuentro –los dibujos y las conversaciones– fue registrado en vídeo con cuatro distintas cámaras que pusieron de manifiesto mi posicionamiento de perspectiva múltiple, que, de la mano del Construccionismo social², es reflejo de una visión parcial y fragmentada.

A partir de la edición de los vídeos encontré en las reflexiones de Núria y Oriol nueve modos de conocer que pude reconocer a partir de estrategias de codificación inspiradas en los modos de análisis de la *Grounded Theory* de la segunda generación³.

La Investigación Artística que permite y promueve el uso de herramientas artísticas (el vídeo y el dibujo, en este caso) para la investigación, fue la columna vertebral de mi proceso metodológico. Al ser éste un camino en construcción, que no es definido a priori sino en el proceso mismo, fue indispensable dar cuenta de la toma de decisiones según la reflexividad⁴. La reflexividad demanda del investigador/investigadora el cuestionamiento de su propia interpretación, Macbeth lo llama investigador en constante auto-inspección (*researcher in ongoing self-scrutiny*).

La comunicación que a continuación presento trata de limitarse a una parte de mi investigación que cuestiona el espacio disruptivo entre lo artístico y lo pedagógico, y genera nuevos vínculos entre la academia y el arte para posibilitar nuevos espacios de conocimiento.

Desarrollo

¿Qué espacio se abre entre lo pedagógico y lo artístico cuando ponemos en tensión los modos en los que el arte produce conocimientos?, ¿Qué función juega la Investigación Artística en la visualización de estos conocimientos?, ¿Cómo dar cuenta de un proceso artístico para que los conocimientos producidos puedan ser valorados y utilizados en la academia?

Durante mi investigación doctoral y, específicamente, a partir de la edición de los vídeos comprendidos en ésta, pude visibilizar nueve modos de conocer que los participantes de esta investigación y yo compartimos. Me di a la tarea de relacionar los conceptos de dichos modos para encontrar qué *espacio social de producción de conocimiento* se dibujó entre su proyecto artístico y mi investigación.

El espacio social de producción de conocimiento lo concibo como la materialización de las relaciones pedagógicas entre los sujetos implicados. Utilicé el concepto de espacio social⁵ de Henri Lefebvre para pesar tanto la producción artística como la producción de

¹ Atkinson 2014

² Gergen y Gergen 2011

³ Bryant y Charmaz 2013; Kelle 2013; Noerager Stern 2013

⁴ Stronach et al. 2007; Macbeth 2001

⁵ Lefebvre 2013

conocimiento como generadoras de relaciones más que como fabricantes de objetos. El espacio social es la materialización de relaciones sociales (artísticas y pedagógicas) con el cual puede visibilizar y reconocer la forma del conocimiento del proyecto artístico. Así, el espacio social de producción de conocimiento al que apelé se constituyó mediante un acontecimiento pedagógico que generó un lugar (*made place*), una posibilidad que no había sido vislumbrada, para escenarios reflexivos. Ellsworth lo llamaría lugares anómalos de aprendizaje -*anoumalous places for learning*⁶:

“Pedagogy is seldom engaged as an *event* in which the *materiality* of a time and place of learning impinges on the *materiality* of the learning self understood as a ‘processual engagement of duration and movement, articulated through webs of sensations across landscapes and panoramas of spaces, bodies and time’ (Kennedy 2003, p.4) and educational materials”⁷.

De esta manera, el espacio social resultado tanto de los vídeos como de mi tesis, entendidos como significaciones audiovisuales o textuales, no sólo produjo representaciones sino construyó nuevas subjetividades, nuevas formas de ser en relación⁸. Esto es, unas relaciones pedagógicas *otras*.

A través de las experiencias de mi investigación y a partir de las miradas de los otros (*self-other*), construí la posibilidad de desconocer mis modos de comprensión sobre cómo percibía el vínculo entre lo artístico, lo pedagógico y la producción de conocimiento. Concebía la producción de conocimiento como un proceso que tenía lugar en una persona, que, en cierto sentido, fabricaba un producto: obtenía sensaciones e información del mundo exterior, las procesaba individualmente según su contexto y experiencias anteriores, para después externalizarlo en forma de idea (como artefacto). *Lo pedagógico* lo entendía atado a lo educativo, por lo que aprendizaje y conocimiento me parecían sinónimos. *Lo artístico* lo sabía productor de conocimientos, pero no sabía cómo lo hacía. Extrañarme dentro de mis propios marcos de comprensión, implicó el tránsito que asumí al poner en marcha mi investigación. Y, el desplazamiento de unos modos de comprensión a otros, ha sido la huella que muestra la materialización de las relaciones pedagógicas que establecimos. Esto es, el espacio social de producción de conocimiento resultante de esta investigación, es decir, la investigación misma.

“Transitional space... exists always and everywhere as potential”⁹. “...assemblages that incorporate pedagogical pivot points create a fluid, moving pivot place that puts inside and outside, self and other, personal and social into relation”¹⁰. Basándome en las ideas de Ellsworth, el espacio social de producción de conocimiento podría ser este lugar pivote en movimiento (*moving pivot place*), que ensambla los modos de conocer que antes desarrollé. Un espacio transicional que activa nuevas posibilidades de conocer y de ser en relación.

Considero que la producción de estos conocimientos sirve de motor para seguir planteando otras preguntas desde una postura más comprometida y más congruente, pues como dice Benjamin “La mejor tendencia es falsa si no incluye el ejemplo de la actitud con la cual es posible seguirla. Y el escritor sólo puede ejemplificar esta actitud allí donde hace algo realmente: en su acción de escribir”¹¹. Entonces, ¿cómo invito, desde mi proceso de investigación, desde mi producción visual y escrita, a posicionar a lo pares como colegas y colaboradores?

En el proceso de esta investigación he aprendido sobre algunos posibles modos de producción de conocimiento en un proyecto artístico. Ahora me pregunto: ¿cómo comparto este proceso de manera que se reactive en el espectador o en el lector, conseguir que se disemine? O, en términos de Deleuze y Guattari, para que genere hierba y no raíz¹². Desde esa misma óptica que cuestiona la pasividad de diseminación de los conocimientos producidos, Barthes describe el placer que encuentra en la suspensión, momentánea, de la maquinaria de producción de conocimiento:

“as an intellectual pleasure that can be found in a temporary suspension of the repetitive machines of knowledge production, a pleasure resulting from hovering in the in-between, a brief balancing in the chasm or the fault of the feno- and the geno-text, producing as Barthes states, a ‘staging of an appearance-as-disappearance’”¹³.

La Investigación Artística que realicé y de la que aquí he dado algunas pinceladas, se resiste a imponer una verdad sobre la manera de producir conocimientos en la investigación. Por eso, mi objetivo ha sido construir un aparato, una caja de herramientas, como diría Marrero¹⁴, que se pliegue y despliegue para desplazar estos relatos hacia otros campos de saber; un conjunto de posibles escenarios

⁶ Ellsworth 2005, p.5

⁷ *ibid.*, p. 24

⁸ Hernández y Padilla Petry 2011

⁹ Ellsworth 2005, p. 32

¹⁰ *ibid.*, p. 38

¹¹ Benjamin 2004, p. 49

¹² Deleuze y Guattari 2003

¹³ Slager 2012, p. 77-78

¹⁴ Marrero 2008

que suspendan y rearticulen modos de conocer, y que, a su vez, desplieguen nuevas maneras de relacionarnos, de conocernos y de ser en conjunto.

El espacio social de producción de conocimiento que se conforma al perturbar lo artístico y lo pedagógico.

Al visibilizar y designar los nueve modos de conocer del *proyecto La Síndrome de Sherwood* delimité el **espacio social de producción de conocimiento** que conformamos entre el proyecto artístico y mi investigación. Delinear la constelación social-espacial-político que los nueve modos dibujaron cuestionó y reconfiguró otros posibles vínculos entre lo artístico y lo pedagógico en cuanto a la producción de conocimiento, la producción artística, la investigación y la conformación sujetos pedagógicos. Así, a partir de haber puesto en cuestión la Investigación Artística y la producción de conocimiento, esta investigación propone dar otro sentido *al conocer* a partir de la constelación social-político-espacial.

Lo social

Desde el posicionamiento que fue construyendo mi investigación resulta impensable la práctica artística y la producción de conocimiento como procesos individuales. Y aún cuando esto no es nuevo –ejemplo de ello menciono al arte contemporáneo o posmoderno y teorías como la estética relacional¹⁵– definiendo la práctica artística como una intervención en la red de significaciones¹⁶ y por tanto una relación social y epistemológica. Trabajar desde la dimensión social y epistemológica de un proyecto artístico me compromete a defender el proceso transitivo y ontológico, y rechazar la noción de obra de arte como resultado final.

Lo mismo pasa con la producción de conocimiento. Al valorar sus cualidades relacionales, transitivas y, sobretodo ontológicas, más que entenderla como fabricante de conocimientos objetivos y fijos, el vínculo entre sujetos, objetos y espacios se ilumina y, la relación pedagógica se asume como responsable de conocimientos relacionales, transitivos y ontológicos, que construyen redes de sujetos (pedagógicos) en construcción.

La *colaboración* que Núria Güell rescata como uno de sus modos de conocer, resonó en mi investigación hasta reconfigurar las relaciones que como investigadora establecí con los otros, que no los concebía más como sujetos de investigación ni como informantes¹⁷, sino como colaboradores. Pensar a los otros como colaboradores en la investigación requiere valorar los saberes de los otros y reconocerlos como productores de conocimientos. Así, si la investigación es capaz de mirar desde una perspectiva múltiple, podrá reconocer sus conocimientos relacionales, transitivos y ontológicos e integrarlos en la red de significaciones que teje una investigación, que entonces será social no por investigar a los sujetos desde un enfoque sociológico, sino por defender la investigación como un proceso colectivo y social.

Ahora, asumir esta postura social respecto a lo artístico, lo pedagógico y respecto a la investigación me compromete como investigadora a ser perceptiva papel activo de los pares, como resonancias de mi investigación; conocer a partir del *feedback*, diría Núria. Me parece fundamental el papel que los pares pueden desempeñar en una Investigación Artística donde los límites y los estatutos de rigor son tan variables. Los pares, entonces, serán quienes legitimen la validez de otras formas de investigar partir de la transparencia en la toma de decisiones (metodología). Reconocer el *feedback* de los pares como la legitimación de otras formas de conocer será establecer una co-relación de evaluación y validación entre compañeros.

Lo político

A medida que se fue desarrollando mi investigación, y conforme me acerqué a teorías pedagógicas como las de Atkinson y Ellsworth y constructoristas¹⁸, comprendí que además de preguntarme qué conocimientos producimos, era mi responsabilidad como investigadora también preguntarme ¿a qué responden dichas significaciones?, ¿a quién benefician estos entendimientos?

Así que además de producir conocimientos y visibilizarlos, mi investigación habría de problematizarlos. Lo que Oriol argumentó con la idea de *trabajar desde el conflicto*, y Atkinson ha explicado como *perturbar los marcos de entendimiento*¹⁹, yo habría que hacerlo con las mismas representaciones y narrativas que estaba construyendo tanto en los vídeos como en el texto.

Consecuencia de ello fue el desplazamiento que sufrió mi pregunta de investigación de ¿cómo produce conocimientos un proyecto artístico?, a ¿cómo se modifican lo artístico y lo pedagógico a partir de una investigación que visibiliza y cuestiona los modos de conocer de un proyecto artístico?

¹⁵ Bourriaud 2006

¹⁶ Bourriaud 2005

¹⁷ Pink 2001

¹⁸ Gergen y Gergen 2011; Ibáñez Gracia 2001; Íñiguez 2003

¹⁹ Atkinson 2011

Este desplazamiento marca un posicionamiento que, al entender lo epistemológico como político, supone irrumpir en el tipo de conocimientos que busca y promueve. Y es a partir de generar conocimientos disruptivos que la práctica artística al igual que la investigación, puede ser política, no por el tema que trate sino por la manera de problematizar la situación y de cuestionar 'lo dado'. Así, pienso que el proyecto de Núria no es político por lidiar con tema de la policía sino por la postura con la que se acerca a esta situación, la desconoce y la cuestiona; para usar sus mismas palabras, en cómo la interpela.

Pero, es necesario dejar en claro que no es mi intención establecer dualidades entre lo normativo y lo alternativo. Y para salir de esta trampa dualista recurro al concepto de *self-other*²⁰ que mira nuestros propios marcos de entendimiento con extrañeza para encontrar en nuestra propia perspectiva o posicionamiento estas normativas que des-conocer. La reflexividad me permitió cuestionar mis normativas en las representaciones que fui construyendo y des-conocer mis posicionamientos sobre lo artístico, lo pedagógico, a través de lo político.

Lo espacial

Lo espacial es una inquietud en mi hacer que ya se manifestaba en mis producciones artísticas²¹. Primero el espacio urbano, y después eso conformó un interés más sustancioso a partir del concepto de espacio social. Así mismo, mis visiones de del espacio también se modificaron según el desarrollo de esta investigación. Primero que nada comprender la posibilidad de disociar lo educativo de lo pedagógico²². Para después, ubicar las relaciones pedagógicas fuera de los límites escolares que limitan al sujeto a dos únicas posturas, y comprender cualquier sitio como una posibilidad espacial para construir conocimientos y una posibilidad epistemológica para construir espacios pedagógicos.

Lo artístico y lo pedagógico funcionan como productores de conocimientos espaciales: corporeizados, situados y contextualizados, es decir que se significan en relación con los espacios-cuerpos. Éstos no son prácticas aisladas ni fijas. Están en constante transformación epistemológica tanto espacios como sujetos; son conocimientos transitivos y ontológicos, pero situados, contextualizados y corporeizados.

A partir de desvelar los nueve modos de conocer de Núria y Oriol pude visibilizar cómo la producción de conocimiento construye espacios: el proyecto artístico se volvió un espacio de reflexión y aprendizajes y construyó sujetos pedagógicos: la artista, el comisario y la investigadora, todos estábamos explorando y aprendiendo de nuestras formas de conocer a partir del arte y la investigación.

En el vídeo, Oriol Fontdevila explica cómo en su práctica comisarial busca no obviar los límites con los que trabaja sino activarlos a partir de convertirlos en una bisagra. Yo entiendo esta bisagra como una herramienta pedagógica que, en términos de Deleuze, puede convertir una línea, en un pliegue; la unidad o lo dual en múltiple²³, que puede proyectar una situación hacia otras dimensiones, hacia otros terrenos con distintos contextos, otros cuerpos y por tanto otros marcos de entendimiento. Es decir que la bisagra puede generar, tanto en lo artístico como en lo educativo, reflexividad. La reflexividad moverá a los conocimientos no de lugares físicos sino los marcos de interpretación para desconocer lo ya sabido y volver a explorar desde la mirada de otro sujeto en nuestro mismo cuerpo, un sujeto pedagógico.

Conclusiones

Irrumpir las nociones de investigación, de lo artístico y lo pedagógico, ha sido el detonador para engarzar otros escenarios de significación y generar nuevas posibilidades de conocer, de nombrar y de ser. Al tiempo que en mi investigación doctoral se construyó un espacio social de producción de conocimiento, también nos fuimos construyendo como una red de sujetos pedagógicos en transición.

Des-conocer los mismos marcos de comprensión que fui generando a lo largo de mi investigación, abrió espacios disruptivos que desestabilizaron lo que en el proceso se había vuelto establecido, y, ahí fue que se posibilitó la emergencia de nuevos espacios de conocimiento. En este caso a través de la Investigación Artística rompí entre el arte e investigación (universidad) lo estipulado como proceso de investigación (rigor, transparencia, validación de datos, metodología) para posibilitar nuevas relaciones y nuevos escenarios entre lo artístico y lo pedagógico.

Los nueve modos de conocer que el vídeo muestra sobre el proyecto de Núria y Oriol ejemplifican otras formas por medio de las cuales el saber puede ser forjado y cuestionado a través del arte. Y a través de éste conformar nuevos sujetos pedagógicos engarzados en una red epistemológica consciente y comprometida.

²⁰ Atkinson 2014

²¹ Ver <http://www.natalia-calderon.com>

²² Hernández 2006

²³ Deleuze 1989

FUENTES REFERENCIALES

- ATKINSON, D. 2011. *Art, equality and learning: pedagogies against the state*. Rotterdam: Sense.
- ATKINSON, D., 2014. *The Adventure of Pedagogy, Learning and the Not-Known*. Seminario en el programa de postgrado Artes y Educación. Sección de Pedagogías culturales, Facultad de Bellas Artes. Universidad de Barcelona.
- BENJAMIN, W. 2004. *El autor como productor*. México, D.F: Itaca.
- BOURRIAUD, N. 2005. *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- BOURRIAUD, N. 2006. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- BRYANT, A. y CHARMAZ, K. 2013. Introduction Grounded Theory Research: Methods and Practices. En: A. BRYANT y K. CHARMAZ (eds.), *The SAGE Handbook of Grounded Theory*. London ; Thousand Oaks, Calif: SAGE, pp. 1-28.
- DELEUZE, G. 1989. *El Pliegue: [Leibniz y el barroco]*. Barcelona [etc.]: Paidós.
- ELLSWORTH, E. 2005. *Places of Learning: media, architecture, pedagogy*. 1. New York and London: Routledge Falmer.
- GERGEN, J.K. y GERGEN, M. 2011. *Reflexiones sobre la construcción social*. 1º. Madrid: Paidós.
- HERNÁNDEZ, F. 2006. Campos, temas y metodologías para la investigación relacionada con las artes. En: INSTITUTO SUPERIOR DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO, *Bases para un debate sobre investigación artística*. Madrid: Secretaría General Técnica. Subdirección General de Información y Publicaciones.
- HERNÁNDEZ, F. y PADILLA PETRY, P. 2011. De investigador sobre jóvenes a investigar con jóvenes: relato de un proceso. *I Jornadas "Investigar con los jóvenes: cuestiones temáticas, metodológicas, éticas y educativas*. Barcelona: s.n.
- IBÁÑEZ GRACIA, T. 2001. *Municiones para disidentes: realidad-verdad-política*. Barcelona: Gedisa. Cla-de-ma.
- ÍÑIGUEZ, L. 2003. La psicología social en la encrucijada postconstruccionista. Historicidad, subjetividad, performatividad, acción. *XII Encontro Nacional da ABRAPSO. Estratégias de invenção – a Psicologia Social no contemporâneo*. Porto Alegre: Pontifícia Universidade de Católica do Rio Grande do Sul.
- KELLE, U. 2013. The Development of Categories: Different Approaches in Grounded Theory. En: A. BRYANT y K. CHARMAZ (eds.), *The SAGE Handbook of Grounded Theory*. London ; Thousand Oaks, Calif: SAGE, pp. 191-213.
- LEFEBVRE, H. 2013. *La producción del espacio*. Madrid: Capitán Swing.
- MACBETH, D. 2001. On «Reflexivity in Qualitative Research: Two Readings, and a Third ; 7; 35. *Qualitative Inquiry*. S.l.: Sage, pp. 35-68.
- MARRERO GUILLAMÓN, I. 2008. La fábrica del conflicto. Terciarización, lucha social y patrimonio en Can Ricart, Barcelona. [Consulta: 15 septiembre 2014]. Disponible en: <http://www.tdx.cat/handle/10803/722>.
- NOERAGER STERN, P. 2013. On Solid Ground: Essential Properties for Growing Grounded Theory. En: A. BRYANT y K. CHARMAZ (eds.), *The SAGE Handbook of Grounded Theory*. London ; Thousand Oaks, Calif: SAGE Publications, pp. 114-126.
- PINK, S. 2001. *Doing Visual Ethnography*. London: Sage.
- SLAGER, H. 2012. *The Pleasure of Research*. 1. Helsinki: Finnish Academy of Fine Arts.
- STRONACH, I., GARRATT, D., PEARCE, C. y PIPER, H. 2007. Reflexivity, the Picturing of Selves, the Forging of Method. *Sage Publications*, vol. 13, no. 2, pp. 179-203.

Mauricio Cándido Taveira.
Universidade de São Paulo-USP.

Agencia y diseño de interactividad de la película Arthur 2.0.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

RESUMEN

El trabajo tiene como eje trazar algunas consideraciones acerca de la concepción y desarrollo del diseño de interactividad de la película interactiva *Arthur 2.0*, de mi autoría, y realizar algunas reflexiones sobre el concepto de *agencia* e interface audiovisual, y en particular la que denominamos de *interface física transparente* –un sistema *eye-tracking* que integra *software* y dispositivos que permiten captar los deseos del interactor a partir del mapeo de los ojos.

ABSTRACT

The Communication proposes, through the concept of agency, the interactive design of the movie Arthur 2.0 and the required film/human interface. Arthur 2.0 is an interactive film with an eye-tracking system that we named: **Physical_Transparent Interface**. This systems consists of the film, an advanced image process software and the required motion capture devices which interpret the participants eye movements during the screening of the film. The motion capture device maps the eye movements of the participant and through the analyses of the eye movements, creates a narrative consistent with the participants predominant visual concentration points.

CONTENIDO

EYE TRACKING E INTERFACE AUDIOVISUAL.

La tecnología *eye-tracking* se ha mostrado muy eficiente para la realización de investigaciones en las áreas académica, privada y comercial. Ese relativo éxito ocurre, tal vez, porque es una tecnología que permite generar no solo una gama inmensa de información a partir del rastreo o mapeo de los ojos, sino también al mismo tiempo, garantiza al investigador, precisión y control de informaciones tales como: para donde alguien vio, cuantas veces, la duración de cada trayectoria recorrida por los ojos y muchas otras posibilidades. Campo fértil para muchas áreas de investigación. Debido a la gran escala de información generada por ese dispositivo, los análisis y posibilidades de usos son de la misma magnitud.

¿Cómo nuestros ojos se comportan cuando vemos una película? Lo que podemos afirmar de antemano es que, con o sin *eye-tracking*, cuando vemos una película los ojos están siempre en movimiento. Ora en una dirección, ora en otra. Muchas veces fijamos la mirada en determinados personajes, escenarios, pero la regla es que estamos siempre haciendo un trabajo de barrido constante.

ARTHUR 2.0

El guión de la película está compuesto de 37 escenas que constituyen 13 secuencias distribuidas en 85 minutos y la forma de exhibición: Pantalla de cine.

La estructura del guión está compuesta por tres líneas narrativas principales. Una la llamamos de *enfoque amoroso*. Y en ese eje Arthur intenta agradar a Fernanda con regalos. Y cuanto mayor su esfuerzo o deseo por agradaarla, más absurdo se torna cada intento. Y como Arthur no se concentra en el trabajo del proyecto del producto *Bouquet de Lirios*, importante para Severus, empresa en la que trabaja, al final del día podrá ser despedido.

La segunda línea la nombramos *enfoque proyecto* donde Arthur no privilegia las cuestiones amorosas. Se dedica más al trabajo en el proyecto del producto *Bouquet de Lirios*. Al final del día él podrá ser promovido. Traición y trabajo, público y privado se mezclan.

Y la última, denominada *enfoque proyecto A*, comienza la narrativa en el *enfoque proyecto*, sin embargo genera otro desenlace final. Aunque Arthur se empeña en el trabajo del proyecto del producto *Bouquet de Lirios*, al final del día el podrá ser transferido del sector de creación para el sector burocrático, departamento que él y todos los del departamento de creación odian.

La historia es contada desde el punto de vista del personaje Arthur y muestra su jornada de trabajo y/o trabajo y/o amorosa, a partir de sus inquietantes y confusos recuerdos y revela lo que él piensa o imagina sobre su jefe Miranda, su novia Fernanda y Dalton.

Para Arthur, Miranda, jefe del departamento de creación de la Severus, insiste en mostrar que tiene buen gusto, erudición –a través de citas de autores clásicos y de su gusto por productos importados, cree que son los mejores, particularmente, los franceses. Adora usar palabras de origen francés (llega al absurdo de hablar portugués con acento francés) pero no duda que más allá de no tener una buena fluencia en el idioma, es también motivo de burlas de sus subordinados.

Sobre Dalton, Arthur cree que él tiene un amorío con su novia Fernanda. Lo encuentra atlético, deportista, fuerte y seguro de sí. En todas las escenas Dalton es mostrado con trajes diferentes lo que lleva a creer que Dalton no existía y no trabajaba en la Severus, puede ser una creación de Arthur. Pura imaginación.

Para Arthur, Dalton hace y después piensa. Miranda adora reprenderlo porque Dalton siempre es muy franco y no aprueba los productos extranjeros degustados. Trabaja en el depósito, y hace entregas de materiales periódicos en el sector de creación de la empresa.

Para Arthur, Fernanda, su novia, es una vagabunda. Cree que ella tiene un amorío con el jefe Miranda y también con Dalton. Y aún cree que le roba sus ideas y proyectos presentados en la Severus.

Arthur, el narrador de la historia, intenta convencer al interactivo que su punto de vista es verdadero.

Las historias de Arthur, Miranda, Fernanda y Dalton en ese día de trabajo se cruzan en los tres enfoques narrativos, conforme al diagrama de flujo del guión y del *design* de interactividad abajo.

Diagrama de flujo del guión.

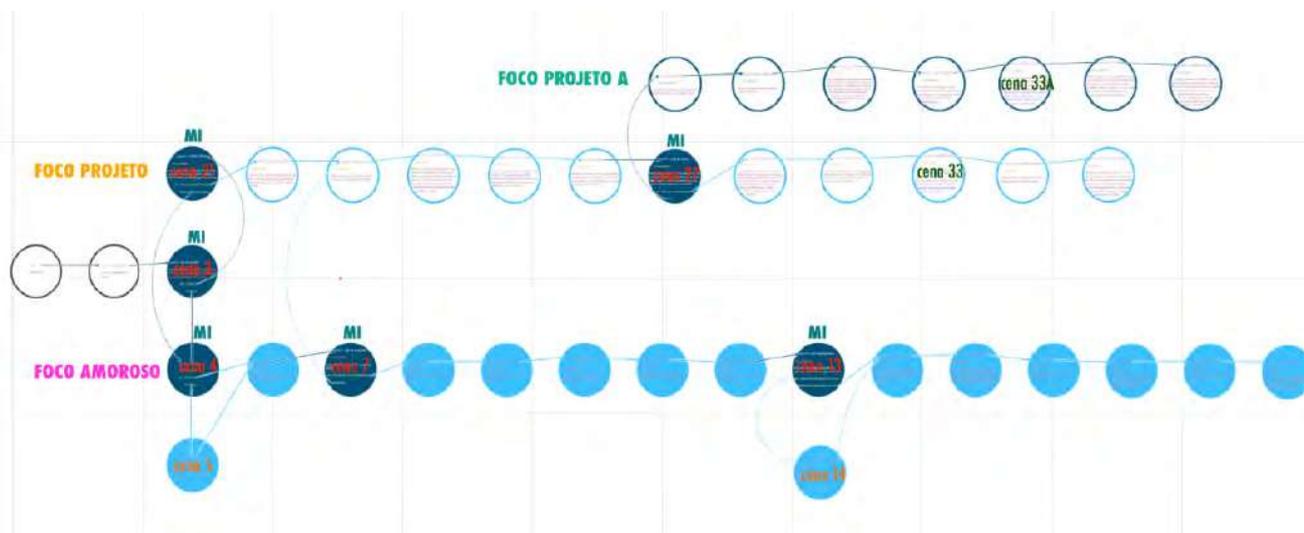
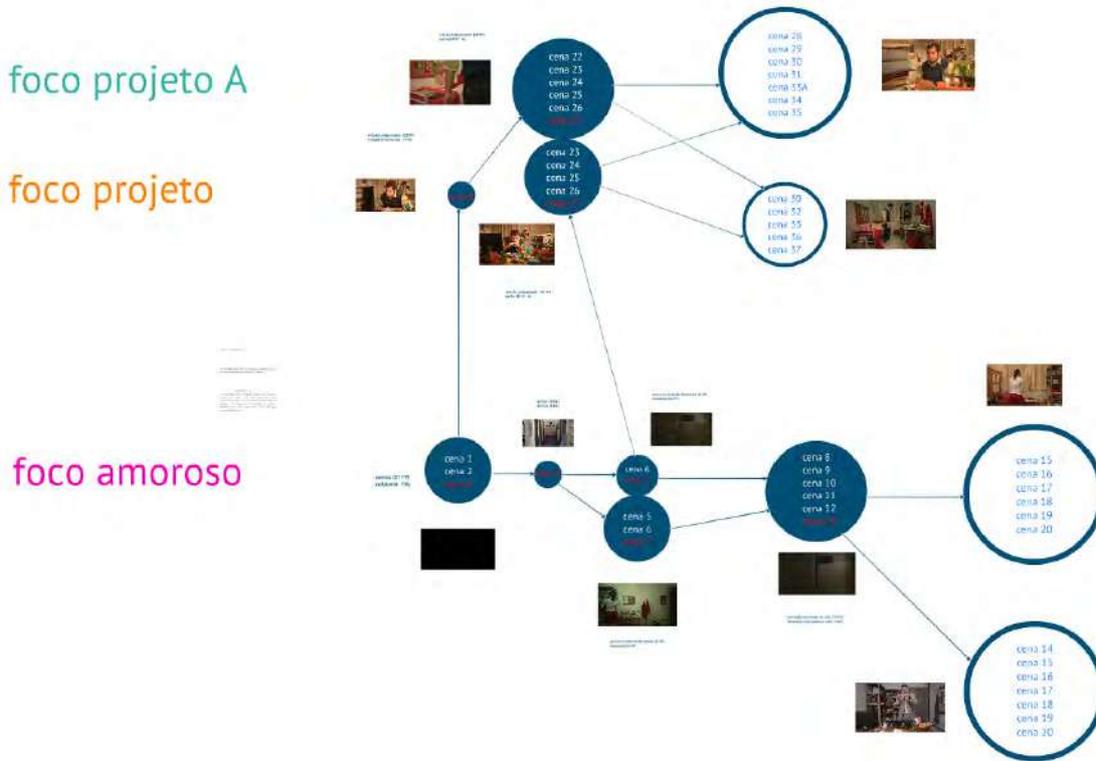


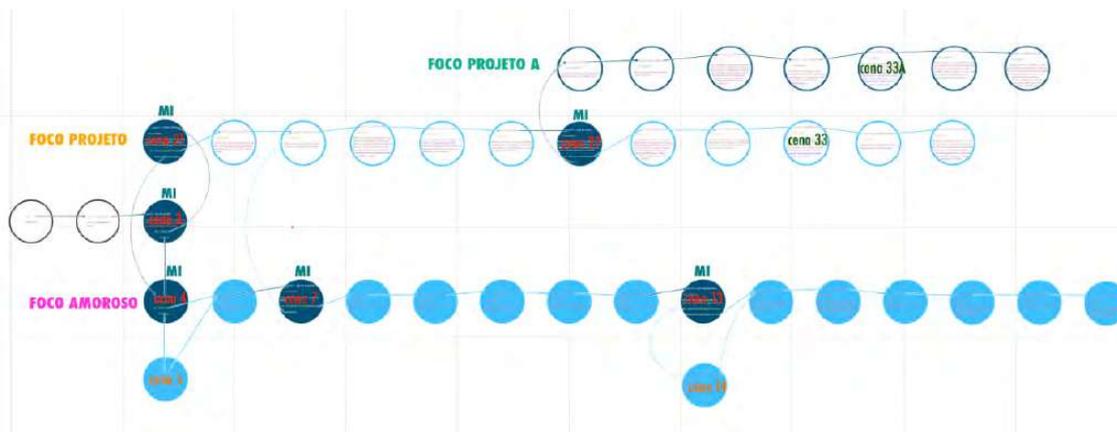
Diagrama de flujo del diseño de interacción.



Arthur, el narrador, tendrá un día difícil, y hará lo posible para que su jornada sea la mejor. El interactor podrá ayudarlo en esa tarea. Para eso los ojos del interactor (sus deseos), en 6 momentos (círculos en azul oscuro en el diagrama de flujo del guión abajo) de decisión o de selecciones en la narrativa, que denominamos de **MI – Momento Interactor**, coincidan con el área de la imagen (A o B) que lleve a Arthur a un desenlace positivo.

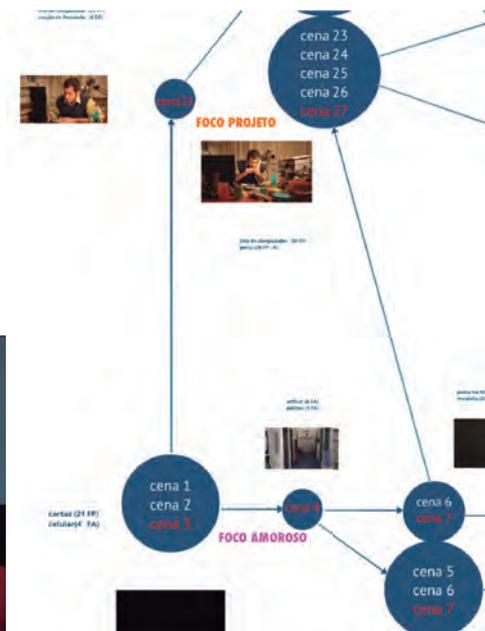
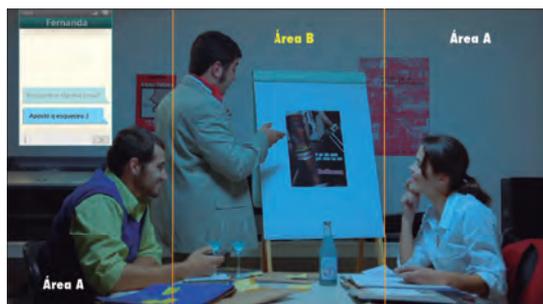
Los **MI**s (momentos Interactor) ocurren en 6 planos de 6 escenas diferentes, y tuvieron una *découpage* especial que llevo en cuenta, en particular, el movimiento de los ojos y del tiempo empleado de mirada del interactor en las áreas A y B de la imagen. La duración del tiempo de mirada del interactor en una de esas áreas del plano determina el desenlace narrativo de la escena siguiente. El mayor interes o deseo en un área específica del plano irá a instaurar una toma de decision, aunque inconsciente, del interactor.

MI#DISEÑO DE INTERACTIVIDAD



Los **MI**s ocurren en las escenas 3, 4, 7, 13, 21, y 27. Vea los círculos en azul oscuro en el diagrama del guión arriba. En cada una de esas escenas el interactor es un agente. Él tiene la posibilidad de realizar sus deseos, a pesar que no tenga consciencia.

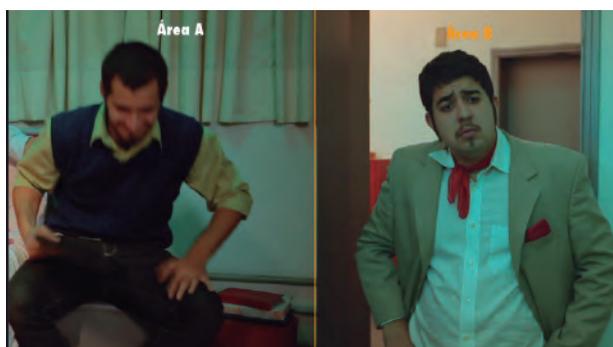
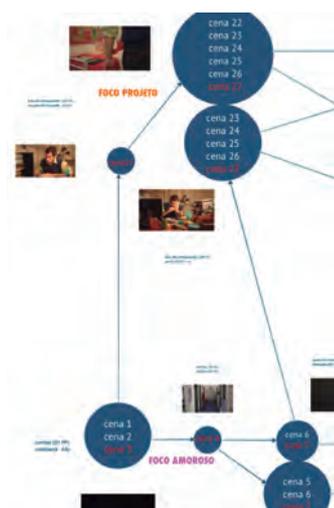
MI#Escena 3#Sala de Reunión.



El MI sucede casi en el final de la escena. Miranda, el jefe, presenta proyectos antiguos realizados por la Severus Comunicaciones, entre tanto Arthur y Fernanda se envían mensajes por sus celulares. Las áreas A, a la izquierda y derecha de la imagen, con Fernanda y Arthur enviándose mensajes, llevan la narrativa para la escena **4#enfoque amoroso**. Y Arthur intentará agradecer a Fernanda con regalos.

Si el interactor se dedica más tiempo mirando en ese plano el área B, con Miranda en el centro y al panel con el cartel, dirigirá la narrativa para la **escena21#enfoque proyecto** (diagrama de flujo de diseño de interactividad, encima). Y Arthur empleará la mayor parte de su jornada en el proyecto Bouquet de Lírios.

MI#Escena 7#Sala de Fernanda



Ese MI ocurre al final de la escena y si el interactor se concentra más en el área A con Arthur recibiendo la carpeta de las manos de Fernanda y saliendo, la historia sigue en el **Enfoque Amoroso** y Arthur va a comprar otro regalo para Fernanda. En las escenas siguientes vemos una secuencia de regalos equivocados que Arthur da para Fernanda e indicios de traición. Fernanda y Miranda tienen un amorío, por lo menos es lo que Arthur se imagina.

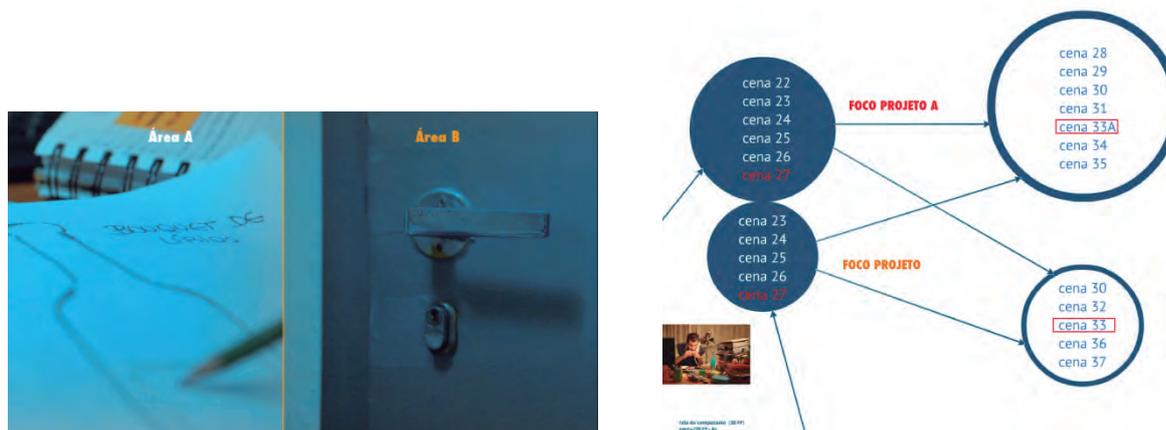
El área B, con el personaje de Miranda, transportará la historia para la escena 23, enfoque proyecto, y Arthur se concentrará más en el proyecto del producto *Bouquet de Lirios*. El interactor al seguir ese camino no queda sabiendo de dos informaciones que ocurren en el *Enfoque Proyecto*, de las escenas 21 y 22. En la escena 21: Arthur no da atención a Fernanda y esta roba de Arthur los bocetos de las ideas del proyecto *Bouquet de Lirios*. En la escena 22: Arthur percibe que no fue gentil con Fernanda, pide disculpas y la invita a una cena en la noche en el restaurante que más le gusta.

MI#Escena 21#Sala de Arthur



En ese MI el área B, con los diseños de Arthur en la pantalla del computador, llevará la narrativa para la escena 22, Enfoque proyecto y Arthur se mantiene en el eje narrativo que se dedica al trabajo. El área A, con Fernanda robando los bocetos de las ideas del proyecto de Arthur, dirigirá la historia para la escena 4, Enfoque Amoroso, y Arthur priorizará sus cuestiones afectivas.

MI#Escena 27 #Sala de Arthur



Ese MI crea una bifurcación dentro del propio eje Enfoque proyecto, sin embargo la elección entre las áreas A y B afectará la escena 33. El área A llevará la historia para el enfoque proyecto y la escena 33 (véase el diagrama de flujo arriba), la de la presentación del proyecto por Fernanda y Arthur, donde Miranda encuentra genial una idea absurda de Arthur. Miranda no separa lo público de lo privado, y sus decisiones son estrictamente personales. En esa línea bifurcada Miranda se entera que Fernanda tiene una aventura con Daliton, el funcionario del depósito, y por celos no aceptará jamás una idea excelente de Fernanda. Un detalle: los objetos de la sala de Miranda no tienen separación clara entre los que se encuentran en una sala de oficina y una cocina. La esfera privada y pública se corresponden.

El área B sigue otro ramo de bifurcación y lleva a la narrativa para el enfoque proyecto A y a la escena 33A (véase el diagrama arriba), y de la presentación del proyecto por Fernanda y Arthur, Miranda encuentra la misma idea absurda la que encontró genial en la escena 33. Reafirmo, Miranda no separa lo público de lo privado y sus decisiones son estrictamente personales. En esa línea bifurcada

Miranda se entera que Fernanda roba los proyectos de Arthur, pero eso no tiene la menor importancia, eso no le dice nada al respecto, y halla genial la misma idea que había encontrado mala, presentada por Fernanda en la escena 33. Otro detalle: en esa línea narrativa Miranda no sabe que Fernanda tiene un romance con Daliton.

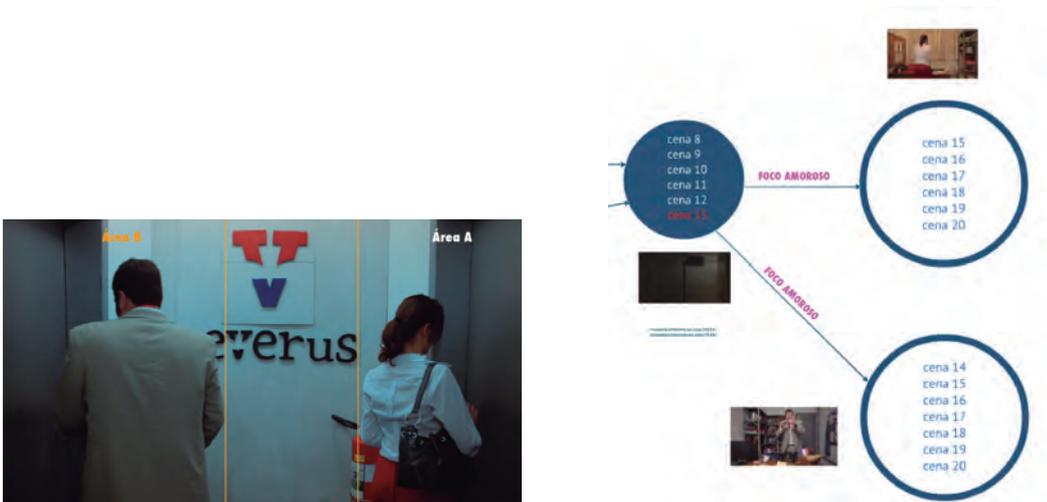
MI#Escena 4#Corredor



Las áreas A y B de ese MI llevan al interactivo únicamente para el enfoque amoroso. El área A que acompaña el movimiento de Arthur de la derecha hacia la izquierda dirige la narrativa para la escena 6. Ya el área B que sigue a Daliton de izquierda a derecha lleva el guión para la escena 5.

Si el interactivo acompaña los movimientos de Arthur en el área A, no tendrá acceso a la información de la escena 5. En esta escena, Daliton le da una rosa a Fernanda, bailan y se besan, Pero todo eso puede ser meramente imaginación de Arthur, porque Daliton aparece en todas las escenas con ropa deportiva diferente, de futbol, de rugby, etc.

MI#Escena 13#Antesala/Elevador



Igualmente como el MI#4, el MI#13 mantiene el interactivo en el enfoque amoroso. El área A, con Fernanda despidiéndose de Miranda y entrando a su sala, lleva al guión a saltar de la escena 13 para la escena 15. El área B con Miranda lleva al interactivo de la escena 13 para la 14. O sea, si el interactivo sigue a Miranda tendrá acceso a más informaciones de las sospechas de Arthur sobre un posible romance entre Fernanda y Miranda.

AGENCIA E INTERFACE FISICA_TRANSPARENTE

Cuando vemos una película en el cine no esperamos que nuestras acciones interfieran en la narrativa, esto es, no experimentamos el sentimiento de agenciamiento. No obstante, en algunas de ellas, podemos enfrentarnos a situaciones en que la narrativa es dinámicamente alterada por nuestra participación. Podemos interferir en la historia y ayudar, por ejemplo, a los personajes para resolver sus problemas y deseos. Estamos delante de las llamadas películas interactivas.

Un detalle: aquí entendemos agenciamiento conforme (MACHADO, 2009: 173-181) en el texto *Regimes de Imersão y modos de Agenciamiento*. Agenciamiento (Agency): “ Es el término que los pueblos de lengua inglesa utilizan para designar la sensación experimentada por un interactor de que una acción significativa es resultado de su decisión y elección (...) es experimentar un evento como su agente, como aquel que actúa dentro del evento y como el elemento en función del cual el propio evento sucede” (traducción nuestra).

Las películas *Smoking y No Smoking* (1993), de Alais Resnais, realizadas en medio analógico no provocan el sentimiento de agenciamiento, pero introducen una novedad antes de la proliferación de las películas interactivas: simulan interactividad. Son las obras audiovisuales, realizadas en películas, de mejor éxito entre las varias tentativas de simulación de “interactividad” con el espectador. Cada una ofrece al espectador 6 finales diferentes. Pero las películas fracasan cuando obligan al espectador a seguir apenas los 12 finales posibles de la narrativa. En ningún momento el espectador se torna interactor y experimenta la acción o evento como agente. Tenemos solo la figura del espectador que ve pasivamente el drama de los personajes. En ningún momento él puede “ayudar” a realizar los deseos y los destinos de cada uno de ellos. Los desenlaces narrativos, por ejemplo, son independientes de la voluntad del espectador.

La película interactiva *Play Smoking/No Smoking* (2009), de Mauricio Taveira –un remontaje de las películas *Smoking/No smoking* (1993), de Alain Resnais, propone una nueva experiencia de relacionarse con esas obras de Resnais – transforma a el espectador en interactor. En *Play Smoking/No Smoking* (2009), el interactor “controla” a partir de una interface (mouse o control remoto) el destino de las principales acciones de los personajes centrales. Aunque el control de aquel no sea soberano, absoluto. Él tiene la posibilidad de realizar muchas de las intenciones de los personajes y también sus propios deseos.

En *Play Smoking/No Smoking* (2009), el interactor, por ejemplo, decide si Lionel y Celia se vuelven empresarios, si Celia viaja de vacaciones con Toby, cual es el recado de Miles para Celia, o el recado de Sylvie para Miles, entre otras.

Sin embargo, estas posibilidades de elecciones o decisiones fuerzan al interactor a relacionarse con la película de forma siempre consciente. Al mismo tiempo él es obligado a cargar en sus manos un objeto que no es natural para una sesión cinematográfica: un control remoto o un mouse de computador. A todo instante el interactor es instado a participar de la película, porque esta para y exige de su atención.

Así, la interface de la película *Play Smoking/No Smoking* (2009) no es adecuada para la forma narrativa de la película. No es invisible, llama la atención del interactor y quien la “usa” siente su interferencia en el flujo de la narrativa. Tiene éxito en la cuestión interactividad y de hecho potencializa el poder del interactor. Este se vuelve un agente y actúa en muchos de los desenlaces narrativos, pero la película se debilita dramáticamente, pues es exactamente en el ápice de cada escena o secuencia dramática la narrativa para y tenemos la ruptura de ilusión y de la impresión de realidad. El interactor vuelve a la consciencia de quien está viendo una película al serle solicitado hacer click con el mouse o con el control remoto. Estas interfaces, de esta forma, rompen con la magia y la impresión de realidad producida por el espectáculo cinematográfico de estructura clásica.

La estructura del cine clásico de tradición griffithiana no se adecua perfectamente a esa nueva forma de contar historias, esas interfaces, se ajustan, en las debidas proporciones, al lenguaje del cine moderno. Una tradición de cine que exige, de cierta forma, una mayor consciencia del espectador, o mejor, del interactor, en ese caso. Esto es, un cine “más transparente” y que no esconde del espectador sus mecanismos de representación.

La interface de una película interactiva de narrativa clásica debe ser invisible. Su obligación: No llamar la atención del interactor durante la exhibición de la película. Ella está allá y no está al mismo tiempo, es una interface que durante la exhibición está allá físicamente y al mismo tiempo no está allá “visiblemente” interfiriendo en la ilusión creada por la narrativa clásica.

Denominamos este sistema de *Interface física transparente*. Es un sistema de softwares y dispositivos de captura de información e interpretación de gestos del interactor, que por medio de una cámara mapea los ojos del interactor e por intermedio de la entrada de esos datos la interface capta “sus deseos”

El diseño de interactividad y el proyecto de interface arriba desarrollada para la película interactiva *Arthur 2.0* (2015) tiene la intención de conciliar ese problema que parece no tener una solución simple: ¿que tipo de interface permite contar una historia interactiva de narrativa clásica sin la suspensión de la ilusión y del rompimiento de impresión de realidad? Presentamos como posibilidad la **interface física transparente**. Diferente de un videojuego o de la obra interactiva *Play Smoking/No Smoking* (2009) el poder de agenciamiento es del orden del inconsciente. Es otra faceta del sentimiento de agencia. O sea, el interactor decide, pero no tiene consciencia de ese poder.

FUENTES REFERENCIALES

BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison, Wis, University of Wisconsin , Press, 1985.

MACHADO, Arlindo: "Regimes de imersão e modos de agenciamento", en: MEDEIROS, M. B. de (org). *A arte pesquisa. Ensino e aprendizagem da arte. Linguagens visuais*. Brasília, UNB/ANPAP, vol.I, 2009.

PREECE, Jennifer, y ROGERS, Yvonne, SHARP, Helen: *Design de interação – além da interação homem-computador*. Porto Alegre, Bookman, 2005.

TAVEIRA, Maurício cândido. *Interface, linguagem e fruição nas obras interativas Play smoking/no smoking e Collabore*. São Paulo, ECA-USP (tese de doutorado), 2009.

Traducción: Dario Vargas

Cantalozella Planas, Joaquim.

Profesor agregado, Universidad de Barcelona, Departamento de pintura. Grupo de Investigación Transmedia Catalonia (Ref. 2014SGR27).

Negre Busó, Marta.

Profesor agregado, Universidad de Barcelona, Departamento de pintura. Grupo de Investigación Transmedia Catalonia (Ref. 2014SGR27).

El cuerpo en capas. Reinterpretaciones artísticas de imágenes médicas contemporáneas.

TIPO DE TRABAJO:

Comunicación

PALABRAS CLAVE

Arte contemporáneo, cuerpo, biopolítica, medicina.

KEY WORDS

Contemporary art, body, Biopolitics, medicine

RESUMEN

Las representaciones médicas del cuerpo humano están íntimamente ligadas a la búsqueda de la objetividad y se remontan a los tiempos de la *humani corporis fabrica* de Vesalio. En la actualidad, esta concepción mecanicista no ha terminado de desaparecer, así como tampoco las disputas entorno a la posición del sujeto en la producción e interpretación de imágenes científicas. La sucesión de avances tecnológicos, con sofisticados artilugios ópticos y la incorporación de lo digital, han permitido entrar en las profundidades del organismo humano y registrar unas imágenes de gran precisión y detalle. La mayoría de resultados visuales, pero, únicamente pueden ser interpretados bajo el conocimiento de códigos e indicaciones que ayudan a comprender el contenido expuesto. Son imágenes donde hay una intervención subjetiva para conseguir, precisamente, un diagnóstico objetivo. Nos referimos a todas aquellas tomas que, ya sea por la magnitud o por la nimiedad del referente capturado, son incompatibles con nuestra capacidad para aprehenderlas; piénsese en fotografías de nanotecnología o resonancias magnéticas y los diagramas que las acompañan. De ellas resulta una realidad virtual que parte de un índice localizado que reduce el cuerpo a capas, pero al mismo tiempo, está fuera de nuestro alcance y de nuestra experiencia. En esta comunicación analizaremos trabajos de artistas — cómo Félix González-Torres, Iñigo Manglano-Ovalle o Suzanne Anker— que han utilizado estos modos de representación, para darle un vuelco conceptual a los sistemas de conocimiento y descripción científica. Se analizarán algunas de sus obras siguiendo un hilo narrativo, común en los tres, que parte de la representación sintética de imágenes sofisticadas del cuerpo humano, y descubre en su naturaleza y en su actualización, cuando hacen acto de presencia, relaciones biopolíticas y de dominación.

ABSTRACT

From the times of Vesalius's *De humani corporis fabrica*, medical illustrators of the human body have sought to be objective in their work and even today their discipline remains partially grounded on the mechanistic principles that informed early modern science. But modern medical imaging is also kindling debate about the status of the human subject in the production and interpretation of scientific pictures.

On the one hand, nanoscale imaging techniques and digital technology have allowed us to burrow deeper into the human organism and create pictures of great precision and detail; on the other, most images can only be understood by those trained to decode the accompanying keys and footnotes. And although they are created to help health professionals reach an objective diagnosis, the pictures themselves are invariably the consequence of a subjective intervention.

In other words, medical illustration today magnifies or miniaturizes human anatomy so dramatically that the non-specialist no longer gets the picture, with or without the help of a line diagram. In reducing the subject to a series of layers located in an essentially virtual environment, nanoscale photography and MRI technology have effectively removed the human body from our reach and alienated it from our general experience of life.

Under the circumstances, the present paper analyzes the contribution of the artists Suzanne Anker, Félix González-Torres and Iñigo Manglano-Ovalle, who use medical imaging techniques to give a new twist to conventional systems of generating scientific knowledge and description. Specifically, the paper considers the works in which the artist's narrative line uses synthetic representations of complex images to reveal that, in its basic nature and its various processes of self-renewal, the human body can momentarily become a biopolitical arena in which various forces struggle for power.

CONTENIDO

Introducción: modelos de visibilidad¹

Los modos de representación del cuerpo humano han sido de vital importancia para el conocimiento de su constitución y funcionamiento, así como para el desarrollo de la medicina y la ciencia. Pero hay muchas maneras de dar visualidad, y todas ellas implican modos de ver que, históricamente, han ido variando acorde con los diferentes paradigmas culturales y éticos. Estas imágenes no son inocuas, sino que han determinado las distintas formas de entender tanto al individuo, como sus estados de salud y enfermedad. Podemos distinguir imágenes producidas por las ciencias, producción artística a partir de estas imágenes o ideas y, finalmente, representaciones, de carácter narrativo-visual, del cuerpo y su enfermedad. Las primeras son las que han creado los modelos que han servido para el desarrollo visual de la ciencia. Con el tiempo, y gracias también a los avances tecnológicos, la concepción de estas imágenes ha ido cambiando, adaptándose a lo que en cada época se requería. Debemos tener presente que la historia de la ilustración médica con pretensiones de objetividad va desde *De Humani corporis fabrica* (1543) de Vesalio a las imágenes que ofrecen los microscopios de fuerza atómica. Gracias al esquema propuesto por Lorraine Daston y Peter Galison,² podemos agrupar las imágenes científicas en:

- Representaciones: aquellas que buscan ser fieles a la naturaleza. Se dividen en tres grupos y, de alguna manera, constituyen toda la producción visual habida hasta finales del siglo xx: "Verdad natural" (*Truth to nature*), "Objetividad mecánica" (*Mechanical objectivity*), "Juicio entrenado" (*Trained judgment*).
- Presentaciones: aquellas entendidas como imágenes-proceso, en las cuales el propio hacer es el ver.³ Son las que se desarrollan a partir de la acción directa con su objeto (diodos, moléculas, cadenas de ADN, etc.) y en las que no importa tanto el aspecto que obtengan sino el hecho de que puedan ser manipuladas. Se dividen en dos subgrupos: las que son objetos para ser manipulados en un sentido científico y las que aspiran a un modelo de belleza estético.

Estas tipologías esconden en su interior diferentes conflictos que van más allá de la pura función y fabricación de la imagen, ya que en cada una se hace implícita la problemática acerca de cómo se sitúa la subjetividad del autor en el momento de elaborarlas. Lo que es evidente es que progresivamente el cuerpo se ha vuelto permeable y transparente: primero, mediante incisiones en vivo o post mórtem; después, sin necesidad de cortar, gracias a los rayos X descubiertos por Wilhelm Röntgen, y, actualmente, mediante los sofisticados equipos de diagnosis producidos por la ingeniería médica. La mejora de la medicina es el estímulo para conseguir herramientas que logren penetrar en los lugares más recónditos y mínimos. En la era de la biotecnología, una esperanza de conocimiento total emerge con la ayuda de este potencial de visibilidad, puesto que podría parecer que cuanto más podamos ver, más podremos llegarnos a conocer. Aun así, hay que tener en cuenta que las exploraciones no son tan inocentes ni tan ideales como aparentan, puesto que en ellas hay implícitas diferentes relaciones socioeconómicas. De hecho, el cuerpo y la enfermedad son partes del engranaje que sostiene un mercado global, donde son significativos tanto las cuestiones relacionadas con patentes, como los intereses de farmacéuticas y aseguradoras, así como una nueva concepción sobre la vida, el envejecimiento y la muerte.

¹ La comunicación se enmarca dentro de la investigación realizada en el grupo de investigación Transmedia Catalonia (Ref 2014SGR27)

² Lorraine DATSON y Peter GALISON. *Objectivity*, Nueva York, Zone Books, 2010.

³ *Ibidem*, pp. 382-383.

Nuestro propósito es tan solo señalar la complejidad epistemológica que acarrearán las imágenes científicas, y en concreto las médicas, para sacar a relucir cuestiones biopolíticas planteadas en algunos proyectos artísticos contemporáneos. Nos fijaremos, primero, en un trabajo que utiliza las imágenes resultantes de resonancias magnéticas, específicamente aquellas que sirven para detectar objetos ajenos a la propia constitución biológica del cerebro. En la segunda parte, analizaremos obras que utilizan gráficos y representaciones científicas-médicas —extraídas de los análisis de sangre o de las “huellas de ADN”— para abordar aspectos sociales y culturales.

Objetos en la cabeza

La obtención de imágenes mediante el fenómeno de la resonancia magnética (RM) está basada en el hecho de que los núcleos de hidrógeno (protones) de nuestro cuerpo se comportan como pequeños imanes. La máquina de RM es un campo magnético capaz de alinear estos protones, los cuales son excitados a partir de una fuente de energía electromagnética externa en forma de pulso de radiofrecuencia. Una vez finalizada esta alteración del alineamiento, los protones regresan a su estado de equilibrio, para realinearse con el campo magnético. Este retorno se denomina *relajación*. Durante este período se emite una señal de radiofrecuencia captada por una antena. Los protones de cada tejido corporal tienen tiempos diferentes de relajación y eso permite que se emitan señales de intensidad variada, que a su vez determinan los matices (blancos y negros, y grados de grises) de la imagen resultante.⁴ En este sentido, para que se produzcan estas imágenes, las partes más mínimas de nuestro organismo deben ponerse en acción, sin que de ello tengamos la menor conciencia. Con este proceso el cuerpo se virtualiza: el movimiento de los protones produce un “cambio de identidad [...] una reinención, una multiplicación, una vectorización, una heterogénesis de lo humano”,⁵ donde se visibilizan las numerosas capas que conforman nuestro interior. Un interior que queda visible, aun manteniéndose intacto.

Por otro lado, tal como señala Pierre Lévy, “la virtualización es uno de los principales vectores de la creación de realidad”.⁶ Siguiendo este razonamiento, vemos que las imágenes producidas por resonancias magnéticas ofrecen una gran dosis de veracidad, porque lo real no es el cuerpo, sino el texto. En definitiva, el diagnóstico que de este se extraiga; un diagnóstico legitimado por las leyes de la física. Podemos decir que este tipo de representación corresponde a la categoría de “Juicio entrenado” (*Trained judgment*). Son aquellas imágenes que, pese a su precisión, son difíciles de interpretar, ya que generalmente se consiguen mediante equipos tecnológicos avanzados. A estas, un autor con el conocimiento oportuno les añade diferentes tipos de señales, marcas o colores para facilitar su lectura e interpretación.

Susan Anker, con la obra *MRI Butterfly* (2008), juega con el supuesto de objetividad de las imágenes obtenidas por este procedimiento. La pieza, constituida por una serie de quince impresiones digitales montadas en forma de retícula, muestra repetidamente la resonancia magnética de un cerebro, en la cual se han superpuesto la imagen de una mariposa y diferentes test de Rorschach. Estas combinaciones producen efectos ópticos, puesto que las sombras del test varían la percepción de las mariposas siendo estas idénticas. Su presencia incorpora, a la vez, un componente fantástico típico de las fábulas. Asimismo, añade un registro psicoanalítico que remite al esfuerzo de la psicología por desvelar, a partir de la categorización de imágenes, aquello que reside oculto en la mente del ser humano: su personalidad, sus patologías y sus neurosis. Un saber que hoy en día aún se resiste a ser representado.

Con *MRI Butterfly*, Anker presenta un palimpsesto de formas que discurren en un mismo plano perceptivo, y eso implica una provocación en lo que se supone que tendría que ser la objetividad de una imagen científica.⁷ Si bien el paraguas del arte le permite concebir imágenes que no tienen por qué ajustarse a lo que es real, su propuesta atañe a conceptos que definen la ontología de lo científico, en concreto su pretendida veracidad. De este modo, hace referencia a aquello que se considera posible o imposible. Debemos tener en cuenta que, delante de lo que parece irrealizable, la ciencia pone mecanismos en marcha para subvertir esta inviabilidad, del mismo modo que frente a un fenómeno incomprensible busca las causas que lo puedan explicar. En este sentido, las imágenes de Anker nos recuerdan diferentes anécdotas en las que lo improbable se hace realidad, como el caso de un anciano a quien encontraron un pequeño árbol que había crecido en el interior de su pulmón,⁸ una chica a la que extrajeron el embrión de su hermana gemela del cerebro,⁹ o una mujer que vivió más de ochenta años con una bala dentro del cráneo.¹⁰ Situaciones que han tenido difusión mediática y que parecen quebrantar las leyes de lo natural.

⁴ Javier MARTÍN MOREIRAS e Ignacio CRUZ GONZÁLEZ, *Manual de imagen en cardiología*, vol. 2, Barcelona, Sociedad Española de Cardiología, 2011, pp. 415-416.

⁵ Pierre LÉVY, *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Paidós Multimedia 10, 1998, p. 32.

⁶ *Ibidem*, p. 20.

⁷ “This visual experience also underscores the non-univocal character of functional neuroimages and informs us that these are end products of complex numerical data processing that involve intuition and interpretation on the part of the scientist.» (Suzanne ANKER, “Fundamentally Human: Visual Art and Neuroscience”, en Begüm AKKOYUNLU ERSÖZ y Tania BAHAR, *Fundamentally Human: Contemporary Art and Neuroscience*, Istanbul, Pera Müzesi, 2010, pp. 39-40)

⁸ “El hombre que cultivaba guisantes en su pulmón”, *ABC.es*,

<<http://www.abc.es/20100813/internacional/guisante-pulmon-201008130955.html>> (consulta: 08.05.2015).

⁹ “La operan para extirparle un tumor del cerebro y le encuentran el embrión de su hermana gemela”, *La Vanguardia*,

<<http://www.lavanguardia.com/salud/20150423/54430142967/operan-extirparle-tumor-cerebro-embrión-hermana-gemela.html>> (consulta: 08.05.2015).

¹⁰ “Como vivir más de 80 años con una bala en el cerebro”, *La Vanguardia*,

<<http://www.lavanguardia.com/vida/20111230/54243764957/vivir-bala-cerebro.html>> (consulta: 08.05.2015).

Abstracciones

GeneticPhotos es una firma española dedicada a la creación de obras de arte y objetos de regalo, con estampados extraídos de la secuenciación del perfil genético de la persona a quién va dirigida la pieza. Se podría decir que es una empresa de retratos por encargo. Su poder de seducción se basa en captar aquello que define lo esencial del ser humano. Su estrategia publicitaria proclama que, del mismo modo que cada obra de arte es única, la persona a quién se recompensa con su producto también lo es. La decoración de los objetos consiste en un conjunto de formas ordenadas en retículas que remiten a la pintura abstracta y a la estética digital. El contenido de la imagen es ilegible, motivo por el cual las piezas se entregan junto a un certificado de garantía y autenticidad, tramitado por el laboratorio que codifica los genes. Asimismo, en el sitio web de la empresa encontramos un manual que explica cómo interpretar y acceder al conocimiento oculto detrás de las estructuras geométricas. Curiosamente, este planteamiento empresarial se sustenta sobre tres premisas que atañen a la representación del cuerpo humano: por un lado, la búsqueda de lo identitario sujeto al individualismo; por otro lado, la transformación del cuerpo en un lenguaje cifrado, y, finalmente, un esteticismo que recupera tendencias de cierta modernidad tardía.

Estos tres relatos están igualmente presentes en la serie *The Garden of Delights* (1998) de Iñigo Manglano-Ovalle, que propuso a dieciséis personas, mayoritariamente artistas y escritores, que cedieran una muestra de ADN y que, a su vez, escogieran a dos individuos más para participar en el proyecto. La obra resultante es un conjunto de cuarenta y ocho piezas distribuidas en trípticos que hacen referencia directa a la historia del arte. En primer lugar, el título remite al *Jardín de las delicias* (1500-1505) de Hieronymus Bosch; en segunda instancia, a las pinturas de castas del siglo XVIII: pinturas de género elaboradas en Latinoamérica, constituidas por retratos, etiquetados según los rasgos raciales, que clasificaban y determinaban jerarquías sociales, y, finalmente, al *Minimal Art* y al *Colour Field*.

La galería de retratos de Ovalle, en los cuales está impresa la huella genética de los sujetos participantes, no pretende invocar procesos de individualización, tal y como procuran los objetos de GeneticPhoto. Por el contrario, se centran en escudriñar los patrones que rigen los métodos actuales de categorización del individuo. Si hacemos un paralelismo y nos ubicamos en la época colonial, inmersa en el inevitable mestizaje racial, vemos cómo las efigies representadas en las pinturas de castas pretendían instituirse como modelos conductuales. En ellas se aleccionaba a los habitantes y se mostraba como "limpiar" la sangre y como mejorar la especie, teniendo en cuenta la supremacía de la raza blanca española. La redención del mestizo indio pasaba por el emparejamiento sucesivo de su descendencia con blancos; de otro modo, su estirpe quedaba condenada si esta se cruzaba con individuos africanos.¹¹ Precisamente, a Manglano-Ovalle le interesan los mecanismos de producción de este tipo de imágenes, porque en ellas el individuo no se define por sus rasgos genuinos, sino por su ubicación dentro de un contexto determinado, regido por un sistema de poder que dictamina y juzga las relaciones sociales. De hecho, confrontar pinturas de castas con representaciones de códigos genéticos nos conduce inevitablemente a la eugenesia, por su capacidad de inmiscuirse en el terreno de la ingeniería genética. Subvirtiendo el legado de la herencia genética, el artista invita a que los participantes escojan a dos individuos ajenos en parentesco y que, por lo tanto, en los trípticos, no se puedan establecer concordancias sanguíneas. En consecuencia, estos retratos son el espejo de una sociedad donde el modelo familiar es heterogéneo. De algún modo, todo ello también refleja la condición del artista, hijo de madre colombiana y padre español, nacido en Madrid, que ha vivido en Colombia y que actualmente está nacionalizado en Estados Unidos.

Por otro lado, en diferentes obras de Manglano-Ovalle se percibe una voluntad de incorporar modelos estéticos propios de cierta modernidad despolitizada, donde primaba lo autorreferencial. Concretamente, *The Garden of Delights* es un conjunto de formas abstractas, un jardín de colores y figuras ovaladas que emergen de un fondo blanco y frío. Una imagen creada digitalmente que recuerda las corrientes post-minimalistas, pero también la asepsia de los laboratorios científicos, donde la fisicidad del cuerpo se desvanece para convertirse en lenguaje. Tal como sugiere Víctor Zamudio-Taylor, el trabajo de Ovalle es híbrido e impuro, puesto que le permite enlazar conceptos tradicionales, como una concepción institucionalizada de belleza, con otros concernientes a lo cotidiano y lo social. En definitiva, para el artista, toda obra de arte es política, incluso la que defiende su autonomía, ya que "el mero hecho de proclamar su apoliticidad"¹² la define ideológicamente.

Una premisa muy parecida rige el trabajo de Félix González-Torres que, con una postura crítica pero sumamente poética, planteó una obra que tiene como fin "captar los puntos en los que la vida "representada" se cruzaba con los eventos culturales y políticos que la rodeaban"¹³. Con este planteamiento, propone nuevos modos de pensar y mostrar el cuerpo humano, concretamente, en los años ochenta, cuando en Estados Unidos la crisis del sida se hace patente y la enfermedad es vivida en carne propia. El artista trabaja a partir de esta dolencia, en un contexto donde los infectados son repudiados incluso del sistema médico. Debemos tener en cuenta que tanto la medicina como la ciencia son dispositivos de poder capaces de organizar la vida de los ciudadanos y determinar subjetividades. En las obras de González-Torres, lo corpóreo se desvanece, la enfermedad es tratada a través de una formalización fría

¹¹.Cuahtémoc MEDINA, "Sobre el abrumador deseo de poner orden", en *Iñigo Manglano-Ovalle*, México D. F., Museo Tamayo Arte Contemporáneo y Museo de Arte Contemporáneo de Monterrey, pp. 27-28.

¹².Víctor ZAMUDIO-TAYLOR, "Poéticas y políticas de una práctica interdisciplinaria", en *Iñigo Manglano-Ovalle*, México D. F., Museo Tamayo Arte Contemporáneo y Museo de Arte Contemporáneo de Monterrey, p. 21.

¹³.Nancy SPECTOR, *Félix González-Torres*, Santiago de Compostela, Centro Galego de Arte Contemporáneo, 1995, p. 146.

y geométrica, arrebatada de los informes médicos. En la serie *Sin título (21 días de pruebas sanguíneas - fuerte declive)* (1994), presenta una serie de gráficos —haciendo un guiño a lo reticular— que recuerdan a los resultados de los análisis sanguíneos. En una abstracción radical de lo humano, el único elemento coloreado es una línea roja descendiente que indica un progresivo deterioro físico y una muerte inminente. González-Torres nos muestra un sujeto incorpóreo que lidia con trastornos físicos que pueden ser medidos y secuenciados desde cálculos numéricos. En sus propias palabras, se trata de “una abstracción total, pero es el cuerpo. Es tu vida”, y lo aterrador es que “los números” pueden “cambiar en cualquier momento”.¹⁴ El artista, al hacer mención de los formatos médicos utilizados en el estudio del ser humano, establece una distancia entre la forma de representación y lo que se representa, para incitar al espectador a participar en la construcción del sentido de la obra. Eso mismo sucede con las piezas *Sin título (Quimio)* (1991) o *Sin título (Sangre)* (1992), dos cortinas constituidas por bolas de plástico, colgadas en lugares de paso. El formato expositivo de estas piezas obliga al visitante a entrar en contacto con unos abalorios que simbolizan sangre contagiada para poder acceder a los diferentes espacios. Así, desde la perversión de la estética minimalista, propone otras formas de presentar el cuerpo doliente y las relaciones que con él establecemos.

Conclusiones

En el estudio del cuerpo humano los procedimientos de observación anatómica han ido avanzando hasta convertirse en un conjunto de operaciones sofisticadas, donde el organismo es interpretado, transcrito y codificado, como si se tratara de una suerte de programa informático. Un *software* que tiene un funcionamiento concreto, con códigos, secuenciaciones y datos. Tal como sugiere Paula Sibilia:

Las nuevas ciencias de la vida se alían a la teleinformática de modo cada vez más intrincado. [...] Con su tendencia virtualizante, su anclaje en la información supuestamente inmaterial y su paradigma digital, ambos tipos de saberes y ambos conjuntos de técnicas se aplican a los cuerpos, a las subjetividades y a las poblaciones humanas, y constituyen ampliamente a producirlos.¹⁵

Las técnicas de diagnosis a través de la imagen y la ingeniería genética son capaces de desvelar la estructura que nos hace funcionar y, en consecuencia, cambian la relación con nuestro organismo y con el mundo. En palabras de Polona Tratnik, “con la deconstrucción de las ideas de los límites del cuerpo y del cuerpo como una substancia distinguible, cerrada, la idea de la totalidad de un organismo pierde sentido completamente”.¹⁶ Esta mutación ha significado la estratificación, expansión e informatización del cuerpo. El método que ha permitido esta exteriorización ha conllevado, también, adentrarse en su interior, ir a la búsqueda de la parte más mínima que nos constituye, con la promesa de descifrar el enigma de la vida: los avances científicos permiten conocer e incluso modificar el “manual de instrucciones” que determina la génesis de cada individuo: texto almacenado en soporte bioquímico, inscrito en lo más profundo del ser humano. Sin embargo, el positivismo que se desprende de estos avances tiene sus riesgos y precisa de una mirada incisiva. Los trabajos de los artistas que hemos analizado inciden en las implicaciones sociales, políticas, éticas y culturales, así como en ofrecer segundas y terceras lecturas. Como es sabido, las representaciones científicas no sólo nos ofrecen imágenes precisas del mundo, sino que tienen el poder de constituirse como instrumentos para tomar decisiones y/o activar acciones sobre el mundo. Es por este motivo que las interpretaciones artísticas devienen tan importantes, pues son capaces de abrir el campo semántico. Las obras de Manglano-Ovalle, González-Torres y Anker se inscriben en una lógica crítica, imprescindible en este gran laboratorio científico en que se ha convertido nuestro planeta.

¹⁴ *Ibidem*, p. 167.

¹⁵ Paula, SIBILIA. *El hombre postorgánico: Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2010, p. 73.

¹⁶ Polona TRATNIK, *Hacer la presencia: Fotografía, arte y (bio)tecnología*, México D. F., Herder, 2014, p. 210.

FUENTES REFERENCIALES

Anker, Suzanne: "Fundamentally Human: Visual Art and Neuroscience", en Akkoyunlu Ersöz, Begüm; Bahar, Tania: *Fundamentaly Human: Contemporary Art and Neuroscience*, Istanbul, Pera Müzesi, 2010.

Lévy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Paidós Multimedia 10, 1998.

Lorraine, Datsun; Galison, Peter: *Objectivity*, Nueva York, Zone Books, 2010.

Martín Moreiras, Javier; Cruz González, Ignacio: *Manual de imagen en cardiología*, vol. 2, Barcelona, Sociedad Española de Cardiología, 2011.

Medina, Cuauhtémoc; Zamudio-Taylor, Víctor; et al.: *Iñigo Manglano-Ovalle*, México D. F., Museo Tamayo Arte Contemporáneo y Museo de Arte Contemporáneo de Monterrey.

Sibilia, Paula: *El hombre postorgánico: Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2010.

Spector, Nancy: *Felix González-Torres*, Santiago de Compostela, Centro Galego de Arte Contemporáneo, 1995.

Tratnik, Polona: *Hacer la presencia: Fotografía, arte y (bio)tecnología*, México D. F., Herder, 2014.

Cantarero Tomás, David.

Artista Visual. Máster Oficial en Producción Artística, Universitat Politècnica de València.

Inquietar el ver. La metaimagen como herramienta crítica dentro de la investigación en Artes Visuales.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Metaimagen, hipericono, inconsciente óptico, imagen dialéctica, imagen pensativa.

KEY WORDS

Metaimage, hypericon, optical unconscious, dialectical image, thoughtful image.

RESUMEN

El siguiente proyecto de investigación contempla a la imagen en tanto que material con el que trabajar de forma crítica dentro de la producción en artes visuales, así como herramienta para la reflexión teórica. El término clave para articular esa doble dimensión teórico-práctica ha sido el de “metaimagen” –es decir, una reflexión visual de segundo grado sobre aquello que las propias imágenes son–, tal y como viene formulado en las ideas de W. J. T. Mitchell. Este concepto ha permitido dialectizar las dimensiones textual y visual de la investigación de tal manera que las diferentes obras producidas –englobables bajo el mismo y materializadas en diferentes formatos como la fotografía, el video o la instalación audiovisual–, han “dado imagen a la teoría” –en la terminología de este mismo autor– condensando y visibilizando las ideas de diferentes referentes teóricos. Así, se han ido hilando, en diálogo con las piezas, las aportaciones de varios de los autores que con más relevancia se han ocupado recientemente de la producción de imágenes, en base a nociones como las de “inconsciente óptico” (J. L. Brea), “retórica de la ocultación” (M. Á. Hernández-Navarro), “realidad integral” (J. Baudrillard) o “imagen dialéctica” (G. Didi-Huberman) entre otras. Todo ello con el propósito de esclarecer si es viable hoy la tarea crítica de inquietar el ver, de trastocar la mirada, de un modo que nos permita resituarnos ante esa marea ingente de imágenes que nos rodea todos los días, frente a las cuales a menudo ponemos en marcha los mismos mecanismos perceptivo-interpretativos. Averiguar si es posible convertir esta experiencia en espacio de reflexión, para poder repensar la relación existente entre las imágenes y el contexto del que fueron extraídas y en el que son mostradas, así como las cuestiones políticas, éticas y estéticas que vehiculan en cada momento y lugar.

ABSTRACT

The following research project considers the image as a material to work with critically into production in visual arts as well as a tool for theoretical thinking. The key term to articulate this double theoretical and practical dimension has been “metaimage” –that is, a second degree visual reflection on what the images themselves are–, as is formulated in the ideas of W. J. T. Mitchell. That concept has allowed to dialectize the textual and visual dimensions of the research so that the different artworks produced –includible under it and materialized in several formats like photography, video or audiovisual installation– have “given image to theory” –in the terminology of this same author– condensing and visualizing the ideas of different theoretical referents. So, they have been spinning in dialog with the pieces, the contributions of several of the most important authors that have recently dealt with the production of images, based on notions such as “optical unconscious” (J. Brea), “rhetoric of the occultation” (M. Á. Hernández-Navarro), “integral reality” (J. Baudrillard) or the “dialectical image” (G. Didi-Huberman) among others. All with the purpose of clarifying whether it is feasible today the critical task of disrupting seeing, of upsetting the gaze, in a way that allows to relocate us in front of this huge tide of images that surrounds us every day, against which we often run the same perceptive-interpretative mechanisms. To find out if it is possible turning this experience into a space for reflection, in order to rethink the current relation between images and the context from which they were extracted and in which they are displayed, as well as the political, ethical and aesthetical questions they carry at every time and place.

INTRODUCCIÓN

Es éste un trabajo que discurre por una brecha, una falla o una sutura. Un recorrido de ida y vuelta, reenvíos, conexiones y fracturas entre el decir y el mostrar, entre el mirar y el narrar, entre el hacer ver por medio de la palabra, y la toma de consciencia por medio de la imagen. En él se analizarán varias nociones que pretenden problematizar la relación entre las imágenes, los discursos, la realidad, lo que muestran y cómo se muestran.

Atendiendo a esa articulación imagen/texto, se puede extraer el primero de los objetivos de la investigación,¹ que es de corte metodológico: sería el de mostrar cómo la mencionada línea de investigación artística recoge, canaliza y visibiliza algunas de las ideas recientes más significativas sobre el arte contemporáneo y la cultura visual, posibilitando la elaboración de un discurso que conecta algunos de los autores que más notablemente se han ocupado de estas áreas en los últimos tiempos. Se hará uso a lo largo de todo el texto de diversas obras de producción propia que ayuden a visualizar, a “dar imagen” a la disertación teórica.

El segundo objetivo sería intentar que la parte teórica ayude a su vez a plantear una tesis de carácter teórico-práctico, una que se valide o reformule a la vez que la obra se introduce en el campo de lo experimental. Esta trataría de responder a la pregunta de si es posible hoy inquietar la mirada, “mostrar el ver”, y en ese proceso extrañarlo de sí, hacia sí, con el fin de poder repensar cuestiones referentes a las relaciones de poder, dominación y hegemonía vinculadas a la visibilidad (y la invisibilidad) de las imágenes. Se pretende con esto elaborar un discurso híbrido, textual-visual, que cumpla su hipótesis en su propio despliegue espacio-temporal, en el que ese trabajo de inquietar la mirada incumba a las dos partes involucradas, la cuestión de indagación teórica y la investigación como producción artística.

METAIMAGEN E HIPERICONO

Este primer apartado trata la cuestión de la metodología y el modo en que se van a articular esos dos órdenes diferentes de representación, el visual y el textual. En *Teoría de la imagen* W.J.T. Mitchell aborda de manera detallada tanto esta problemática como el desarrollo de algunos de los conceptos de los que se hará uso más adelante. En primer lugar, este autor sostiene que la interacción entre imágenes y textos es constitutiva de la representación en sí, de manera que “todos los medios son mixtos y todas las representaciones son heterogéneas; no existen las artes «puramente» visuales o verbales, aunque el impulso de purificar los medios sea uno de los gestos utópicos más importantes del modernismo”.² Desde esta perspectiva el lugar en el que condensan todas las problemáticas en torno a la representación y su despliegue a través de las diferentes esferas del hacer humano, sería por lo tanto el espacio intermedio o lugar de divergencia, el límite o la fractura, entre la imagen y el texto, entre lo visual y lo verbal. Partiendo de este punto, para afrontar la tarea de analizar las diferentes modalidades de interrelación que pueden darse, establece una nueva figura compuesta que le permite desmarcarse de las aproximaciones teóricas que a lo largo de la historia han tratado de explicar, definir, acotar y controlar las imágenes, de manera que su estudio “examina la relación entre las imágenes y el discurso y trata de reemplazar una teoría, fundamentalmente binaria, sobre esa relación, con una imagen dialéctica, la figura de la «imagentexto»” (p. 17). Si se la contempla de este modo, no se puede considerar la imagen/texto a la manera de “un concepto, sino como una *figura* teórica, parecida a la *différance* de Derrida, la sede de una tensión dialéctica, de un deslizamiento y una transformación” (p. 98).

Dentro de la relación imagen-texto, Mitchell cataloga o delimita un tipo específico de imágenes que denomina “metaimágenes”.³ Éstas, tal y como las describe el autor, son en primer lugar “imágenes que se refieren a otras imágenes, imágenes que se utilizan para mostrar qué es una imagen” (p. 39), de tal manera que “miran a las imágenes «en tanto que» teoría, como reflexiones de segundo orden sobre las prácticas de representación visual; se preguntan qué es lo que las imágenes nos dicen cuando se teorizan (o se representan) a sí mismas” (p. 17), al tiempo que “revelan la inextricable imbricación de la representación y el discurso, la forma en que la experiencia visual y verbal están entretreídas” (p.79).

Pero según afirma Mitchell el factor “visual” no sería el único que entra en juego, dado que “la autorreferencia de la imagen no es una característica exclusivamente formal e interna que distinga a unas imágenes de otras, sino un elemento funcional y pragmático, una cuestión de uso y contexto” (p. 57). Lo que propone entonces es que las metaimágenes pueden tomar la forma de un “hipericono”,

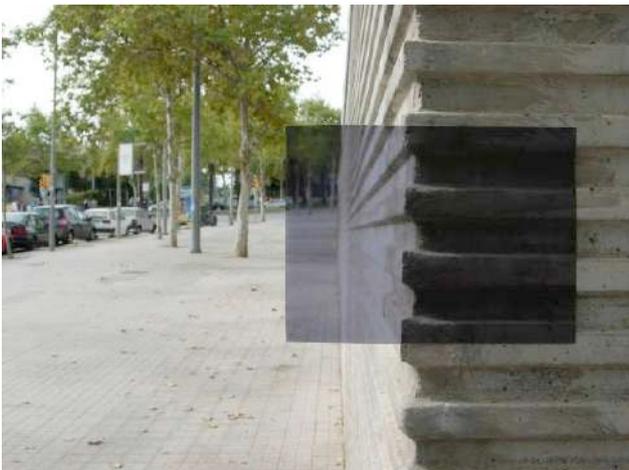
¹ El presente texto forma parte del trabajo de investigación que actualmente estoy desarrollando dentro del *Máster Oficial en Producción Artística de la Universitat Politècnica de València*. Los avances que aquí figuran formarán por lo tanto parte del Trabajo Final de Máster. En él será donde se analicen con mayor detenimiento las nociones que aquí aparecerán meramente esbozadas, y donde se profundice en las posibles afinidades, conexiones y oposiciones que se puedan dar entre los diferentes planteamientos.

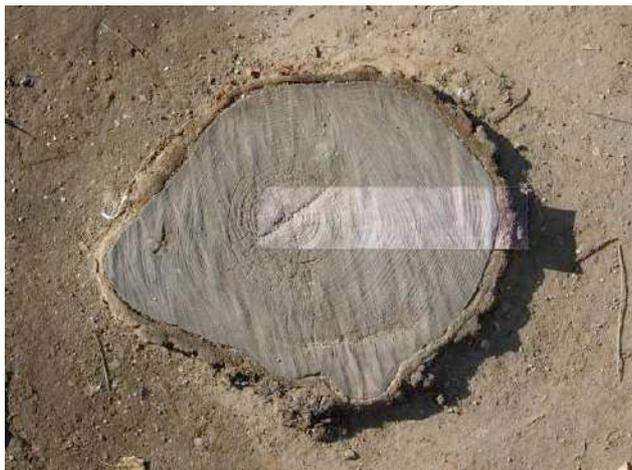
² W. J. T. Mitchell, *Teoría de la imagen. Ensayos sobre representación verbal y visual*, Madrid, Akal, 2009, p. 12. Se puede seguir un análisis más completo de este asunto a lo largo del texto, en específico en las páginas 88-91. Asimismo, le dedica un detenido análisis en el capítulo “No existen medios visuales” en Brea, J., *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*, Madrid, Akal, 2005, pp. 17-25.

³ El autor establece una primera catalogación meramente aproximativa dependiendo del aspecto en el que inciden, pudiendo tratarse de cuestiones perceptivas, cuestiones relacionadas con los modos de representación asociados a periodos históricos y culturas determinadas, o afrontando el tema de la relación entre el observador y la representación. Una descripción más detallada de estas diferentes tipologías puede encontrarse en el capítulo titulado, precisamente, “Metaimágenes”, en W. J. T. Mitchell, *op. cit.*, pp. 40-78.

esto es, pueden condensar a nivel visual determinadas propuestas teóricas, o reflejar de algún modo cómo las ideas se desarrollan dentro de una línea de pensamiento determinada. Para aclarar qué quiere decir con esto, Mitchell plantea algunos ejemplos como la “cámara oscura, la *tabula rasa* y la Caverna de Platón” que servirían para mostrar “la tendencia que tienen las tecnologías visuales a asumir un papel central en las representaciones del yo y de su conocimiento, de objetos, de otros y de sí mismo”. Estos no serían “meros modelos epistemológicos, sino «conjuntos» éticos, políticos y estéticos” de manera que “en su forma más potente, no sirven como meras ilustraciones de la teoría, sino que dan imagen a la teoría” (p. 51). Un caso que Mitchell propone como especialmente esclarecedor ya que “proporciona una imagen de la forma de escribir de Foucault y de toda su teoría sobre la estratificación del conocimiento y de las relaciones de poder en la dialéctica de lo visible y lo decible” sería “su pequeño ensayo sobre Magritte y el hipericono de «Ceci n’est pas une pipe»” (p. 69).

Por lo que respecta al presente escrito, la intención como se ha dicho, con todas las reservas que cabría esperar de un trabajo de esta naturaleza, es similar. Por un lado las obras recogen a nivel formal esa idea de imágenes que sirven como reflexión sobre la propia imagen, imágenes que hablan acerca de imágenes. Por el otro, la intención final es que sirvan de “hipericonos”, si se quiere parciales, a los planteamientos de los autores que se irán viendo, y que habrían de contribuir en última instancia a esa tarea propuesta de inquietar el ver.





1. *Déjà-vu*, 2005

RETÓRICA DE LA OCULTACIÓN

Con la fórmula ocultar/visibilizar podría de algún modo verse recogido lo que desde la perspectiva de este trabajo ponen en funcionamiento las propuestas visuales pertenecientes a la línea de investigación. Dependiendo del ejemplo concreto en el que nos fijemos, ocultan, tapan, velan, arrebatan algo a la mirada, pero siempre de manera ambigua, sin llegar a hacerlo del todo, haciendo que emerja algo por debajo del obstáculo impuesto, ocultando y dando a ver en el mismo movimiento.

En varios de sus escritos, Miguel A. Hernández Navarro ha señalado como mecanismo recurrente en la práctica artística contemporánea algo que ha denominado el “procedimiento ceguera”. Existen en la actualidad trabajos ante los que “la mirada se inquieta, y en el espectador se produce un profundo efecto de ceguera, de no saber a ciencia cierta qué está viendo, o más bien, qué no está viendo”.⁴ Preguntándose sobre qué las anima, el autor reconoce en estas prácticas “un arte de resistencia, que se precipita contra la hegemonía hipervisual de la postmodernidad neoconservadora” (p. 6). Se trata en ellas por tanto “de inquietar un ver saturado [...]”. Siniestralizar el ver para devolver la mirada, cegar para ver de nuevo” (p. 7). En conexión con esa noción desarrollada por Freud, en las “poéticas antivisuales” lo siniestro sería entonces

como una especie de *déjà-vu* que puede llegar a establecer una virtual conexión entre una “no-primera- vez” y una “primera-vez”. Algo que acaso *fue* familiar y ha llegado a resultar extraño e inhóspito, y que precisamente por esa razón nos perturba y nos angustia, porque recuerda algo que debiendo permanecer oculto, ha salido a la luz.⁵

De entre las estrategias identificadas por Miguel A. Hernández-Navarro, el autor destaca una de ellas por evidenciar como ninguna otra el carácter crítico de este modo de trabajar. Es la denominada “retórica de la ocultación”, un procedimiento que “elimina de la vista el asunto principal de la obra” y a la vez muestra un resto de lo ocultado, “una suerte de «punta de iceberg» de lo visible”.⁶ Se trata de introducir una “disyunción que fractura la visión de totalidad y produce una escisión en el ver, una escisión, por decirlo en palabras de Didi-Huberman, entre lo que vemos y lo que nos mira, que es precisamente aquello que no podemos ver” (p. 7).

⁴ Miguel Á. Hernández-Navarro, “(La) nada para ver”, *Debats* n° 82, Valencia, Otoño 2003, p. 2. En la praxis corresponderían a trabajos como los embalajes de Christo, las instalaciones del artista Británico Martin Creed, los monumentos invisibles del alemán Jochen Gerz, algunas obras de Land Art como las de Smithson o las siluetas de Ana Mendieta, por citar algunas.

⁵ Miguel Á. Hernández-Navarro, “El arte contemporáneo entre la experiencia, lo antivisual y lo siniestro”, *Revista de Occidente*, n° 297, 2006, p.20.

⁶ Miguel Á. Hernández-Navarro, *Más allá del placer de la visión. Apuntes sobre “lo escondido” en el arte contemporáneo*, Centro de Estudios Visuales de Chile [consulta 2013-01-20]. Disponible en: http://www.centroestudiosvisuales.net/centro/MiguelAngelHernandezNavarro_agosto2009.pdf, p.3-4.



2. Silla; *Proyecciones de Déjà-vu I*, 2008

IMAGEN DIALÉCTICA

Es en esa escisión mencionada donde precisamente tomaría asiento una noción con la que en segundo lugar, pienso pueden identificarse los trabajos producidos: la de “imagen dialéctica”. Tal y como la ha desarrollado Didi-Huberman –apoyándose entre otros en Benjamin–, ésta descansaría sobre lo que es el leitmotiv de su libro, la “ineluctable escisión del ver”, la falla, la zona de emergencia entre “lo que vemos y lo que nos mira”.⁷ La imagen dialéctica vendría a instaurarse en la brecha no para ver un dilema en la oposición de pensamientos binarios, sino para poner en marcha un movimiento de oscilación en torno a un punto central de inquietud. Dialectizar las dimensiones de la imagen no para llegar a la síntesis trascendental (p. 45), sino para atender a la apertura en proceso, ya que entendido de esta forma –y conectando con Mitchell– “dar a ver es siempre inquietar el ver, en su acto, en su sujeto” (p. 47). A partir de aquí podemos pensar con Didi-Huberman, cómo en todo objeto se puede reconocer una “puesta en obra de lo figurable”, esa “vocación esencial de toda superficie que nos mira, es decir de toda superficie que nos concierne más allá de su visibilidad evidente” (p. 56); en el sentido de que sólo se puede decir “*Veo lo que veo* si negamos a la imagen el poder de imponer su visibilidad como una apertura, una pérdida [...] practicada en el espacio de nuestra certidumbre visible”. En definitiva, y apuntando ahora a las obras de la línea de investigación “como si la invención de una imagen, por más simple que sea, correspondiera en primer lugar al acto de construir, fijar mentalmente un objeto-pregunta” (p. 69).



3. *Stone-Box* (proyecciones de Déjà-vu II), 2012



4. *Atardecer en la vega del Riguel*, 2012

IMAGEN PENSATIVA

Conectando ahora con el pensamiento de Jacques Rancière, podríamos asimilar aquello que surge de dialectizar la “aparente dicotomía” latente en la imagen con “esa tercera cosa de la que ninguno es propietario, de la que ninguno posee el sentido, que se erige entre los dos [artista y espectador], descartando toda transmisión de lo idéntico, toda identidad de causa y efecto”.⁸ Esto estaría estrechamente relacionado con otra figura que propone el autor: el disenso. Así, en un escenario en el que éste estuviera presente obtendríamos “una organización de lo sensible en la que no hay ni realidad oculta bajo las apariencias, ni régimen único de presentación y de interpretación de lo dado que imponga a todos su evidencia” (p. 51). Con esto intenta desarticular algunas ideas arraigadas entorno a los medios de masas, a esas “máquinas de información”, a las cuales se “acusa de ahogarnos con un mar de imágenes. Pero lo que hacen es todo lo contrario. No se contentan con reducir el número de imágenes que ponen a disposición. Ordenan antes que nada su puesta en escena”.⁹ En contraste con esto, Rancière analiza un tipo de imagen particular y la actividad que la caracteriza, la “pensatividad”. Ésta designaría en la imagen

algo que resiste al pensamiento, al pensamiento de aquel que la produjo y al de aquel que busca identificarla [...] no es una propiedad constitutiva de la naturaleza de ciertas imágenes, sino un juego de distancias entre varias funciones-imágenes presentadas sobre la misma superficie.¹⁰

Hablar de imagen pensativa es señalar entonces la existencia de una zona de indeterminación “entre pensado y no pensado, entre actividad y pasividad, pero también entre arte y no arte” (p. 105). Ésta supone “un cambio de estatuto de las relaciones entre pensamiento, arte, acción e imagen. Ese cambio marca el pasaje de un régimen representativo de la expresión a un régimen estético”.¹¹

⁷ Didi-Huberman, G., *Lo que vemos, lo que nos mira*, Buenos Aires, Manantial, 1997.

⁸ Rancière, J., *El espectador emancipado*, Buenos Aires, Manantial, 2010, p.21.

⁹ Rancière, J., “El teatro de las imágenes”, en Didi-Huberman, G.; Jaar, A.; Pollock, G.; Rancière, J.; Schweizer, N., *La Política de las imágenes*, Santiago de Chile, Metales Pesados, 2008, pp. 74-75. El tema del exceso de imágenes en la sociedad occidental tiene una historia que el autor se preocupa de desarticular, llegando a los orígenes de esa afirmación para ver a qué intereses responde realmente, pp. 72-75; y en *El espectador emancipado*, *op.cit.*, pp. 49-51.

¹⁰ Rancière, J., *El espectador emancipado*, *op. cit.*, p. 126.

¹¹ *Ibid.*, p. 117. Ese régimen vendría a ser la combinación indefinida y no cerrada de las dos grandes formas de operar de la imagen, el régimen moderno y el clásico (p. 118). La pensatividad sería entonces “la tensión entre varios modos de representación” (p. 112), “el producto de ese nuevo estatuto de la figura que conjuga, sin homogeneizarlos, dos regímenes de expresión” (p. 119), o de otra forma, “la presencia de un régimen de expresión dentro de otro” (p. 121).



5. *S/T*, 2013

HIPERVISIÓN ADMINISTRADA

José Luis Brea, apoyándose en las investigaciones realizadas por Martin Jay, define “régimen escópico” o “episteme visual” como la “construcción social de un modelo general abstracto que articula como actividad cultural los *actos de ver*”.¹² Nuestro tiempo, tras la aparición de la imagen electrónica, inauguraría uno de “hipervisión administrada”. En él, la noción de “inconsciente óptico” – desarrollada por Benjamin– asociada a la era anterior, la de la imagen film, dará paso a la de “transparencia”, y con ello las expectativas de saber sobre el ámbito del ver serán de nuevo modificadas. La idea moderna de que “no hay un conocimiento cumplido en el solo acto de ver, diríamos hasta que éste se completa con un trabajo de desciframiento, de lectura, que pondría luz a lo escondido en su punto ciego” (p. 58), va cediendo ante la idea que caracterizaría esta nueva episteme, la de que lo que está ahora en juego, lo que es “objeto de lucha” es el participar e intervenir activamente en la división y “redistribución de lo sensible”, sujeta a determinadas “políticas del ver” con sus intereses particulares de dominación y hegemonía (p. 121). En este sentido Brea, en consonancia con el pensamiento de Rancière, plantea que no hay que oponer una resistencia frontal a las “potencialidades de transparencia de la tecnología” buscando crear zonas de “ceguera escópica”, sino abogar por el empleo táctico de las tecnologías del ver para visibilizar aquello que se mantiene oculto (p. 122). Habla además de la existencia en este nuevo paradigma de un saber específico y propio de las imágenes, uno que consistiría en evidenciar cómo los “contenidos de conocimiento” son puestos en sus objetos y que “muestra que la puesta en obra de un efecto de cognición es resultado de un proceso de acrisolado público”. Así, esa “potencia de cognición” de las imágenes, sería de “desmantelamiento”, de denegación del conocimiento como algo ya dado, algo que en última instancia asocia a lo que Rancière denomina “régimen estético”. En él, esa potencia de decir de la imagen sólo viene dada por su implicación en una episteme, y es tanto más capaz de movilizar una red de conexiones cuanto más se pone en “suspense como objeto legible” (p. 128).



6. *Puerta*, 2014

¹² Brea, J. L., *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*, Madrid, Akal, 2010, p. 23.

LÓGICA PARADÓJICA DE LA IMAGEN

Paul Virilio plantea que nuestro tiempo ha inaugurado una lógica paradójica asociada a la producción de imágenes, resultado de la aparición de lo digital, de lo virtual. En relación a ésta argumenta que aunque conocemos bien “la realidad de la lógica formal de la representación pictórica tradicional” y en menor medida “la actualidad de la lógica dialéctica” asociada a la representación “fotocinematográfica”, no valoramos por el contrario más que muy torpemente “las *virtualidades* de esta lógica paradójica del videograma, del holograma o de la imaginería numérica”,¹³ resumiéndola del siguiente modo:

La *paradoja lógica* es en definitiva la de esta imagen en tiempo real que domina la cosa representada [...]. Esta virtualidad que domina la actualidad, que trastorna la misma noción de realidad. De ahí esta crisis de las representaciones públicas tradicionales (gráficas, fotográficas, cinematográficas...) a favor de una presentación, de una *presencia paradójica*, telepresencia a distancia del objeto o del ser que suple su misma existencia aquí y ahora (p. 82).

De esta dinámica “resulta, en definitiva, «la alta definición», la alta resolución, ya no tanto de la imagen (fotográfica o televisual) como de la propia realidad” (pp. 82-83). Podemos ver a partir de aquí, cómo en varias de mis obras se materializa este pensamiento, pero a la vez bajo una forma de cortocircuito, de manera crítica, problematizando ese “a distancia”, esa telepresencia de la imagen que en ellas se (im)pone sobre el propio objeto.



7. Tronco (*automímesis*), 2013

REALIDAD INTEGRAL E IMAGEN RETORNANTE

Llegamos así al último aspecto con el que podría relacionarse mi producción, planteado en este caso por Jean Baudrillard. Este autor habla de un tipo de violencia contemporánea, diferente de la mera agresión o la opresión, “la violencia de la información, de los medios de comunicación, de las imágenes, de lo espectacular. Violencias ligadas a la transparencia, a la visibilidad total”.¹⁴ Esta violencia de la imagen y lo virtual consiste en que “todo debe ser visto, todo debe ser visible [...]. Todo lo real debe convertirse en imagen, aunque casi siempre a costa de su desaparición” (p. 48). Esa transparencia de la que habla Baudrillard –en claro contraste con el planteamiento de Brea– consistiría por lo tanto “en la proyección de todo lo real en la órbita de lo visual” (p. 54) donde “nada debe escapar al *fundido-encadenado* de la realidad y de la ficción” (p. 53).

La abolición de la distancia, la que se necesita “para que el mensaje se transmita, para que la imagen tenga eficacia sensible” (p. 66), hace que todo quede indeterminado, de manera que nos encontraríamos hoy en una situación de “realidad integral, sin distancia ni transcendencia” (p. 60). Ya no estaríamos hablando entonces de representación, sino de “una circunvalación de cosas que funcionan dentro de un bucle, que están abocadas a sí mismas [...] que chocan entre sí, se suturan y se saturan”. Dicho de otro modo “realidad perfecta [...] en la que todo se identifica con el collage y con la confusión de su propia imagen”. Así llegamos a lo que denomina una forma de implosión: “la imagen retornante [que] cortocircuita la mirada, cortocircuita la representación, duplicando la realidad por

¹³ Virilio, P., *La Máquina de visión*, Madrid, Cátedra, 1998, p.82.

¹⁴ Baudrillard, J., *La agonía del poder*, Madrid, Círculo de Bellas Artes, 2006, p. 46.

adelantado e interceptando su desarrollo”, un tipo de imagen “que en cierta medida clausura cada cosa enfocándola sobre sí misma, a través de una simulación automática de sí misma” (p. 63).



8. Saaren Tetraedri, 2014

CONCLUSIONES

¿De qué distancia se está hablando? ¿Cómo se puede interpretar esto en el marco del trabajo de investigación? En cierto sentido, tanto las obras¹⁵ como el trabajo en el que se han visto insertas pretenden, aunque de forma meramente tentativa, abordar tanto éstas como otras preguntas que han ido surgiendo en el proceso de investigación. Ese intento de inquietar el ver, de mostrarlo, abrirlo y en el mismo gesto extrañarlo, es lo que se ha intentado canalizar a lo largo de estas páginas. Algo importante es también, más allá de las afinidades vistas, ver que las obras permiten aglutinar autores cuyos planteamientos a veces no coinciden, o en ocasiones incluso se oponen, de manera que la imagen se inserta en un campo de tensiones en el que dialectizar posturas, para no dejar que el diálogo y la discusión cesen, sino que fruto precisamente del encuentro de esas ideas, que por su articulación en la imagen encuentran un punto de contacto que de otra manera tal vez no se habría advertido, apunten a nuevas conclusiones y abran nuevas vías de avance para el pensamiento. Finalmente, aunque las imágenes han sido incluidas coincidiendo con determinadas partes del texto, no quiere decir que únicamente condensen aquello que a nivel teórico se está tratando en ese momento. Así ciertos rasgos, ideas y potencialidades que surgirán a propósito del análisis de uno u otro autor podrán verse recogidas en mayor o menor medida dependiendo de la obra en que nos fijemos. En este sentido, y de acuerdo a lo visto, la idea no es vehicular un contenido de conocimiento cerrado sino generar un movimiento en el que el sentido surja de confrontar las ideas previas del lector-espectador, mis intenciones como investigador y artista visual y los materiales que conforman el presente trabajo visual-textual.



9. Fotograma del video *Hoja*, 2013.

¹⁵ Cabría hacer aquí un último inciso en relación a las obras. Cuando se habla de que el presente trabajo trata de vehicular la reflexión a través de la articulación entre ellas y los textos, se está pensando, de forma ideal, que con lo que se han puesto a dialogar los diferentes autores es con las obras propiamente dichas y no con las “imágenes” que como tal figuran en el texto. Esto, si bien para las piezas que en su formato original son fotografías no tiene tanta importancia, sí hay que tenerlo en cuenta para aquellas que son vídeos o instalaciones, ya que el modo de conectarlas en profundidad con lo aquí visto sería a partir de la experiencia de encontrarse ante ellas. Si bien esto es difícilmente solventable dadas las características del medio, pueden verse mejor documentadas a fin de hacerse una mejor idea de lo que plantean en mi blog: <http://www.dacanto.blogspot.com.es/> y página web: <http://www.davidcantarerotomas.com/>. Igualmente, las obras aquí incluidas pertenecen todas a una misma línea de investigación, si bien las que han sido materializadas durante la realización del mencionado Máster corresponderían únicamente a las producidas a partir de 2013.

FUENTES REFERENCIALES

Baudrillard, J., *La agonía del poder*, Madrid, Círculo de Bellas Artes, 2006.

Brea, J. L., *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*, Madrid, Akal, 2010.

— (ed.), *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*, Madrid, Akal, 2005.

Mitchell, W. J. T., *Teoría de la imagen. Ensayos sobre representación verbal y visual*, Madrid, Akal, 2009.

—, “Mostrando el ver. Una crítica de la cultura visual”, *Estudios Visuales*, nº 1, Madrid, Noviembre 2003.

Didi-Huberman, G., *Cuando las imágenes tocan lo real*, [consulta 2013-02-05]. Disponible en:
<www.macba.es/uploads/20080408/Georges_Didi_Huberman_Cuando_las_imagenes_tocan_lo_real.pdf>.

—, *Lo que vemos, lo que nos mira*, Buenos Aires, Manantial, 1997.

Didi-Huberman, G.; Jaar, A.; Pollock, G.; Rancière, J.; Schweizer, N., *La Política de las imágenes*, Santiago de Chile, Metales Pesados, 2008.

Foucault, M., *Esto no es una pipa. Ensayo sobre Magritte*, Barcelona, Anagrama, 1981.

Hernández-Navarro, M. Á., “Más allá del placer de la visión. Apuntes sobre «lo escondido» en el arte contemporáneo”, [versión] *Espinosa. Revista de filosofía*, VI, 8, Murcia, 2008. Centro de Estudios Visuales de Chile [consulta 2013-01-20]. Disponible en:
<http://www.centroestudiosvisuales.net/centro/MiguelAngelHernandezNavarro_agosto2009.pdf>.

—, “(La) nada para ver”, *Debats*, nº 82, Valencia, Otoño 2003 [consulta 2013-01-20]. Disponible en:
<www.alfonselmagnanim.com/debats/82/espais05.htm>.

—, “El arte contemporáneo entre la experiencia, lo antivisual y lo siniestro”, *Revista de Occidente*, nº 297, Madrid, 2006.

Rancière, J., *El espectador emancipado*, Buenos Aires, Manantial, 2010.

Virilio, P., *La Máquina de visión*, Madrid, Cátedra, 1998.

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

1. *Déjà-vu*, 2005, Fotografía a color (Realizadas a partir de intervención en el espacio público), 18x25cm (x6).
2. *Silla; Proyecciones de Déjà-vu I*, 2008. Fotografía a color (Realizada a partir de intervención en el espacio), 80x130cm.
3. *Stone-Box (proyecciones de Déjà-vu II)*, 2012. Fotografía digital (dúptico), (Realizadas a partir de intervención en el espacio), 50x70cm
4. *Atardecer en la vega del Riguel*, 2012. Instalación: fotografía digital, proyección, 50x50 (x4).
5. *S/T*, 2013. Instalación: fotografía a color, proyección, 105x170cm.
6. *Puerta*, 2014. Instalación: puerta, proyección doble, 202x85x5cm.
7. *Tronco (automímesis)*, 2013. Instalación: tronco, proyección, 20x45x10cm.
8. *Saaren Tetraedri*, 2014. Multipágina (dúptico), (Fotografías realizadas a partir de intervención en el espacio), 84,5x122cm c/u. (compuestas por 9 impresiones a color de 28,5x41cm c/u.)
9. *Hoja (fotograma)*, 2013. Vídeo HD, Loop, 20”.

Cañadas Mata, Francisco Javier.

Doctorando. Universidad Politécnica de Valencia. Facultad de Bellas Artes. Departamento de Dibujo.

La imagen virtual en la pintura Realista actual.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Anamorfosis Imagen Virtual Realismo Pixel.

KEY WORDS

Anamorphosis Image Virtual Realism Pixel.

RESUMEN

En el siglo XXI la tecnología nos sorprende, lo virtual se instala en el referente, en el modelo, propicia un cambio al igual que lo hizo la fotografía en su momento en relación con la pintura Realista. Nuevo siglo y milenio con nuevos hábitos, convenciones, y procesos creativos. Ligeras pero importantes variables aparecen en la pintura Realista. Nuestra realidad se percibe "virtualmente"; a "grosso modo" de otra manera, la importancia y la presencia de la Imagen es mayor que hace unas décadas, y el conocimiento de un mundo global a través de imágenes reflejadas en pantallas nos acompaña en todo momento, en nuestros teléfonos móviles, *iPod*, *tablet's*, *Laptop's*, y demás dispositivos influyendo en la concepción misma de la pintura.

Varias son las líneas de investigación aunadas en este breve estudio, todas ellas propiciadas por el uso que las Nuevas Tecnologías y la Pintura Realista hacen de la imagen simultáneamente: La anamorfosis y la perspectiva, principalmente la perspectiva cónica, usada en los sistemas de representación tradicional para interpretar y plasmar la mirada del artista se ven alteradas y modificadas en pro del único ojo de las cámaras digitales; La Pintura Realista evoluciona en algunos Géneros tradicionales que imitan y giran en torno a la fotografía digital, principalmente el Retrato; el pixel como alternativa a la pincelada dentro de la pintura Realista, y la búsqueda de una Pintura Hiperrealista High Definition (que llamare amistosamente "PHHD") alternan y conjugan paradojas, técnicas pictóricas, metáforas, programas informáticos; percepciones y sensibilidades tanto en el artista como en un espectador cada día más participe.

ABSTRACT

In the XXI century technology surprises us, what is installed on the virtual reference, in the model, provides a change like he did photography at the time regarding the Realist painting. New century and millennium with new habits, conventions, and creative processes. Slight but important variables appear in the Realist painting. Our reality is perceived "virtually"; to "roughly" otherwise, the importance and the presence of the image is larger than a few decades ago, and knowledge of a global world through images reflected in screens with us at all times, in our mobile phones, *iPod*, *tablet's*, *Laptop's*, and other devices influencing the conception of painting.

Several lines of research are coupled in this brief study, all prompted by the use New Technologies and Realist Painting image made simultaneously: The anamorphosis and perspective, mainly conical perspective, used in traditional systems of representation to interpret and translate the artist's eye is affected and modified one eye towards digital cameras; The Realist Painting evolves in some traditional Genres mimicking and revolve around digital photography, mainly the portrait; the pixel as an alternative to the stroke within the Realist painting, and finding a Hyperrealism Painting High Definition (I will call amicably "PHHD") alternate and combined paradoxes, painting techniques, metaphors, software; perceptions and sensitivities in both the artist as a spectator increasingly involved.

CONTENIDO

Introducción

Real: La amplitud de acepciones y atributos que a lo largo de la historia han conformado este concepto, lo Real, la Realidad, el referente del mundo en que el artista se inspira para crear, con múltiples contenidos y técnicas pictóricas, es demasiado amplio, así pues nos centramos en lo que se refiere a pintura. Lo materico, lo palpable, lo demostrable, lo verdadero. Lo que tenemos delante, el entorno inmediato, el mundo. Lo mimético, lo medible, lo bello, etc. Todo esto conforma una amplia terminología, así pues, cito brevemente las asociaciones más aceptadas para este término dentro de la cultura Occidental. Comenzando por las definiciones que nos ofrece la R.A.E:

real¹.

(Del lat. *res, rei*).

1. adj. Que tiene existencia verdadera y efectiva.

realidad.

1. f. Existencia real y efectiva de algo.

2. f. Verdad, lo que ocurre verdaderamente.

3. f. Lo que es efectivo o tiene valor práctico, en contraposición con lo fantástico e ilusorio.

Estas definiciones atienden al concepto Real, mientras que la R.A.E define la imagen Real como.

Imagen.

(Del lat. *imāgo, -inis*).

1. f. Figura, representación, semejanza y apariencia de algo.

~ **real.**

1. f. *Ópt.* Reproducción de un objeto formada por la convergencia de los rayos luminosos que, procedentes de él, atraviesan una lente o aparato óptico, y que puede ser proyectada en una pantalla.

~ **virtual.**

f. *Ópt.* Conjunto de los puntos aparentes de convergencia de los rayos luminosos que proceden de un objeto después de pasar por un espejo o un sistema óptico, y que, por tanto, no puede proyectarse en una pantalla.

Mientras que define lo virtual y como.

~ **virtual.**

(Del lat. *virtus, fuerza, virtud*).

1. adj. Que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente, frecuentemente en oposición a *efectivo* o *real*.

2. adj. Implícito, tácito.

3. adj. *Fis.* Que tiene existencia aparente y no real.

1. f. *Inform.* Representación de escenas o imágenes de objetos producida por un sistema informático, que da la sensación de su existencia real.

Esta definición no nos acerca mucho al significado o los significados que se atribuyen al término *virtual* en la pintura, sobre todo en la figurativa y en la realista. Reflexión que ni duda tiene plantearse, pues el concepto “virtual” –al igual que el concepto “real”- aplicado a la imagen, abarca históricamente un amplio abanico de definiciones que pueden llevar a confusión, y a despertar controversia. Movimientos pictóricos como el surrealismo, Realismo mágico, o simplemente las escenas pintura Histórica o Religiosa han recreado los ambientes con cierto grado de fantasía e imaginación, Invitando a la percepción de diferentes estímulos que intensifican la sensación de realidad. Frederic Chordá nos ayuda a comprender estos conceptos, y también a señalar el papel, que juega la imagen actualmente.

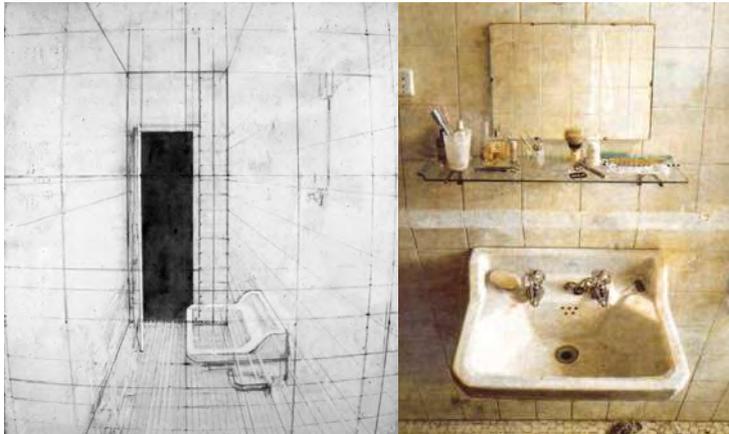
“Vivimos la renovación de la expresión por la Escritura, hasta hora privilegiada; otros lenguajes, alternativos, como lo visual, compiten con ella, sustituyéndola en muchos casos. Lo visual es un elemento comunicativo muy importante, capaz de soportar, en relación con otras expresiones, mejor los conceptos; por ello, el conocimiento del lenguaje visual sirve para la comprensión y articulación de mensajes. Las imágenes artísticas de todas las épocas, en su configuración, son excelentes ejemplos para ver como las ideas se expresan visualmente”ⁱ

Lo Virtual tiene que ver con la posibilidad de que algo sea real en el futuro, con los mundos internos e imaginados. Esto sin duda nos lleva a reflexionar sobre el estado físico, palpable de los objetos, las cosas en tanto se les pueda atribuir ese carácter real, y continuar la reflexión refiriéndonos a la imagen contenida en los dispositivos con los que las nuevas tecnologías nos abordan y nos embaucan.

Si insisto tanto en el concepto de imagen y en su terminología es porque además de cobrar cada vez más importancia en las sociedades, ha sido, es y será el referente de la pintura y de otras expresiones y manifestaciones artísticas; activa polémica dentro de la pintura Realista en cuanto si el referente es real, y/o tomado directamente de la realidad; si es una imagen fotográfica, o si en otros casos, el referente es un arquetipo. Y si en caso de que el referente es de la fotografía, mas no de la impresa como hasta ahora se ha hecho, sino a través de la imagen que proporcionan las pantallas LCD, los sistemas informáticos.

Los entornos virtuales generados por ordenadores imitan la realidad, simulan lo realⁱⁱ, invitándonos a formar parte de ellos, videojuegos, mundos virtuales, salas de póker, recreaciones en el campo de la medicina, arqueología, militar...etc., estos espacios influyen más o menos dependiendo del usuario, del factor socio-económico, y de la Identidad y la cultura, principalmente. Gracias a

la Interfaz, y las cartografías en la red, el conocimiento de la pintura se convierte en asequible para los artistas y usuarios, y por tanto las influencias de otros artistas son mayores, conectando la obra más afin.ⁱⁱⁱ



(De Izqda. a dcha.; de arriba a abajo)
Antonio López García. Cuarto de baño. 1971^{iv}
Antonio López García. Lavabo y espejo. 1967^v
Dino Valls. Ut Superius. Óleo / lienzo. Díptico: 100 x 50 cm. 2003^{vi}
Antonio López García: Medicion con escuadra y compas^{vii}

“nada es verdad ni es mentira, todo es según el color, del cristal con que se mira”^{viii}. Los dispositivos electrónicos conducen nuestra mirada en los hogares, en las aulas, y sobre todo los dispositivos móviles, como celulares, laptot’s, IPod, Smartphone, que nos proporcionan imágenes a través de una pantalla, cuyos parámetros en cuanto a color y perspectiva están alterados por los sistemas informáticos de percepción de la imagen. Cada vez más la pintura Realista toma como referente estas imágenes que se almacenan en el momento, instantes del entorno más cercano, el que tenemos a mano sin concebir ni esperar fenómeno ni acontecimiento, se diferencian de la mirada del ser humano en varios aspectos importantes. De esta manera la pintura Realista experimenta un trayecto hacia lo virtual a través del referente; se apoya en una imagen que ya no proviene del objeto en sí, de la naturaleza que se nos muestra delante, sino que ha sido creada por medios informáticos. La dimensión espacio-temporal cambia. Lo que Antonio López llama la vivencia, el aura impresa en el “plain-air”, se sustituye por la “inmersión” en las imágenes de las pantallas que se alejan de la mirada del ser humano.

- Una sola lente frente al sistema bifocal natural de las personas.
- El Angulo de visión y la visión panorámica se alteran dependiendo del dispositivo.
- La calidad de la imagen aumenta en cuanto a la resolución de la imagen.
- La luminosidad y espectro de color también cambian a través del pixel.

La tecnologías denominadas *L.C.D (liquid crystal display)*^x y *OLED*^x en distintos formatos de pantalla nos proporcionan, guardan y modifican imágenes que sustituyen nuestra mirada^{xi}. Cambia el mundo, cambia el referente, empezamos a hablar de virtualidad, de no-realidad. La pintura alberga lo Virtual y lo Real; la calidad de la imagen que el pintor en este caso imita, deriva a menudo hacia el hiperrealismo.

Imaginamos entrar en las imágenes, en un espacio diferente, condicionados en parte por un ángulo de visión más amplio que el del ojo humano. ¿Hasta dónde ha influido la fotografía en nuestra percepción visual de la realidad? Lo que nos dicen sus cuadros es que “vemos fotográficamente”^{xii}

La trayectoria de nuestra mirada se acota, se educa, se habitúa; los principios de la perspectiva quedan condicionados, de modo ajeno al espectador; ya no es natural, no es la zona “0”, la mancha ciega^{xiii} entre la córnea y la fovea la que determina los parámetros de esta anamorfosis, sino la puntual y concreta definición de la trayectoria que incluye la programación y fabricación de las pantallas LCD y otras tecnologías, de sus filtros y sensores. La pintura Realista corrige la trayectoria de la perspectiva con una angulación modificada por medio de artilugios como la ballestilla en el caso del pintor Antonio López García.

El ángulo de visión de las pantallas LCD: 160º vertical x 170º horizontal.

Las pantallas de plasma que pueden ser vistas desde cualquier ángulo, siempre y cuando el ángulo de visión es de entre 160º a 180º.

La diferencia visual, reside como ya hemos dicho en estos cambios ópticos, pero también en el contenido, en los códigos que utiliza el artista y que nos transmiten conocimiento, se consolida el paisaje urbano y una simbología generada normalmente en las ciudades.

“la figuración de los noventa proporciona una nueva temática que procura, entre otras muchas cosas, pintar la vida moderna, la arquitectura, el objeto industrial, las edificaciones, las ciudades, los personajes aislados, los suburbios industriales, el alma de los propios objetos”^{xiv}

La voluntad humana de generar espacios virtuales, cuyos antecedentes son el teatro griego y la cámara oscura^{xv} según Josep M Catalá, se acentúa con las nuevas tecnologías, este cambio de referente va acompañado del peligro de limitar, de reemplazar nuestra capacidad imaginativa. Lo que F. Chordá denomina como “línea franca”^{xvi} de la nueva era, cuyas posibilidades de interacción, difusión y virtualidad, serpentean en estructuras variables e ilimitadas.

EL RETRATO Y EL SELFY: DEL REFLEJO DEL ALMA A LA IMAGEN MEDIÁTICA

Otra vez simulacro y apariencia aparecen, también en el género del retrato. El alma del retratado, su presencia real y verdadera, el peso de su mirada, se sustituye por la precisión técnica en la Pintura, y una imagen creada normalmente por el retratado, muy distinta del tradicional autorretrato, más bien como un avatar, para mostrar ante la sociedad. El selfie, proporciona una imagen virtual del modelo; lo suplanta en una representación teatral característica de una época donde lo global y lo virtual están muy presentes gracias a la imagen, y que también nos plantea un carácter más efímero y sustitutivo del Retrato





(De Izqda. a dcha.; de arriba a abajo)^{xvii}

Kang Kang Hoon. *Boy-n moderna comedia* aceite sobre lienzo. 193,9 × 130.3cm. 2009.

Eloy Morales. *Autorretrato*.

José Luis Corella *"Lady Plastic"*

Juan francisco casas Ruiz (bolígrafo)

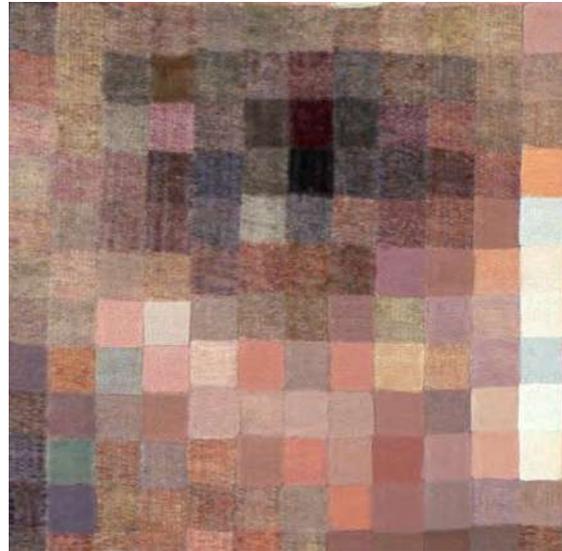
Luis García Mozos. *"Webcams 1"*, óleo sobre papel imprimado y encolado sobre tablex, 50x70 cm

Ampliando el concepto de Realidad, la pintura Realista no solamente refleja un cambio en la composición o la técnica, sino también en la temática, los contenidos son otros obviamente. Nuevos hábitos sociales se perpetúan en la pintura Realista, como el *selfy* o las imágenes propias de las *webcam* que navegan en las redes sociales.

EL PIXEL COMO PARTE INTEGRAL DE LA PINTURA

Podemos encontrar analogías con el efecto de pixelado en la en los mosaicos romanos, el puntillismo también puede ser un referente. En la actualidad, la división geométrica en pequeñas unidades que contrastadas recrean la forma, ya es algo convencionalizado en la imagen digital. Las celdillas que componen las pantallas LCD contienen gases como argón o xenón son excitadas mediante electricidad, creando los píxeles. Esto explicado de manera sencilla nos permite una idea de que la resolución de la imagen, medida en píxeles, depende de la cantidad de estas celdas, sensores y filtros de color, y de los píxeles que recrean. Desde que el Realista Chuck Close, debido a la dificultad de percibir los rostros debido a una enfermedad denominada *prosopagnosia*^{xviii} diseccionara los retratos en pequeños apartados o celdas, de un modo similar a como se nos presenta la imagen pixelada, la tecnología busca una simbiosis conceptual con la pintura.

"El pintor explicó que divide cada cuadro en centenares, a veces miles, de unidades o celdillas a las que da un mínimo de tres pinceladas. El paralelismo con los píxeles es evidente dado que un píxel (Picture x Element) es la unidad básica de una imagen digital. En efecto, uno de los muchos méritos del artista es que inventó esas celdillas antes de saber qué era un píxel; quizás antes de que los píxeles existieran"^{xix}



Chuck Close. Autorretrato de 1977. Aguafuerte sobre papel. 112 x 89 cm.
Darío Urzay, Flip, 2015, técnica mixta.
Yishai Jusidman, muestra de la exposición Mutatis Mutandis.

Continuamos con un planteamiento pictórico que se aleja del realismo y se centra directamente en el pixel. El artista mexicano Yishai Jusidman, inicia su andadura artística como aprendiz de Carlos Orozco Romero en el periodo de 1973 a 1980, desde entonces investiga la imagen y la pintura. En el año 2000 presenta en el Centro de la Imagen de Ciudad de México la exposición Mutatis Mutandis, que después viajara a Sao Paulo, Paris, Oaxaca, Venecia y Monterey, en la cual sitúa el uso del pixel dentro de la obra pictórica. La gran cantidad de imágenes que nos proporcionan los mass-media, y que pueden crear confusión, establecen relaciones que contraponen dentro de la pintura, lo táctil y lo visual, lo fenoménico y lo discursivo.

PINTURA HIPERREALISTA EN ALTA DEFINICIÓN “PHHD”

Dentro del Hiperrealismo más reciente, en España y fuera de ella, sobre todo en Norteamérica, y países como Japón, cuya tradición pictórica se asemeja a nuestra pintura en la representación mimética, la influencia de la imagen digital con alta resolución –RAW^{xx}- y la ausencia del índice y la háptica, en una pintura aparentemente sin carga materica, propician cambios como el mayor uso del Acrílico, en consonancia con el color de la imágenes digitales, y el mayor uso de la óptica en el proceso de creación Pictórica.

Un caso digno de mención el de la pintura de Darío Urzay, que imita mediante la fotografía digital, la carga materica de la pintura. La amplitud de lo posible, la voluntad del artista y la necesidad cognitiva de representación Realista se recogen en una pintura con un lenguaje propio, imágenes impresas en soporte de aluminio que transgreden los límites del espacio bidimensional del soporte representando la carga materica a través del pixel.

CONCLUSIONES

La pintura Realista actual apuesta por la representación mimética y una mayor precisión técnica, buscando un lenguaje visual cuya difusión y comprensión se distribuye "*ipso facto*" en redes sociales y espacios virtuales, mostrando como la sociedad y las nuevas tecnologías condicionan el referente que oscila entre lo Real y lo Virtual.

CITAS

"Ya no me pasaba desapercibida la vida diaria, la concentración extrema y obsesiva en el hecho pictórico que provoca que todos los mecanismos perceptivos y conceptuales estén desplegados en un estado de alerta permanente; la disección extrema de lo que nos rodea. Empecé a comprender que la emoción podría encontrarse en la luz, en los objetos, en las paredes, en los rostros o en las flores. Es decir, el mundo entero podía estar en lo más próximo (...) la llave que nos abre estas puertas es el tiempo, y también la capacidad de sentir y de creer. Por eso ahora veo la obra de mi padre siempre en presente y siempre cambiante. Es el tiempo presente su verdadero motor y lo que le mueve a transformar y revisar tantas veces una misma obra"^{xxi}

"Lo que priva es la teatralidad. Para el visitante culto, la habilidad de la reconstrucción; para el ingenuo, la violencia de la información: hay para todos. ¿De qué lamentarse? La información histórica desemboca en lo sensacional; lo verdadero se mezcla con lo legendario;...(...)...pero la obra maestra de la preocupación reconstructiva (y de dar el máximo y lo mejor) se encuentra cuando esta industria de lo icónico absoluto aborda el problema del arte"^{xxii}

"por la voluntad de perfeccionamiento cada vez mayor de su función mimética, por la exaltación de la capacidad extensiva de la imagen como copia fidelísima de las apariencias ópticas del mundo visible, es una ambición que culmina en el hiperrealismo de la realidad virtual"^{xxiii}

BIBLIOGRAFIA.

Dibujo Técnico 3. Bachillerato. Martínez Arturo, Bernal Jesús. Ed: SM. ISBN: 84-348-0177-9. Madrid 1978.

Serrano León, David. Metodología Pictórica en la Obra de Antonio López García. Pictorical Methodology in Antonio López Work. Editado por la Universidad de Murcia.

SERRANO LEÓN, David. "La importancia de la precisión geométrica en la obra de Antonio López García". Revista: Bellas Artes. Revista de Artes Plásticas, Estética, Diseño e Imagen. Vol. 10. Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de La Laguna, 2012 (noviembre). 22 páginas. ISSN: 1695-761X

SERRANO LEÓN, David, "Metodología pictórica en la obra de Antonio López García", Revista: Laboratorio de Arte. Vol. 24, Sevilla: Universidad de Sevilla, 2012, pp. 717-737. ISSN: 1130-5762

Alcolea Blanch, Santiago (s.alcolea@amatller.com) Aníbal, máscaras y anamorfosis en el Cuaderno italiano de Goya. Instituto Amatller de Arte Hispánico Barcelona, 1998.

Chorda, Frederic. "De lo visible a lo virtual. Una metodología del análisis artístico" Ed: Antrophos. 2004. Rubí (Barcelona) ISBN: 84-7658-690-6. DI: b-37-059-2004 p.:9. Introduccion

Gubern, Román. Del bisonte a la Realidad Virtual. La escena y el laberinto. Ed. Anagrama. Barcelona 1996. ISBN. 84/339/0534/1. Dep. Legal. 39315/1999

Marchan, Simón. Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes. Ed. Paidós Ibérica 2006. Barcelona. ISBN. 84/493/1827/0. Dep. Legal. B.44.067/2005.

Catálogo de la exposición "Hiperrealismo 1967 – 2012" en el Museo Thyssen-Bornemisza. Edición inglesa publicadas por Hatje Cantz Verlag 2013. Edición española publicada por la Fundación Colección Thyssen-Bornemisza. ISBN: 978-84-15113-38-36

Eco, Umberto. La Estrategia de la Ilusión. Traducción de Edgardo Oviedo. Editorial lumen. Título original: semiología cotidiana. Publicado por editorial lumen, S.A. tercera edición 1999. DP.- B. &.530-1999. ISBN.- 84-264-1164-9.

Catálogo de la Exposición realizada por Felisa Martínez Andrés. La huella fotográfica en la nueva pintura realista. La aportación valenciana (1963-2005). Centre del Carme Octubre 2009-Enero 2010. Generalitat Valenciana.

Catalá Domenech, Josep. M. La imagen compleja. La fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual. Ed: Universitat Autònoma de Barcelona. Servei de publicacions. 08193 Bellaterra (Barcelona) ISBN.- 84-490-2397-1

Bozal, Valeriano. Mimesis: las imágenes y las cosas. Visor distribuciones. Ediciones Antonio Machado 1987. Madrid. ISBN: 84-7774-003-8. Dep. Legal: M.35.632-1987.

Azara, Pedro. El ojo y la sombra. Una mirada al retrato en Occidente. Ed: Gustavo Gili, S. A. Barcelona, 2002. ISBN: 84-252-1903-5. Dep. Legal B. 22.796-2002.

Valls, Dino. Ex picturis II. Works from 2002-2014. Ed: Galerie Vevais 2014. ISBN: 978-3-936165-28-9

Valls, Dino. Metaphysician of beauty and pain. Ed: Galerie Vevais 2014. ISBN: 978-3-936165-28-9

Valls, Dino. Ex Picturis. La pintura de Dino Valls. Edward Lucie Smith. Mira Editores, Zaragoza 2001. ISBN: 84-8465-046-4.

www.dinovalls.com

www.eloymorales.es

www.yishaijusidman.com/es

www.dariourzay.com

<http://www.museoreinasofia.es/exposiciones/chuk-close-pinturas-1968-2006>

www.joseluiscorella.com

www.juanfranciscocasas.com

theartofluisgarciamozos.blogspot.com

kangkanghoon.com

antoniolopezgarcia.blogspot.com

ⁱ Chorda, Frederic. "De lo visible a lo virtual. Una metodología del análisis artístico" Ed: Antrophos. 2004. Rubí (Barcelona) ISBN: 84-
ⁱⁱ "invertir el platonismo significa entonces: mostrar los simulacros, afirmar sus derechos entre los iconos las copias... (...)...El simulacro no es una copia degradada; oculta una potencia positiva que niega el original, la copia, el modelo y la reproducción. La simulación (...) es el funcionamiento del simulacro en cuanto maquinaria, maquina dionisiaca" G. Deleuze "la lógica del sentido" En: Marchan, Simón. Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes. Ed.Paidós Ibérica 2006. Barcelona. p. 44.

ⁱⁱⁱ La interfaz, tiene sus antecedentes en el teatro griego, como espacio donde el público se ve inmerso en lo visual y lo auditivo, y en la cámara oscura, en la que el espectador entra en un espacio donde la imagen del mundo lo sobrecoge al ser independiente de él. La televisión ya no mostraba la imagen del mundo sino con otra realidad escondida detrás de ella. La necesidad de mirar, de desentrañar la realidad da paso a la metáfora, a la construcción de la mirada, fundamentando la interfaz como espacio virtual en el que se aúnan las operaciones del usuario y el ordenador, usando el lenguaje realista, un lenguaje mimético capaz de despertar emoción y subjetividad. Los lenguajes matemáticos, algorítmicos que la interfaz emplea también se reflejan en la pintura, en la siempre activa preocupación humana por expresarse y reflejar el entorno, la Realidad se forja con imágenes virtuales.

^{iv} Este cuadro del pintor Antonio Lopez Garcia muestra la metodología que permite corregir la percepción natural de la perspectiva.

^v El efecto óptico que invita a introducirse en el espacio de la pintura, se consigue aplicando distintas perspectivas, puntos de vista en la misma imagen.

^{vi} Esta obra del pintor Dino Valls, aplica también distintos puntos de vista llevándonos a mundos virtuales creados a partir de arquetipos propios del artista.

^{vii} Antonio Lopez, ajustando los parámetros del natural, teniendo en cuenta los cambios que se producen en el referente, día tras día, mediante escuadra y compas.

^{viii} Hace más de dos siglos que Ramón de Campoamor (Asturias 1817) escribe esta estrofa que nos recuerda que ningún valor es inmutable, dentro de lo relativo nuestras habilidades perceptivas están ahorita condicionadas por la tecnología.

^{ix} Una pantalla de cristal líquido o LCD (sigla del inglés liquid crystal display) es una pantalla delgada y plana formada por un número de píxeles en color o monocromos colocados delante de una fuente de luz o reflectora. A menudo se utiliza en dispositivos electrónicos de pilas, ya que utiliza cantidades muy pequeñas de energía eléctrica.

^x las pantallas OLED tienen un funcionamiento mucho más sencillo. En este tipo de tecnología los diodos emisores de luz orgánicos sí que funcionan como píxeles y/o subpíxeles independientes que crean una imagen. Algo así como las pantallas hechas de bombillas que se pueden ver en muchos espectáculos.

^{xi} nuestra visión es capaz de abarcar casi los 180 grados en el plano horizontal, y algo menos en el plano vertical. Esto, en teoría, significaría que nuestro ojo podría equivaler a una longitud focal entre los 9 y los 13mm. Pero también hay que asumir que de esos 180° sólo somos capaces de enfocar una mínima parte.

^{xii} Catálogo de la exposición HIPERREALISMO 1967-2012. MUSEO THYSSEN –BORNEMISZA. Edición a cargo de Otto Lete. Textos de Linda Chase, Nina S. Knoll, Otto Lete, Louis K. Meisel y Uwe M. Sheneede. Patronato de la Fundación Colección Thyssen-Bornemisza. p.: 21.

^{xiii} El centro de la retina, llamado fovea, dirige la dirección de la mirada, afinando la apreciación de la realidad. Esto cambia con la visión lateral, la llamada **mancha ciega**, carente de células visuales, se establece en una zona elíptica correspondiente a la fijación del nervio óptico sobre la retina; de esta manera la psique rellena el hueco. La visión es un fenómeno esencialmente psíquico, que de manera inconsciente en un sistema de visión binocular como es el humano nos lleva a percibir las rectas corrigiendo su curvatura.

^{xiv} En el Catálogo de la Exposición realizada por Felisa Martínez Andrés. *La huella fotográfica en la nueva pintura realista. La aportación valenciana* (1963-2005). Centre del Carme Octubre 2009-Enero 2010. Generalitat Valenciana. p.: 54

^{xv} El teatro griego como espacio que envuelve al espectador con lo auditivo y lo visual, y la cámara oscura –modelo creado por Athanasius Kircher- donde el espectador entra literalmente, percibiendo la realidad a través de imágenes que se generan de forma ajena e independiente a él. “divorcio entre sujeto y objeto, distinción trascendental entre la mirada artística y la visión científica: una regida por las emociones, la otra por la razón” En: Catalá Domenech, Josep. M. *La imagen compleja. La fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual*. Ed: Universitat Autònoma de Barcelona. Servei de publicacions. 08193 Bellaterra (Barcelona) pp.: 537-540.

^{xvi} En: Chorda, Frederic. “De lo visible a lo virtual. Una metodología del análisis artístico” Ed: Antrophos. 2004. Rubí (Barcelona) p.: 185

^{xvii} Las diferentes pinturas que aquí aparecen retratan las nuevas concepciones del autorretrato, de la identidad en una sociedad que se comunica a través de la imagen.

^{xviii} El término prosopagnosia deriva del griego *prosopon* que significa “cara” y *agnosia* que es la “ausencia de conocimiento” y coloquialmente se define como un problema para reconocer caras. El término fue acuñado por el médico J. Bodamer en 1947, quien describió dos casos de esta singular alteración perceptiva y la definió como “la interrupción selectiva de la percepción de rostros, tanto del propio como del de los demás, los que pueden ser vistos pero no reconocidos como los que son propios de determinada persona”. <http://www.neurorhb.com>

^{xix} Estas palabras que aparecen en un artículo de Marisol Aymerich [Bio 94, PhD 98] y Rafael Franco Publicado en—Nuestro Tiempo abril—junio 2013 p: 32 “Chuck Close y los rostros perdidos” (Marisol Aymerich y Rafael Franco son investigadores de Bioquímica y Biología Molecular del CIMA Neurociencias) nos aclaran que es lo que pixel sustituye en la pintura, y cuál es su prodiga presencia, siendo su imagen “habitual” en el arte actual.

^{xx} Formato de imagen original de alta resolución es un formato de archivo digital de imágenes que contiene la totalidad de los datos de la imagen tal y como ha sido captada por el sensor digital de la cámara fotográfica.

^{xxi} En: “Antonio López” Art: “sobre mi padre” María López Moreno .Catalogo de la exposición del Museo Thyssen Bornemisza. 28 de junio-25 de septiembre de 2011, p.: 30-31

^{xxii} En: Eco, Umberto. *La Estrategia de la Ilusión*. Traducción de Edgardo Oviedo. Editorial lumen. Título original: semiología cotidiana. Publicado por editorial lumen, S.A. tercera edición 1999 p.: 25.

^{xxiii} En: Gubern, Roman. *Del bisonte a la Realidad Virtual. La escena y el laberinto*. Ed. Anagrama. Barcelona 1996 p.: 8

Carpe, Inma.

Artista de desarrollo visual, profesora de animación e investigadora en VIA University College/ The Animation Workshop, Animated Learning LAB.

Garcia Rams, M. Susana (Colaboradora).

Artista audiovisual. Doctora en Bellas Artes. Directora del Master de Arteterapia. Miembro del Grupo de Investigación Arte e industria y del IDECART (Instituto para la Investigación, desarrollo y difusión de los procesos de creación y arteterapia) y Profesora de animación en el Departamento de Dibujo en la UPV.

Animación: medio de reflexión y re-creación de realidades im-possibles.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Animación, neurociencia cognitiva, percepción visual, realidad virtual, mediación artística.

KEY WORDS

Animation, cognitive neuroscience, visual perception, virtual reality, artistic mediation.

RESUMEN

La relación entre animación y realidad virtual va más allá de la aplicación de técnicas o softwares, que ayudan a producir video juegos, comerciales o películas. La mayoría de estudios sobre realidad virtual que encontramos en resúmenes de conferencias o revistas científicas, de las que la animación forma parte, como *International Journal of Computer Graphics & Animation*, se basan en la tecnología; dejando a un lado el potencial que la animación ofrece como medio ilimitado de trabajar la creatividad; donde gracias a su plasticidad, plasma lo imposible como posible. Desde el *Animated LAB, la UPV*, las ciencias de la educación y la creación artística, queremos exponer: cómo la animación es un medio de reflexión por el que podemos aprender a “re-observar” y “percibir” el mundo exterior para imaginar otros nuevos. Creamos y re-creamos ficciones, que nuestro cerebro produce como realidades, que pueden provocarnos las mayores alegrías o peores pesadillas. Trabajamos a partir de producciones audiovisuales, entendiendo el funcionamiento del cerebro humano en lo que respecta a percepción, sinestesia y creación de imágenes e historias. De este modo, relacionamos la animación con la neurociencia cognitiva y afectiva, fomentando el uso de *storytelling* para reflexionar sobre situaciones que nos conmueven. Partimos del entendimiento de la “realidad virtual” como la creación abstracta a través de la que aprendemos a ser conscientes de nuestra realidad y emociones, así como a entreabrir las puertas a lo inconsciente. Por ello, es importante profundizar en los efectos del uso de la animación como método de mediación, ya que puede ayudar en terapias cognitivas y mejorar la calidad de nuestras vidas. La realidad se construye a través de nuestra percepción: las imágenes generan mundos (in)creíbles, situándonos al borde del abismo entre ficción y realidad, quizá encontremos tantas realidades virtuales como mentes que las generen, fuera y dentro de la pantalla.

ABSTRACT

The relationship between animation and virtual reality goes beyond applying techniques or softwares, which help to produce video games, commercials or movies. Most studies of virtual reality found in abstracts' conferences or scientific journals, where animation is part of, like *International Journal of Computer Graphics & Animation*, rely on technology; leaving aside the potential that animation offers as unlimited media to work creativity; thanks to its plasticity, it makes the impossible, possible. From *Animated Learning LAB, the UPV*, the education science and artistic creation, we want to

expose: how animation is a media of reflection by which we can learn to *re-observe* and perceive the outside world to imagine new ones. We create and re-create fictions, which our brain produces as realities that can provoke the greatest joys or the worst nightmares. We work from audiovisual production, understanding how the human brain is related to perception, synesthesia and creating images and stories. Thus, we connect animation to cognitive and affective neuroscience, encouraging the use of storytelling to reflect on situations that move us. We understand “virtual reality” as the abstract creation through which we learn to be aware of our reality and emotions, as well as, to partially open the door to the unconscious. Therefore, it is important to look into the effects of the use of animation as a method of mediation, as it can help in cognitive therapies and improve the quality of our lives. The reality is constructed by our perception: Images generate in-credible worlds, placing the bridge between fiction and reality; we may find as many virtual realities as many minds can generate them, on and off the screen.

INTRODUCCIÓN.

...Y si existiera un lugar...un lugar secreto...donde nada es imposible. Un lugar milagroso... donde realmente pudieras cambiar el mundo. ¿Quieres ir?



Fig. 1 Concept art “Tomorrowland” (2015) Disney.

Una invitación irresistible a todo aquel que alguna vez haya soñado con vivir en otros mundos.

Las películas animadas mezclan realidad y ficción, transportándonos a increíbles universos que nunca hubiéramos imaginado. La imaginación es el gran tesoro que la mente humana dispone para crear esos universos paralelos, donde vivir nuevas experiencias llenas de emoción y aventura. Mundos imposibles a los que el hombre quiere escapar huyendo de la monotonía, como *Alice in Wonderland*, (2010, Tim Burton). El mundo de la animación nos lleva a ese espacio donde lo imposible es posible, gracias a la imaginación y mecanismos que el cerebro humano tiene para entender lo que ve y (re)crearlo en sugerentes imágenes o historias. Las películas son una “realidad” (virtual) en movimiento, como la vida misma; en este sentido “somos creadores de nuestra propia realidad” (Dispenza, J. 2015; 54). Este artículo presenta la animación como medio de expresión artística por el que aprendemos a percibir “realidades”, facilitadoras para crear otras, que nos ayudan a comprender el mundo en que vivimos. La verdadera “fábrica de sueños” no está en Hollywood, no es el cine, sino nuestro cerebro.



Fig. 2 Fan Art. Frame “Futurama” (1999-2003) Groening, Matt. Fox.

Son numerosos los estudios y artículos sobre realidad virtual, animación y nuevas tecnologías, no negamos su vital importancia como herramientas que apoyan al medio junto al pensamiento; pero la realidad virtual se puede entender más allá de nuevos softwares y aparatos que reinventan las visiones que en un primer lugar, no olvidemos, se originaron en nuestras mentes. Técnicas como la rotoscopia o *motion capture* son intentos de recrear el movimiento de la vida real dentro de nuevos espacios virtuales, ya sean películas como video juegos. Esta re-creación es de lo que en un principio ocuparon los pioneros del cine, G. Melies o S. Chomon, que idearon un puente mágico entre realidad y virtualidad a través de la animación; trasladando experiencias ciertas o imaginadas a un escenario nuevo, a través de objetos y personajes. No es de extrañar que fuera Antonin Artaud quien acuñó el término *réalité virtuelle*: “la realidad en la que los objetos y las imágenes asumen la fuerza fantasmagórica de los dramas internos de la alquimia” (Artaud J. 0000; año y página 00). Hoy en día si nombramos realidad virtual, casi de inmediato es vinculada con ciencia ficción, en especial en películas clásicas como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), series como *Star Treck* (1966-69); novelas como *Viaje al centro de la Tierra* (1864) de Julio Verne o *La Fundación* (1951) de Isaac Asimov. Sin adentrarnos en los orígenes de la ciencia ficción, nuestro interés es remarcar que tales historias fueron visiones futuras que mezclaban avances científicos con elementos del mundo conocido. Pero antes de llegar al mundo físico, incluso a ser plasmadas en papel o fotografía, fueron concebidas en nuestras mentes como imágenes/reales-virtuales, y probablemente muchas de ellas en movimiento. Frank David, gran cineasta checo y escritor, contribuyó al mundo de la enseñanza con “*el paradigma secuencial*” (una historia se divide en secuencias) adaptación de la estructura narrativa de los 3 actos, heredada de Aristóteles, al mundo visual, tal y como el cerebro percibe y organiza la realidad fragmentada con un principio, desarrollo y final.

Para dar explicación sobre las cuestiones hasta el momento expuestas, hemos estructurado el artículo en los siguientes puntos: 1. *El Arte de Observar y Percibir*: que analiza las conexiones y relaciones de la animación con la percepción creativa, la importancia de lo cognitivo y la conciencia en el proceso creativo, con el fin de justificar nuestra visión de la animación como medio de reflexión, productor de realidades (im) posibles. 2. *Animación y Cognición*. Expone las observaciones obtenidas del estudio de la producción artística de creativos profesionales y el impacto de la observación de clips animados. De dichas experiencias y observaciones, siempre desde el punto de vista de la psicología y creación artística, llegamos al tercero: *Usando la Animación como Reflexión, como el proceso y expresión consciente de emociones*. En las conclusiones, abrimos una discusión y animamos tanto a creativos como a científicos, a estudiar y complementar su práctica profesional incluyendo la comunicación audiovisual, con el fin de profundizar en temas donde la animación puede aplicarse. En educación: empleando la inteligencia emocional para entender como vemos el mundo y a nosotros mismos. En ciencia: como la medicina; donde la animación puede ser un medio terapéutico en la enfermedad o para recrear cirugías virtuales antes de operar. Y dentro de la industria del cine: destacar el valor y las grandes aportaciones de la animación en las producciones audiovisuales por su gran poder de abstracción y trasgresión de la realidad hacia a mundos fantásticos.

Ante todo queremos mostrar la animación como un medio de comunicación y creación no solo de entretenimiento sino también de conocimiento: de gran utilidad en la educación, ciencias y medicina, por lo que es de gran interés profundizar en los mecanismos psicológicos que se ponen en funcionamiento cuando se crea o ve un film animado. Pues, seamos profesionales o no, tal y como se dice: “la vida es puro teatro” y las películas son reflejos de nuestros tácitos anhelos y realidades. Conviene saber entenderla para vivir una vida auténtica y no una farsa teatral, en donde se enmascaran las emociones: lo que conduce a la insatisfacción e incluso enfermedad. Cualquier realidad virtual es el mismo concepto/imagen que nace en nuestro cerebro: empezando por la observación (percepción) pasando por el racionamiento y transformación de la información (cognición), para su posterior expresión consciente en cualquier medio. Dichas fases se trabajan igualmente en el proceso creativo de un film animado o narrativa visual como escrita.

1. EL ARTE DE OBSERVAR Y PERCIBIR.

¿Qué tiene que ver la animación con la observación? Mucho. Un buen animador-a es un gran observador.

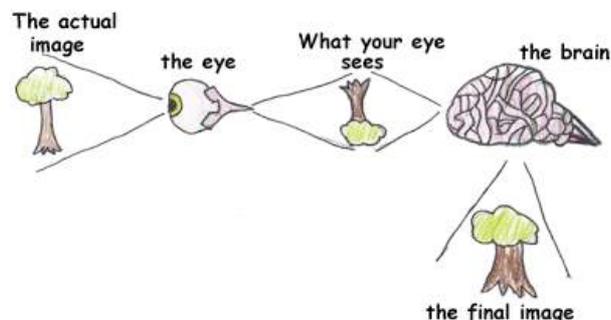


Fig. 3. Cognitive science (2012).

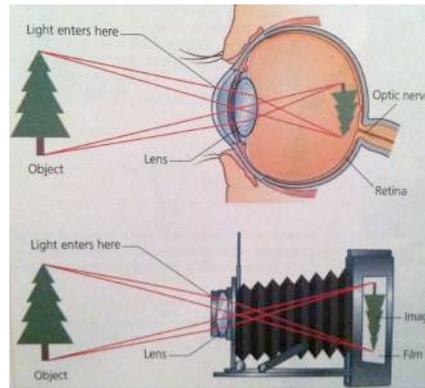


Fig. 4. Camera-eye comparison. *Discoverysolutions.com*

Construimos a partir de lo que conocemos para inventar lo que (aún) desconocemos, “lo virtual”. Los animadores, como los alquimistas, al igual que cualquier creativo, somos los observadores científicos del mundo exterior e interior. Recolectores de información referencial que nuestro cerebro almacena, como piezas de un puzzle a completar, con el fin de dotar de un sentido a la experiencia vivida. Los ojos son la cámara, y el cerebro es el editor de nuestra película; quien rellena los vacíos perceptuales, como si tuviera vida propia. ¿Podemos creer siempre que todo lo que vemos es real? ¿Incluso lo que nuestros ojos no fueron capaces de ver en un determinado momento? No olvidemos que perdemos información en un pestañeo, al igual que nuestra atención se reduce a una determinada área de interés, dejando el resto fuera de campo (*blur*), como sucede cuando leemos unas líneas y nuestros ojos enfocan solamente la parte que recorren.



Fig. 5. “Brain mechanism”. Remake. Inma Carpe.

Jeffrey Zacks en su libro *Flicker* (2014) cuestiona dónde está el límite que separa la ficción de lo real, ya que las películas simulan y crean emociones tan similares como en la vida misma, pudiendo llegar a confundirnos con falsos valores o imágenes. La sensación de tener que racionalizar lo que se ve para comprenderlo, parte de cómo percibamos la información y realicemos las conexiones entre dichas piezas del “puzzle”, *The interconnectedness of all things*, Douglas Adam (2014), independientemente de la necesidad de la condición humana de controlar y prever el futuro para su estabilidad, pues como Robertson dijo: “El ojo solo ve lo que la mente es capaz de comprender”. (Davies, R. Año:pp)

Nuestro cerebro almacena imágenes como si de un gran *storyboard* se tratara. Zacks pone de manifiesto el gran conocimiento que los cineastas poseen sobre la percepción, cognición y emociones. Cada vez hay más directores de cine y doctores interesados en estudiar qué es lo que produce el éxito de una buena película. Todos coinciden en tener un buen guión, pero ¿qué es lo que conecta la audiencia con esa historia? Uri Hasson de la Universidad de Princeton ha creado el término *Neurocinematics*, la neurociencia del cine, donde la empatía es la llave que conecta la audiencia con el *film*. Cuando vemos una película o nos relatan una historia se produce lo que Hasson denomina “sincronización de cerebros”, uno siente lo que el narrador está contando como si fuera real al igual que lo imagina, en caso de no estar observándolo. Esto se debe a que el ser humano se siente identificado con el relato o personajes pues de algún modo en su cerebro, hay imágenes, memorias construidas de experiencias similares. Talma Hendler (Tel Aviv), es otra de los científicos

que aplica el uso de films en el área de psiquiatría y psicología para obtener mayor conocimiento de las áreas del cerebro que se activan cuando se ve una película. Es otro modo de acercarse a la investigación del mundo emocional: principal motor de nuestro comportamiento, y tratar enfermedades mentales desde otros ángulos. De ahí que sintamos miedo, dolor o tristeza cuando vemos alguna escena dramática, sin olvidar del “efecto espejo” de nuestras neuronas, por el que imitamos lo que vemos (de manera inconsciente y/o consciente). Para que algo nos importe nos tiene que afectar emocionalmente, para creerlo, tenemos que sentirlo. Es la panacea que tanto busca la realidad virtual contemporánea. Pero antes de profundizar en la neurociencia del cine, fue Rudolph Arheim en su libro, *Arte y percepción visual* (1954) quien reveló las bases del entendimiento de cómo vemos el mundo en formas, colores, luces, etc., en especial los artistas. De hecho el libro se intituló *Una psicología del ojo creativo*. Antes de toda creación tenemos que observar, según como percibamos la realidad por nuestro ojo creativo, pasaremos a racionalizar la información mediante un proceso de aprendizaje, dando lugar a los pensamientos, lo cognitivo, para transformarlos en expresiones animadas, cargadas de emoción. Descubrimos films desde lo más surrealista y tenebroso como *Down to the Cellar* de Jan Švankmajer (1983) y aunque no se trate de animación tradicional, es interesante por su plasmación de los temores inconscientes, plasmados a través de la percepción de una niña. Films simbólicos, *Food* (1992, Švankmajer); abstractos, *The Dot and the Line: A Romance in Lower Mathematics*, de Chuck Jones, Maurice Noble (1965) *Boogie-Doodle* (1940, Norman McLaren) o intentos hacia un hiperrealismo, como en *Polar Express* (2004) o *Beowulf* (2007), ambas de Robert Zemeckis.



Fig. 6. Down to the Cellar. (1983).



Fig. 7. Food (1992).

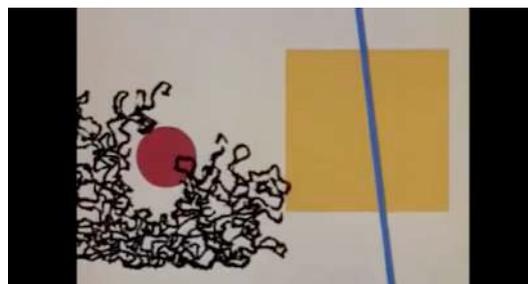


Fig. 8. The Dot and the Line: A Romance in Lower Mathematics (1965).

2. ANIMACIÓN Y COGNICIÓN.



Fig. 9. *Destino* (2003). Walt Disney.

El éxito de la animación reside en su nivel de abstracción como metáforas, haciéndola llegar a todo el mundo gracias a sus símbolos en forma de personajes animados, realistas o surrealistas. Un gran ejemplo es *Destino*, Disney (2003), producto de la colaboración entre Disney y Dalí. Según estos símbolos o formas se comporten, la audiencia creará si un perro se comporta como un perro, o una lámpara se comporta como un ser humano. Es por este poder de abstracción que nuestra mente es capaz de extrapolar características propias de una identidad y llevarlas a otra muy distinta (descontextualización), ofreciéndonos el deleite de creer una “realidad virtual”, muy distinta a la que vemos a diario. En animación un niño puede ser un pez, *The Sword in the Stone* (1963) una tetera puede hablar, *Beauty and the Beast* (1991), ambas de Disney, y los juguetes pueden hasta cobrar vida cuando no se les ven, *Aventuras en el ático*, de Jiri Barta (2009) o *Toy Story*, John Lasseter (1995, 1999, 2010). A través de la animación ejercitamos de manera consciente la observación de lo externo para su análisis posterior, “de-construyendo” esa realidad. Esto es posible gracias a los procesos cognitivos, los cuales, son procesos psicológicos que procesan la información del exterior, la organizan y la interpretan. Dichos procesos crean pensamientos, reflejos de lo que conocemos en la realidad, de esta manera, todos somos directores o actores de nuestras propias películas caseras, que nuestra mente crea a diario. Podemos observarlo en especial cuando recordamos algún evento o sujeto; al soñar, donde se mezclan rostros, lugares familiares y experiencias, o al imaginar. En muchos casos se perciben olores y sensaciones que nos hacen confundir lo auténtico de lo onírico, de no ser por el despertador- alertador que marca el fin de la aventura; como ocurre en *Abre los Ojos*, A. Amenábar (1997). Los conceptos (imágenes), son ya una realidad virtual que nuestra mente genera antes de ser materializadas. Un gran ejemplo de controlar de manera consciente la información basada en la realidad cotidiana para reconstruirla es *Inception*, Christopher Nolan (2010). La animación es de gran ayuda para experimentar con la creatividad y explorar nuevos mundos sin límites, pues la imaginación no los posee, de no ser que uno los establezca. La tecnología es relevante, en ocasiones tanto, que hasta que no está suficientemente desarrollada no se desarrollan proyectos como *Avatar* (2009 J. Cameron), pero hay una inteligencia, y no artificial, que la conduce.



Fig. 10. *Avatar*. James Cameron (2009).



Fig. 11. *Abre los Ojos*. A. Amenábar (1997).



Fig. 12. *Inception*. Christopher Nolan (2010).

3. USANDO LA ANIMACIÓN COMO REFLEXIÓN: PROCESO Y EXPRESIÓN CONSCIENTE DE EMOCIONES.

En el cine de acción hay limitaciones físicas por las que se recurre a la animación (en especial 3D) para combinar la realidad de un escenario con elementos de ficción, pudiendo rozar y traspasar los límites de lo verosímil. Para que algo sea aceptado como real, se debe de sentir, y aquí entran en juego las emociones y su interpretación; que influyen en cómo vemos y aprendemos el mundo exterior. Los animadores, así como los actores han de representar una serie de comportamientos y sentimientos a través de sus acciones, por lo que deben de ser conscientes de sus emociones para saber llegar a trasmitirlas. La animación es un medio visual y sensorial del pensamiento. Los animadores son “como” los personajes animados de *Desanimado*, Emilio Martí (2011), comedia donde el personaje cuestiona y animaliza sus emociones y percepción de la realidad.



Fig. 13. *Desanimados* (2011). Emilio Martí.

A través de ejercicios de actuación, es necesario gran concentración y atención al cuerpo para pensar como realizar los movimientos de acorde a la intención del personaje cuando actúa. De aquí, que la práctica de *mindfulness*, sea efectiva en animación. Ed Hooks, actor y profesor de *Acting for animators*, es reconocido por sus cursos para animadores, donde trabaja las emociones y la psicología que la puesta en escena lleva a cabo.

El proceso creativo de un film animado comienza en primer lugar, con la atención. Como creadores, observamos el medio ambiente, recogemos información en fragmentos: sonidos, dibujos, fotografías, etc. que percibimos a través de los sentidos, para más tarde usarlas como referencias en la creación de personajes, historias o escenarios; sin olvidar de las emociones que se quieren (re)crear o transmitir (preproducción). Tras el análisis, la información se convierte en conceptos o híbridos de realidades, los bocetos de guión. Como catarsis de la recopilación de datos y reorganización se pasa a la fase de producción, una vez se hayan discutido y concretado los

diseños. Cada vez que se termina una escena, se reflexiona sobre el trabajo realizado, haciendo varios pases (o lecturas) para perfeccionar la película o animación, centrando la atención no solo en detalles técnicos, sino también en la carga emotiva de la película o escena. Esta forma de trabajo estructurada en secuencias, se asemeja a los sistemas cognitivos en los que nuestro cerebro: obtiene información, la procesa y crea pensamientos. Dando lugar a los patrones conductuales o historias que luego soñamos, inventamos o simplemente reinventamos. Los estudios sobre narrativa visual (Dr. Paul Zack) junto a la emergente *neurocinematics*, ven los efectos de las películas en distintas áreas de nuestro cerebro. Si solamente viéndolas podemos sentir esas realidades virtuales, films, dichas sensaciones son más presentes o conscientes cuando se es el realizador del film o el protagonista de una escena. Razones por las que apreciamos el proceso creativo audiovisual como herramienta de reflexión, de estudio de emociones y pensamientos que construyen nuestras realidades, aplicables también como medio terapéutico: En 1962, Nag Ansoerge (5) sugirió comprar una cámara de 16mm para los pacientes del Hospital Psiquiátrico de Cery, en Lausanne, Suiza. Su director, el profesor Müller se entusiasmó con la propuesta e inmediatamente comenzó un taller de producción de cine que se alargó 19 años, produciendo trece películas de entre 10 y 20 minutos de duración, de las cuales 8 fueron animadas.

Una mesa de animación fue construida por un paciente que había sido carpintero. La técnica de animación preferida era la de papel recortable. La técnica les permitió compartir el trabajo en grupo. Desde la primera película se demostró que el cine era un medio terapéutico excelente para estimular a los pacientes que tenían dificultades para relacionarse con los demás, a salir de su caparazón y colaborar. El grupo discutía la secuencia de acciones, elegía un guión que se podría hacer, realizaba los dibujos, detalles y fondos, filmaba la animación cuadro a cuadro, iluminaba el set en el que se rodaría, elaboraba la película y la banda sonora y finalmente escribía un texto y lo grababa. (Ansoerge, N., 1998.).

4. CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN.

1. La animación ofrece un método de trabajo dinámico en el que se experimenta desde la libertad, diferentes roles que benefician al conocimiento y aprendizaje de las emociones y creencias, que los seres humanos adquieren desde su infancia. Se abren las puertas a cuestionar pensamientos propios y modos de percibir la realidad. Fomentando un enriquecimiento en el desarrollo personal y grupal.
2. Como un juego, la animación, por medio de la interpretación, ayuda a ser más conscientes de nuestras acciones y patrones conductuales (fuera y dentro de una película) así como poder trabajar en ellos.
3. El proceso creativo de animación, así como la narrativa visual, tiene similitudes con las principales partes del proceso psicológico de la percepción de la realidad.
4. La animación es punto de encuentro, donde las artes y ciencias pueden complementarse y ayudar a expandir sus limitaciones en busca de nuevos horizontes. En el proceso creativo de un film podemos apreciar un aumento de la creatividad debido a la colaboración e intercambio de información entre los diferentes miembros del equipo.
5. A través de la narrativa visual, la animación es el medio ideal para jugar con la imaginación y la creatividad, generando un espacio para concebir lo imposible debido a las limitaciones del mundo físico.

La animación es tanto medio como herramienta, donde las ideas se transforman en imágenes y los sueños en realidades en movimiento. El proceso creativo de un film animado por el que podemos contar una historia o situación bajo nuestra perspectiva, nos proporciona una visión fresca, donde podemos observar ideas y sentimientos propios o ajenos a modo de introspección: individual o colectiva, según cuantos creadores formen parte de esa realidad en construcción.

Nuestra identidad, individual y colectiva, se basa en el aprendizaje vivencial, por lo que es de gran relevancia poner atención y observar lo que hacemos y cómo lo hacemos, para una comprensión más rica en matices, flexible y tolerante. Realidades hay muchas, quizá unas más equilibradas que otras, pero todas parten de una verdad, una percepción que se ha de cuidar, como decía R. Arheim.-“*toda percepción es pensamiento, todo razonamiento es también intuición, toda observación es también invención*”-.

Es interesante continuar estudiando las películas y su proceso creativo, para ser aplicados en terapias psicológicas, cognitivas, en ciencia y educación. La animación ocupa aquí un papel relevante, no solo en las películas, sino también en la vida: como un medio de reflexión y puente para la re-creación de realidades que parecen im-posibles.

“El cine no es un arte que filma vida, el cine está entre el arte y la vida.”
Jean Luc Godard

FUENTES REFERENCIALES.

- ADAMS, Douglas. *Dirk Gently's Holistic Detective Agency*. US. October 7, 2014. Gallery Books. ISBN 978-0-330-30162-6.
- ANSORGE N., 1998. "Animated Films In Psychiatry. The Psychiatric Clinic of the University of Lausanne. Cery Hospital, 1962-1981", *Animation World Magazine, Issue 3.2, May 1998*. <http://www.awn.com/mag/issue3.2/3.2pages/3.2ansorgeteachingeng.html>
- ARNHEIM, Rudolph. *Visual Thinking*. US. April 16, 2004. University of California Press, Ltd. ISBN 0-520-01871-0
- ARTAUD, Antonio. "El teatro alquímico". *Biblioteca virtual universal*. 2006. Disponible en internet: <http://www.biblioteca.org.ar/libros/300159.pdf>
- BUTTERFILL, A. Stephen. "Perceiving expressions of emotion: What evidence could bear on questions about perceptual experience of mental states?". *Elsevier*. 2015. *Consciousness and Cognition*. journal homepage: www.elsevier.com/locate/concog
- CASE, Laura K., PINEDA, Jaime., RAMACHANDRAN, S. Vilayanur. "Common coding and dynamic interactions between observed, imagined, and experienced motor and somatosensory activity". *Elsevier Ltd. Neuropsychologia*. 3 April 2015. journal homepage: www.elsevier.com/locate/neuropsychologia
- CANEMAKER, John. "Slipsliding Between Animation and Reality" [on line]. *New York Times*. November 24, 1996. Disponible en internet: <http://www.nytimes.com/1996/11/24/movies/slipsliding-between-animation-and-reality.html?pagewanted=1> [consulted: May 04 2015]
- CLARK, Rob. "Storytelling & Neuroscience". [on line]. *Slideshare*. Feb 23, 2015. Disponible en internet: <http://www.slideshare.net/theelusivfish/storytelling-andneuroscience-pcto> [consulted: May 05, 2015]
- Dalley, T. 1987. El arte como terapia. Biblioteca de Psicología, Volumen 151. Herder.
- DISPENZA, Joe. *Breaking the Habit of Being Yourself: How to Lose Your Mind and Create a New One*. 1st ed. USA: Hay House, Inc. February 2012. ISBN: 978-1-4019-3810-9.
- FERNÁNDEZ, Carlos F. "El cerebro, su función y cómo se forman los pensamientos, explica Rodolfo Llinás" [on line]. *El Tiempo*. Jueves 30 de abril de 2015. Disponible en internet: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-4922448> [consulted: May 05 2015]
- GOLEMAN, Daniel. SENGE, Peter. *The Triple Focus: A New Approach to Education*. 1st ed. US. July 31, 2014. More Than Sound. ISBN 978-1-934441-78-7.
- GRAHAM, Danielle. "The Science of Interconnectedness". [on line]. *Super Consciousness Magazine*. Spring 2011. Disponible en internet: <http://www.superconsciousness.com/topics/science/science-interconnectedness> [consulted: May 05 2015]
- GRUNDMANN, Uta. "The Intelligence of Vision: An Interview with Rudolf Arnheim". [on line]. *Cabinet Magazine*. 2001. Issue 2. Disponible en internet: <http://www.cabinetmagazine.org/issues/2/rudolfarnheim.php> [consulted: May 04 2015]
- GLEICHER, Michael. "Animation From Observation: Motion Capture and Motion Editing". *Computer Graphics*. 33(4), p51-54. Special Issue on Applications of Computer Vision to Computer Graphics. University of Wisconsin, Madison. US.
- MARANÓN, Gonzalo Álvarez. "Cómo las buenas historias pueden cambiar la química del cerebro de tu audiencia y moverla a la acción". [on line]. *El Arte de representar (EAP)*. 25 de Octubre de 2012. Disponible en internet: <http://www.elartedepresentar.com/2012/10/como-las-buenas-historias-pueden-cambiar-la-quimica-del-cerebro-de-tu-audiencia-y-moverla-a-la-accion/#> [consulted: May 05 2015]
- MILLER, Greg. "Cinematic Cuts Exploit How Your Brain Edits What You See" [on line]. *Wired Science*. September 04, 2014. Disponible en internet: <http://www.wired.com/2014/09/cinema-science-film-cuts/> [consulted: May 04 2015]
- MIALL S. David. "Emotions and the Structuring of Narrative Responses" [on line]. *Poetics Today*. 2011 Volume 32, Number 2: 323-348. Disponible en internet: <http://poeticstoday.dukejournals.org/content/32/2/323.abstract> [consulted: May 04 2015]

P.CHIN, Nancy. "Teaching Critical Reflection Through Narrative Storytelling" [on line]. *Michigan Journal of Community Service Learning*. University of Rochester Medical Center, US. Summer 2004, pp. 57-63. Disponible en internet: <http://hdl.handle.net/2027/spo.3239521.0010.305> [consulted: May 04 2015]

RAMACHANDRAN, V.S. *The tell-tale brain*. 1st ed. United Kingdom. Windmill books. 2012. ISBN 9780099537595.

REED, Poppy. "Dementia: The Importance of Storytelling". [on line]. *Active Minds Uk*. February 25, 2014. Disponible en internet: <http://www.active-minds.co.uk/news/post/dementia-the-importance-of-storytelling/#.VUJQIJNLMsJ> [consulted: May 05 2015]

RODRÍGUEZ, Alejandro., REY. Beatriz., CIEMENTE. Miriam., WRZESIEN. Maja., ALCANIZ. Mariano. "Assessing brain activations associated with emotional regulation during virtual reality mood induction procedures". [on line]. *Science Direct*. October, 13 2014. Disponible en internet: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0957417414006290> [consulted: May 05, 2015]

SIEGEL, G. Daniel. *Mindsight: the new science of personal transformation*. USA. 2010. New York. Bantam Books. Bandom House, Inc. ISBN: 978-0-553-90710-0.

WILSON, Kristin. Bordwell, David. "Simplicity, clarity, balance: A tribute to Rudolf Arnheim". [on line]. *Observations on film art*. June 15, 2007. Disponible en internet: <http://www.davidbordwell.net/blog/2007/06/15/simplicity-clarity-balance-a-tribute-to-rudolf-arnheim/> [consulted: May 05 2015]

ZACKS, Jeffrey. 2014. *Flicker. Your Brain on Moves*. 1st ed. USA. Oxford University Press. 2015. ISBN-10: 0199982872.

AGRADECIMIENTOS

Estudio realizado con la colaboración de Hanne Pedersen bajo el patrocinio de Animated Learning LAB, The Animation Workshop, Dinamarca.

NOTAS (centros de investigación)

-Neurocinematics . Uri Hasson (Princeton). <http://psych.princeton.edu/psychology/research/hasson/>

- Dynamic cognition laboratory . Jeff ZACKS. <http://pages.wustl.edu/dcl/jeff-zacks>

- Center for Investigating Healthy Minds. Richard Davidson. <http://richardj davidson.com/research/>

VIDEOS

DISNEY, E. WALTER. Original E.P.C.O.T film (1966) SD full version. Mar 5, 2013. 1966 Walt Disney Pictures.

"Future of Storytelling: Paul ZaK". [on line]. *Future of storytelling*. Feb 19, 2013. Disponible online: <https://www.youtube.com/watch?v=DHeqQAKHh3M> [consulted: May 05, 2015]

"The mystery of storytelling: Julian Friedmann". [on line]. *TEDxEaling*. Nov 27, 2012. Disponible online: <https://www.youtube.com/watch?v=al3-Kl4BDUQ> [consulted: May 05, 2015]

"TOMORROWLAND Featurette - Vision of Tomorrow". [on line]. *Disney News from Stitch Kingdom*. Apr 14, 2015. Disponible online: <https://www.youtube.com/watch?v=cJLlg-kNbZo> [consulted: May 05, 2015]

"Tomorrowland - US Teaser Trailer". [on line]. *Disney Movie Trailers*. Oct 9, 2014. Disponible online: <https://www.youtube.com/watch?v=1k59gXTWf-A>

Casares Rivas, Nilo Manuel.

Alumno doctorado Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Dibujo.

Infocidio 2.0.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Infocidio, Web 2.0, net.art.

KEY WORDS

Infocide, Web 2.0, net.art.

RESUMEN

¿Qué se entiende aquí por infocidio 2.0? la renuncia a la conexión a través de nuestros *socialphones* (coloquialmente conocidos como *smartphones* en una transferencia de la inteligencia hacia un cacharrito, digna del psicoanálisis de primera ola).

Al finalizar la primera década de nuestro siglo, una parte de los artistas digitales más comprometidos con el net.art inicial tomaron una actitud muy curiosa y que merece atención; algunos de ellos se lanzaron al infocidio 2.0 (la palabra infocidio resulta de la intersección entre información y suicidio) de una manera decidida y sin contemplaciones, en un segundo caso de anticipación que ya antes se había visto en los inicios del net.art, cuando muchos de los precusores nos advirtieron de que estábamos controlados en mucha mayor medida de lo que creíamos estar conectados.

La escenificación de este infocidio 2.0 fue realizada de varias maneras, alguna de las cuales serán revisadas en esta conferencia que nos hará ver que solo somos Individuos Digitalmente Modificados a través de Técnicas de Intervención y Control, más conocidas como Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Esta ponencia forma parte de una investigación de mayor alcance que pretende demostrar que el arte digital advirtió, con anterioridad a los analistas más sesudos, sobre los problemas de transparencia digital que ocasionaría la era de la conexión perpetua en la que ahora vivimos, y estamos, todos atrapados a nuestra cuarta pantalla como si no existiese otra cosa. La expresión 'cuarta pantalla', proviene de la sucesión ocurrida desde la primera pantalla, el cine, la segunda, la televisión, la tercera, el ordenador, y la cuarta: presente en nuestros telefonitos.

ABSTRACT

What does it mean infocide 2.0? waiver of connection through our socialphones (colloquially known as smartphones in a transfer of intelligence to a gadget worthy of psychoanalysis first wave).

At the end of the first decade of this century, some of the most committed digital artists with the initial net.art took a curious attitude that deserves attention; some of them jumped into infocide 2.0 (the word infocide is the intersection between information and suicide) in a determined manner and unceremoniously, in a second case in advance already been seen before in the early net.art, when many of the precursors warned us that we were controlled so much than we thought to be connected.

The staging of this infocide 2.0 was done in several ways, some of which will be reviewed at this conference will make us see that we are only Digitally Modified Individuals through Control and Intervention Techniques, better known as Communications and Information Technology.

This paper is part of an investigation that seeks to demonstrate that digital arts warned, prior to the brainy analysts, on the problems of digital transparency that would cause the era of perpetual connection in which we live, all caught our fourth screen as if there were something else. The expression 'fourth screen', comes from the succession occurred from the first screen, the cinema, the second, television, the third, the computer, and the fourth: present in our cellars.

CONTENIDO

Aceptas en tu círculo social (al hablar de la Red 2.0, lo hacemos de la Red Social) a alguien que quiere muy poco trato contigo; por ello al entrar en Facebook te sumerges en un lenguaje almibarado repleto de exclamaciones y una exagerada simpatía hacia lo que se presenta en sociedad a todas horas (como se sabe, la inet no las tiene porque en ella conviven habitantes de muy distintos husos horarios), de un 'buenrollismo' que raya la vergüenza ajena, según parece algo que se sufre cada vez menos. Sucede casi lo contrario a lo que ocurre en blogs o, en menor medida, foros, donde no tardan en aparecer insultos tras los primeros comentarios; en el caso de Facebook todo es de una camaradería efusiva muy sospechosa.

Si atendemos un poco a los cruces lingüísticos propios de la Red 2.0 veremos cómo lo emocional, que se abrió paso en la Red 1.0 a través de los emoticonos, con la Red 2.0 se vuelve exaltación subida de un tono regulado por el número de cierres exclamativos con que se termina la frase que incorporas al muro de tu interlocutor (?).

Resulta curiosa esta forma de comunicación en que uno se dirige a otro en plena plaza pública, lo que equivaldría a hacerlo a gritos, porque los mensajes enviados se hacen casi siempre a través del muro, desde el balcón de casa para ser oídos en toda la calle, si bien ahora constituida por la comunidad de amigos a los que admites en tu lista sin entrar a valorar las razones para hacerlo, al igual que pasa gente por la calle a la que no conoces y puede oír tus cosas, claro que a los transeúntes los sabes desconocidos, mientras en las redes sociales se crea la ficción de pertenecer a una comunidad sólida de intereses, y por eso no reparan en que todo lo publicado en ellas supone emitir la vida.

Si al principio de la inet muchos de los net.artistas reaccionaron desde ella contra ella para denunciar que éramos controlados en nuestros pasos ya que dejábamos rastros por todas partes y era mejor volvernos transparentes y compartirlo todo, como apuntan las obras *Life Sharing* (2000-2003) y *Vopos* (2002) de 01.ORG, hoy las redes sociales no solo les dan la razón a los primeros net.artistas, además contribuimos al control al habérsenos facilitado el trabajo, tal y como 01.ORG había anticipado con sus obras de principios de la pasada década (<http://0100101110101101.org/life-sharing/>).

El mejor ejemplo es el ofrecido por la aplicación Twitter, que realiza una inteligente apropiación del lenguaje de los mensajitos, tanto del que deriva de los SMS como del procedente de la mensajería instantánea en la inet. Los SMS limitan a 160 caracteres la comunicación con los demás, Twitter va un poco más lejos y reduce nuestras posibilidades a 140, pero además proporciona un montón de utilidades para construir URL cortos que puedan amoldarse a esa brevedad y así dar cuenta puntual de todo lo que pasa en nuestras vidas tanto a través de la descripción breve por escrito como de los vínculos a fotografías, vídeos o grabaciones acústicas, complementadas siempre por el mayor vicio de hoy, el completo estriptís que supone la geolocalización para rendir un mejor testimonio de lo que estamos emitiendo; no bastan fotos, vídeos y registros sonoros, también debes dejar constancia del exacto lugar en que fueron realizados, y para ello nada mejor que geolocalizarlo todo, gracias a que nuestros telefonitos están dotados de una compleja trama de software que los mantiene comunicados a todos los niveles, a su través la inet se ha extendido por completo y el control sobre nosotros se ha hecho absoluto, antes sabían dónde se encontraba tu ordenador, o tú cuando entrabas en contacto con los computadores, hoy saben dónde te ubicas porque tu telefonito lo cacarea todo.

Hace años conversaba con mi buen amigo Luigi Pagliarini acerca de la conectividad en que nos vemos envueltos desde hace tiempo, creo que fue con anterioridad a la realización de una de las obras más interesantes de su producción, *Fatherboard, the superavatar* (2007-en curso). LP me decía que pronto contrataríamos servicios de ocultación para no dejar rastro de nuestros movimientos. Si muy a finales del novecientos todo el furor se dirigía a estar conectados; porque era algo de lo que virtualmente se carecía, salvo terminada la última década en que se comenzó a imponer la inet, al menos en Europa; ahora, me decía LP, correríamos a evitar la conexión, porque, como ya habían avanzado los primeros net.artistas, estar conectado es estar controlado. Piense el lector para qué compra un padre teléfono móvil a su hijo, para tenerlo localizado, no para hablar con él, de hecho es muy probable que no se hablen o lo hagan en tan justa medida que sea irrelevante lo dicho entre ellos. Más o menos un año después de mantener esta conversación encontré la referencia de una empresa europea que ofrecía el servicio de ocultación, y le volví a dar la razón a LP enviándole un correo con sus datos.

Si traigo hasta aquí a LP no es tanto por esa conversación que mantuve con él, que también, como por la obra que citaba antes, una pieza que me sirve para analizar el estado de conexión perpetua en que nos encontramos hoy, y empleo el término conexión perpetua con todo el deje a cadena perpetua que pueda tener para quien lea esto.

Fatherboard, the superavatar, es una obra de la que se puede tener cumplida información en <https://www.youtube.com/watch?v=2YVgmJ16zhY>, pero sobre todo es un severo examen de las relaciones que constituimos en las redes sociales, muy en concreto en *Second Life*; donde se establecían relaciones vicarias entre lo que uno quiere ofrecer de sí y otras

tantas representaciones de los otros, todos esos comportamientos son delegados en la figura del avatar que es la encarnación de uno en ese territorio bajo pautas impuestas, es uno mismo por otros medios y de otra manera, y al avatar se le asignan las tareas de enfrentarse a la virtualidad por uno mismo y bajo órdenes.

Al llegar a Second Life uno no repara en que el avatar es esclavo de su creador, quien lo hace se limita a ver la posibilidad de entrar en un divertimento en el que los equívocos le permitirán vivir una segunda vida. Sin embargo, y volviendo sobre la conversación mantenida con LP, de pronto la figura del avatar aparece como el ser atado a la conexión obediente de lo que su amo desee realizar y por eso solo le cabe una salida para cobrar verdadera vida, no la vicaria que se le adjudica por definición en su mundo secundario. La decisión es romper todo lazo con su realidad, desconectar todos los sensores que lo atan a su dueño y correr fuera del mundo en que vive. Porque el superavatar es un avatar que escapa a las reglas, tiene la capacidad de hacerlo y por ello es superior al resto, se libra de su amo y para dejar de obedecerlo tiene que romper las conexiones, toda posible comunicación, porque en cada dato recibido va inserta una orden, por eso se desconecta del todo y escapa de Second Life, huye de allí para ganar una zona de sombra en la que dejar de estar al descubierto. De esta forma el superavatar escapa y huye de Second Life para conquistar una nueva vida fuera de cobertura, al margen de los artilugios, como refleja uno de los vídeos que muestran la vida del superavatar libre de toda conexión, y que ahora no encuentro en la inet y no sé si finalmente fue realizado o se quedó en mero guión al que tuve acceso y estoy proyectando en mi mente mientras escribo; en el momento de absoluta desconexión, de otro modo, de libertad plena, el superavatar se pasea por un bosque a la orilla de un riachuelo, a salvo de toda onda hertziana que lo pueda capturar y reconducir a su estado primitivo de servidumbre. Deja de estar controlado si ajeno a la conexión.

En el avatar podemos vernos a nosotros cuando estamos inmersos en las redes sociales, no tanto porque seamos la voz de un amo como por estar atrapados a la conexión de manera férrea, sin posibilidad de escape al llevar el lastre en nuestro bolsillo, bajo la forma de telefonito. Y en el superavatar encontramos la primera forma de infocidio 2.0, ya que Fatherboard muere en Second Life y pasa a mejor vida, la que está fuera de las redes sociales, para recrearse en el puro estado de naturaleza al que nunca perteneció y en el que se refugia por hastío tecnológico.

Fatherboard desiste de Second Life en 2007, el año anterior accede a ese mundo Wirxli Flimflam (en la vida real, Jeremy Owen Turner), quien, tras distintos devaneos como miembro del grupo performer Second Front y de la Avatar Orchestra Metaverse, el día de San Valentín de 2010 decide dar fin a su vida en Second Life y desaparecer del mapa, así lo registra este vídeo http://www.youtube.com/v/f_hcFTFOsel al que se puede acceder desde el blog del finado <http://wirxliflimflam.blogspot.com>. Resulta curiosa la puesta en escena del ¿homicidio, suicidio, infocidio?, pues en ella aparece una figura oriental armada con una catana, pequeño detalle que nos puede llevar a pensar que se liquida teniendo en mente la obra de 'social networking' Seppukoo.com, promovida por Les Liens Invisibles en noviembre de 2009 desde el Piemonte Share Festival. De hecho ese mismo día de San Valentín nos informa de su suicidio como contribución a esa obra <http://www.seppukoo.com/memorial/Wirxli-Flimflam/222222>.

Seppukoo.com era una aplicación, planteada desde la lógica del máquetin viral, que utilizaba la facilidad con que la Red propaga la información como vehículo para ir contra uno de los recursos más empleados hoy en la Red, ya que ampliaba los usos posibles de Facebook invitándote a eliminar tu identidad en él porque si acababas con tu vida virtual era como no acabar con nada, y más en este caso en que se recuperaba tu perfil al acceder de nuevo al sitio; sin embargo, alegando que atentaba contra la privacidad de los usuarios, Facebook corrió a vetar esta aplicación y en la actualidad solo te cabe la posibilidad de borrarte a mano de esta red social en la que todos estamos. Tras esta acción viral, Les Liens Invisibles nos querían enfrentar al concepto de identidad, mejor dicho vida, virtual como algo totalmente equivoco hoy, que no cabe hacer distingos entre uno y otro mundo, porque lo que está en un sitio también lo está en el otro, pues qué es virtual y qué real, dónde está el límite entre una y otra realidad en estos días de conexión perpetua.

No estoy muy seguro de la fecha, pero como muy tarde en diciembre de 2009 aparecen las primeras reseñas sobre Web 2.0 Suicide Machine (aunque en su sitio esté datada en 2010), una obra de Gordan Savicic desarrollada con la ayuda del colectivo holandés Moddr, de manera que vendría a ser contemporánea de Seppukoo.com y capaz de terminar con tus vidas virtuales en los sitios de la Red 2.0 más habituales como Twitter, LinkedIn, Myspace y Facebook, entre otros. Los responsables de Facebook reaccionaron casi de inmediato dirigiéndoles un correo el 6 de enero de 2010 advirtiéndoles de que estaban incurriendo en varias faltas (un total de seis) al acceder a la base de datos de sus usuarios. Este correo responsabilizaba a Moddr de la obra Web 2.0 Suicide Machine [<http://suicidemachine.org>], que extiende a más redes sociales lo que Seppukoo.com había intentando con Facebook, aunque haciéndolo definitivo (si bien no del todo) y no solo provisional, y ello por la razón obvia de que consumimos más horas en relacionarnos con los demás máquina mediante que en hacerlo a cuerpo gentil. La pérdida de tiempo que ello supone es llamativa, si quien me lee está apuntado a Twitter podrá comprenderlo con toda facilidad. Existe quien alardea de cuanto hace y convierte su vida en una emisión en vivo al alcance de cualquiera de sus seguidores, sin que uno sepa muy bien ¿qué se gana tuiteando la vida a tododíos?, sin embargo hay personas que cuentan sus pasos al dedillo, geolocalizándolos, complementándolos con pelliculitas, fotos o registros sonoros, permitiéndonos seguir sus vidas con mucho detalle. Como en los programas de telerrealidad, en España se sigue con éxito Gran Hermano (la versión española del programa holandés Big Brother que comenzó su emisión en 1999; nuestra versión es, junto con la estadounidense, la que ostentaba un mayor número de ediciones). A esos concursantes se les puede comprender ya

que quieren conseguir el premio del dinero y la notoriedad, se someten al escrutinio de los demás para eso, pero quien lo tuitea todo, ¿por qué lo hace?, y al que nos lo muestra en Facebook, ¿qué motivos lo impulsan?, ¿hacer amigos o mantenerlos? ¿Hemos cambiado nuestros patrones de conducta y la privacidad se ha vuelto una estupidez obsoleta, un pequeño residuo del novecientos o nos hemos contagiado de una extraña cadena de productividad que consiste en ganar adeptos bajo la forma de contactos en red? Así visto, sí puede entenderse parte de lo que sucede con los amigotes 2.0, y ello podría ayudarnos a comprender al tuiteador compulsivo como una persona que busca la notoriedad a través de la captación de amigos, vendría a ser como el charlatán de feria que en lugar de vender baratijas o aperos sorprendentes se vende a sí mismo por nada, o tal vez estemos ante alguien que vive atrapado por la euforia de la conexión, porque ha descubierto en su telefonito la mejor forma de estar en el mundo: conectado a todo(s).

Esa euforia de la conexión podría ser la desencadenante de la amistad 2.0, haciéndonos vivir en nuestro gueto a través de unas supuestas redes de apoyo mutuo, viendo en el tuit enviado al hiperespacio la segura vinculación con el resto de nuestros congéneres 2.0.

Esa obscenidad por mostrarlo todo nos ha llevado a la más completa indiferencia, tanto hacia nuestras propias andanzas como hacia las de otros; y así podemos verlo en la obra *No Fun*, hecha pública el primero de mayo de 2010, [<http://0100101110101101.org/no-fun/>] de Eva y Franco Mattes, aun 01.ORG, a quienes me referí muy al comienzo como artistas certeros a la hora de destripar los hechos que constituyen la realidad que nos ha tocado vivir; siguen en ello, continúan dando en el clavo, como lo demuestra esta performance en línea cuyo testimonio videográfico fue aireado en Youtube, y eliminada por los gestores del sitio, algo que a los Mattes siempre les gusta, y les obligó a exiliarse en Vimeo.

La descripción de la obra es sencilla. En un díptico videográfico, que nos muestra plano y contraplano, vemos transcurrir una videoconferencia aleatoria, a través del servicio chatroulette.com, que toma su nombre del juego de la ruleta rusa y permite el acceso a un sinnúmero de videoconferencias sin cita previa entre todos aquellos que ingresan en él. En este caso las videoconferencias se establecen entre un ahorcado y distintos interlocutores, aunque el ahorcado poco pueda decir ya. En el cuadro de la derecha, plano del ahorcado, la cámara lo presenta colgado del techo del que tiene pinta de ser un destartado loft neoyorquino, cerca de sus pies, como llama nuestra atención uno de los videoconferenciantes, aparece una televisión que devuelve al interlocutor su imagen, tal vez para hacerlo más consciente de que está participando en un suceso luctuoso. Los conferenciantes van entrando en la escena, a través del contraplano en el cuadro de la izquierda, hasta que acaba un vídeo por el que pasa una serie de interlocutores que reaccionan con el exclamativo *Oh my God!*, más puramente adolescente, un sicalíptico onanista, al que vemos el vello pectoral a través de su sucio albornoz blanco entreabierto, un perplejo interlocutor que llama a la policía asustado por lo que está viendo, u otros que lo insultan porque ahora es un pringado que está muerto, sin olvidar el que lo toma a broma porque no puede ser. Lo que ahora me interesa es preguntar por qué Franco Mattes decide matarse en medio de las redes sociales, a la vista de todos, ante sus cámaras web, pues porque está harto de ellas, de las redes sociales, y decide darles en los morros sumándose a la serie de recursos virtuales para dar muerte a su vida digital, solo que del modo más real posible, con la fuerza de la imagen de un ahorcado en la pantalla de tu ordenador traído por tu cámara web sin que lo esperes. Franco Mattes se da muerte por pura evolución inteligente como miembro de las redes sociales, porque en ellas solo cabe la salida de largarse.

Y digo desarrollo inteligente para traer como cierre otra obra de LP, *Inteligencia* (<https://www.youtube.com/watch?v=21c2zj9fw04> mayo 2010), un robot que se ahorca, porque la primera ley de la robótica dictada por LP nos dice que un robot será inteligente cuando sea capaz de terminar con su vida. Si atendemos a este dicho comprenderemos que no es más que una evolución de la actitud del superavatar que consigue liberarse de su esclavitud terminando con su segunda vida, la de siervo, para hacerse hombre; del mismo modo, el robot, harto de pertenecer a la cadena de producción forzada se libra de ella dándose muerte, como el resto de mortales damos fin a la conexión perpetua suspendiéndola, renunciando a nuestra vida social 2.0, porque hemos descubierto que la euforia de la conexión oculta que solo somos Individuos Digitalmente Modificados a través de Técnicas de Intervención y Control, más conocidas como Tecnologías de la Información y la Comunicación.

FUENTES REFERENCIALES

<http://0100101110101101.org/life-sharing/> (2000-2003) Obra de 01.ORG, Italia.

<http://wirxliflimflam.blogspot.com> (2006-2010) Obra de Jeremy Owen Turner, Canada.

<https://www.youtube.com/watch?v=2YVgmJ16zhY> (2007- en curso) Obra de Luigi Pagliarini, Italia.

<http://www.seppukoo.com> (2009-2011) Obra de Les Liens Invisibles, Italia.

<http://suicidemachine.org> (2009-2010) Obra de Gordan Savicic and Moddr, Holanda

http://www.youtube.com/v/f_hcFTFOsel (2010) Obra de Jeremy Owen Turner, Canada.

<http://www.seppukoo.com/memorial/Wirxli-Flimflam/222222> (2010) Obra de Jeremy Owen Turner, Canada.

<http://0100101110101101.org/no-fun/> (2010) Obra de Eva e Franco Mattes, USA.

<https://www.youtube.com/watch?v=21c2zj9fw04> (2010) Obra de Luigi Pagliarini, Italia.

Castañeda Arredondo, Erika Cecilia.

Alumna, Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Artes y Diseño, Doctorado en Artes y Diseño.

Transborder Immigrant Tool. Lo real frente a lo virtual de una propuesta artística de movilidad en la frontera México – EE.UU.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Lo real, virtual, movilidad, arte de frontera.

KEY WORDS

Real, virtual, mobility, art in the border.

RESUMEN

En esta comunicación abordaré la forma en que la diada real-virtual tiene una aplicación artística en el proyecto *Transborder Immigrant Tool* del colectivo de San Diego California-EEUU, Electronic Disturbance Theater. Este proyecto consiste en una aplicación GPS (*Global Positioning System*) para teléfono móvil que busca auxiliar a los migrantes en el desierto del Anza-Borrego, frontera EEUU - México. Lo ayuda a localizar depósitos de agua, que han sido instalados por diferentes ONG de ayuda humanitaria, mediante una interfaz que les indica, a manera de una brújula, el camino a seguir, y además cuenta con una serie de poemas-instrucciones los cuales contienen datos útiles que ayudan a la supervivencia en el desierto.

Propongo considerar la diada real-virtual más que como una oposición, como una yuxtaposición entre lo real y lo posible por dos vías. La primera se refiere a la forma en que este proyecto cuestiona estéticamente la visibilidad del migrante en La Frontera, lugar que en su calidad de operador de lo real, excluye y moviliza al migrante como un dato, sujeto al control, al contraflujo y la vigilancia. La segunda busca explicar los niveles en los que opera la discusión acerca de lo posible en la obra de arte. Así en el nivel político permite reflexionar lo que puede ser posible, en el nivel tecnológico cómo hacerlo posible: el deseo; y el nivel estético nos hace volver sobre la imposibilidad del libre tránsito en la frontera, para oponer un imaginario de acceso y hospitalidad.

ABSTRACT

In this paper I will discuss how real-virtual dyad has an artistic application in the *Transborder Immigrant Tool* project from the San Diego California-USA collective, Electronic Disturbance Theater. This project consists of a GPS mobile phone application that seeks to assist migrants in the Anza-Borrego desert USA - Mexico border. It assists to locate water reservoirs which have been installed by several humanitarian NGO's, using a compass interface that indicates the way forward. The app has a series of poems-instructions which contain useful data to help survival into the desert.

I propose to consider real-virtual dyad rather than an opposition as a juxtaposition between what is real and what is possible in two ways. The first concerns the manner in which this project aesthetically interrogates the visibility of migrants in the border that is an operator of the real which functions through the mobilization and exclusion of the migrant as a subject to control and backflow monitoring. The second seeks to explain the levels at which the discussion about the possible operates in the artwork. So at the political level we can reflect what may be possible; at the technological level how to do it possible: the desire; and at the aesthetic level we turn back on the impossibility of free transit at the border, to set off an imaginary of access and hospitality.

INTRODUCCIÓN. APUNTES SOBRE LO REAL Y LO POSIBLE.

Comenzaré señalando un aspecto fundamental de *Transborder Immigrant Tool* (TBT): éste no ha podido ser implementado, aunque se encuentra en proceso de serlo a través de *La Casa del Migrante* en Tijuana - Baja California, México.¹ La razón por la que no puede ser implementado en EEUU, responde a que los desarrolladores del mismo han sido sometidos a averiguaciones de orden judicial en este país durante 2010, por su supuesta ayuda en el cruce de *inmigrantes ilegales* y por malversación de fondos en la universidad de San Diego California (UCSD) que lo financió como un proyecto académico.



Ilustraciones 1 y 2. Aplicación en uso y estaciones de agua por *Humane Borders*. Además de su operatividad como brújula y guía de orientación en el desierto, la aplicación cuenta con una serie de videos y poemas que contienen datos útiles e instrucciones para la supervivencia, como formas de localizar agua contenida en ciertos tipos de cactus, maneras de ubicar la estrella del norte (*polaris*), identificación de tipos de fauna nociva, etc.

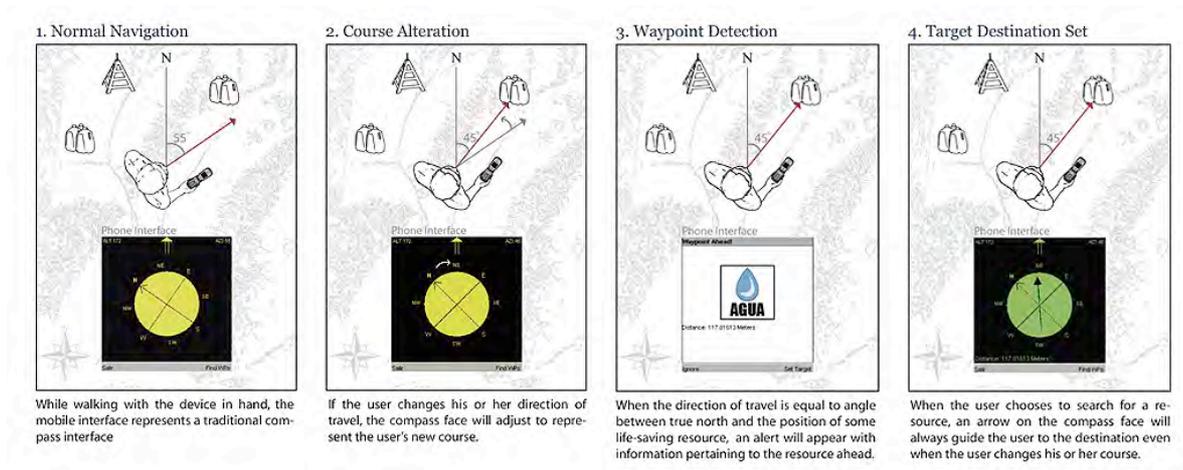


Ilustración 3. Descripción de uso de la app

Esta situación mantiene al proyecto en una suerte de estado de suspensión, esto es, al no poder ser utilizado por los migrantes, para quienes está destinado, ha suscitado otros tipos de gestiones, discusiones diversas y ha sido motivo de múltiples análisis en variadas direcciones. Aquí intentaré primero demostrar que, a pesar de estar en suspensión, es capaz de evidenciar las condiciones biopolíticas de la migración en la frontera México – EEUU², que es actualmente la frontera con mayor flujo migratorio en el mundo, lugar que funge como un operador de lo real, cuestión que argumentaré puntualmente en el primer apartado; y segundo, en discurrir sobre los modos en que la obra pone de manifiesto lo posible en una obra de arte contemporáneo, argumento sobre el que se concentrará el segundo apartado.

Expondré entonces, a modo de introducción, la problematización sobre los conceptos de lo real y lo virtual, en los que se basarán los argumentos de las dos partes que componen esta comunicación.

¹ Al respecto de esa intención, puede consultarse la conferencia dictada por Micha Cardenas, integrante del Electronic Disturbance Theater, autores del proyecto, en: <http://bang.transreal.org/micha-cardenas-at-antiatlas/>, consultada en noviembre de 2014. TBT constituye el tema de mi investigación como estudiante del Doctorado en Artes y Diseño de la FAD-UNAM, México.

² Por *biopolítica* entiendo técnicas de poder no disciplinario que se aplican a la vida de los hombres, al ser humano/ser viviente, como indica Michel Foucault, tecnologías que se concentran en procesos propios de la vida, como el nacimiento, la muerte, la enfermedad, la producción, etc., procesos que son objetos de saber y objetivos de control. Foucault, Michel: *Defender la Sociedad*, pp.220-221

Pierre Lévy, señala que la realidad implica una actualización material, una presencia tangible, mientras lo virtual “procede del latín *virtualis* que deriva de *virtus*: fuerza – potencia. Existe en potencia pero no en acto, tiende a actualizarse, pero no se concretiza de modo efectivo o formal.”³ Esta definición indica que estos conceptos pueden ser entendidos como yuxtapuestos y no como opuestos ni excluyentes. Así, para Gilles Deleuze en *Diferencia y Repetición*, lo posible, lo que existe en potencia, es un real fantasmagórico, latente, idéntico a lo real, sólo le falta la existencia, de tal suerte que la diferencia entre lo real y lo posible es puramente lógica. G. Deleuze también indica que lo real y lo posible están enlazados por la asociación entre el principio de realidad y el principio de placer, esto es, que la actividad real está determinada por una serie de excitaciones vinculadas con una intencionalidad, con algo por realizarse. Ese algo es un objeto virtual, un objeto transicional porque reclama un proceso de resolución.⁴ Me interesa particularmente hacer notar que este enlace, señala, entonces, los modos en que los objetos virtuales son incorporados a los objetos reales, incorporados más no integrados, esto es, se proyectan sobre los objetos reales que están regidos por el principio de realidad. El objeto virtual carece de algo en sí mismo, es la mitad de algo, su otra mitad está siempre ausente, la carta robada de Edgar Allan Poe que utiliza Jaques Lacan como ejemplo, “Lacan muestra que los objetos reales, en virtud del principio de realidad, están sometidos a la ley de estar o de no estar en algún lugar, pero que el objeto virtual, por el contrario, tiene la propiedad de estar y de no estar, allí donde está, dondequiera que vaya...”⁵

La yuxtaposición de estos dos conceptos, lo real y lo virtual como lo posible, conmina a preguntar en referencia a *Transborder Immigrant Tool*: ¿cuál es la condición real - virtual en el desierto fronterizo de EEUU en términos del tránsito migratorio *ilegal*, de qué manera este proyecto puede hacer visible esa condición, si no se encuentra en uso?, y ¿cómo se proyecta sobre esa realidad, lo posible de una poética como la de TBT?

1. VISIBILIDAD DEL MIGRANTE EN LA FRONTERA. EL OPERADOR DE LA VIRTUALIZACIÓN.

Sobre la base del entendimiento acerca de lo real y lo virtual como una yuxtaposición que está atravesada por el deseo de realización, comenzaré por determinar la configuración de la frontera, porque esencialmente este proyecto hace referencia por un lado al paisaje, lo agreste del desierto y sus condiciones específicas para la supervivencia; y por el otro, apunta su crítica hacia las condiciones biopolíticas del lugar, esto es, al constructo que implica el espacio frontera. De tal forma que tanto por sus condiciones medioambientales, como por su construcción conceptual, la frontera es una matriz: ordenación de elementos, conjunto de variables, conjunto de materiales que forman parte de un tejido, estructura en la que se insertan elementos operativos, en ese sentido es una actualización material, un arreglo de lo real. Esta matriz es una de orden instituyente, como institución regula y opera una cierta cantidad de elementos que caracterizan a una determinada espacialidad.⁶ Y es además, un efecto del lenguaje que produce una dimensión lingüística, decir “Frontera” implica una *realidad lingüística* que opera instituyendo ese lugar como reconocimiento de un espacio real para la comunicación, el control, la vigilancia y el tránsito; es en otros términos, el efecto de la convención institucional, que busca regular, concentrar y limitar la movilidad de los cuerpos.

Así, podemos decir, que la frontera es una realidad actualizable que se performa, que se actúa, que tiene efectos activos en los cuerpos, por lo que es una matriz de tipo *performativa*. Hago aquí, con el fin de aclarar el concepto de performatividad, una analogía con la precisión sobre el mismo que apunta Bifo: “Lo que [John] Austin llama performatividad es un efecto que el lenguaje produce en una dimensión que es puramente lingüística, porque si yo digo ‘los declaro marido y mujer’ nada pasa realmente pero todo pasa en la dimensión de realidad lingüística. Es lenguaje como institución.”⁷ Me valgo también del uso del concepto que hace Judith Butler en su famoso ensayo *El Género en Disputa. El feminismo y la subversión de la identidad (2007)*, en el cual retoma la discusión entre J. Austin y J. Derrida respecto del *enunciado performativo*, que ambos señalan como aquel que produce o transforma una situación: opera; pero a cuya descripción J. Butler añade, que éste tiene una historia, una significación sedimentada, y en ese sentido, ha contribuido a la construcción de enunciados legitimados y consolidados; y además J. Butler advierte sobre la dimensión dual de la performatividad: actúa sobre nosotros y nosotros actuamos, somos vulnerables y afectados por los discursos que no aceptamos, de tal suerte que las posibilidades de resistirlos, tienen dimensiones psíquicas, deseamos que las cosas no sean así, y dimensiones políticas, movilizamos nuestra vulnerabilidad, estamos expuestos y somos agentes de esos discursos al mismo tiempo.⁸

La performatividad es, como se puede inferir, una condición de lo real, primero porque produce y opera, y luego porque su producción implica también, a un sujeto inteligible o a un ininteligible, como señalaba J. Lacan apunta a la condición de estar o no estar, si proyectamos esta condición a la realidad de la frontera, nos topamos de frente con la yuxtaposición real/virtual, la frontera se

³ Lévy, Pierre: *¿Qué es lo virtual?*, Ediciones Paidós, Barcelona, 1999, p.10

⁴ Deleuze, Gilles: *Diferencia y Repetición*, Amorrortu Editores, Buenos Aires, 2002, pp.158 - 160

⁵ *Ibidem*, p.162

⁶ La frontera es un espacio de regulaciones y de divisiones, segmentaciones, racionalizaciones y racializaciones, y en ese sentido, es también lo que señala Henri Lefebvre en *La Producción del Espacio*: un tipo de espacio “científico”, que es representacional del capitalismo, en el que el conocimiento está integrado y es integrador de las fuerzas de producción y de las relaciones sociales de producción; que implica una ideología diseñada para ocultar su uso... (p.9)

⁷ Berardi, Franco (Bifo): “The dark side of the multitud”, en Colectivo Situaciones (Coord.), *Impasse: dilemas políticos del presente*, Buenos Aires: Tinta Limón, 2009, p.86

⁸ Butler, Judith: *Vulnerabilidad y Resistencia revisitadas*, Conferencia, Sala Netzahualcōyotl, Ciudad Universitaria, UNAM, México D.F., 23 de marzo de 2015.

caracteriza por producir a un sujeto/contexto de la migración: el migrante, que es su otra mitad, el objeto virtual cuya ontología estriba entre ser y no ser un sujeto de códigos, que eventualmente llegan a determinar la viabilidad de su vida.

Hacer visibles a los migrantes en el desierto fronterizo es cuestión operativa y cuestión vital, pero también es cuestión epistemológica dado que el migrante como categoría simbólica, nos permite problematizar la matriz, cuestionar su condición de lo real, para resistirla con lo posible y su imaginario.

2. LOS NIVELES DE LO POSIBLE Y EL REGRESO A LA IMPOSIBILIDAD.

Este proceso al que está expuesto el migrante, al que es vulnerable (el cruce del desierto es cuestión de vida o muerte), indica que la frontera se caracteriza además por una compleja *virtualización* de esa espacialidad, esto es, contrario a lo que podríamos pensar sobre el espacio frontera siguiendo el argumento de Hannah Arendt, como un espacio de aparición para una performatividad (romántica), la frontera es un espacio en el que **se aparece y se desaparece**⁹; en ella tiene lugar un proceso de virtualización que consiste en “un desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto considerado [el migrante ilegal], que en lugar de definirse por su actualidad (una ‘solución’), encuentra su consistencia esencial en un campo problemático”¹⁰, lo cual se acusa por las acciones del migrante calificadas como *ilegales* (fuera de la ley). Sus movimientos dependen de la espacialidad, dependen, aún antes que del uso de un GPS (*Global Positioning System*), de un conjunto de tecnologías que generalmente le son hostiles¹¹, y toda esa hostilidad le confiere una condición de cuerpo vulnerable. Lo que busca generar en ese sentido TBT, a través del uso de una brújula que asiste en la localización de agua, es un cuerpo agencial, un cuerpo sostenido, cuya movilización supone un apoyo, y esto lo hace en lo posible, en la potencia de ser un acto que demanda una resolución. Resolución que además regresará al cuerpo, porque éste, como indica J. Butler, no está definido por sus límites sino por las relaciones que hacen posibles las vidas y sus posibles relaciones, posibles también por su interminable deseo del *Norte*.¹²

TBT, al apelar a esa condición, apunta no sólo a una espacialidad que es limítrofe y que está determinada por una operatividad de continua expulsión, sino que también nos permite ver que más que un límite, se trata de un limen, esta virtualización de la frontera apunta hacia una condición de liminalidad porque es indicio de aquello que no puede ser localizado en una estructura social, el migrante, espectro que ha partido y al cual no le ha sido dado llegar.¹³ Las condiciones del desierto agudizan la viabilidad de su vida, y a su vez, la condición performativa de la frontera, sus regulaciones y restricciones, ocluyen, desidentifican su presencia al oponer el velo de la duda sobre si éste vive o muere. Lo que TBT hace al pretender ponerlo en marcha sobre la ruta de su supervivencia a través del encuentro con las estaciones de agua, es como la pregunta del idiota, ¿vives o mueres?, o mejor aún ¿quieres vivir o quieres morir?, al hacer eso nos señala primero que en efecto, existen agentes cuya ontología en el presente parece indefinida, lo que esconde una suerte de vidas desechables, y a lo cual sólo podremos oponernos y resistir, si comenzamos por comprender que la virtualidad de la frontera radica en un debate por la viabilidad de la vida; y luego nos conmina a desestabilizar esa configuración de una forma particular, del orden de la representación en la que el migrante encuentra la ruta de su supervivencia y el acceso al *Norte*.

⁹ La famosa distinción que hace Hannah Arendt entre *vita activa* y *vita contemplativa*, se funda en una jerarquía ontológica en la que la primera pertenece al orden de lo real y la segunda al orden de lo aparente, en donde la existencia es pasajera y aleatoria y los seres aparecen y desaparecen sin principio y sin finalidad. Contra esa división, Arendt propone un “espacio de aparición” cuyos rasgos distintivos son la pluralidad y la natalidad; la primera reúne y separa simultáneamente a diversos seres singulares y sus diversas percepciones del mundo, y la segunda implica que cada vida singular se inicia dotada de una agencia para comenzar algo nuevo en el mundo. Campillo, Antonio: “Espacios de aparición: el concepto de lo político en Hannah Arendt” en *Daimon*, No 26, 2002, España, pp.159-186.

Digo que se aparece y se desaparece como un juego de conceptos, dado que lo que en términos arendtianos, aparece innegablemente es un corpus legal, que regula, una normatividad que define y brazos ejecutores de esa normatividad como la *border patrol*, añadamos el papel de grupos de vigilancia civil como los *Minutemen*. Lo que desaparece son seres humanos cuyas vidas están en suspenso, son literalmente desaparecidos, acerca de la mayoría de estos no sabemos si viven o mueren.

¹⁰ Lévy, Pierre: cit., p.12

¹¹ Pensemos que estos migrantes han recorrido un largo camino no sólo a través de geografías, sino también a través de tecnologías que posibilitan e imposibilitan sus desplazamientos, “la bestia” (tren de carga que recorre México hasta llegar a la frontera norte), la balsa, las divisas en diferentes países, “el pollero” (persona o personas a las cuales se les paga para ayudar en el cruce), las diferentes credenciales falsas e identidades que asumen en el recorrido para ocultar su lugar de origen, etc.

¹² Esta idea del *Norte* responde a una reconfiguración conceptual de la geografía mundial producto de la globalización, para la que en el primer mundo hay un dominio del trabajo inmaterial o cognitivo, desplazando el trabajo industrial al tercer mundo, propiciando que la principal fuente de plusvalía sean la producción y diseminación de signos, este proceso está acompañado lógicamente de la generación de sujetos deseantes de esos signos. “...lo global se materializa por fuerza en lugares específicos y acuerdos institucionales, gran parte de los cuales (si no todos) está localizada en territorios nacionales... desde el punto de vista internacional, las ciudades del norte global concentran más de la mitad del mercado global de capital.” Sassen, Saskia: “La Ciudad Global: Introducción a un concepto”, pp.51-53, tomado de <http://www.cronicon.net/ForoUrbano/bogota/pdf/Documento1.pdf>, consultada en abril 2015.

¹³ Delgado, Manuel: “Seres de otro mundo: Sobre la función simbólica del inmigrante”, p.15

CONCLUSIONES

El registro estético en el que podemos ubicar a TBT, contemporáneo al fin, radica en la importancia que le da a todo lo contingente, su deliberada inoperatividad acusa ese aspecto, pero también lo hace la manera en que nos muestra a un cuerpo que está siendo afectado, nos lo muestra navegando; su identificación categorial “migrante ilegal” y la tecnología que lo informa, como indica Micha Cárdenas, colaboradora del proyecto, es una traducción en lo social y de lo social al arte que nos hace reflexionar sobre los intersticios de las estrategias artísticas. TBT apunta su larga ambición al objetivo de que el arte sea algo más que producción simbólica, dado que no sólo es esta la cualidad que puede insertarlo en lo social, busca hacer un levantamiento semántico que permita conceptualizar el siguiente paso. Este *shifting model of affects* (modelo de afectos cambiantes), como lo califica M. Cárdenas, nos habla de cuerpos que recusan ser afectos civilizados que actúen la felicidad del norte, por el contrario, comunican lo incivilizado, lo hostil, lo ajeno, lo indeseado. Visibilizar esos cuerpos, en el imaginario, en la imaginación, imaginar una narrativa de supervivencia que llega a un buen término, no es oponer un final feliz, es acusar lo contrario, es evidenciar los regímenes de poder, las sensibilidades que se han movilizadas en torno al reforzamiento del límite. El proceso artístico de TBT es un punto de apoyo crítico para cuestionar la performatividad de la frontera, su extensibilidad al concepto *Norte/Sur*, y más importante aún, en lo que nos concierne, para mostrarnos con los lentes del poder, que se ha añadido estéticamente a estos cuerpos la cualidad de ser desechables. La desestabilización de ese registro tiene una traducibilidad social, tan la tiene que nos lleva a pensar, que esos cuerpos, sus cuerpos, lo son primero por el encuentro con otros cuerpos, encuentro que es el principio de la segregación sí, pero también de la afección y la alteridad, encuentro que es también de orden estético y que acusa una dinámica de proyección en lo real, una virtualización de la experiencia posible de hospitalidad y libre tránsito.

FUENTES REFERENCIALES.

BERARDI, Franco (Bifo). “The dark side of the multitud”. En AA. VV., *Impasse: dilemas políticos del presente*. Colectivo Situaciones (Coord.) Buenos Aires: Tinta Limón, 2009. p.69 – 94.

BUTLER, Judith. *El Género en Disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Muñoz, Ma. Antonia (Trad.) Madrid: Paidós, 2007. 318p. Studio; 168. ISBN: 9788449320309

_____. Vulnerabilidad y Resistencia revisitadas, Conferencia, Sala Netzahualcōyotl, Ciudad Universitaria, UNAM, México D.F., 23 de marzo 2015.

CAMPILLO, Antonio, “Espacios de aparición: el concepto de lo político en Hannah Arendt”. *Daimon*. 2002, Núm. 26, pp.159-186

CARDENAS, Micha. *The Transborder Immigrant Tool, Science of the Oppressed*. Antiatlas [en línea]. 2014 [ref. de 2014-05-07], disponible en: <http://www.antiatlas.net/en/2014/05/07/conference-cardenas/> [Consulta 15 de abril 2015]

DELEUZE, Gilles. *Diferencia y Repetición*. Silva Delpy, María y Beccacece, Hugo (Trads.) Buenos Aires: Amorrortu Editores, 2002, 464p. ISBN: 950-518-361-5

DELGADO, Manuel. “Seres de otro mundo: Sobre la función simbólica del inmigrante”. En *La Dinámica del Contacto. Movilidad, encuentro y conflicto en las relaciones interculturales*, II Training Seminar de jóvenes investigadores en Dinámicas Interculturales. Panel I. Espacios de/para la interculturalidad: Contacto, tránsito, apropiación [en línea]. Ministerio de Educación, Política Social y Deporte Español. Referencia SEJ 2006-12049 [Ref. de 04-2015]. Disponible en Web: http://www.cidob.org/es/publicaciones/monografias/monografias/la_dinamica_del_contacto_movilidad_encuentro_y_conflicto_en_las_relaciones_interculturales

Electronic Disturbance Theater [en línea], <http://bang.transreal.org/> [consulta: abril 2015]

FOUCAULT, Michel. *Defender la Sociedad. Curso en el Collège de France (1975-1976)*, François Ewald, Mauro Bertani y Alessandro Fontana en el marco de la Association pour le Centre Michel Foucault. México: FCE, 2001.

LEFEBVRE, Henri. *The Production of Space*. Nicholson – Smith, Donald (Trad.) UK: Blackwell Publishing, 1991. 434p. ISBN: 978-0-631-18177-4.

LÉVY, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Levis, Diego (trad.). Barcelona: Paidós, 1999. 126 p. ISBN: 84-493-0585-3

SASSEN, Saskia. *La Ciudad Global: Introducción a un concepto* [en línea], *Cronicon* [Bogotá, Colombia]: Foro Urbano, [ref. abril 2015] Disponible en Web: <http://www.cronicon.net/ForoUrbano/bogota/pdf/Documento1.pdf>

Chen, Luciana.

Doctoranda del Programa de Estudios Post-Graduados en Comunicación y Semiótica de la Pontificia Universidad Católica de San Pablo – PUC/SP.

Marina Abramović: presencia virtual en “Tierra Comunal”

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Marina Abramović performance presencia virtual interacción.

KEY WORDS

Marina Abramović performance presence virtual interaction.

RESUMEN

El establecimiento de la *performance* como lenguaje artístico en la segunda mitad del siglo XX dio lugar a una nueva forma de interacción con el público. Ya familiarizado con artes tradicionales como la pintura, la escultura, el dibujo y el grabado, este medio introduce una relación comunicativa diferente entre artista y público. Es un arte cuya materialidad está constituida por el cuerpo del artista, en un tiempo y lugar determinados, y en presencia del público, de modo a ser efímero. Aunque un lenguaje reciente, observamos un desdoblamiento en *reperformances* y obras realizadas ya no por el cuerpo del artista, sino por el público. Esto es lo que sucede en la exposición "Tierra Comunal" de la artista Marina Abramović, celebrada en el SESC *Pompéia* en San Pablo entre marzo y mayo de 2015. Dividida en tres partes: la retrospectiva de su obra, charlas con visitantes y estudiantes, y un trabajo inédito, el cual propone que el público ejecute el método que lleva el nombre de la artista. Este último consiste en efectuar movimientos suaves, pequeños y lentos al mismo tiempo que se interactúa con cristales. En la acción de dos horas y media, la artista se hace presente virtualmente a través de un vídeo en el que ordena y conduce ejercicios físicos y de respiración para los participantes, antes de que estos se aventuren en el espacio destinado a ejecutar cuatro acciones que han sido previamente programadas: sentarse entre cristales, caminar lentamente, acostarse junto a cristales y pararse frente a cristales. El trabajo nos hace reflexionar sobre la transformación de lo que llamamos *performance*, en algo nuevo sin nombre aún, donde la presencia de la artista es una forma virtual y las interacciones ocurren entre los participantes en la experiencia conjunta.

ABSTRACT

The establishment of performance as an artistic language in the second half of the 20th century gave birth to a new form of interaction with the public. People being already familiar with traditional arts such as painting, sculpture and drawing, this art introduced a new and different communicative relationship between artist and audiences. It is an art that is defined as the one in which the artist's body constitutes the materiality of the work, taking place in a determined time and place in the presence of an audience, intended to be ephemeral. Although being a recent language, we can observe it unfolding into *reperformances*, works that are not developed by the body of the artist itself, but by the audiences instead. This is what takes place in the exhibition *Terra Comunal* (Communal Land) by Marina Abramović, presented at SESC *Pompéia* in São Paulo between March and May, 2015. The show is divided into three sections: the retrospective of her works, conversations with visitors and students, and a previously unreleased work. This last proposal presents the public executing the Abramović Method which consists of smooth, small and slow movements while interacting with crystals. During the action that takes two hours and a half, the artist is present virtually through a video in which she gives orders to the participants and conducts physical and respiration exercises, before they adventure themselves into the space destined to perform four actions that have been previously planned: sitting beside crystals, walking slowly, laying between crystals and standing in front of crystals. This work makes us think over the transformation of what we know as *performance* into something new still unnamed, where the presence of the artist is a virtual form and interactions occur among the participants in the collective experience.

INTRODUCCIÓN

La presencia real del cuerpo del artista frente al público en un dado espacio y tiempo, es lo que caracterizaba a la performance, lenguaje artístico reciente, en comparación con otros tradicionales como la pintura y la escultura, que ganó independencia en la década de 1970. Ese arte fue desplegado en reperformance por la artista serbia Marina Abramović (1946) en sus trabajos individuales y con Uwe Laysiepen (1943), su pareja entre 1976 y 1988, conocido como Ulay en la obra *Nightsea Crossing*, ejecutada veintidós veces de 1981 a 1987, durante más de 90 días en Europa, Asia, Oceanía y América con variaciones durativas. La performance presentaba a ambos posicionados en cabeceras opuestas de una mesa donde permanecían sentados mirándose mutuamente durante todo el tiempo de apertura del museo. El público no podía presenciar el inicio ni el fin de la performance diaria y los *performers* permanecían en silencio sin alimentarse, apenas consumiendo agua, como si fuesen un lienzo viviente.

En la trayectoria de Marina se observa una aproximación cada vez mayor en su interacción con el público. En 2002, Abramović realizó la performance de 12 días *The house with the ocean view* en la galería Sean Kelly de Nueva York. El público podía observarla en tres espacios abiertos suspendidos por una plataforma con tres escaleras, cuyos escalones estaban contruidos con cuchillas. Los espectadores presenciaban la realización de acciones cotidianas tales como tomar agua, bañarse, ir al baño, meditar. Allí, la artista no era apenas observada, sino que también establecía una relación con el público a través de sus miradas.

En 2010, Abramović reunió los dos trabajos citados anteriormente en la primera retrospectiva de un *performer* en el Museo de Arte Moderno de Nueva York – MoMA: “La artista está presente”. Como en *Nightsea Crossing*, la artista se presentaba sentada frente a una mesa, pero esa vez, era el público quien tomaba el lugar de Ulay, formando parte de esa escultura viva. Otra diferencia era que en la versión original ni siempre existía delimitación espacial. En el MoMA, en cambio, había una cinta blanca delimitando el área, indicando la demarcación espacial de la obra como en otras presentadas en espacios expositivos. Ese trabajo marcó la trayectoria de Marina Abramović al darle una gran visibilidad mediática¹, insiriéndola en la cultura de masa y tornándola una celebridad. Justamente en ese contexto de amplia exhibición de su imagen, ella anunció la creación del “Instituto Marina Abramović – MAI”, cuyo sitio existe desde 2007 y cuya concepción arquitectónica fue realizada con fondos recaudados por la mayor plataforma de financiamiento de proyectos del mundo: *Kickstarter*; el proyecto fue lanzado el 25 de agosto de 2013.

En “La artista está presente”, el lienzo viviente era mutable, ya que la artista tenía interlocutores diversos, cabe destacar que tanto Marina como quien se sentaba enfrente de ella llamaban la atención en la misma medida y era posible observar la comunicación que se establecía a través de sus miradas, igual que en *The house with the ocean view*.

Un nuevo vuelco se dio en la carrera artística de Abramović en 2014. En “512 Horas”, realizada en la galería Serpentine de Londres del 11 de junio a 25 de agosto, seis días por semana, de 10 a 18 hs., la *performer* propuso con el Método Abramović², una nueva forma de uso del cuerpo. Esta forma ya había sido revelada en el documental sobre la muestra “La artista está presente” lanzado en 2012³. Proyectada en salas de cine y canales pagos, y vendida en DVD, la película muestra la producción de la exposición, incluyendo a Abramović preparando a las personas que, en la retrospectiva mencionada, rehicieron sus performances y las que realizó con Ulay, constituyendo parte de la exhibición además de los vídeos y la performance de la propia artista en el MoMA.

En “512 Horas” era el público quien ejecutaba el Método en lugar de profesionales contratados. Cada visitante formaba parte del trabajo mientras lo vivía colectivamente, estando la atención dirigida al público y no a la artista. Antes de entrar en el espacio donde se desarrollarían las propuestas, las personas debían guardar sus pertenencias: bolsos, mochilas, relojes, teléfonos, cámaras, etc., y colocarse auriculares bloqueadores de sonido. Los visitantes podían practicar los ejercicios estipulados por Abramović o simplemente observar. Cada persona empezaba y terminaba cuando deseaba las acciones concebidas al inicio del mismo día por la artista; la *performer* y sus asistentes recibían a los interesados e indicaban como ejecutar el proyecto. Entre las propuestas, los participantes podían recostarse y ser cubiertos con mantas de colores variados, quedarse de pie sobre una plataforma con los ojos cerrados para experimentar el presente y sentir la energía del lugar, contar y separar granos de arroz y lentejas, permanecer sentados, mirar hacia la pared y andar muy lentamente. Así, el público pasaba a ser observado como escultura viva.

En *Generator*, trabajo realizado en la galería Sean Kelly, la artista optaba por vendar a los participantes. El valor de estar en contacto con una celebridad se perdía, ya que el público no era capaz de verla, y a la vivencia corporal en ese espacio silencioso se incrementaba la vulnerabilidad por no poder ver.

¹ Mediática es aquí utilizado a partir del término *media* en inglés.

² El método de la artista comprende lo que ella llama *Cleaning the house* (Limpiando la casa), taller que incluye el ejercicio *Counting the rice* (Contando el arroz). Esa propuesta ya había sido ejecutada en el *Centre d'Art Contemporain Genève* del 1° al 11 de mayo de 2014, pero nunca por un período tan duradero en presencia de la artista como en *512 Hours*.

³ DUPRE, J., CHERMAYEFF, M. (Productor) y AKERS, Matthew (Director). *Marina Abramović: The Artist is Present*. [DVD]. Chicago: HBO Documentary Films, 2012.

TIERRA COMUNAL

Si en "La artista está presente" el foco era tanto la artista como su interlocutor, en "512 Horas" el centro del trabajo era el participador, aunque la artista estuviese presente durante todo el tiempo de duración de la acción, al igual que en *Generator*, el público no podía verla. La exposición "Tierra Comunal" realizada en el SESC Pompéia en San Pablo, Brasil, de 10 de marzo a 10 de mayo de 2015, introdujo otro desdoblamiento del Método de la artista. Según el curador de la muestra, Jochen Volz:

"La exposición está compuesta por la retrospectiva *Tierra Comunal – Marina Abramović*, que presenta obras seminales de la carrera de la artista, y de *Tierra Comunal – MAI*, la mayor presentación del Instituto hasta hoy. *Tierra Comunal – Marina Abramović + MAI* aborda tres puntos focales en la práctica de Abramović: el Cuerpo Artista, refiriéndose a la presencia de su propio cuerpo en sus performances; el Cuerpo Público, que se torna evidente por la desconstrucción de los límites entre performer y observador; y, finalmente, el Cuerpo Estudiante, que crea espacios de colaboración con artistas, investigadores y público."⁴

El presente texto se centra sobre los núcleos Cuerpo Artista y Cuerpo Público en búsqueda de reflexiones acerca de los modos de presencia virtual de Abramović. El cuerpo real de la artista se hacía presente en el núcleo Cuerpo Estudiante, en las charlas con el público y en talleres destinados a artistas que deseaban presentar sus dossiers a Marina. Las performances que integraron la programación fueron realizadas por otros artistas más jóvenes, que rehicieron performances de Abramović o ejecutaron trabajos de su propia autoría⁵.

En la exposición retrospectiva el Cuerpo Artista, el cuerpo de la performer real en acción artística, era sustituido por el cuerpo virtual, Abramović aparecía en vídeo-performances, producidas originalmente en vídeo, o como registros de performances realizadas a lo largo de su carrera. La innovación se dio por medio de la acción programada donde el público podría probar su Método. Para tal, los interesados tenían que inscribirse por internet, en el sitio de la institución donde ocurría la muestra, ser mayores de 12 años y autorizar el uso de su imagen y voz.

Conforme informaba la página de inscripción: "El Método Abramović es una síntesis de todo el conocimiento de la artista sobre performance."⁶ Después de inscriptos los interesados llenaban ciertos datos: nombre, fecha de nacimiento, fecha y horario de interés, correo electrónico, etc.; la confirmación era enviada por correo electrónico con un número, luego tenían 24hs. para confirmar su participación; estaba permitido inscribirse una sola vez. Quien deseara participar nuevamente, podía aguardar en una fila paralela, caso hubiese algún ausente. A diferencia de "512 Horas" donde el público podía permanecer en el recinto y presenciar los ejercicios realizados por otros, aquí, solamente los participantes de las acciones podían estar en el ambiente destinado a experimentar el Método. A la entrada, funcionarios de la institución ya alertaban que, quien deseara salir del espacio antes de las dos horas y media que duraban las actividades, no podría retornar.

Antes de iniciar, los recepcionistas dispuestos en la puerta de entrada, verificaban los documentos de los participantes comparando con la lista de inscriptos. Enseguida, eran dirigidos a un ambiente con armarios para dejar sus pertenencias y conducidos al espacio anexo donde, una vez que estaban todos dentro, era transmitido el mismo vídeo con la presentación realizada por la imagen de Abramović en cuatro monitores de televisión. Por el medio virtual, ella presentaba su método y conducía los ejercicios físicos y respiratorios a ser ejecutados por el público, su voz continuaba la explicación mientras su imagen era sustituida por la de su compañera de trabajo, Lindsey Peisinger, que mostraba los ejercicios. Esa etapa tomaba los primeros 30' de la propuesta y constituía la preparación para las cuatro etapas subsecuentes.

La imagen virtual de la artista ya inserta al público en otro estado, al romper con el cuerpo social del visitante, el cual usualmente sigue ciertos modos de comportarse en público. Todos se tornaban un único cuerpo realizando las mismas acciones. Los ejercicios comprendían: estirar los brazos, refregarse las manos para producir calor y energía, tocarse los ojos y trabajar los músculos oculares para percibir mejor todo el entorno, estirar los lóbulos de las orejas y tocar los oídos para agudizar la audición, sacar la lengua. Continuaban con ejercicios de respiración: inspirando, expirando, aguantando la respiración, realizando la respiración del "guerrero" con piernas abiertas y firmes, manos en la cintura y puños, con los brazos estirados. Después ella pedía que sacudiesen todo el cuerpo. Tales ejercicios solo son vistos y ejecutados en colectividad en espacios de baile o meditación, que exigen el cuerpo relajado, nunca en una exposición, tampoco suelen ser ejecutados por el público.

⁴ SESC. *Terra Comunal – Marina Abramović + MAI* [en línea]. [citado 11 de abril de 2015]. Disponible en internet: <http://terracomunal.sescsp.org.br/terra-comunal/terra-comunal>.

⁵ El MAI promueve nuevos artistas, dándoles espacio de divulgación y, mientras no inaugura su sede, promueve performances de artistas en varios lugares del mundo.

⁶ In: SESC [en línea]. [citado 12 de abril de 2015]. Disponible en internet: <http://terracomunal.sescsp.org.br/inscreva-se>.

La etapa siguiente eran cuatro acciones de 30' cada una, conducidas por un equipo entrenado por Marina, que se comunicaba apenas usando el cuerpo, por medio de gestos, indicando a los participantes para dónde debían dirigirse y qué hacer. En "512 horas" Abramović interaccionaba cuerpo a cuerpo con los participantes. En San Pablo, ella delegaba ese contacto con el público enteramente a esos profesionales, quienes se presentaban vestidos con monos grises – indumentaria típica de operarios – que escondían el cuerpo.

Al término de los ejercicios conducidos por la artista virtualmente, el grupo era dividido en dos, ambas mitades dirigidas en direcciones opuestas recibían auriculares bloqueadores de sonido. Enseguida, eran subdivididas en dos equipos para realizar ejercicios de 30' cada uno. Las actividades ocurrían simultáneamente en los cuatro agrupamientos, alternaban: andar en cámara lenta, acostarse entre cristales, sentarse sobre una silla o banco entre cristales, y permanecer de pie frente a cristales.

Vale resaltar la manera como los participantes ejecutaban la propuesta sin hesitación, sumergiéndose en el hacer programado por la artista, orientados por los facilitadores. Aunque la orientación fuese dada solamente por el gestual de los delegados de Abramović, ni bien las primeras personas eran conducidas a sentarse, acostarse o permanecer de pie, los demás integrantes de cada grupo hacían lo mismo, contagiándose. Al fin de la experiencia, en silencio, devolvían los auriculares y retiraban sus pertenencias de los armarios. Se les avisaba que a la salida podían registrar sus impresiones sobre la experiencia vivida en lápiz y papel. Las declaraciones escritas o dibujadas eran publicadas en Tumblr, accesibles vía internet, presentificando a los participantes de forma virtual. Se nota aquí, otra etapa de su Método, en la cual Abramović se retira físicamente, pero que presentifica sus valores. Ella defiende la vivencia conjunta del público en silencio consigo mismo para percatarse de su propia presencia. Después de todo, ¿cuándo en la rutina diaria tenemos esa posibilidad?

La retrospectiva de Abramović traía el cuerpo de la *performer* figurando en imágenes y objetos. Según texto presente al inicio de la exposición:

"Tierra Comunal – Marina Abramović es una exposición panorámica que introduce obras de cuatro décadas de producción de la artista. Tres instalaciones compuestas de sonido, vídeo y objetos representan las más recientes performances de larga duración de Abramović, que focalizan su dedicación a un proceso de aproximación con el público. Una serie de objetos transitorios orienta al espectador a realizar ejercicios de meditación con cristales y otros minerales. Una selección de vídeos presenta algunas de las más importantes performances de la artista. (...)."

La primera sala de la muestra presentaba dos sillas y una mesa, copias de los muebles utilizados en la performance "La artista está presente", dispuestas en el centro del espacio. Sobre las paredes paralelas que los circundaban había imágenes de la artista a un lado y de sus interactores sobre la pared opuesta, con los registros filmados de sus rostros.

En la sala siguiente, el público encontraba la instalación que referenciaba la performance *The house with the ocean view*, ya mencionada. La sala presentaba tres fotos de la performance dispuestas sobre la pared, con sendas vitrinas de vidrio con objetos utilizados en la performance tales como: pantalones, camisetas, bragas, toallas, peine, aceite de almendras, agua de rosas, un jabón, un metrónomo... Enfrente de esa pared fueron colocadas 18 reposeras de playa de madera, con asiento y respaldo de lona, dispuestas en tres hileras de seis sillas cada una. Junto a cada asiento había un auricular que reproducía el relato de la artista: "Me siento, me levanto, me baño". Acciones de lo más cotidianas que todos ejecutamos. Al sentarnos y oír el relato, observando las fotos de la performance, percibíamos como la presencia de la *performer* se hacía más fuerte a través de su voz que por sus fotos u objetos. Relataba acciones ordinarias, y justamente por eso, porque nadie suele mencionar tales tareas, es que se creaba un efecto de proximidad, de intimidad con Abramović.

"512 Horas" era la obra que inspiraba la otra instalación, mencionada en el texto de la muestra citado anteriormente. Tres paredes revelaban al público filmado secretamente durante la performance. Sobre la cuarta pared, había dos pantallas de TV, una con las declaraciones de Abramović y otra con las de Lindsey Peisinger, compañera que también estuvo presente durante todo el tiempo de ejecución de la propuesta. Auriculares acompañaban ambos vídeos, entretanto las demás paredes mostraban la circulación y ejecución de las acciones por parte del público y de Abramović. Había una parte de la exposición destinada a los objetos transitorios, contruidos con cristales brasileños, que la artista utiliza desde su primera estadía en Brasil en 1989. Otros dos núcleos de la retrospectiva traían imágenes en vídeo de la artista con las acciones más famosas de su carrera como performer, realizadas desde la década de 1970, aquellas que la consagraron como la artista de la resistencia física.

CONCLUSIONES

En lo que concierne al Método, observamos como paulatinamente desde 2002 Abramović diluye la atención de su cuerpo real hasta sustituirlo por su cuerpo virtual en 2015. Al comando de los ejercicios, la Marina virtual hace al público ejecutar su método tan eficazmente como en presencia.

Si la performance era el trabajo del cuerpo del artista en contacto con el público en espacio y tiempo específicos, se trata ahora, del cuerpo del público consigo mismo y de la relación proxémica con otros participantes. Tal vez, más que nunca, en su ausencia física, la artista haya conseguido hacerse presente, al permanecer en la memoria del cuerpo de los participantes por medio de la vivencia elaborada por ella. Es un método, no sabemos si podemos considerarlo performance. Apenas podemos decir, como apunta la propia artista referenciando Duchamp que, si su propuesta está en un espacio de arte, entonces es arte.

FUENTES REFERENCIALES:

Centre d'Art Contemporain Genève [en línea]. [citado 01 de abril de 2015]. Disponible en internet: <http://www.centre.ch/en/marina-abramovic-mai-presents-counting-the-rice-en>.

DUPRE, J., CHERMAYEFF, M. (Productor) & AKERS, Matthew (Director). Marina Abramović: The Artist is Present. [DVD]. Chicago: HBO Documentary Films, 2012.

Marina Abramović Institute (MAI), 2007 [en línea]. [citado 01 de abril de 2015]. Disponible en internet: <http://www.mai-hudson.org/>. SESC [en línea]. [citado 12 de abril de 2015]. Disponible en internet: <http://terracomunal.sescsp.org.br/inscreva-se.SESC>. Terra Comunal – Marina Abramović + MAI [en línea]. [citado 11 de abril de 2015]. Disponible en internet: <http://terracomunal.sescsp.org.br/terra-comunal/terra-comunal>.

Corbato, Román.

Investigador predoctoral, Universidad de Vigo, Departamento de Pintura, Grupo de Investigación DX7.

Del mapa al drone: paisajes contemporáneos, nuevas interpretaciones del territorio.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Paisaje, territorio, mapa, digital.

KEY WORDS

Landscape, territory, map, digital.

RESUMEN

Desde hace unos 4000 años se vienen realizando imágenes gráficas que representan territorios concretos a las que llamamos mapas. Estas representaciones geográficas han sido decisivas para la aparición de la idea de paisaje.

A partir de la segunda mitad del siglo XVI, son los pintores los que orientan su mirada hacia el territorio gracias a la creación de estas imágenes o mapas por parte de los geógrafos y cartógrafos. Durante las vanguardias, ni los dadaístas ni los surrealistas llegan a trasladar sus acciones a unas bases cartográficas y, además, huyen de las representaciones mediante las descripciones literarias. Por su parte, los situacionistas realizan mapas psicogeográficos, pero sin la intención de representar las trayectorias reales de sus derivas. No es hasta la década de los años 60, cuando algunos artistas como Smithson, Long o Fulton, deciden confrontar el mundo del arte con el problema de la representación y conocimiento del territorio, por lo que recurren al uso de mapas como instrumentos expresivos. En la actualidad, las nuevas tecnologías permiten viajar por todo el mundo desde un ordenador conectado a Internet: se pueden explorar los lugares que se quiera, dar un paseo virtual o incluso señalar un lugar como visitado. Los métodos cartográficos contemporáneos incluyen satélites, superordenadores, aparatos voladores no tripulados o cámaras capaces de captar imágenes de 360 grados.

El objeto de este artículo es, por un lado, analizar la evolución de las distintas actitudes artísticas frente a la representación del territorio mediante el uso de mapas y otros dispositivos cartográficos digitales. Y, por otro, desvelar cómo los métodos de conocimiento virtuales del territorio han transformado la manera en que al artista contemporáneo mira y se enfrenta al paisaje. Así, modificado el punto de vista, el paisaje pierde su inercia y la creación artística se abre hacia formas completamente nuevas de concebir sus relaciones con el medio natural.

ABSTRACT

For approximately 4000 years they come realizing graphical images that represent concrete territories those that we are called maps. These geographical representations have been decisive for the appearance of the idea of landscape.

From the second half of the 16th century, they are the painters those who orientate his look towards the territory thanks to the creation of these images or maps on the part of the geographers and cartographers. Neither during the forefronts, nor the dadaístas nor surrealistic his actions manage to move to a few cartographic bases and, in addition, they flee of the representations by means of the literary descriptions. For your part, the situacionistas realize maps psicogeográficos, but without the intention of representing the royal paths of his drifts. It is not up to the decade of the years

From the second half of the 16th century, they are the painters those who orientate his look towards the territory thanks to the creation of these images or maps on the part of the geographers and cartographers. Neither during the forefronts, nor the dadaístas nor surrealistic his actions manage to move to a few cartographic bases and, in addition, they flee of the representations by means of the literary descriptions. For your part, the situacionistas realize maps psicogeográficos, but without the intention of representing the royal paths of his drifts. It is not up to the decade of the 60s, when some artists like

Smithson, Long or Fulton, they decide to confront the world of the art with the problem of the representation and knowledge of the territory, for what they resort to the use of maps as expressive instruments. At present, the new technologies allow to travel all over the world from a computer connected to Internet: there can be explored the places that are wanted, give a virtual or enclosed walk to indicate a place as visited. The cartographic contemporary methods include satellites, supercomputers, flying not crewed devices or chambers capable of catching images of 360 degrees.

The object of this article is, on the one hand, to analyze the evolution of the different artistic attitudes opposite to the representation of the territory by means of the use of maps and other cartographic digital devices. And, for other one, to reveal how the virtual methods of knowledge of the territory have transformed the way that looks at the contemporary artist and faces the landscape. This way, modified the point of view, the landscape loses his inertia and the artistic creation is opened towards completely new ways of conceiving his relations with the natural way.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

Desde hace unos 4000 años se vienen realizando imágenes gráficas que representan territorios concretos a las que llamamos mapas. Estas representaciones geográficas han sido decisivas para la aparición de la idea de paisaje.

A partir de la segunda mitad del siglo XVI, son los pintores los que orientan su mirada hacia el territorio gracias a la creación de estas imágenes o mapas por parte de los geógrafos y cartógrafos. Durante las vanguardias, ni los dadaístas ni los surrealistas llegan a trasladar sus acciones a unas bases cartográficas y, además, huyen de las representaciones mediante las descripciones literarias. Por su parte, los situacionistas realizan mapas psicogeográficos, pero sin la intención de representar las trayectorias reales de sus derivas. No es hasta la década de los años 60, cuando algunos artistas como Robert Smithson, Richard Long o Hamish Fulton, deciden confrontar el mundo del arte con el problema de la representación y conocimiento del territorio, por lo que recurren al uso de mapas como instrumentos expresivos. En la actualidad, las nuevas tecnologías permiten viajar por todo el mundo desde un ordenador conectado a Internet: se pueden explorar los lugares que se quiera, dar un paseo virtual o incluso señalar un lugar como visitado. Los métodos cartográficos contemporáneos incluyen satélites, superordenadores, aparatos voladores no tripulados o cámaras capaces de captar imágenes de 360 grados.

El objeto de este artículo es, por un lado, analizar distintas actitudes artísticas frente a la representación del territorio mediante el uso de mapas y otros dispositivos cartográficos digitales. Y, por otro, desvelar cómo los métodos de conocimiento virtuales del territorio han transformado la manera en que al artista contemporáneo mira y se enfrenta al paisaje. Así, modificado el punto de vista, el paisaje pierde su inercia y la creación artística se abre hacia formas completamente nuevas de concebir sus relaciones con el medio natural.

1.- NUEVAS APROXIMACIONES A LOS CONCEPTOS DE PAISAJE, TERRITORIO, MAPA Y GEOGRAFÍA

Las palabras “paisaje” y “territorio” están cargadas de significados y acepciones que se entrelazan y enmarañan con los mapas y la geografía, razón por la cual es necesario situarlos hoy en el contexto de una sociedad, una cultura y una situación económica concretas.

Javier Maderuelo considera que de la constatación de las diferencias entre los distintos territorios que se perciben cuando se viaja de un país a otro procede el término paisaje. Por lo tanto, “la idea de paisaje se empieza a perfilar cuando se contempla el territorio”¹. De este modo, podemos considerar que el paisaje es “la interpretación de lo que se ve en el país (territorio) cuando esté se contempla con mirada estética”². Por su parte, Alain Roger, en su *Breve tratado del paisaje*, señala que “el país es, en cierto modo, el grado cero del paisaje”³. En este sentido, no hay paisaje sin país, sin territorio.

El paisaje es así el efecto de la superposición de la actividad humana sobre la naturaleza, e incluye las modificaciones derivadas de la actuación sobre el medio para hacerlo productivo y construir artificialmente sobre él, ya sean infraestructuras (puentes, presas, caminos, etc.) o realizaciones propiamente arquitectónicas. En efecto, el espacio geográfico es el soporte concreto del paisaje. Según Vidal de La Blache: “la naturaleza prepara el sitio, y el hombre lo organiza de tal manera que satisfaga sus necesidades y deseos”⁴. Se

1 ANSÓN, Antonio, et al. *Paisaje y territorio*. MADERUELO, Javier (dir.). Madrid: Abada Editores, 2008, p. 6.

2 *Ibidem*.

3 ROGER, Alain. *Breve tratado del paisaje*. MADERUELO, Javier (ed.). Madrid: Biblioteca Nueva, 2007, p. 23.

4 CHUECA, Fernando. *Breve historia del urbanismo*. Madrid: Alianza Editorial, 2000, p. 7.

trata, por tanto, de un término que implica una orientación proyectual clara y una condición híbrida, natural y artificial: “la proyección de la cultura sobre el territorio natural”⁵.

Sobre el término “territorio” debiera anotarse su diferencia esencial frente al término “paisaje”: mientras este último implica un punto de vista a la altura de la visión humana y una orientación “plástica”, “territorio” siempre designa el mismo objeto desde el punto de vista denominado “a vista de pájaro”, de forma abstracta o con una voluntad “cientifista”, describiendo bien los campos de acción y, por lo mismo, muchas de las oposiciones culturales entre algunas disciplinas, como pueden ser el paisajismo o el urbanismo.

La escala y el territorio, dos de los temas que estamos tratando aquí, se encuentran relacionados en un documento gráfico muy particular: el mapa. “El mapa representa el conocimiento intelectual, la convención lingüística, mientras que el territorio se refiere a la experiencia física, al hecho sensorial. La comparación entre mapa y territorio resulta fascinante, porque se trata de relacionar conocimiento con experiencia”⁶. Hablar de mapas, es hablar de la mirada científica que cuando se encuentra con la mirada artística, que configura el paisaje, generan estructuras de pensamiento y comprensión del territorio.

El *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española* define geografía como la “ciencia que trata de la descripción de la Tierra”. Si tenemos en cuenta la idea de que el conocimiento, no sólo científico, responde a la voluntad de medir el “todo”, comprenderemos rápidamente que cada vez más la geografía tiene que ver, ya no sólo con describir el mundo que nos rodea, sino con medirlo y analizar los cambios de escala que se están produciendo. Sabemos que toda descripción del mundo implica la noción de representación, pero debemos preguntarnos si “representar la realidad” forma todavía parte de la misión de los artistas.

“[...] La geografía de los artistas contemporáneos explora a partir de ahora los modos de habitar, las múltiples redes en las que evolucionamos, los circuitos por los que nos desplazamos y, sobre todo, las formaciones económicas, sociales y políticas que delimitan los territorios humanos. Aquí están algunos de los temas mayores del arte actual, atravesado por la obsesión de describir el planeta y de utilizar sus espacios, con la ayuda de investigaciones, puesta en escena y discursos”⁷.

2.- CAMINAR EL MAPA

“Caminar implica una relación directa con las cosas generándose una confrontación y diálogo con la noción de paisaje como elemento cultural que cuestiona el territorio y dialoga con él”⁸.

Uno de los principales problemas del arte de andar es la traducción de dicha experiencia a una forma estética. Ni los dadaístas ni los surrealistas trasladaron sus acciones a unas bases cartográficas y, además, huyeron de las representaciones mediante las descripciones literarias. Los situacionistas realizaron mapas psicogeográficos, pero nunca quisieron representar las trayectorias reales de sus derivas. Por el contrario, deseando confrontarse con el mundo del arte y por tanto con el problema de la representación, artistas como Richard Long o Hamish Fulton recurren al uso de mapas como instrumentos expresivos.

Para Long el andar es una acción que interviene en el lugar. “Es un acto que dibuja una figura sobre el terreno y que, por tanto, puede trasladarse a una representación cartográfica. Pero el procedimiento puede ser utilizado de modo inverso: el plano puede funcionar como un soporte sobre el cual se dibujan unas figuras que se recorrerán posteriormente”⁹. (Ilustración 1)

Richard Long considera que un mapa puede ser usado para dar un paseo o para hacer una obra de arte. Los mapas tienen capas de información que enseñan la historia, la geografía o la toponimia de los lugares. Son una combinación artística y poética de imagen y lenguaje, por lo que son una potente alternativa a las fotografías, ya que tienen funciones diferentes: pueden mostrar la idea completa de un proyecto (tiempo y espacio), no sólo un momento. La distancia recorrida, los días caminados, los lugares de acampada o la forma de la caminata pueden ser representados de una forma concisa en una sola imagen. En algunas de sus obras, encuentra los lugares analizando primero el mapa, ya que con él se pueden decidir el lugar y/o la idea. Los mapas tienen un lenguaje universal y se pueden leer de muchas maneras¹⁰.

5 ÁBALOS, Iñaki. *Atlas pintoresco. Vol. 1: el observatorio*. Barcelona: Gustavo Gili, 2005, p. 42.

6 MADERUELO, Javier. *El espacio raptado. Interferencias entre Arquitectura y Escultura*. Madrid: Mondadori, 1990, p.196.

7 BOURRIAUD, Nicolas. “Topocrítica. El arte contemporáneo y la investigación geográfica”. En: HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel Ángel (coord.). *Heterocronías. Tiempo, arte y arqueologías del presente*. Murcia: Cendeac, 2008, p. 17-18.

8 MEANA, Juan Carlos. “Paisajeando: orden de la experiencia vs. desorden del paisaje en la obra de Christian García Bello y Román Corbato”. *Estudio, Artistas sobre otras Obras*. 2015, vol 6, núm. 11, enero-junio, p. 235-236.

9 CARERI, Francesco, *Walkscapes. El andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gili, 2005, p. 156.

10 Cfr. LONG, Richard. *Richard Long Walking the line*. Nueva York: Thames & Hudson, 2002, p. 84.

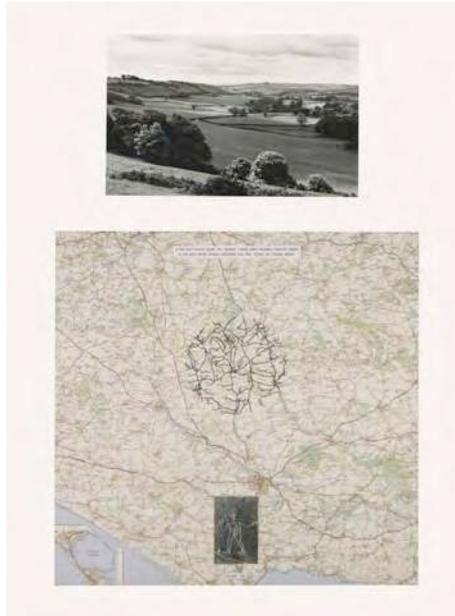


Ilustración 1. Richard Long, *A six-Day Walk Over All Roads, Lanes and Double Tracks Inside a Six-Mile-Wide Circle Centered on The Giant of Cerne Abbas, 1975.*

Por el contrario, en la obra de Fulton, la representación de los lugares atravesados configura un mapa en un sentido abstracto. La representación del recorrido se resuelve por medio de unas imágenes y unos textos gráficos que dan testimonio de la experiencia de andar, con una conciencia clara de que nunca será posible captarla por completo a través de la representación. A pesar de esto, Fulton utiliza el mapa como registro de esas caminatas, su arte es un gesto simbólico de respeto por la naturaleza viviendo la experiencia de caminar “en el paisaje”.

No es de extrañar que una parte importante de la obra de estos dos artistas del *Land art* aparezca en las galerías de arte en forma de mapas donde se proyecta o se da testimonio de esas acciones “invisibles” y efímeras que han sido o pretenden ser realizadas en el territorio real. La cartografía del *Land art* se hace caminando, y el plano se vuelve soporte de un itinerario. “El mapa, en estas obras, no sólo es un representación del terreno, sino un acta que da fe de que la obra de arte se ha realizado, de que los presupuestos se han cumplido”¹¹.

3.- EVOLUCIÓN DE LA MIRADA SOBRE EL TERRITORIO: DE LA DOBLE ARTEALIZACIÓN A GOOGLE EARTH

Basándonos en la teoría de la doble artealización de Alain Roger que propone: “La naturaleza es indeterminada y sólo el arte la determina: un país no se convierte en paisaje más que bajo la condición de un paisaje, y esto, de acuerdo con las dos modalidades, móvil (*in visu*) y adherente (*in situ*), de la artealización”¹², podemos relacionar el paisaje y lo pintoresco con la experiencia y mirada directa sobre éste o según la metodología de Alain Roger: artealización *in situ*. Por otro lado, podríamos asociar la artealización *in visu*, esto es “crear modelos autónomos que requieren de un intermediario, de una mirada que debe impregnarse de estos modelos culturales para artealizar a distancia”¹³, con los conceptos de territorio y sublime.

Para defender esta hipótesis, analizaremos dos parejas de obras que responden a distintas miradas del territorio por parte de los artistas, desde el punto de vista de lo pintoresco y de lo sublime, y cómo los nuevos sistemas virtuales de representación del territorio han hecho evolucionar el concepto de paisaje.

3.1.- EVOLUCIÓN DE LO PINTORESCO: ROBERT SMITHSON VS. BASURAMA

En diciembre de 1967, aparece en la revista *Artforum* un artículo de Robert Smithson titulado “The Monuments of Passaic”, y en ese mismo momento se inaugura en la galería de Virginia Dwan, en Nueva York, una exposición suya. En ella se exhibe un mapa en negativo, además de 24 fotografías en blanco y negro que representan los monumentos de Passaic. Sin embargo no se trata de una exposición de fotografías, sino que, en realidad, los monumentos son extraños objetos tomados de un paisaje industrial de la periferia.

11 MADERUELO, Javier. *Opus cit.*, p. 197.

12 ROGER, Alain. *Opus cit.*, p. 23.

13 *Ibidem*, p. 22.

De este modo, Smithson descubre así una nueva posición pintoresca, que surge del mundo heredado de la modernidad industrial como susceptible de ser considerado bello.

Lo pintoresco aquí tiene que ver con lo parcial, con una construcción de la mirada muy original, enfocada hacia el suelo, apenas dejando espacio para el horizonte. “Smithson mira hacia el suelo y se deja arrastrar por la fascinación que le provoca encontrar una nueva forma de accidente y negligencia dotada de unas cualidades matéricas que, intuye, no han sido explotadas plásticamente”¹⁴. Nos encontramos con esa mirada in situ del artista, de ese viaje pintoresco, únicamente contado mediante un mapa y unas fotografías de modo que se cree un conflicto entre conocimiento y percepción en la mente del espectador. (Ilustración 2)



Ilustración 2. Robert Smithson, *Negative Map Showing Region of Monuments along the Passaic River, 1967*.

En 2014, el colectivo artístico Basurama participó en la exposición 7.000.000.000 en el Espai d'art contemporani de Castelló para desarrollar una nueva fase del proyecto 6000 km, Defiende el territorio desde el aire, en Castellón. Es un proyecto para reflexionar sobre el metabolismo de las ciudades, que hace visibles paisajes-territorios relacionados con la producción, consumo y desecho de materiales y energía. Se ha documentado el territorio mediante fotografías aéreas de bajo coste con globos y/o cometas usando herramientas de Public Laboratory, una asociación y red abierta de ciencia ciudadana. (Ilustración 3)

Con estas nuevas herramientas de fotografía aérea “low cost” este colectivo ha conseguido generar un nuevo tipo de mirada pintoresca en la línea de Robert Smithson. Pero mientras Smithson buscaba una mirada estética en ese viaje pintoresco por la ruinas de Passaic, las imágenes de Basurama denuncian las construcciones industriales de la costa de Castellón. Hay un cambio radical de mirada, ya no se trata de esa búsqueda de lo pintoresco en lo industrial, sino que se trata de una mirada de denuncia, de conciencia ecológica y social. Los dos proyectos coincide en una experimentación del territorio *in situ*, necesaria para el conocimiento de ese espacio geográfico por el que se mueven, ya sea caminando en el caso de Smithson o volando globos con cámaras fotográficas en el de Basurama.



Ilustración 3. Basurama, vista de la exposición *Defiende el territorio desde el aire, 2014*.

3.2.- EVOLUCIÓN DE LO SUBLIME: WALTER DE MARIA VS. SANTIAGO SIERRA

En 1969 Walter De Maria realiza *Las Vegas Piece*. “Se trata de una franja, de un metro ochenta centímetros de anchura por casi cinco kilómetros de longitud, labrada en línea recta con un *bulldozer* en una extensa llanura del desierto de Nevada, que carece del más mínimo desnivel. La obra no sobresale del suelo, se manifiesta sólo como un cambio de textura en el terreno sobre el que los dientes

14 ÁBALOS, Iñaki. *Atlas pintoresco. Vol. 2: los viajes*. Barcelona: Gustavo Gili, 2008, p. 210.

de la ancha pala de una máquina excavadora han levantado la rala vegetación para descarnar la superficie del suelo, dejando en él un simple surco rastrillado”¹⁵.

Esta creación exige unos determinados puntos de observación para hacer visible su “materialidad”. El artista no pretende que el espectador consiga percibir la totalidad de la pieza jugando así con la sensación de infinitud e inmensidad. La obra ha sido pensada y realizada teniendo en cuenta que la escala, la horizontalidad y los posibles puntos de vista perspectivas van a proporcionar una imagen parcial, de modo que se produzca un conflicto entre conocimiento y percepción en la mente del espectador. Su ubicación en la zona central del desierto, refuerza el concepto de sublime y la paradoja de su dudosa materialidad. (Ilustración 4)



Ilustración 4. Walter De Maria, *Las Vegas piece*, 1969.

En octubre de 2012, el artista español Santiago Sierra, bajo la invitación de Artifariti y el Frente Polisario, realiza la intervención artística *El graffiti más grande del mundo*. Se trata de pieza ubicada en el desierto del Sahara Occidental/Argelia cerca de los campos de refugiados saharauis. Sierra ha intervenido en ocho kilómetros cuadrados del suelo del desierto para arar un mensaje de auxilio que puede leerse desde el cielo, a kilómetros de distancia. Un mensaje de alcance universal lanzado a la comunidad internacional que alerta sobre la precaria situación de los refugiados en el Sahara Occidental. Este graffiti en el territorio con las letras S.O.S (señal internacional de socorro) está escrito con la tipografía Arial Narrow con un tamaño de fuente de 6.800.000 pt.

Este proyecto, que sólo puede verse de forma completa mediante imágenes tomadas por satélites y Google Earth, tiene una gran carga de de manda social. Hay un claro interés, por parte del artista, de convertir esta obra en una imagen a escala global rompiendo todo tipo de barreras físicas. (Ilustración 5)



Ilustración 5. Santiago Sierra, *El graffiti más grande del mundo*, 2012.

Obviamente las dos piezas comparten una serie de puntos comunes: ambas están ubicadas en el desierto, ninguna de las dos puede verse en su totalidad desde el punto de vista de un espectador por lo que su visualización completa debe realizarse *in visu* y las dos obras tienen una escala territorial que cumple todas las condiciones de lo sublime (sensación de inmensidad e infinitud, imposibilidad de ver la obra en su totalidad). Pero, si bien, la obra de De Maria tiene una intención de juego perspectivo, de sensación de infinitud y de reforzar la idea de sublime en un paisaje como puede ser el desierto de Nevada; la pieza de Santiago Sierra potencia la idea de paisaje social. No tiene interés en mostrar las características físicas y geográficas de ese territorio, como si ocurre en *Las Vegas piece* de Walter De Maria, por el contrario Sierra incide en esa situación de precariedad e inestabilidad del pueblo saharauí. Una claro grito de

15 MADERUELO, Javier. “El artista de lo sublime. Walter De Maria, 1935-2013”. *Arquitectura Viva*, 2013, núm. 159, noviembre, p. 64.

atención a la comunidad internacional para denunciar esta situación, para ello se aprovecha de la tecnología digital para que así el alcance sea mayor y más mediático, a la vez, que simbólico.

4.- CONCLUSIONES

En primer lugar podríamos establecer una diferencia entre los conceptos de paisaje y territorio y el tipo de mirada que implica cada uno: por un lado, tendríamos un punto de vista a la altura del ojo humano, del individuo, que relaciona el "paisaje" con lo "pintoresco", con una visión más parcial y acotada de la experiencia paisajista, con ver el paisaje desde puntos particulares; por el otro, hablaríamos de una vista aérea, cenital, de una mirada que observa desde la distancia, desde una posición de seguridad que nos permite observar y experimentar la inmensidad de la escala del "territorio" acercándonos al concepto de "sublime". Con esta segunda visión se percibe la idea de infinito, creándose "la ilusión perceptiva de una progresión sin fin"¹⁶.

En segundo lugar, en la actualidad, mientras que los mapas suelen ser resultados de una experiencia *in situ* o directa del territorio y nos aproximan al paisaje, más o menos natural, los dispositivos digitales crean un paisaje social que tiene que ver con la experiencia colectiva y cuestiones de control. Por lo tanto, lo importante no es ya el lugar sino el funcionamiento en red. El lugar pierde protagonismo frente al sistema, el conjunto, la red y la experiencia colectiva.

"[...] El arte es un mapa del mundo que salta de una escala a otra, pasando indiferentemente del 1/100.000 al 1/1: la distancia es la misma, pero el enfoque y el modo de captación cambian, a imagen de la fotografía satélite"¹⁷.

Podemos dejar de considerar, entonces, la "representación" como algo dependiente de la "apariencia". El mundo contemporáneo ya no se visualiza por su representación realista, sino por construcciones formales que mezclan diagramas, vídeos o modelizaciones. "Lo que ya no es figurable puede, por el contrario, seguir siendo *medido*, y servir de soporte a un trabajo de geometra o de geógrafo"¹⁸. En este mundo tan desterritorializado y enteramente dominado por la técnica, la geografía ya no es solamente asunto de la ciencia, sino también de los artistas, que con sus nuevas miradas sobre los distintos territorios son capaces de reformular la idea de paisaje desde una perspectiva tan poética como crítica.

FUENTES REFERENCIALES

ÁBALOS, Iñaki. *Atlas pintoresco. Vol. 1: el observatorio*. Barcelona: Gustavo Gili, 2005. ISBN: 84-252-1991-4

ÁBALOS, Iñaki. *Atlas pintoresco. Vol. 2: los viajes*. Barcelona: Gustavo Gili, 2008. ISBN: 978-84-252-2118-7

ANSÓN, Antonio, et al. *Paisaje y territorio*. MADERUELO, Javier (dir.). Madrid: Abada Editores, 2008. ISBN: 978-84-96775-38-1

BOURRIAUD, Nicolas. "Topocrítica. El arte contemporáneo y la investigación geográfica". En: HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel Ángel (coord.). *Heterocronías. Tiempo, arte y arqueologías del presente*. Murcia: Cendeac, 2008. ISBN: 978-84-96898-24-0

CARERI, Francesco. *Walkscapes. El andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gili, 2005. ISBN: 84-252-1841-1

CHUECA, Fernando. *Breve historia del urbanismo*. Madrid: Alianza Editorial, 2000. ISBN: 978-84-206-5338-9

MADERUELO, Javier. "El artista de lo sublime. Walter De Maria, 1935-2013". *Arquitectura Viva*, 2013, núm. 159, noviembre, p. 62-56.

MADERUELO, Javier. *El espacio raptado. Interferencias entre Arquitectura y Escultura*. Madrid: Mondadori, 1990. ISBN: 84-397-1678-8

MEANA, Juan Carlos. "Paisajeando: orden de la experiencia vs. desorden del paisaje en la obra de Christian García Bello y Román Corbato". *Estudio, Artistas sobre otras Obras*. 2015, vol 6, núm. 11, enero-junio, p. 233-248.

LONG, Richard. *Richard Long Walking the line*. Nueva York: Thames & Hudson, 2002. ISBN: 978-05-0028-409-4

ROGER, Alain. *Breve tratado del paisaje*. MADERUELO, Javier (ed.). Madrid: Biblioteca Nueva, 2007. ISBN: 978-84-9742-681-7

16 MADERUELO, Javier. *El espacio raptado. Interferencias entre Arquitectura y Escultura*. Madrid: Mondadori, 1990, p. 186.

17 BOURRIAUD, Nicolas. *Opus cit.*, p. 18.

18 *Ibidem*, p. 25.

De la Torre Oliver, Francisco.

Profesor de la Facultad de Bellas Artes. Universitat Politècnica de València. Departamento de Pintura, Centro de Investigación Arte y Entorno (CIAE).

Mestre Froissard, Joël.

Profesor de la Facultad de Bellas Artes. Universitat Politècnica de València. Departamento de Pintura, Centro de Investigación Arte y Entorno (CIAE).

OFP: Observatorio de la Figuración Postconceptual. Investigación y estrategias de posicionamiento en el contexto artístico del siglo XXI.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Observatorio, Figuración Postconceptual, Nueva Figuración Madrileña, Neometafísica.

KEY WORDS

Observatory, Post-conceptual Figuration, New Madrileña Figuration, Neo-metaphysics.

RESUMEN

OFP es un observatorio dedicado a la denominada Figuración Postconceptual, fenómeno artístico surgido en España en la década de los años 1970 con el objetivo de regenerar la pintura figurativa desde poéticas personales. El observatorio, desde su portal de internet (<http://figuracionpostconceptual.com>), pone a disposición del investigador una base de datos de referencia a partir de los resultados obtenidos en la Tesis Doctoral *Figuración Postconceptual. Pintura Española: de la Nueva Figuración Madrileña a la Neometafísica (1970-2010)* (Paco de la Torre, 2012).

La vinculación de las iniciativas artísticas con la edición de publicaciones adquirió una gran relevancia a finales del siglo XIX. Los movimientos vanguardistas expresaron sus ideas revolucionarias a través de revistas como *Minotauro*, *Valori Plastici* o *De Stijl*, y a lo largo del siglo XX en ejemplos tan icónicos como *Internationale Situationniste* o *Art-Language*. La aparición de internet y la revolución digital han generado un nuevo contexto en el que se inserta esta iniciativa.

Con el objetivo de construir relatos al margen surgen propuestas autogestionadas lideradas por artistas que, dando un paso al frente, intentan recuperar actitudes de posicionamiento defendidas por la vanguardia histórica apostando por las tecnologías propias del siglo XXI que ponen de relieve las ventajas que la virtualidad ofrece a la investigación al lograr una difusión internacional de sus resultados mediante recursos mínimos.

El contenido del Observatorio, disponible en castellano e inglés, se estructura en torno a secciones dedicadas a la actualidad del fenómeno a través de noticias y entrevistas, prestando especial atención a los artistas y sus obras, las exposiciones programáticas, las publicaciones y sus textos. OFP recoge también la documentación, claves, referentes, historia y bibliografía, así como directorios de galerías, críticos e instituciones vinculadas al fenómeno a lo largo de sus cuarenta años de historia.

ABSTRACT

OFP is an observatory dedicated to the so-called Figuration Postconceptual, artistic phenomenon emerged in Spain in the early 1970s with the aim of regenerating figurative painting from personal poetry. The observatory, from its website (<http://figuracionpostconceptual.com>), offers the researcher a database of reference from the results of the Doctoral

Thesis Post-conceptual *Figuration. Spanish Painting: New Madrileña Figuration to Neo-metaphysics (1970-2010)* (Paco de la Torre, 2012).

Linking artistic initiatives with editing publications acquired great importance in the late nineteenth century. The revolutionary avant-garde movements expressed through magazines like *Minotauro*, *Valori Plastici* or *De Stijl*, and throughout the twentieth century as iconic examples like *Situationist International* or *Art-Language*. The emergence of the Internet and the digital revolution has created a new context in which this initiative is inserted.

With the goal of building self-managed accounts outside proposals led by artists who, stepping forward arise, trying to recover positioning attitudes defended by the historical avant-garde betting on the technologies of XXI century that highlight the advantages of virtuality offers research to achieve international dissemination of their results using minimal resources.

The content of the Observatory, available in Castilian and English, is structured around sections devoted to present the phenomenon through news and interviews, with particular attention to artists and their works, program exhibitions, publications and texts. OFP also includes documentation, keys, references, history and literature, as well as directories galleries, critics and institutions linked to the phenomenon over forty years of history.

CONTENIDO

El proyecto que presentamos al congreso podría englobarse dentro de los apartados Estética y teoría del arte o Gestión, conservación y comunicación. OFP es un observatorio dedicado a la denominada Figuración Postconceptual, fenómeno artístico surgido en España en la década de los años 1970 con el objetivo de regenerar la pintura figurativa desde poéticas personales.

El observatorio desde su portal de internet (figuracionpostconceptual.com) presta atención al trabajo de más de medio centenar de artistas vinculados a este fenómeno, y pone a disposición del investigador y del público en general la más importante base de datos en referencia al tema recopilado durante el trabajo de investigación llevado a cabo con motivo de la realización de la Tesis Doctoral *Figuración Postconceptual. Pintura Española: de la Nueva Figuración Madrileña a la Neometafísica (1970-2010)* defendida en la Universitat Politècnica de València por Paco de la Torre en el año 2012.

OFP es una iniciativa promovida por la Asociación Cultural Tradición y Vanguardia que en el año 2013 afrontó el reto de desarrollar este proyecto. Para ello solicitó las ayudas de acción y promoción cultural convocadas por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España con las que han subvencionado el 70% de los gastos. La gestión, el desarrollo y el mantenimiento del portal desde este momento corrió a cargo del estudio L3C Multimedia y la editorial Fire Drill.

Desde su concepción el Observatorio ha tenido un carácter de investigación académica y por ello cuenta con un comité científico que supervisa los contenidos. El comité está integrado por investigadores y profesores universitarios vinculados al estudio del fenómeno de la Figuración Postconceptual entre los que se encuentran: Dr. Jaime Aledo, profesor del departamento de Dibujo de la Universidad Complutense de Madrid; Dr. Salvador Albiñana, profesor del departamento de Historia Moderna de la Universitat de València; Dr. Paco de la Torre y Dr. Joël Mestre, profesores del departamento de Pintura de la Universitat Politècnica de València y Dr. David Pérez, Catedrático de Claves del discurso artístico contemporáneo de la Universitat Politècnica de València.

Los contenidos que se presentan en este observatorio son de acceso libre y gratuito y están divididos en diversas secciones en las que se recoge información sobre el Observatorio y la Figuración Postconceptual, el registro de las actividades relacionadas con el fenómeno, un archivo de artistas vinculados, la catalogación de obras representativas, la documentación referente a las exposiciones programáticas y una biblioteca de publicaciones y textos, algunos de ellos con traducción y disponibilidad en inglés.

Revistas programáticas en la Vanguardia Histórica

Las revistas fueron el medio en el que vieron la luz los manifiestos y otros escritos programáticos vinculados básicamente a la vanguardia histórica, pero también posteriormente en movimientos que especialmente entre los años 1950-1970 han detentado cierto carácter militante heredero del sentir vanguardista, como es el caso de la Internacional Situacionista. El profesor David Pérez llama la atención sobre el valor que la historia del arte le ha otorgado a este material, en tanto que fuente documental aceptada. "Los manifiestos han posibilitado un acercamiento doctrinal a los supuestos estéticos-ideológicos en los que se han basado muchos de los movimientos artísticos que han servido como punto de partida para el estudio y análisis del arte del siglo XX"¹. En este sentido las

¹ PÉREZ, David. *Dicho y hecho. Textos de artista y teoría del arte*. Vitoria-Gasteiz: Artium, 2012. p. 98.

revistas *De Stijl* (1917-1932), el boletín *DADA* (1917-1921), *Valori Plastici* (1918-1922) o *Minotauro* (1933-1939) representan claramente este carácter programático en su vinculación a la vanguardia.

Minotauro, editada por André Breton y Pierre Mabilley y producida por Edward James, podría considerarse como el medio oficial del Surrealismo. Entre sus colaboradores e ideólogos se encuentran Tristan Tzara, Salvador Dalí o Jacques Lacan. *DADA*, editada por Tzara, cuenta con textos de Louis Aragon, Hans Arp, André Breton, Paul Éluard, Max Ernst, Vicente Huidobro, Francis Picabia, Hans Richter o Alberto Savinio. La revista *De Stijl* editada por Theo van Doesburg será el medio de divulgación del neoplasticismo y las ideas de Piet Mondrian². Y cerramos este repaso sobre los principales referentes vanguardistas con *Valori Plastici*³ dirigida por el pintor y crítico de arte Mario Broglio, que contó entre sus colaboradores a De Chirico, Carrà y Savinio, miembros nucleares del movimiento metafísico italiano⁴. Desde sus inicios esta publicación centró sus contenidos en los ideales estéticos y la obra de este movimiento.

Pero como hemos señalado, otros movimientos y fenómenos artísticos contemporáneos han contado con un medio de comunicación propio como es el caso de la *Internationale Situationiste* (1958-1972) de Guy Debord, o el caso de *Art-Language: The Journal of Conceptual Art* (1969-1985) vinculada al grupo Art & Language fundado en 1968 y en el que han participado figuras del arte conceptual como Sol LeWitt o Joseph Kosuth.

En España citemos a la revista *Dau al Set* (1948-1956), vinculada a uno de los grupos de referencia de la vanguardia española posterior a la posguerra, que contó con figuras como Joan Brossa, Arnau Puig, Joan Ponç, Antoni Tàpies o Juan Eduardo Cirlot. Y en la década de los años 1980 el significativo caso de la revista *Figura* (1983-1987), que vino a representar la apertura internacional del arte español después de cuarenta años de dictadura. En su estudio sobre esta publicación⁵ Paco Lara-Barranco analiza el contexto en el que surge esta publicación, y si bien no está explícitamente ligada a un movimiento concreto sí que es una iniciativa puesta en marcha por un grupo de artistas jóvenes vinculados a la corriente posmoderna internacional. El equipo liderado por Rafael Agredano, Pepe Espaliú y Guillermo Paneque, lanzaron desde Sevilla, quizás una de las últimas grandes iniciativas editoriales españolas de carácter vanguardista.

Investigación y posicionamiento artístico en el siglo XXI

A partir de la aparición de internet en los años 1990, hasta su popularización a inicios del siglo XXI, son innumerables los proyectos que han surgido en torno a la difusión de movimientos y fenómenos artísticos históricos o emergentes a través de la red. No es nuestro objetivo profundizar en este hecho pero sí apuntar el contexto en el que se inscribe OFF.

Desde que los fundadores de la enciclopedia *Wikipedia* desarrollaran su proyecto, basándose en la idea de una base de datos en línea y en abierto, con un sencillo funcionamiento de búsqueda y acceso, establecieron un modelo que ha sido adoptado por la gran mayoría de repositorios en red. Ya sea mediante el software MediaWiki en forma colaborativa o desde iniciativas individuales así como cualquier otro gestor de contenidos (CMS), han resurgido los proyectos relacionados con la difusión y divulgación del arte contemporáneo.

Desde los *sites* de instituciones, fundaciones y museos de todo el mundo se ofrece información sobre sus colecciones y bibliotecas de modo libre y gratuito. En referencia a las revistas señaladas anteriormente, podemos acceder a los contenidos del boletín *DADA* dentro del ambicioso proyecto *DADA companion*⁶, gracias a la Universidad de Iowa⁷ a los números de *De Stijl*, también a la integridad de los contenidos de la *Internacional Situationista* a través de la edición cibernética hispana⁸ o desde el proyecto *Left Matrix*⁹ dedicado al Arte Conceptual, Land Art y performance a la colección de los números de *Art Language*.

Pero nos gustaría centrar nuestra atención sobre algunas iniciativas que, como la que presentamos, se han puesto en marcha recientemente en España. Bien por la necesidad de crear un discurso más allá de la versión oficial, bien por entender que no se presta la merecida atención a ciertos aspectos y protagonistas de la actualidad artística contemporánea o por crear plataformas desde donde poder difundir sus propios idearios; han surgido recientemente un gran número de proyectos autogestionados por artistas que, dando un paso al frente, intentan recuperar actitudes de posicionamiento defendidas por la vanguardia histórica apostando por las tecnologías propias del siglo XXI. La visualización de artistas emergentes y de media trayectoria, es uno de los principales objetivos que persiguen iniciativas próximas a OFF, como son *Los Claveles*¹⁰, *Oral Memories*¹¹ o *Scan*¹².

² FRIEDMAN, Mildred. *De Stijl: 1917-1931. Visiones de Utopía*. Madrid: Alianza, 1986. p. 149.

³ FOSSATI, Paolo. *Valori Plastici. 1918-22*. Torino: Einaudi, 1981. p. 2.

⁴ MESTRE, Joël. *Alberto Savinio: una "central creativa". Consecuencias en una actividad pictórica propia*. Valencia: UPV, 2006. p. 54 y 320.

⁵ LARA-BARRANCO, Paco. *21 años después de la revista Figura*. Sevilla: Fundación Cajasol, 2008. p. 42.

⁶ Otros: *Dada Companion*. <<http://www.dada-companion.com>>. [Consulta: 25 de abril de 2015]

⁷ Otros: Librería de la Universidad de Iowa. *The international Dada Archive. Dada Documents. De Stijl*. <http://sdr.lib.uiowa.edu/dada/De_Stijl>. [Consulta: 25 de abril de 2015]

⁸ Otros: Internacional Situationista. <<http://www.sindominio.net/ash/is0000.htm>>. [Consulta: 25 de abril de 2015]

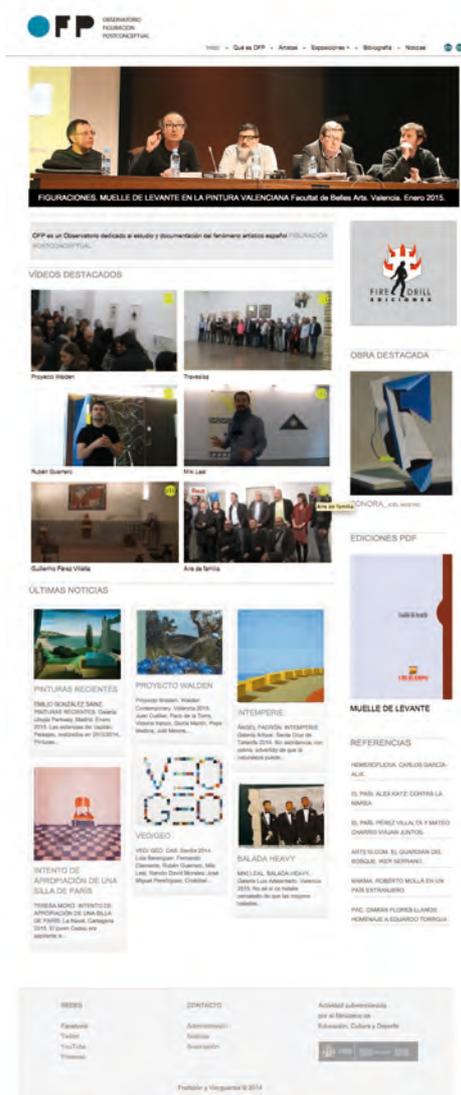
⁹ Otros: *Left Matrix – art / politics. Art&Language*. <<http://www.leftmatrix.com/artlanguage.html>>. [Consulta: 25 de abril de 2015]

¹⁰ Otros: *Los Claveles*. <<http://www.losclaveles.info>>. [Consulta: 25 de abril de 2015]

Los Claveles es un proyecto de investigación vinculado a la Universitat Politècnica de València dirigido por el artista Alejandro Durán que desde el año 2006 viene documentando el fenómeno de la joven pintura sevillana que, dinamizada por grupos como The Richard Channin Foundation, Blitz, Sala de Star, The Blind Man o Zemos98, revolucionó el panorama artístico español a partir del año 2000. El portal se define como una herramienta de archivo y documentación, que ha ampliado su campo de acción hasta la década de los años 1970.

Oral Memories presta atención, desde el año 2012 y a través de entrevistas, a la carrera de los diferentes creadores seleccionados y a sus planteamientos estético-conceptuales. Su objetivo es mejorar el conocimiento y la accesibilidad a este conjunto de artistas, permitiendo "una visión integral y caleidoscópica de la creación española contemporánea especialmente útil para instituciones, *curators* y coleccionistas internacionales".

SCAN, la iniciativa que desde Londres han puesto en marcha los arquitectos Pedro Font Alba, Lola Ruiz Garrido, Juan José Ruiz Martín y Bruce Irwin, centra su interés en la nueva generación de artistas de España y América Latina. Esta plataforma digital tiene como objetivo difundir el trabajo de estos creadores y fomentar proyectos de colaboración artística a través de una red en la que pretenden implicar a público, galeristas y coleccionistas.



Portada del *Observatorio de la Figuración Postconceptual* versión castellano.
<<http://www.figuracionpostconceptual.com>>. [Consulta: 2015/04/25]

¹¹ Otros: *Oral Memories*. <<http://oralmemories.com>>. [Consulta: 25 de abril de 2015]

¹² Otros: SCAN. *Spanish Contemporary Art Network*. <<http://www.scan-arte.com>>. [Consulta: 25 de abril de 2015]

OFF

En el caso del Observatorio de la Figuración Postconceptual, sus principales objetivos son documentar, investigar, difundir fomentar el conocimiento de la obra de los artistas vinculados al fenómeno de la Figuración Postconceptual desde la independencia, la autonomía y la capacidad crítica de sus gestores. Para cumplir estos objetivos se han puesto en marcha varias líneas de trabajo.

En el apartado de documentación se propone crear un gran repositorio de textos, artículos, ensayos y críticas *on line*, realizar un archivo cronológico de las actividades vinculadas a la Figuración Postconceptual desde su aparición a inicios de la década de los años 1970 y gestionar la digitalización de publicaciones y catálogos con el objetivo de crear una biblioteca virtual.

Desde OFF se ha puesto en marcha un departamento de producción orientado a generar nuevas fuentes documentales fomentando la investigación y la difusión de los resultados obtenidos a través de publicaciones científicas en formato digital y, también, la realización de documentos audiovisuales con el objetivo de documentar las claves de este fenómeno a través de entrevistas y encuentros con los artistas, críticos, historiadores e investigadores.

Por otra parte, y desde las posibilidades que ofrece el medio, se pretende desarrollar una línea de exhibición con la creación de un espacio expositivo virtual en las que producir muestras digitales en la red. El Observatorio quiere fomentar las relaciones entre los agentes vinculados e interesados en este fenómeno, proporcionando servicios *on line* a artistas, galerías, museos, fundaciones, investigadores, coleccionistas y público.

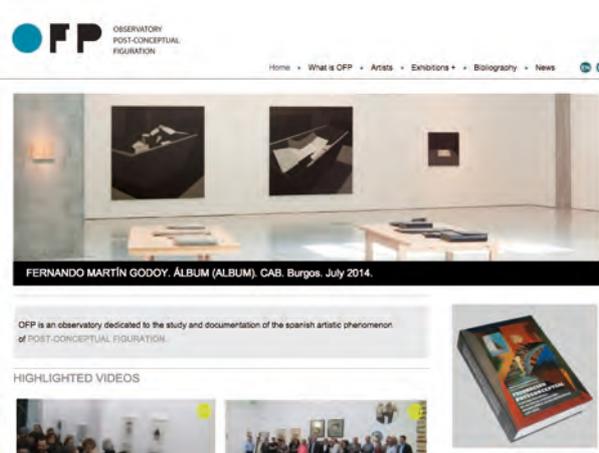
El punto de partida es el portal que está en red desde el mes de septiembre de 2014. El contenido, disponible en castellano e inglés, se estructura en torno a las secciones *Noticias, Artistas, Exposiciones y Hemeroteca*. En el apartado denominado *que es OFF* OFF: Observatorio de la Figuración Postconceptual. Investigación y estrategias de posicionamiento en el contexto artístico del siglo XXI se definen los términos Figuración Postconceptual, Nueva Figuración Madrileña y Neometafísica. Esta sección constituye el núcleo de OFF ya que recoge la documentación y conclusiones obtenidas en la investigación académica (claves, referentes, historia y bibliografía) así como directorios de galerías, críticos, instituciones y fundaciones vinculadas al fenómeno a lo largo de sus cuarenta años de historia. Una cronología que se aborda desde las exposiciones celebradas por los artistas representativos de la Figuración Postconceptual, donde los datos que aparecen han sido recopilados, clasificados y ordenados partiendo de los currícula de los artistas. La actividad de los autores ha sido ordenada por años, prestando atención a su presencia en la feria ARCO, a la participación en exposiciones colectivas (promovidas por galerías o críticos afines y con una inclusión representativa de artistas vinculados al fenómeno) y, por último, atendiendo a las exposiciones individuales realizadas. En todos los casos aparece el título de la muestra, el espacio y la ciudad en la que se realiza. Por otro lado se ofrece una selección de catálogos de exposiciones individuales y colectivas vinculadas a la Figuración Postconceptual publicados entre los años 1970 y 2009 ordenados alfabéticamente. En esta sección, también hay un espacio dedicado al staff, así como al comité científico, y otros destinados a exponer los objetivos y explicar el desarrollo del proyecto.

La sección dedicada a los artistas cuenta con una selección de autores en los que aparece sus datos biográficos, el tipo de vinculación con el fenómeno, sus claves estético-conceptuales y referentes, una selección de bibliografía esencial consultada y una selección de obras representativas además de las obras incluidas en las exposiciones programáticas. Actualmente se puede acceder a través del buscador, a la base de datos donde se encuentran: Carlos Alcolea, Jaime Aledo, Chema Cobo, Juan Cuéllar, Paco de la Torre, Dis Berlin, Damián Flores, María Gómez, Miki Leal, Ángel Mateo Charris, Joël Mestre, José Miguel Pereñíguez, Guillermo Pérez Villalta, Antonio Rojas, Manuel Sáez, Teresa Tomás. Esta sección se encuentra en desarrollo y próximamente se incorporaran nuevos autores como Sigfrido Martín Begué, Marcelo Fuentes, Carlos García-Alix, Carlos Franco, Fernando Cordón, Alberto Gálvez o Sara Quintero.

El epígrafe *Exposiciones+* está destinado a presentar la selección de exposiciones programáticas vinculadas al fenómeno de la Figuración Postconceptual. Actualmente están accesibles las siguientes: *1980 (1979), Madrid D. F. (1980), Otras figuraciones (1981), El retorno del hijo pródigo (1991-1992), Muelle de Levante (1994), Visiones sin centro (1998-1999), Canción de las figuras (1999), Figuraciones (1999-2003), Los esquizos de Madrid (2009) y Aire de Familia (2013)*. Cada una de las muestras, accesible a través de un buscador alfabético, está acompañada de una ficha técnica –donde se indica el lugar, fechas, comisarios, artistas participantes y posibles itinerancias– y una selección de las obras presentadas, así como el acceso a los autores participantes incluidos en la sección de artistas de OFF. Desde aquí y a través de un vínculo, se puede acceder al catálogo y sus contenidos que se hallan albergados en la sección *Bibliografía*.

La sección, *Bibliografía*, ofrece una selección de publicaciones relacionadas con las exposiciones programáticas vinculadas al fenómeno de la Figuración Postconceptual acompañadas de una ficha técnica y una selección de los textos publicados, accesible a través de una búsqueda alfabética. La incorporación de nuevos contenidos se realizará progresivamente. Entre los autores seleccionados se encuentran significativos críticos y estudiosos del tema como: Salvador Albiñana, Óscar Alonso Molina, Enrique Andrés Ruiz, Juan Manuel Bonet Planes, Francisco De Rivas Romero-Valdespino, Raúl Eguizábal, Ángel González García, José Marín-Medina, David Pérez, Javier Rodríguez Marcos, Nicolás Sánchez Durá, Dámaso Santos Amestoy o Guillermo Solana.

La sección *Noticias* presenta, tanto en la portada del *site* como en el espacio dedicado específicamente, la actualidad del fenómeno a través de un riguroso seguimiento registrado en un repositorio de noticias y entrevistas, donde se incluyen recursos audiovisuales.



Detalle de la portada del *Observatorio de la Figuración Postconceptual* (versión inglesa).
<<http://www.figuracionpostconceptual.com>>. [Consulta: 2015/04/25]

Conclusiones

Con la creación del Observatorio se quieren poner de relieve las ventajas que la virtualidad ofrece a la investigación logrando una difusión internacional de sus resultados con unos recursos mínimos. Unas posibilidades inimaginables hace apenas un siglo, cuando los movimientos de la vanguardia histórica lanzaban sus manifiestos a través de marginales publicaciones impresas, o hace veinte años cuando internet tan solo era un entorno emergente y muy limitado al público.

El objeto de estudio de OFF es un fenómeno vivo, por lo que hemos diseñado un desarrollo del observatorio en diferentes fases en las que se abordarán la ampliación de contenidos de los archivos, la creación de nuevas secciones y la realización de producciones propias. El cumplimiento de este cronograma estará sujeto a la disponibilidad de recursos.

FUENTES REFERENCIALES

DE LA TORRE, Paco. *Figuración Postconceptual. Pintura Española: de la Nueva Figuración Madrileña a la Neometafísica (1970-2010)*. Valencia: Fire Drill, 2012.

FOSSATI, Paolo. *Valari Plastici. 1918-22*. Torino: Einaudi, 1981.

FRIEDMAN, Mildred. *De Stijl: 1917-1931. Visiones de Utopía*. Madrid: Alianza, 1986.

LARA-BARRANCO, Paco. *21 años después de la revista Figura*. Sevilla: Fundación Cajasol, 2008.

MESTRE, Joël. *Alberto Savinio: una "central creativa". Consecuencias en una actividad pictórica propia*. Valencia: UPV, 2006.

PÉREZ, David. *Dicho y hecho. Textos de artista y teoría del arte*. Vitoria-Gasteiz: Artium, 2012.

Otros: *Observatorio Figuración Postconceptual. OFF*. <<http://www.figuracionpostconceptual.com>>. [Consulta: 25 de abril de 2015]

Otros: *Dada Companion*. <<http://www.dada-companion.com>>. [Consulta: 25 de abril de 2015]

Otros: Librería de la Universidad de Iowa. *The international Dada Archive. Dada Documents. De Stijl*. <http://sdr.lib.uiowa.edu/dada/De_Stijl>. [Consulta: 25 de abril de 2015]

De la Torre Oliver, Francisco. Mestre Froisard, Joël.

OFP: Observatorio de la Figuración Postconceptual. Investigación y estrategias de posicionamiento en el contexto artístico del siglo XXI.
II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales ANIAV 2015 <http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2015.1180>

Otros: *Internacional Situacionista*. <<http://www.sindominio.net/ash/is0000.htm>>. [Consulta: 25 de abril de 2015]

Otros: *Left Matrix – art / politics.Art&Language*. <<http://www.leftmatrix.com/artlanguage.html>>. [Consulta: 25 de abril de 2015]

Otros: *Los Claveles*. <<http://www.losclaveles.info>>. [Consulta: 25 de abril de 2015]

Otros: *Oral Memories*. <<http://oralmemories.com>>. [Consulta: 25 de abril de 2015]

Otros: *SCAN. Spanish Contemporary At Network*. <<http://www.scan-arte.com>>. [Consulta: 25 de abril de 2015]

De la Villa Liso, Lourdes.
Artista e investigadora.

Aproximación a la figura del observador como forma específica de memoria.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Observador, función visual, memoria, entorno.

KEY WORDS

Observer, visual function, memory, environment.

RESUMEN

Si nos sumergimos en la tarea de analizar la función visual, se desdibuja la entidad simbólica que está detrás de la posibilidad de construcción visual del mundo y la memoria implicada. La figura del observador se refiere a esta forma humana en lo que tiene que ver con su significado; es una entidad inmaterial; su actuación se produce a nivel mental.

La realidad que construimos y donde vivimos, es diferente de la realidad independiente de la mente donde vive el observador que somos. Esta última es la que nos acredita como investigadores. Pero esta realidad que nos trasciende y aquella donde se desarrolla nuestra vida, se desarrollan en el mismo tiempo. El signo de este tiempo sería la presencia de un mundo accesible desde el significado.

Crear el mundo como si solo tuviésemos el canal sensorial de la vista, es el problema del cerebro que estudiamos. Si fuésemos músicos, el problema del cerebro que estudiaríamos, daría forma a un mundo auditivo que ampliaría también nuestra comprensión del caso humano. Desde esta postura analítica, en nuestra investigación doctoral dimos forma al constreñido mundo visual ignorando de forma específica nuestra condición humana como premisa de la posibilidad de describir: se olvida todo lo que no se reconoce en una imagen que no contiene información acerca de los demás sentidos. Lo que ahora nos preguntamos es de qué manera existe el observador como realización en el curso del tiempo.

Por eso en este trabajo y desde nuestra perspectiva de artista hemos puesto el foco en el desarrollo de una herramienta representativa diferenciada, desde la que obtener una información específica, que responde sin embargo a una problemática común a la ciencia.

ABSTRACT

If we dive into the task of analyzing the visual function, the symbolic entity behind the possibility of visual construction of the world and the memory involved, fades. The figure of the observer refers to this human form when it has to do with its meaning; it is an immaterial entity; its action occurs on a mental level.

The reality that we build and where we live, is different from reality independent of the mind where lives the observer that we are. The latter is what qualifies us as researchers. But this reality that transcends us and one where our life unfolds, develop at the same time. The sign of this time would be the presence of a world accessible from the meaning.

Create the world as if we had only the sensory channel of sight, is the problem of the brain studied. If we were musicians, the problem of the brain that we would study, would shape a hearing world that also extend our understanding of the human case. From this analytical position, in our doctoral research, we gave way to the constricted visual world specifically ignoring our human condition as a premise of the possibility to describe: you forget everything that is not

recognized in an image that contains no information about the other senses. What we wonder now is how the observer exists as a realization in the course of time.

Therefore in this work and in our position of artist we put the focus on developing a differentiated representative tool from which to obtain specific information, however responding to a common problem for science.

CONTENIDO

Introducción

Este trabajo se entiende como el asentamiento de una diferencia con respecto al periodo doctoral sobre la base de la constancia en un mismo objetivo investigador. Allí nos propusimos analizar la función visual. Inmersos en dicha tarea, se desdibujaba la entidad simbólica que está detrás de esta posibilidad de construcción del mundo desde un canal sensorial y la memoria implicada; se eliminaba al observador atribuyéndole un pasado cerebral. Este pasado se puede entender como no histórico y común. Es decir, se refiere a un modo de operar, o de manejar la información que se puede encontrar en todo aquello llamado cerebro humano.

Nos parece que en este modo común de operar de nuestros cerebros, beberían las fuentes que nos hacen individuos únicos. De hecho el adoptar esta postura analítica no elude el hecho de que desde el arte, nuestra herramienta de estudio sea la imagen como el producto de una percepción. Esto marcaría la distinción con respecto a cualquier otra área de conocimiento; la diferencia no estaría en el objeto sino en la forma del análisis. Diferimos fundamentalmente en la naturaleza figurada de las representaciones que utilizamos para indagar en un proceso visual que es lo que nuestro cerebro resuelve objetivamente.

Por eso, aquí hemos puesto en el centro de nuestro objetivo, el desarrollo de una herramienta representativa desde la que obtener una información específica sobre dicho proceso, que responde sin embargo a una problemática común a la ciencia, y que tiene de fondo la cuestión del observador. La realidad que construimos y donde vivimos, es diferente de la realidad independiente de la mente donde vive el observador que somos. Esta última es la que nos acredita como investigadores. Es posible que las razones del arte sean diferentes que las de la ciencia, pero buscamos esta misma clase de realidad que nos trasciende y que es más amplia que aquella en la que cabe nuestra experiencia.

Pero queda el hecho de que ambas realidades se desarrollan en el mismo tiempo. El signo de este tiempo en el que corren paralelos observador e individuo, sería la presencia de un mundo accesible desde el significado, que en nuestro caso podemos construir desde nuestra doble posición de investigador y artista visual. Estudiamos la función cerebral desde el conocimiento al que tenemos acceso: la mecánica del proceso visual¹. Crear el mundo como si solo tuviésemos el canal sensorial de la vista, es el problema del cerebro que estudiamos. Si fuésemos músicos, el problema del cerebro que estudiaríamos, daría forma a un mundo auditivo que ampliaría también nuestra comprensión del caso humano. Nuestra sinfonía cerebral completa cuenta tanto con un *director sordo* como con un *observador ciego*², ya que el mundo así construido es una elaboración mental desvinculada del mundo físico al que accedimos por el canal sensorial.³

Analizando la función, a través de la definición de sus constricciones, llevamos a cabo la tarea de eliminar a ese observador del mundo de su observación; generamos un conocimiento específico en torno al problema de aprehender el mundo por el canal sensorial de la vista. Aquí nos preguntamos de qué manera existe el observador como realización en el curso del tiempo. Buscamos su significado humano. Es decir, nos preguntamos qué relación tiene este conocimiento con la construcción de nuestra realidad como individuos.

Desarrollo

Hemos dicho que nuestra herramienta de estudio es la imagen como un resultado final; algo que los ojos pueden volver a ver, aunque se refiera tal vez a una parte del proceso visual que de otra forma quedase en la oscuridad cerebral. Al igual que las imágenes que hacemos los artistas en un soporte exterior a nuestro cuerpo, se puede entender que lo que hace nuestro cerebro para que veamos, también es arrojar un resultado. Solo que su soporte es la superficie física del mundo. Cuando el cerebro ya no es capaz de objetivar nada más, cuando no puede abstraer en la recuperación de características del mundo físico, cuando ya no hay representación cerebral

¹ Gracias a su repetición a través de la evolución, vemos el mundo invariablemente integrado en nuestra actividad mental a margen de cuáles sean nuestras circunstancias.

² En "Cognitive Foundations of Behavior", artículo editado por Karl H. Müller a partir de varios escritos de Heinz von Foerster se hace notar la importancia de considerar el papel del observador para abordar "*la amplia corriente de los fenómenos cognitivos (...) Para literatura reciente sobre la sinfonía cerebral, su director sordo y sus observadores ciegos, ver por ejemplo, Ainslie (2001), Damasio (2003), Dennet (2003), Norretranders (1998)...*". FOERSTER, Heinz von & MÜLLER, H., Karl, "Action without utility. An Immodest Proposal for the Cognitive Foundations of Behaviour". *Cybernetics and human knowing. "Heinz von Foerster, 1911-2002"* Volume 10, Nº 3-4, 2003, p. 44

³ Ibid.

que pueda hacer esa operación, paradójicamente, es cuando vemos. O sea que vemos todo lo que no ha sido capaz de procesar nuestro cerebro en una compleja elaboración desvinculada por completo del mundo físico de partida. Es un resultado *ciego* pero muy descriptivo a base de redundancia. Vemos a través de lo que somos como observadores.

Y sonidos, olores, sensaciones táctiles e implicaciones personales conforman una unidad de información almacenable y recuperable en forma de expresión simbólica de quien huele, saborea, oye y ve. Lo que el observador deshecha, es lo que acota el acto de observación como lugar dónde tiene lugar nuestra experiencia. Una construcción, que tiene mucho en común con lo que pasa en nuestro cerebro durante el sueño. Pero con la diferencia de que en la actividad de la observación durante la vigilia, existe una memoria específica que la permite. En este punto nos topamos con el problema de que nuestro cerebro no distingue entre ver y recordar⁴.

Podemos definir pues nuestra tarea descriptiva como la de distinguir entre “ver” y “recordar” en la mecánica del proceso visual. Y podemos decir que el “ver” define la experiencia sensorio-motora de un animal que solo tuviese sentido de la vista. Lo que puede almacenar (la información que puede codificar) está determinado por la física del mundo: los movimientos de los ojos, de la cabeza y del cuerpo tal y como los puede registrar la retina, pero no informar de ellos al proceso visual. Lo que ofrecen los procesos retinianos en cambio al proceso visual es el contexto del mundo visual.

El que los actos motores nos permitan establecer este contacto inmediato con el entorno, apunta a la relación que une la memoria y el movimiento. En cada acto de observación se crea nueva memoria, generando la necesidad de registrar de algún modo el sentido captado del mundo. Se deriva que el problema del reconocimiento del entorno surge a la vez que el de ser “recordado”, ya que el organismo ha fabricado su propio sentido del mismo.

Desde estas premisas planteamos nuestro trabajo en un intento de abordar las varias cuestiones que se suscitan: ¿qué es lo que crea el recuerdo? ¿cómo se establece una continuidad entre diferentes actos de observación? ¿qué es lo que permite a la memoria constituirse? ¿qué hace que seamos capaces de percibirnos a nosotros mismos? ¿cómo el organismo construye su identidad con independencia del significado humano del observador? La localización de este significado en territorio mental es lo que nos permite interactuar con el entorno. Y esta interacción en la que tiene lugar el acto de observación, apunta a la relación entre la memoria y el tiempo.

Para examinar esta relación son contemplables dos desarrollos complementarios: experimental y teórico. Cada parte puede describir el entorno de forma específica para completar entre ambas una explicación lo más exhaustiva posible de su relación con el proceso visual que lo genera, y que resumimos en el siguiente esquema. Estamos considerando al entorno como indicio de la recursividad del proceso visual (acto de observación). La descripción atañe pues al entorno como un objeto que existe en el contexto del mundo visual, es el resultado del proceso visual, y revela las propiedades de quien observa:

ENTORNO = PROCESO INTERDEPENDIENTE CON LAS ACCIONES DEL OBSERVADOR:

1/ PARTE EXPERIMENTAL:

DESCRIPCIÓN EXTERNA = INDICIO DE LA EXPERIENCIA DEL OBSERVADOR

2/ PARTE TEÓRICA:

DESCRIPCIÓN INTERNA = INDICIO DE LA EXTERIORIDAD DEL ESPACIO COMÚN

Aquí hemos desarrollado la parte experimental, poniendo de este modo el foco en la creación de una representación que nos permitiese profundizar en las cuestiones señaladas. Este trabajo se constituye como una reflexión acerca de la representación externa del entorno que genera la experiencia sensorio-motora. Esta reflexión, utiliza el lenguaje propio que desarrollamos desde nuestra condición de artistas; el lenguaje visual, que permite a través de un planteamiento plástico guardar un registro de la transformación material habida en nuestro cerebro durante el acto de observación, ofreciéndola a la contemplación. Y la contemplación permite obtener una información que el fluir del tiempo no nos transmite.

Entendemos la descripción que vamos a realizar mediante la creación de una representación visual, como un indicio de la experiencia del observador. El escenario ambiental es irrelevante en los sueños porque no hay demandas del entorno. Pero en la vida despierta es lo que determina qué y cómo podemos recordar. Por lo que nos hemos servido de un escenario asociado a nuestra vida como un material psicológico propio al que se recurre en la búsqueda de una especificidad visual independiente del contexto del mundo visual. O sea, capaz de revelar las propiedades de quien observa, no su historia personal. Se intenta por tanto extraer una descripción

⁴ Este punto lo señala por ejemplo el neurocientífico Joe Dispenza en el conocido documental *¿Y tu qué sabes?*, EEUU, 2004. Ha sido demostrado experimentalmente que cuando se le pide a alguien que mire algo, se activan las mismas áreas cerebrales que cuando se le pide que imagine ese algo.

objetiva de la atmósfera mental que rodea a todo acto de observación, de naturaleza subjetiva. Buscamos dar una forma visual a esa información recuperable que descartamos como observadores, que recoge el resto de los sentidos, y que es lo que finalmente proporciona la consciencia de estar viviendo sin abandonar la posición de estar observando a nuestra vida pasar.

La pintura es el medio que hemos empleado porque es en el que se desarrolla nuestro lenguaje. Sin embargo el uso del trazo asociado a este medio, no parece propio del mero observador. Para trazar la distinción técnica en la forma de generar la imagen hemos recurrido a la serigrafía. Este procedimiento nos ha permitido mantener un soporte, una materia y unos pasos en el trato de ambos propios del medio pictórico, pero eludiendo el trazo en todas las fases del proceso establecido. Esta elusión ha significado que a través del uso de la serigrafía hemos estampado imágenes de origen fotográfico dando lugar a imágenes de carácter pictórico sin necesidad de utilizar la mano o el pincel, es decir, respetando este origen.

Para hacer más evidente la información que esta representación nos podía ofrecer, hemos utilizado dos tipos de soportes: la tela y el papel. Hemos trabajado sobre 5 imágenes diferentes, repitiendo su estampación sobre los dos soportes. En el caso del papel, no hay un trabajo posterior sobre la estampación, mientras que en la tela, se ha procedido de manera diferente. El soporte determina un resultado muy diferente al del papel en la estampación, por lo que se ha trabajado con posterioridad con el derramado de manchas de pintura hasta dar la imagen por concluida. Se trataba de obtener información por comparación de los resultados en ambos soportes, pero manteniendo el hecho de que en ninguna fase del proceso hubiese intervención del trazo.

El proceso de trabajo establecido que ha creado la representación, se ha caracterizado pues por dos aspectos contrapuestos:
1/ el respeto del origen fotográfico de las imágenes, traducido en la no intervención del trazo en la generación de la imagen pictórica.
2/ el control de esta generación desde el manejo de las bases materiales del proceso establecido, propias del medio pictórico.

En las figuras que siguen, se muestran los resultados:

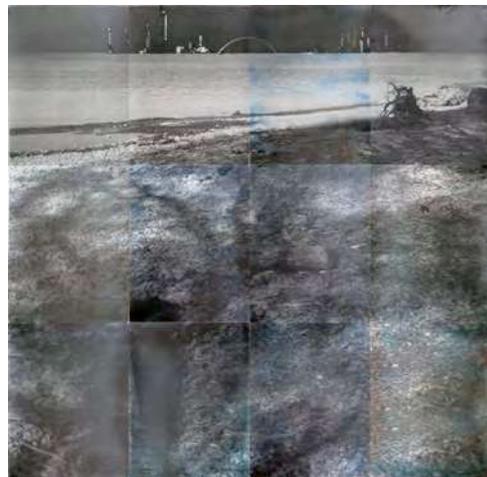
- A la izquierda, las versiones de las imágenes serigrafiadas sobre tela.
- A la derecha, las versiones de las imágenes serigrafiadas sobre papel.

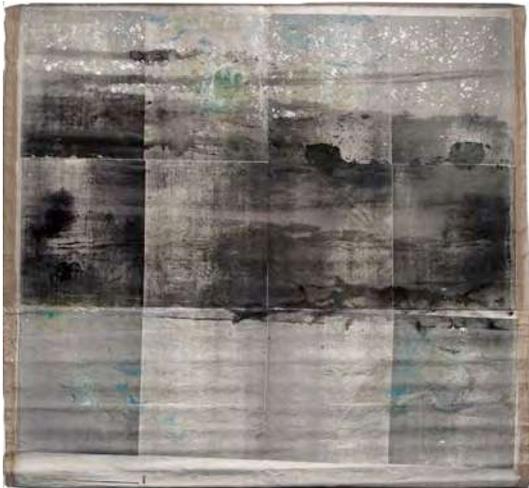
2013, 300 x 300 cm. Serigrafía y tempera sobre lino



2013, 12 piezas de 100 x75 cm. Acuarela y serigrafía sobre papel







Conclusiones

Nuestra reflexión quiere incidir en los conceptos de reconocimiento (el problema del “ver”) y recuerdo (el problema de “traer a la memoria”) en la medida en que están asociados a la representación externa de entorno que nos hacemos durante el acto de observación, o sea, a su manifestación patente.

La conformación de la imagen pictórica aquí no depende del trazo, lo que sugeriría que tampoco hay una dependencia del gesto del cuerpo en la creación de una representación con el medio pictórico. Si entendemos el proceso pictórico como un reflejo de nuestro proceso visual tal y como se implementa en nuestro cerebro, esta independencia estaría en concordancia con que los movimientos que registra la retina, del cuerpo, la cabeza y los ojos, no son informados al proceso visual. Es decir, nuestro cerebro no procesa estos movimientos de nuestro cuerpo por la vía visual. Sin embargo esta independencia del movimiento está relacionada de algún modo con la posibilidad de crear recuerdos a partir de los datos entrantes por los sentidos.

La memoria para constituirse o ponerse en marcha, necesitaría pero no dependería de la información entrante por los sentidos. Esta información en sí misma no es suficiente para que podamos tener una percepción de nosotros mismos sostenida en el tiempo.

Parecería más bien que sabemos que lo que vemos está presente aquí y ahora porque lo comparamos con imágenes que ya tenemos almacenadas. Es decir, vemos porque recordamos. Y podemos hacer esta operación sin separar temporalmente ambos procesos a pesar de la evolución de nuestro proceso visual.

FUENTES REFERENCIALES

CASTILLA DEL PINO, Carlos, Teoría de los sentimientos, Tusquets: Barcelona, 2000. ISBN: 84-8310-798-8

DE LA VILLA LISO, Lourdes, Lo visual como construcción. Desarrollo de un modelo pictórico de representación de la imagen, Bilbao, UPV/EHU – Servicio editorial-Tesis doctorales: Bilbao, 2011,

http://www.argitalpenak.ehu.es/p291-content/es/contenidos/informacion/se_indice_tescyt/es_tescyt/tescyt.html. ISBN: 978-84-694-3546-5

DE LA VILLA LISO, Lourdes, “Lo visual como construcción”. Gaiak, Euskonews, 2012 <http://www.euskonews.com/> ISSN: 1139 – 3629

FERNANDEZ & GLENBERG, “Changing environmental context does not reliably affect memory”. Memory & cognition, Nº 13, 1985, pp. 333-345
FOERSTER, Heinz von & MÜLLER, H., Karl, “Action without utility. An Immodest Proposal for the Cognitive Foundations of Behaviour”. Cybernetics and human knowing. “Heinz von Foerster, 1911-2002” Volume 10, Nº 3-4, 2003, pp. 27 – 50. ISBN-13: 978-0907845911

GRANVILLE, Ranulph, "Machines of wonder". Cybernetics and human knowing. "Heinz von Foerster, 1911-2002" Volume 10, Nº 3-4, 2003, pp. 91-105. ISBN-13: 978-0907845911

KAUFMANN, Louis H., "Eigenforms – Objects as Tokens for Eigenbehaviours". Cybernetics and human knowing. "Heinz von Foerster, 1911-2002" Volume 10, Nº 3-4, 2003, pp. 73-89. ISBN-13: 978-0907845911

ROSENFELD, Israel, The invention of memory. A new view of the brain, Basic Books: New York, 1998. ISBN: 0-465-03592-2

TULVING, E. & THOMSON, D.M., "Encoding specificity & retrieval processes in episodic memory". Psychological Review, Nº 80, pp. 352-373. ISSN: 0033-295X

Díaz Velázquez, Yunuen .

Filiación, en su caso: Académica de la Universidad Autónoma de Morelos, Facultad de Artes, Departamento de Teoría e Historia del Arte.

SEXUALIDAD 2.0.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación

PALABRAS CLAVE

arte contemporáneo, sexualidad, fotografía, postprivacidad, web.

KEY WORDS

Contemporary art, sexuality, photography, post-privacy, web.

RESUMEN

¿Cómo han cambiado las dinámicas del erotismo y la sexualidad en el mundo virtual? El fotógrafo Evan Baden aborda el tema en su serie *Technically Intimate*, una serie en la que explora las poses más utilizadas en el sexting (envío de contenido erótico o pornográfico a través de los teléfonos móviles). Su serie muestra a jóvenes estadounidenses semidesnudas en sus recámaras, utilizando un teléfono para tomar sus fotos. Esas fotos muestran cómo la sexualidad que pertenecía al ámbito de lo privado, poco a poco se convierte en un lugar público. ¿Nos encontraremos en una época de postorgía como lo propondría Baudrillard? Mi ponencia pretende ahondar en este tema a partir del análisis de la serie fotográfica de Evan Baden.

ABSTRACT

¿How have the dynamics of eroticism and sexuality changed in the virtual world? Photographer Evan Baden addresses the issue in his series *“Technically Intimate”*, a series in which he explores the most used poses in sexting (sending erotic or pornographic content through mobile phones). His series shows scantily clad young Americans in their rooms, using a phone to take pictures. These pictures show how sexuality that belonged to the private sphere gradually becomes a public place. ¿Will we meet at a time of post orgy as Baudrillard proposed? My paper aims to delve into this subject from analysis of photographic series of Evan Baden.

CONTENIDO

We demand that images and videos be transmitted
from one private space to another.

To be enjoyed now, and forever to come.

EVAN BADEN

El ojo parpadea y su mecánica pupila ha captado la imagen, sólo hay que dar un click sobre el ícono “send” y ya está: sexualidad 2.0 . Producción erótica instantánea. La intimidad de una recámara, un teléfono celular conectado a la web y una persona dispuesta a generar un afrodisiaco visual, son todo lo necesario para poner en marcha este sistema contemporáneo de autoexpresión:

ser cada vez más sensual, ser cada vez más visto, ser deseado, flotar en el universo virtual tan sólo como imagen, irreplicable y eterno, recuerdo del instante: vanitas frente al espejo, brillando en la pantalla de un dispositivo móvil.

La serie de Evan Baden *Technically intimate*, realizada entre los años 2008 y 2010 en Inglaterra, nos muestra a jóvenes adolescentes en la intimidad de sus recámaras practicando sexting. Este fenómeno cuyo nombre proviene de la conjunción de las palabras sex y texting, se refiere a la tendencia a compartir contenidos eróticos o pornográficos mediante teléfonos móviles, tabletas o cualquier otro aparato digital. Si bien, se dice que comenzó a través de los mensajes SMS y en formato de escritura, con la proliferación de las cámaras se convirtió en un fenómeno visual. Se le ha ubicado sobre todo como una tendencia entre adolescentes, aunque se ha extendido a muchas otras edades que han encontrado las bondades de la exploración web.

Las primeras notas sobre el fenómeno aparecen alrededor de 2005 en Gran Bretaña, pero es un fenómeno que se ha identificado a nivel mundial, no necesariamente por influencia del primer mundo, sino al parecer, como fenómeno que refleja un nuevo *ethos* contemporáneo ligado al disfrute del cuerpo y el trueque de intimidad vía web: uno muestra una parte del cuerpo como mostraría una tirada en un juego de cartas, el otro responde con un gesto similar, el nudismo remoto acontece como un juego de confianzas, la intimidad que requería una construcción de confianza y una vida conjunta para el conocimiento del otro, se convierte en nuestra sociedad en un intercambio nudista, intimidad instantánea a través del desocultamiento del cuerpo. Ya no tenemos tiempo de construir relaciones afectivas profundas, de conocer y descubrir al otro poco a poco, el capitalismo con sus valores de urgencia y novedad, han desplazado estas actitudes y el conocer al otro se convierte en un ejercicio tan literal como la desnudez vía web.

Hoy más que nunca nuestra sexualidad se ha convertido en un proceso fotográfico, no nos basta con mirarnos al espejo, queremos que esa imagen perdure, en toda su festividad y belleza, en ese sentido, como diría la escritora Cristina Rivera Garza, nos encontramos muy cercanos a Pompeya: *“Nuestra cuna no es ya más esa ciudad eterna donde las ruinas yacen, capa sobre capa, en un gesto de circular totalidad. Nuestra cuna es esa otra ciudad petrificada en la gloria de un instante: Pompeya. Corte. Tajo. Interrupción. Hubo, alguna vez, eso es cierto, un homo psychologicus. Se trataba de ese ser humano de las sociedades industriales que construyó gruesos muros para separar lo privado de lo público y proteger así una noción silenciosa y profunda, individual y estable, del yo. Pero el homo psychologicus ya fue. En su lugar se ha configurado el homo technologicus: un ser post-humano que habita los espacios físicos y virtuales de las sociedades informáticas para quien el yo no es ni secreto ni una hondura ni mucho menos una interioridad, sino, por el contrario, una forma de visibilidad. Conectado a digitalidades diversas, el technologicus escribe esa vida que sólo existe para que aparezca inscrita en fragmentos de circulación constante. Una extraña pero sugerente combinación entre el culto a la personalidad y una noción alterdirigida del yo dentro de un régimen de visibilidad total ha provocado que miles de seres post-humanos se lancen raudos y veloces a transmitir mensajes escritos sobre lo que les acontece en ese justo y pompéyico instante. De ahí el Twitter. De ahí, también, la nueva escritura auto/biográfica que en el papel imita la movilidad y la desaparición constante del texto en un TimeLine. Leer es, en efecto, una forma de constatar. No hay secreto. (Rivera:10)*

Las imágenes de Baden constatan el instante, la espontaneidad, un presente congelado para siempre en el eterno presente de la web. Eferescencia porno chic. Lo femenino aglutinado en ese espasmo de un parpadeo digital. La intimidad es cada vez un territorio menos nítido, en su lugar, todo se va convirtiendo poco a poco en una cuestión pública, en tanto, todo se hace notar, todo se presenta en la pantalla.

No sólo nos encontramos cercanos a Pompeya, sino quizás más aún, como propone Richard Sennett, a los romanos que vieron la caída de su imperio: “del mismo modo en que la podredumbre moral supuso el socavamiento del poder romano para gobernar el Occidente, se ha dicho que se ha socavado el poder moderno de Occidente para gobernar el mundo. A pesar de la simpleza de esta concepción, la misma contiene un elemento de verdad. Existe un escabroso paralelo entre la crisis de la sociedad romana con posterioridad a la muerte de Augusto y la vida moderna: se refiere al equilibrio entre la vida privada y la pública” (Sennett, 1978: 11).

Lo privado parece ir perdiendo importancia frente al acontecer de la vida en las redes sociales. “Publicar”, el verbo más utilizado de estos últimos años, implica colocarse en esa marea flotante de la web, nadie quiere estar debajo del agua, el imperativo es colocarse sobre la ola más alta y mantenerse ahí. La subjetividad se materializa en las redes sociales, ya no sólo se trata de un proceso intrapsíquico, sino que es jalado al exterior por las pantallas. La máquina freudiana se ha consolidado y todos los hombres nos preguntamos quiénes somos y nos vemos obligados a contestar dicha pregunta en los formularios electrónicos. En lugares como Facebook, las personas nos vemos orilladas a revelarlo todo: estatus marital, gustos, estudios, amigos. La pregunta diaria en esta plataforma es ¿Qué estás pensando? Ni siquiera el pensamiento puede guardarse para sí. Hay que remover todas las placas, lo superfluo, llegar a lo más íntimo.

Es pornografía textual, la puesta en escena del yo, un pornoestéreo, como le llamaría Baudrillard: “Que toda palabra sea liberada, y que vaya hasta el deseo. Nos revolcamos en esta liberalización que no es sino el proceso creciente de la obscenidad. Todo lo que está escondido, y goza aún de lo prohibido, será desterrado, devuelto a la palabra y a la evidencia. Lo real crece, lo real se ensancha, un día todo el universo será real, y cuando lo real sea universal, será la muerte. Simulación porno; la desnudez nunca es un signo cualquiera. La desnudez velada por la ropa funciona como referente secreto, ambivalente. Desvelada se hace superficie como signo y entra en la circulación de los signos: desnudez design.” (Baudrillard 1981: 36). En la web más que construir, se diseña la identidad, las fotografías aparentemente inocentes son teatrales, lo que aparece en ellas es el recreo del individuo en sus divertimentos falaces, pero la exterioridad no es una máscara, es el único rostro que nos queda.

Aunque quizás en otros momentos, el arte ha mostrado ya ese rostro de la pequeña burguesía recreándose en sus lujos y deseos, en eso quizás nos parecemos al arte realizado durante el rococó, recordemos el cuadro *Desnudo en reposo* de Francois Boucher, la joven Marie-Louis O’ Murphy se encuentra reclinada sobre un diván de terciopelo, su desnudez se disimula un poco debido a que su cuerpo se encuentra boca abajo, pero su figura se puede apreciar de la espalda a los pies desnuda, debajo del sillón, los cojines desacomodados representan cierto desenfado, mientras que una cortina de seda hace patente su estatus burgués, de no ser por la técnica, la imagen no dista tanto de las imágenes de Baden, es un espacio interior develado, la recámara íntima en la que la joven se puede permitir la desnudez más prosaica.

En las recámaras de Baden nos encontramos también con ese mismo desenfado, las sábanas están por lo general desacomodadas, la ropa acumulada en una esquina del cuarto, el desorden prima y las jóvenes no se sienten apenadas de mostrarlo. Estas imágenes que Baden muestra son recreaciones que él realiza a partir de un conjunto de imágenes que encontró en la web, después de estudiarlas y ver las poses más repetidas así como la conformación de los espacios, Baden buscó a sus modelos, también a través de la web. Sus imágenes fotográficas son reinterpretaciones de las fotos originales, son en un sentido Baudrillardiano, simulacros, con ese mismo carácter de ser más reales que lo real, esto porque si en las primeras fotos que Baden colecciona, algunas chicas no sabían que habían sido publicadas, en las segundas, las modelos han accedido a aparecer conociendo el destino de dichas fotos.

¿Por qué aparecen estas chicas en sus recámaras y qué nos dice esto sobre nuestra sociedad? De hecho, en la historia del arte, encontramos muchas imágenes de mujeres recostadas en un sillón dentro de una recámara o espacio íntimo: la Venus de Tiziano, las Odaliscas de Delacroix, la Olympia de Manet, obras pintadas por hombres para su disfrute. Se trata de la mirada voyerista de la sociedad occidental que pervive en nuestro imaginario, la mujer sensual está encerrada en su recámara, no es la amazonas de la selva, no es Diana cazadora, sino un personaje burgués, una mujer que ocupa su sitio en la sociedad, es decir, en la casa, y ahí es encontrada por la mirada masculina, el sitio más prohibido, el más íntimo, éste es develado en la fotografía, las recámaras llenas de posters y afiches de las jóvenes en las fotografías de Baden reflejan su apego a las imágenes, su deseo de construirse como imagen, su ansia de ser vistas aunque sea como mero objeto de deseo. Emulando al resto de los íconos visuales femeninos que irrumpen en la vida cotidiana.

Que las chicas descubran su belleza ante los ojos masculinos no es en realidad algo nuevo, sin embargo, el elemento distintivo es el uso del teléfono móvil, la máquina de imágenes que hace del fenómeno algo aún más visible en nuestra sociedad interconectada todo el tiempo a través de la web. La imagen fotográfica a través de la web prolifera de manera descontrolada, cualquiera puede bajarla a su dispositivo y acceder a ella, guardarla y explorarla en dónde sea y cuándo sea, además de compartirla.

La liberación sexual de los sesentas y setentas se oponía a un régimen político, a una privacidad impuesta para resguardo de los valores públicos que sustentaban al estado, pero este último ha sabido reconfigurarse bajo el mercado y aquellos atributos que representaban la rebeldía se conciben hoy como los valores dominantes en el mercado de la personalidad donde las chicas deben mostrar cada vez más su cuerpo adolescente. ¿Acaso las mujeres siguen reproduciendo los valores heteropatriarcales en los que la belleza y el deseo son los principales atributos de lo femenino? ¿Se trata de lo femenino tomando control de su cuerpo y su deseo? ¿Piensan en alguna de estas cosas las jóvenes que realizan estas selfies sexuales? La respuesta es: no. Ninguna de estas jóvenes parece cuestionarse sobre estos problemas, lo instantáneo es uno de los valores de la sociedad actual que ya no necesita cuestionarse sino que se ve empujada a actuar.

Las nuevas subjetividades se perfilan hacia la extraversion, todo lo que antes se guardaban las personas para sí deberá verse en el exterior. Son los recursos humanos de la sociedad 2.0. con su vestido transparente y brillante al estilo Rihanna. Como lo plantea Felix Stadler: “La flexibilidad, la creatividad y la expresividad son vistas hoy como rasgos personales generalmente deseables, necesarios para el éxito social y, cada vez más, como pertenecientes a la ‘verdadera naturaleza’ de los seres humanos...la sociabilidad en este nuevo entorno es radicalmente diferente a las formas precedentes, fundamentadas, sobre todo, en la copresencia física. Para socializarse en un espacio de flujos primero hay que *hacerse visible*, es decir, crear una representación a través de actos expresivos de comunicación. Para conectarse dentro de esta red, una persona tiene que ser, al mismo tiempo, sutilmente diferente, o sea, creativa dentro de alguna tendencia reconocible, y someterse a las convenciones sociales que mantienen unida a una red particular. Hay, al mismo tiempo, aspectos negativos y positivos en el *hacerse visible* de esta manera: está la amenaza de *ser invisible, ignorado y anulado*, por una parte, y por otra, la promesa de crear una red social que realmente exprese la propia individualidad” (Félix Stadler:2014).

La subjetividad se ve obligada a convertirse en fenómeno público, si es que se espera tener éxito social, por ello el lente de los teléfonos móviles se vuelve cada vez más importante y las personas están dispuestas a hacer buenas inversiones en estos aparatos.

Como conclusión puedo decir que en la sociedad de la web, la imagen es lo que interconecta a las personas, es en ella en la que se expresa la personalidad de los individuos, por tanto, es ella la que provoca o no, que se produzcan lazos afectivos entre individuos, la imagen sexual del sexting tiene el propósito de crear un lazo de intimidad, una complicidad que genere cierta afectividad entre un par de individuos, sin embargo, en la era de la web, no hay espacios para lo privado y esas imágenes encuentran muchas veces destinatarios distintos a los originales. Las fotografías de Evan Baden muestran las paradojas de la sexualidad contemporánea, el deseo de un intercambio erótico más libre, pero la objetificación recurrente de lo femenino, el deseo de crear lazos íntimos, pero la superficialidad de la intimidad en la web, la búsqueda de convertirnos en sujetos públicos, reconocidos por todos, de crear una sociedad de disfrute, pero los tabúes sociales que aun se imponen marginando a los sujetos que muestran su desnudez en la web, el doble juego del capitalismo que impulsa la afección sexual mientras al mismo tiempo critica la promiscuidad. La sexualidad actual es un terreno vasto de exploración y la web, se ha convertido en una gran fuente de información para rastrear los cambios que se dan en la sociedad actual.

FUENTES REFERENCIALES

BAUDRILLARD, Jean. La transparencia del mal. Ensayo sobre los fenómenos extremos. Joaquin Jordá (trad.) primera edición. Barcelona, Anagrama, 1991, ISBN 84-339-1345-X.

RIVERA, Garza Cristina. El escritor en Cyberia [en línea]México, Revista literaria Azul@rte, 20 de Noviembre de 2011 [ref. 20 de abril de 2015]. Disponible en web: <http://revistaliterariaazularte.blogspot.mx/2011/11/cristina-rivera-garza-el-escritor-en.html>

SENNETT, Richard, 1978, El declive del hombre público, Gerardo Di Masio (trad.) Primera Edición, Barcelona, Ediciones península, 1978, ISBN 84-297-1445-6.

STADLER, Felix, Autonomía y control en la era de la posprivacidad, Tintank, Publicado primero en Open. Cahier on Art and the Public Domain. # 19: Beyond Privacy. New Notions of the Private and Public Domains.[Ref. 20 septiembre 2014] Disponible en: <http://www.tintank.es/?author=1>

Dovale Carrión, Carmiña.

Profesora Asociada, Escuela Politécnica de Donostia de la Universidad del País Vasco, Departamento de Expresión Gráfica y Proyectos de Ingeniería.

Gravedad y levitación en la obra de Eduardo Chillida.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación

PALABRAS CLAVE

Chillida, gravedad, levitación

KEY WORDS

Chillida, gravity, levitation

RESUMEN

El hecho de ser escultura implica para Eduardo Chillida hablar de peso, de gravedad. Si algo está físicamente en el espacio es precisamente porque pesa, porque las leyes de la gravedad le afectan. Incluso los objetos-idea dibujados a lápiz van a sufrir los efectos de la gravedad y buscarán su estabilidad a través de otros elementos de la composición.

Pero hablar de gravedad no significa poner una gran cantidad de materia en contacto con el suelo. Todo lo contrario. El autor intenta evadirse de su efecto de forma que su presencia se haga todavía más fuerte. Para ello, utilizará la fuerza de la levitación, una fuerza que actúa justo en sentido contrario a la de la gravitación, y que vincula el elemento con el cielo en lugar de con la tierra. Gravitación vs levitación no deja de ser el binomio cuerpo y alma.

El objetivo final de esa lucha entre gravitación y levitación es sin duda que el elemento quede en equilibrio. Pero ese equilibrio no se referirá únicamente a un equilibrio estático de fuerzas, sino también a un equilibrio formal basado en la búsqueda de los extremos que llevará a una mayor expresividad de la obra.

ABSTRACT

Eduardo Chillida thinks that it's absolutely necessary to talk about weight and gravity when we refer to sculpture. If something is in the space, it's because of its weight, because it's affected by the gravitation law. Even the objects-idea of Chillida drawn by pencil will suffer the gravitation effects, and will look for their stability using other elements of the composition.

But to talk about gravitation is not to put a big amount of material in direct contact to the ground. It's just the opposite. The author tries to avoid the effect of gravitation to do its presence even stronger. To do that, he will use the force of levitation, a force that acts in the opposite sense of gravitation, and links the element to the sky and not to the ground. Gravitation vs levitation is like body vs soul.

The final objective of this fight between gravitation and levitation is to reach the balance. But this balance won't refer only to a balance of forces, but also to a form balance based in the search of extremes that will lead to a bigger expressivity of the work.

CONTENIDO

“Yo me rebelo contra Newton. Yo y mis esculturas¹”, afirma Chillida.

La horizontal y la vertical aparecen constantemente en la obra de Eduardo Chillida. El eje “x” marca el horizonte y la estabilidad, mientras que el eje “y” habla de la relación entre cielo y tierra, entre gravitación y levitación.

La verticalidad es símbolo de vida. El ser humano la gana poco a poco, y la pierde en el momento de su muerte. Por tanto, estar de pie implica un gran esfuerzo, pero es también una posibilidad de vida. “Hombre encendido/Árbol/Hombre apagado/Agua/Recostada invertida/Quieto lago²”.

Por el simple hecho de que nuestro cuerpo pesa, estamos ligados de manera directa a la tierra. Y aunque intentemos escapar de su efecto, sabemos que volveremos sobre ella una y otra vez. Pero esto únicamente se refiere a la parte física del humano; la parte espiritual es mucho más libre, y se asocia con frecuencia al cielo, precisamente por su inmaterialidad. La lucha entre gravitación y levitación no deja de ser una lucha entre cuerpo y alma. Chillida habla de una batalla irracional contra la gravedad, de una “gran batalla que ocurre en la vertical/entre las fuerzas que suben y las fuerzas que bajan/la misma batalla que existe en las líneas curvas/entre lo centrípeto y lo centrífugo,/entre la convexidad y la concavidad³”.

Las obras de Eduardo Chillida pesan toneladas, y ello exige un contacto directo con el suelo para poder asegurar su descarga. Podríamos decir incluso que parece que nacen del suelo. Pero como explica Werner Schmalenbach, “si bien todo el arte de Chillida tiene la condición del peso, también le fascina el vencerlo, pero no por la ligereza sino por la ingravidez a través de la cual se experimenta el peso⁴”. Es entonces cuando las obras arraigadas a la tierra se abren al cielo como un árbol. Y ese diálogo es tan intenso, que a veces parece que dejan de pesar para comenzar a volar.

A continuación, varios ejemplos de obra en los que el eje vertical juega un papel protagonista servirán para analizar el vínculo entre cielo y tierra.

1- Apertura de la forma.

En el caso de “Buscando la luz I” (1997), tres planchas de acero definen un recinto en forma de “u” en donde el espectador puede entrar. La apertura de la forma en distintas etapas a través de geometrías curvas indica la dificultad de subir en altura, y crea el vínculo con el cielo. El visitante, una vez dentro de la obra y protegido por las planchas, comprende cómo va creciendo el espacio interior con la altura. Parece incluso que el material es cada vez más ligero. Y tras un rato de observación, abandonamos el suelo para viajar mentalmente hacer arriba, hacia la luz y el cielo.



Ilustración 1. Buscando la luz I (1997007)

¹ Chillida Belzunce, Susana. *Elogio del horizonte*. Ediciones Destino, Barcelona, 2003. Pág. 16.

² Chillida, Eduardo. *Escritos*. La Fábrica, Madrid, 2005. Pág. 36.

³ Chillida, Eduardo. *Chillida, doctor honoris causa*. Escuela Técnica Superior de Ingenieros Industriales y de Ingenieros de Telecomunicación, Bilbao, 1998. Pág. 15.

⁴ Barañano, Kosme María de, José Ángel Valente, Werner Schmalenbach, y Gabriel Celaya. *Chillida en San Sebastián*. Sociedad Guipuzcoana de Ediciones y Publicaciones, Donostia-San Sebastián, 1992. Pág. 60.

El peso de la escultura descarga en este caso a través de las tres líneas de intersección de las planchas con el suelo. Pero la apertura de la forma define un eje de tensión hacia arriba. Entre los dos, el escultor define un instante de equilibrio.

2- Unión física entre la materia y el vacío para la definición de la vertical.

El hecho de recortar una parte del material posibilita la entrada de aire en el interior de la obra "Elogio al cubo_Homenaje a Juan de Herrera". La geometría de ese vacío se compone de dos partes; una primera parte rectangular vertical que acaba en una segunda geometría cuadrada. Esta entrada de aire tiene un gran parecido formal con el acceso a una cueva, en donde normalmente hay un espacio estrecho de acceso conectado con un espacio central de mayor dimensión. El cuadrado de vacío, protagonista de la obra, no podrá salir de nuevo al exterior ya que no hay sitio. Está atrapado, y ésta es la estrategia para asegurar la unión entre materia y vacío.



Ilustración 2. Elogio al cubo_Homenaje a Juan de Herrera (1990005)

La obra apoya en el suelo, pero la presencia de una unión con el vacío en su parte superior genera una tensión que la lleva hacia arriba. ¿Quién soporta entonces el peso de la escultura? ¿El cielo o la tierra?

3- Protagonismo de la tensión horizontal frente a la vertical como estrategia para levitar.

El « Homenaje a Luca Pacioli » es una gran mesa rectangular de acero (con uno de sus lados curvo), que descansa en el suelo a través de tres pequeños apoyos colocados en su parte inferior, y dispuestos 2 a 1. El hecho de no poder ver los tres apoyos a la vez, dado que el punto de vista del espectador es mucho más alto, y que la propia geometría de la obra los esconde, genera en el espectador la ilusión de la levitación. Da entonces la impresión de que "es el aire el que mantiene la pieza suspendida en el suelo"⁵. Una pieza que, además, parece avanzar hacia su parte curva.



Ilustración 3. Homenaje a Luca Pacioli (1986003)

En este caso, el autor da mucho más protagonismo al plano horizontal que al vertical. De hecho, él mismo explica que "el objetivo de las mesas es ver hasta dónde puede uno arrimarse a las dos dimensiones y conseguir que la obra siga siendo una escultura"⁶. Eso hace que la tensión vertical se pierda, y que parezca que únicamente se trabaja en un plano horizontal distinto al del suelo, lo que sugiere que la mesa flota.

⁵ Martínez Aguinalgalde, Florencio. *Palabra de Chillida*. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco, Bilbao, 1998. Pág. 41.

⁶ *Ibíd.*

4- Penetrar el aire para elevarse.

El propio título de esta obra hace pensar en el cielo: “El vuelo de los pájaros” (1952). El contacto con el suelo se produce a través de una piedra de la cual emerge un elemento metálico vertical central. De ahí, surgen nuevos elementos que penetran el aire en todas sus direcciones, como verdaderos pájaros. La relación con el espacio es tan intensa, que acabamos por olvidar el vínculo con el suelo. Y eso no deja de ser una forma de elevarse.



Ilustración 4. El vuelo de los pájaros (1952004)

En este caso, el hecho de que los elementos protagonistas de la obra hagan referencia directa a elementos del cielo hace olvidar la fuerza de la gravitación.

5- Relación con el cielo como una forma de localizar al espectador para que pueda mirar al horizonte.

La escultura «Elogio al Horizonte IV» situada en el Cerro de Santa Catalina de Gijón abraza el aire con un gesto que invita a los visitantes a entrar. Una vez dentro, se establece una conexión vertical con el cielo a través del dibujo de una elipse en la parte superior de la obra. Ese eje vertical establece la posición exacta desde la cual el espectador observará el horizonte a través de una ventana recortada en el muro de hormigón.



Ilustración 5. Elogio al Horizonte IV (1989070)

Esta obra pretende por tanto materializar una posición en el espacio e indicar una dirección clara hacia la que el espectador debe mirar. Podría haber planteado únicamente un recinto cerrado con una ventana abierta al mar, pero el efecto es mucho más potente si se establece un vínculo con el cielo antes de mirar al horizonte. Es como si se estirase al visitante hacia arriba antes de hacerle caminar mentalmente hacia delante, en un estado de apertura pura.

Eduardo Chillida no sólo estudia el tema de la gravitación y levitación mediante sus esculturas, sino también mediante su obra gráfica. Entiende el conjunto de su obra como escultura, y, por tanto, trabaja los mismos temas independientemente del soporte que utilice. Inventa una técnica denominada “gravitación” que consiste en disponer varios papeles cosidos entre sí, y colgar el conjunto de la pared a través de un hilo y un par de chinchetas. El hecho de coser crea puntos de unión directa entre las superficies, pero las deja libres el resto del tiempo. El observador identificará entonces distintas capas y el aire existente entre ellas, lo que generará una fuerte

tridimensionalidad. Según Kosme de Barañano, en las gravitaciones “Chillida juega con el concepto de gravitar casi en el límite, pues el papel no pesa. Al suspenderse, los papeles se enclavan, enmarcan o desmarcan entre ellos, es decir, se articulan en relieve. La definición, esto es, la limitación de los planos señalados o concretados por el papel o su mancha, ahora vacila, cuelga y levita desde los puntos-línea que los mantienen⁷”. Veamos el tema de la gravitación y levitación en este contexto a través del ejemplo “Gravitación Tinta 1988034”.

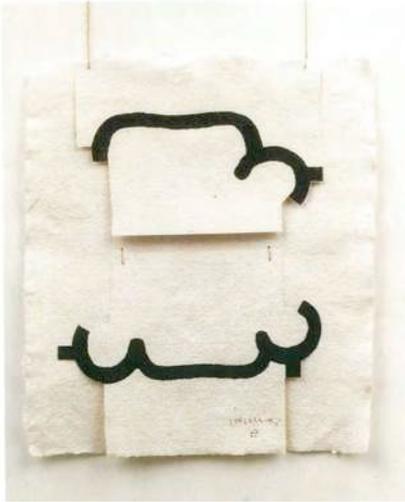


Ilustración 6. Gravitación Tinta 1988034

Esta gravitación se compone de tres papeles. Hay un papel de base de gran dimensión que cuelga de la pared a través de un hilo y dos chinchetas, que están perfectamente alineadas con los puntos de perforación de la base. Sobre ella, se cosen dos nuevos papeles de menor dimensión, uno sobre el otro. Y sobre cada uno de estos papeles secundarios, el autor dibuja una línea de tinta. El diálogo entre las dos líneas será el elemento compositivo principal de la obra.

Los dos papeles secundarios no son únicamente un soporte físico sobre el cual el autor dibuja, sino que forman parte de la propia creación de la línea. Los límites del papel acompañan a la tinta en su dibujo, y sirven para generar unos límites más difusos. En el detalle siguiente, se ve cómo la geometría del papel sigue dibujando el arco ya definido por la tinta.

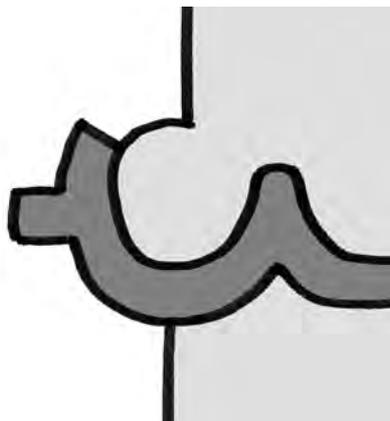


Ilustración 7. Esquema de la creación de un arco en la “Gravitación Tinta 1988034”

La línea curva es una manera muy sencilla de atrapar el espacio. El hecho de curvarse hace que la línea no atraviese el espacio, sino que lo envuelva. Cada una de las líneas de tinta de la composición se compone de arcos “puros” y de un tipo de línea compuesta por una parte central horizontal y dos pequeños arcos de cerramiento en sus extremos. Podríamos decir que se trata de un arco más

⁷ Barañano, Kosme María de, Ina Busch, Matthias Bärmann, Tomás Llorens, y José Ángel Valente. *Chillida 1948-1998*. Museo Nacional Reina Sofía, y Aldeasa, Madrid, 1998. Pág. 45.

“lento”. La disposición de un arco “lento” central acompañado de dos arcos “puros” laterales constituye la estructura formal principal de esta obra.

Este esquema formal no se repite exactamente de la misma manera en las dos líneas. La línea superior, nº1, no tiene un arco “puro” a la izquierda, y esa ausencia juega un papel protagonista. Por un lado, se evita una simetría demasiado rígida; y por otro, el hecho de que la línea superior encadene dos arcos, y la inferior tres, establece un diálogo entre lo binario y lo ternario. El número tres aparece en la parte inferior, lo que hace pensar en un mejor apoyo del peso de la obra.

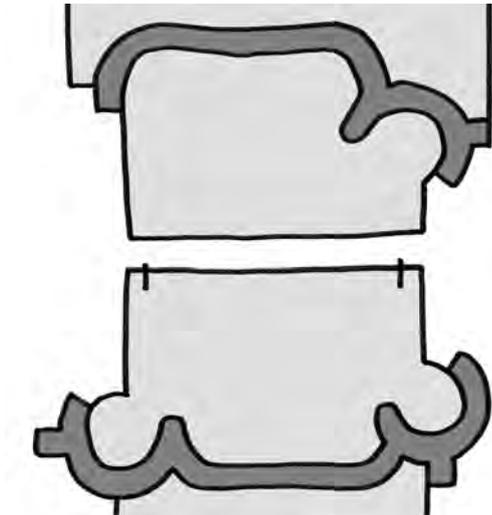


Ilustración 8. Esquema de las dos líneas de tinta de la “Gravitación Tinta 1988034”

Los límites de los papeles secundarios, al participar directamente en la elaboración de las geometrías, ofrecen unos cambios de forma justificados que generan movimiento en la composición. Por ejemplo, la anchura del papel secundario nº1 (superior) se estrecha después de la definición de la línea de tinta. El papel nº2 sin embargo, nace estrecho, con la misma anchura que el final del papel nº1, y se ensancha para acoger a la segunda línea de tinta. Una vez que la línea ya se ha definido, se vuelve de nuevo más estrecho para no dar mucho peso a la composición, visto que es justo la parte inferior de la obra. Se podría incluso llegar a pensar que el papel nº1 entre en la base para salir de nuevo convertido en nº2, como si se cosiera todo el papel secundario a la base. Al observar la obra en general, aparece una nueva relación. La anchura del papel nº1 en su parte superior, coincide con la anchura de la línea de tinta nº2, lo que cierra el círculo y otorga coherencia a la obra.

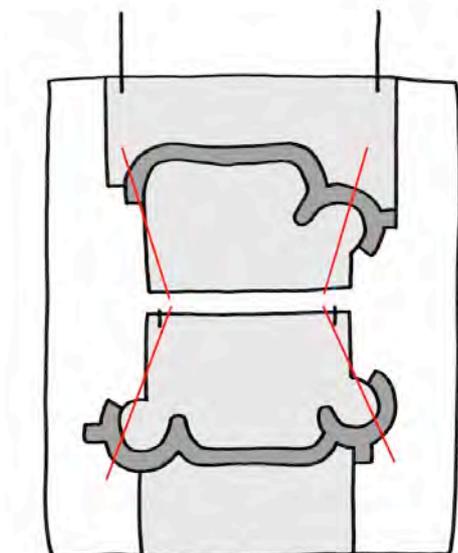


Ilustración 9. Esquema de cambio de forma en el eje vertical de la “Gravitación Tinta 1988034”

Pero el movimiento de la obra no se produce únicamente en el eje vertical “y”. El ojo del lector viaja de arco “puro” en arco “puro”, debido a su semejanza formal, generando un movimiento cíclico en el interior de la composición. El hecho de que los dos arcos de la línea inferior estén a distinta altura, por ejemplo, ayuda en la génesis del movimiento. Y los pequeños segmento de tinta que emergen de los arcos, todos con distinta dirección y sentido, son la respuesta a ese movimiento interior, ya que intentan marcar el cambio de dirección. De esta forma, se procura llegar al equilibrio de la composición.

La línea nº1 de geometría convexa construye un techo, y, sin embargo, la línea nº2, un suelo. Dicho de otro modo, la línea nº1 abraza el espacio que queda bajo ella, y la línea nº2, el que hay sobre ella. Finalmente, en la distancia, están intentando aprehender un mismo espacio intersticial central. El resultado de esta obra es, por tanto, la definición de un espacio “entre” líneas.

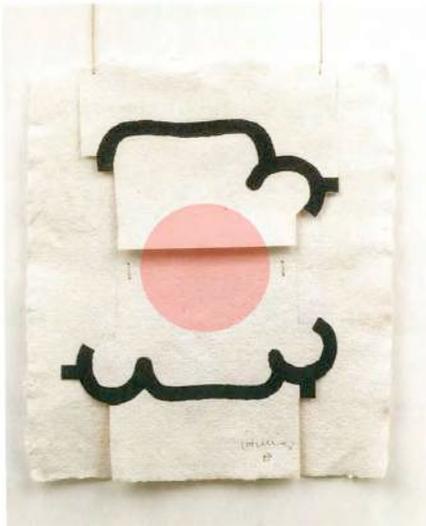


Ilustración 10. Esquema del espacio “entre” de la “Gravitación Tinta 1988034”

Volviendo al tema que nos ocupa, la línea nº1 está vinculada a la elevación. Parece querer subir hacia arriba, y sigue con ese gesto la tensión de los hilos que sostienen su papel secundario. La línea nº2, sin embargo, habla de gravitación, y parece querer desplazarse hacia abajo, en sentido opuesto a la tensión de los hilos que sostienen su papel secundario. La lucha de tensiones en la parte inferior agranda el espacio central y da fuerza a la obra.

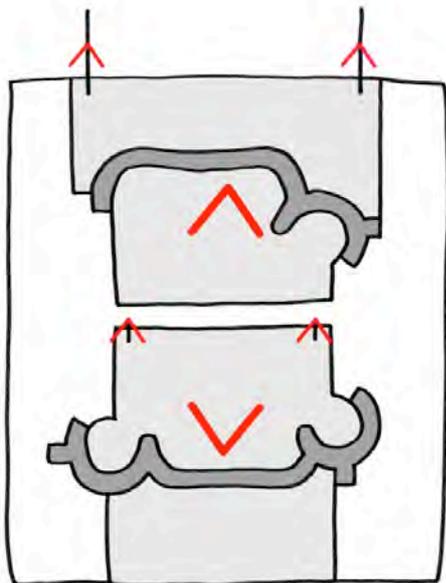


Ilustración 11. Pro-esfuerzo vs contra-esfuerzo en la “Gravitación Tinta 1988034”

Estas dos líneas que representan la levitación (↑) y la gravitación (↓), y por tanto el cielo y la tierra, aparecen en el contexto de una gravitación, una obra compuesta de varios papeles que en realidad cuelga de un muro a través de un hilo. Un hilo que luchará contra el peso de la tinta para mantener el equilibrio.

Se trata por tanto de un juego de fuerzas en el que la tinta pesa por su forma, en el que el hilo parece desaparecer y ayuda a sugerir la levitación del papel, y en el que no se sabe si las líneas de tinta quieren definir un espacio “entre” o es ese espacio “entre” el que hace que las líneas no se vayan.

La obra de Eduardo Chillida no levita, pero quiere generar esa ilusión: “A tu,/artífex de la ingravidesa/del massís⁸”.

Para conseguirlo, utilizará la estrategia de la forma. Serán geometrías que señalarán el cielo. Las formas generarán espacios más grandes a medida que se sube en altura, introducirán uniones materia-aire, penetrarán el espacio en todas sus direcciones, etc. La técnica de la gravitación le permitirá hablar del peso de la tinta y del papel, cuando en realidad el conjunto se descuelga de la pared, como si proviniera del cielo.

Y mediante esa activación del eje vertical, la obra mirará hacia arriba intentando alejarse del contacto directo con la tierra. Gravitación y levitación quedarán entonces compensadas, y la obra adquirirá mayor intensidad. Parecerá más ligera, querrá moverse y cobrará vida.

“Gravitación y levitación es la vertical. La vertical es la gran línea del hombre. La vertical del hombre vivo, ¿verdad? Es decir, está formada, está condicionada por la gravedad, por la gravitación, pero en la misma línea actúa otra fuerza que se rebela contra la gravedad de Newton y que es una fuerza que va hacia arriba, es..., pueden ser muchos grados de espiritualidad, puede llegar hasta los místicos, las utopías, todo..., la religión, todo actúa en esa línea, y ésta es mi línea⁹”.

FUENTES REFERENCIALES.

BARAÑANO, Kosme María de, Ina BUSCH, Matthias BÄRMANN, Tomás LLORENS, y José Ángel VALENTE. *Chillida 1948-1998*. Madrid: Museo Nacional Reina Sofía, y Aldeasa, 1998. 374 p. ISBN: 84-8026-120-X

BARAÑANO, Kosme María de, José Ángel VALENTE, Werner SCHMALENBACH, y Gabriel CELAYA. *Chillida en San Sebastián*. Donostia-San Sebastián: Sociedad Guipuzcoana de Ediciones y Publicaciones, 1992. 400 p. ISBN: 8471731967

BEAUMONT, Marutxi. *Arquitectura de l'aire. Cerdanyola del Vallès: Editorial Montflorit*, 2008. 64 p. ISBN: 978-95705-70-9

BROSSA, Joan, y Eduardo CHILLIDA. *Brossa i Chillida a peu per llibre*. Barcelona: Polígrafa, 1996. 76 p. ISBN: 978-84-343-0809-1

CHILLIDA, Eduardo. *Chillida, doctor honoris causa*. Bilbao: Escuela Técnica Superior de Ingenieros Industriales y de Ingenieros de Telecomunicación, 1998. 150 p. ISBN: 8483734656

CHILLIDA, Eduardo. *Escritos*. Madrid: La Fábrica, 2005. 124 p. ISBN: 84-96466-03-5

CHILLIDA BELZUNCE, Susana. *Elogio del horizonte*. Barcelona: Ediciones Destino, 2003. 210 p. ISBN: 84-233-3552-6

MARTÍNEZ AGUINAGALDE, Florencio. *Palabra de Chillida*. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco, 1998. 120 p. ISBN: 84-7585-950-X

UGARTE, Luxio. *Chillida: dudas y preguntas*. Donostia-San Sebastián: Erein Argitaletxea, 1995. 144 p. ISBN: 84-7568-574-9

⁸ « A ti/artífex de la ingravidez/del peso”

Beaumont, Marutxi. *Arquitectura de l'aire*. Editorial Montflorit, Cerdanyola del Vallès, 2008. Pág. 57.

⁹ Ugarte, Luxio. *Chillida: dudas y preguntas*. Erein Argitaletxea, Donostia-San Sebastián, 1995. Pág. 55, 56.

Escribano Belmar, Beatriz.

Contratada Predoctoral, Universidad de Castilla-La Mancha, Departamento de Arte, Grupo de Investigación "Interfaces Culturales; Arte y Nuevos Medios".

Real-virtual. Una arqueología de los medios a partir de los procesos electrográficos de [re]producción, transmisión e impresión de imágenes surgidos desde la segunda mitad del S.XX.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arqueología de los Medios, Media Art, Arte Digital, Arte Pre-digital, Copy Art.

KEY WORDS

Media Archaeology, Media Art, Digital Art, Pre-digital Art, Copy Art.

RESUMEN

La presente comunicación propone revisar la relación entre lo real y lo virtual en el desarrollo de las manifestaciones artísticas, mediante Arqueología de los Medios de las propuestas artísticas originadas del uso de los procesos automáticos de [re]producción, transmisión e impresión de imágenes desarrollados a finales del S.XX y principios del S.XXI, y cuyo uso generó varios movimientos artísticos *underground* como vanguardias experimentales desarrolladas ajenas a la historiografía oficial, principio del arte digital y raíz del Media Art.

Estas propuestas artísticas pre-digitales y digitales manifiestan lo que supuso para el artista tropezar, por primera vez en los años 60, con las primeras máquinas automáticas de la imagen, comúnmente fotocopiadora, video y ordenador, quién las utilizó como herramientas renovadoras de las iconografías rompiendo muchos de los conceptos tradicionales del arte y siendo base ya de la transformación de los paradigmas analógicos a los digitales. Se evidencia la búsqueda del artista, bajo su instinto lúdico, de la experimentación como modo de conocer, no sólo la propia máquina, sino todo lo que le rodea a través de la mirada de ésta como el encuentro más erótico con la tecnología, aquella que va más allá de la huella, y permite nuestra representación instantánea y ubicua.

El objetivo será reivindicar un arte digital que tiene sus raíces en las tecnologías automáticas partiendo de las Colecciones y Archivos de Arte Contemporáneo de Cuenca (CAAC), especialmente del Museo Internacional de Electrografía (MIDE), el único lab-museo que existe a nivel mundial dónde se encuentran las obras de los principales artistas del Arte Electrográfico con más de 1800 obras creadas con procesos relacionados con estas tecnologías. Un lab-museo para la conservación de obra y la creación mediante la investigación, que ejemplifica el paso del arte analógico-tangible al digital-intangible con obras de Arte Electrográfico, Digital y Multimedia.

ABSTRACT

The current communication intends to review the relationship between the real and the virtual in the development of artistic expression, from the Media Archaeology of the underground movements originated by the use of automatic processes of [re]production, transmission and printing of images at the end of the XX century and early XXI century, as experimental vanguard outside the official historiography, beginning of the digital art and root of Media Art.

These pre-digital and digital artistic proposals show what supposed for the artist the first stumble with automatic machines of the image, commonly called photocopier, video and computer, which in his hands became innovative tools of the iconography breaking many of the traditional concepts of art and being base of the transformation from analog to digital paradigms. These works reveal the search by the artist, thanks to its playful instinct, of the experimentation as a way to know not only the machine itself, but everything around it through the most erotic intersection with technology, that transcends the tread and allows our instant and ubiquitous representation.

The main objective claim about a digital art that has its roots in automatic technologies emerged in the sixties, based on the Collections and Archives of Contemporary Art in Cuenca (CAAC), especially the International Museum of Electrography (MIDE) the unique open lab-museum in the world where there are some of the main artworks of the Electrographic Art, with more than 1,800 works created with processes related to technology. A lab-museum to preserve and create work through researching, which exemplifies the pass from analog-tangible to digital-intangible artworks.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, uno de los objetivos principales de las teorías relacionadas con el Media Art consiste en realizar Arqueología de los Medios, pues “[...] al centrarse en el arte reciente teniendo como fondo el contexto de los acontecimientos históricos, es posible analizar mejor cuáles aspectos son nuevos y cuales son heredados en el media art”¹. Esta metodología es utilizada para entender el presente y sus logros, permitiendo recrear y utilizar las mismas mediaciones en los contenidos que se han utilizado en el pasado, remodelando su contexto específico para entender los medios artísticos actuales, a través de la reflexión y análisis.

Bajo esa visión, es necesario y casi urgente, realizar *Arqueología* de algunas propuestas artísticas olvidadas por la teoría, estética e historia oficial del arte y que suponen el origen de muchos de los paradigmas fundamentales del arte digital, y de modo más general, del Media Art². “El objetivo es abrir la historia del arte para incluir formas de arte realizado con los media de las últimas décadas y las formas de arte contemporáneo. Principalmente fotografía, cine, video y pequeña historia de los media de los años 60 hasta los 80, los artista de los media están utilizando amplias áreas digitales (incluyendo net art, interactivo, generativo, y telemático).”³.

Como es razonable, el descubrimiento de nuevas herramientas siempre ha obligado al hombre a reciclarse y aprender su manejo, y como efecto, se desarrolla una nueva concepción del mundo, de las cosas y se produce un cambio cultural, social, político y económico que afecta en la formación de nuevas corrientes artísticas. De este modo, son los procedimientos tanto electrográficos como pre-digitales de [re]producción, transmisión e impresión de imágenes la base fundamental para la transformación que se produce en los paradigmas del arte analógico a los digitales y que evolucionan en el contexto de lo real a través de las primeras máquinas automáticas analógicas, para finalizar en el ámbito de las tecnologías digitales y la naturaleza virtual. Unos procesos que surgen en los años 60 generando de su uso, por un lado, una serie de movimientos artísticos *underground* que actuaron como vanguardias propiamente experimentales, entre ellos Copy Art, Mail Art y Fax Art, desarrollados en paralelo pero de modo subterráneo y alternativo a las que históricamente se conocen como Segundas Vanguardias. Por otro lado, concibieron, según el modo de uso de la máquina, un lenguaje propio y unas técnicas artísticas características que fueron utilizadas, asimismo, por muchos artistas de otros programas creativos como eran la estampa, la pintura o incluso la fotografía.

DESARROLLO DE LOS PROCESOS ELECTROGRÁFICOS AL ARTE DIGITAL.

Es la década de los años 60 la que se convierte en testigo de las grandes rupturas en los paradigmas del arte tradicional que han instituido la base de las principales características del arte digital. Así, el origen de esta ruptura es la aparición en el mercado de tres tecnologías automáticas de generación, producción y registro de la imagen: 1960 para la primera máquina xerográfica automática Xerox 914 (comúnmente conocida como fotocopidora), 1964 para el Personal Computer IBM System/360 y 1967 para la Portapak de video Sony D-2400. Las tres tecnologías, que llegan al mercado con una finalidad “ofimática” o “doméstica”, y que por tanto, son mucho más accesibles al público cotidiano; desatan intereses similares en los artistas. De hecho, se originan prácticas

¹ “Beyond that: by focusing on recent art against the backdrop of historic developments, it is possible to better analyze which aspects are new and which aspects inherited in media art”. GRAU, Olivier (ed.): *Media Art Histories*. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts / London, England. 2007. p.8

² Utilizaremos la denominación anglosajona de Media Art durante todo el texto porque como término, engloba de manera más adecuada el concepto al que se refiere, ya que su traducción al castellano <arte de los medios> puede conducir a equívocos.

³ “The goal is to open up art history to include media art from recent decades and contemporary art forms. Resides photography, film, video, and little known media art history of the 1960s to the ‘80s, today media artists are active a wide range of digital areas (including net art, interactive, genetic, and telematic art)”. GRAU, Olivier (ed.): *Media Art Histories*. The MIT Press. Cambridge, Massachusetts / London, England. 2007.p.1

interdisciplinarias entre ellas, como es el ejemplo del artista alemán Franz John quién, en los años 80, utiliza la máquina xerográfica para generar obras que posteriormente compone a través del video; o la artista holandesa Lieve Prins quien introduce directamente una cámara de video en la caja del barrido lumínico de una máquina xerográfica para mostrar la mirada del aparato o incluso concibe diversos originales con las tecnologías xerográficas digitales que posteriormente compone a través del ordenador.

Son numerosos, igualmente, los grupos y centros artísticos creados con el objetivo de investigar sobre ellas. Cabe destacar el centro Generative Systems Department, que comenzó como un programa desarrollado por un grupo de artistas asociados al Art Institute de Chicago, principalmente la pionera Sonia Landy Sheridan, al final de los años 60 con el fin de inquirir en las posibilidades artísticas del uso de las fotocopiadoras, el ordenador y el video.

El uso de las tres engendró una revolución en los paradigmas artísticos que venía gestándose desde los movimientos vanguardistas Dadá y Fluxus, entre ellos: la idea del proceso como obra final, la naturaleza múltiple y no única de ésta, y el surgimiento de una interfaz que media entre el artista - obra y que conecta directamente con el arte digital. Pese a esto, la valoración dada a las propuestas artísticas realizadas con ellas ha sido muy diferente ya que dentro de la historia oficial sólo el video tiene un movimiento estimado como es el videoarte. Introducido en contraposición a la televisión, se desarrolla como una corriente artística y experimental y como corriente que se pone al servicio de otras prácticas efímeras de vanguardia como la Performance o el Happening, actuando como registro. *“Rápidamente fue el TRANSITAR. En los tiempos de los transformers y de los mutantes, el video comprendió rápidamente su vocación: no debía constituirse en una isla, en un espacio puro y autosuficiente. Como recién llegado podría haberse pensado que se situaría pasivamente a la cola de la secuencia pintura-foto-cine, pero el video es contemporáneo al espíritu post y trans-vanguardista y se situó entre las culturas que le precedieron, constituyéndose así en un parámetro obligado para todas las culturas visuales y audiovisuales, en un corredor de éstas, y en el espacio natural desde el cual se puede hablar a propósito de cualquiera de ellas con propiedad”⁴*. Por otro lado, respecto al ordenador, aunque no se considera oficialmente el Computer Art como movimiento, casi todas las producciones que giran en torno a la tendencia del Media Art tienen como base la creación con ordenador: *virtual art, cibernetic art, visualization art, generative art, net art*, etc; por lo que ocupa su lugar por derecho propio.

Sin embargo, y muy al contrario que las anteriores, las prácticas artísticas engendradas del uso de las tecnologías eléctricas y posteriormente electrónicas y digitales de [re]producción y transmisión de la imagen (principalmente fotocopiadora xerográfica automática y telefax) que son especialmente reflejo de las pugnas propuestas por la vanguardia y de las reflexiones expuestas por teóricos como Umberto Eco, Marshal McLuhan, Paul Virilio o Baudrillard, entre otros, se hallan, aún hoy, sin la valoración que le concierne por su influencia en los movimientos de vanguardia y en la propia fundamentación del arte digital.

ORIGEN Y PROPOSICIONES. ESTRATEGIAS CREATIVAS Y DE INVESTIGACIÓN

El origen de la máquina automática de reproducción, comúnmente conocida como fotocopiadora, que llega al mercado en 1960, está ligado a dos métodos o procedimientos fundamentales. Por un lado, se basa en el “Difusión-Transfer-Reversal o DTR” creado por la química Edith Waydes de la compañía Agfa y, por otro lado, en el procedimiento electrofotográfico indirecto de reproducción descubierto el 22 de Octubre de 1938 por Chester F. Carlson, cuya primera copia fue un texto donde podía leerse la fecha y el lugar “10/22/38 Astoria” y que utilizaba cargas electrostáticas y tóner seco en lugar de otros productos químicos líquidos. Este último proceso fue desarrollado por la Compañía fotográfica Haroid que posteriormente se llamó Xerox (cuyo nombre proviene de la propia técnica de copiado en seco denominada xerografía). Sin embargo, sobre todo en Europa, se cree que existió un descubrimiento anterior que probablemente sea el origen del proceso de Chester Carlson y que fue registrado por el belga Marcel Demeulenaere el 11 de Junio de 1932 como “procédé de phtographie sans developement”.

De este modo, una máquina cuyos principios técnicos estaban basados en la óptica y en la electricidad para reproducir lumínicamente imágenes planas como eran las primeras xerografías analógicas, acabará transformándose hasta convertirse en una máquina capaz de generar, producir, crear (-y no copiar o reproducir) nuevas imágenes en código numérico a partir de imágenes y objetos bi o tridimensionales gracias a la tecnología digital. En su evolución artística pueden observarse, en primer lugar, una etapa de aproximación y tanteo que parte del descubrimiento de la máquina por los artistas pioneros (1960-1970 aprox.), una segunda etapa basada en la investigación mediante las primeras metodologías creativas (1975-1990 aprox.) y, finalmente, una etapa de experimentación totalmente digital (1990 en adelante).

Creada con el objetivo comercial de copiar documentos de un modo más ágil, es precisamente éste origen el que hace que muchos artistas mantengan su primer encuentro con la máquina. Es el caso de la artista pionera Sonia L. Sheridan, quién al final de los años 60 estaba envuelta con sus estudiantes en la creación de posters para su distribución durante la convención democrática y que *“Frustrados por el tiempo requerido por la mayoría de los procesos, buscó maneras más rápidas para crear imágenes en serie. Primero quedando intrigada con la fotocopiadora Xerox, y después, pasar a la 3M Thermo-Fax, Sheridan llevó su creatividad única a la*

⁴ OLHAGARAY LLANOS, Néstor: *Del video-arte al net-art*. Editorial LOM, Santiago de Chile. 2002. p.9

*manipulación de la máquina para producir arte.*⁵. Es así como se transforma en una herramienta innovadora que trabaja en la dirección de las proclamas teóricas del momento: desaturización del objeto artístico, imagen múltiple, fragmentación de la realidad, orientación sobre el proceso creativo, desmaterialización del objeto o incluso la teoría de que la realidad resultante es fruto de la velocidad o dromología (Paul Virilio, "Speed and Politics". 1977). Esta última teoría es fundamento de una de las características principales de esta máquina: su instantaneidad ya que "En un mundo de café instantáneo, películas instantáneas, y loterías instantáneas, la copiadora ofrece creatividad instantánea- sin limitaciones."⁶; "El arte instantáneo ha nacido. Rápido, casi más, que una Polaroid, capaz de ver y evaluar tu trabajo, hacer los ajustes necesarios a la máquina, y luego comenzar de nuevo."⁷ Unas propuestas que brotaron como respuesta a un contexto que deseaba un arte automático e instantáneo, donde la noción de tiempo y espacio y su medida, cambian radicalmente y eso es reflejado en la tecnología del tiempo, por primera vez el artista pulsa un botón y se obtiene una imagen en tiempo real.

Cuando la máquina fotocopidora automática llega al mercado se producen, a grandes rasgos, dos situaciones. En unos casos, la máquina, con su función ofimática, es colocada en establecimientos comerciales dedicados a la copia doméstica y, por tanto, el artista con menos posibilidades económicas debe crear en un contexto inusual. "Arte Instantáneo para todo el mundo. Bienvenido a la era del Arte de la Copia. Ahora cualquier persona tiene el potencial de ser un artista o diseñador con sólo pulsar un botón. Esa máquina fotocopidora de oficina, puedes dar por sentado que pasa a ser nada menos que una herramienta de creación de imágenes al instante. Un sueño del artista durante siglos, es suyo por sólo unos centavos por ejemplar."⁸. En otro casos, ésta entra en el estudio del artista que no posee ningún conocimiento precedente sobre la máquina, y transforma este espacio en un *lab* (laboratorio y no taller), y a él mismo en un investigador-experimentador considerando el arte de estos artistas como tributo al modelo de artista en la época digital que valora lo nuevo y lo experimental.

El uso de esta máquina con fines artísticos y por tanto, subvirtiendo totalmente su principal función comercial, da lugar a una serie de procesos automáticos de [re]producción, transmisión e impresión de la imagen que generaron tres usos diversos de la misma tecnología. Por un lado, se le da un uso totalmente experimental e investigativo que conecta directamente con ese espíritu radicalmente experimental del arte digital y que en este caso da lugar al desarrollo de varios movimientos artísticos (Copy Art, Mail Art y Fax Art). Por otro lado, un uso aprovechando únicamente el lenguaje artístico característico de ésta máquina, pero cuya obra final acaba dentro de los parámetros de otras prácticas como el grabado, o incluso dentro del diseño editorial o publicitario. Y finalmente, un uso únicamente como técnica dentro de otros procesos artísticos como puede ser simplemente la copia en un proceso de collage.

Es precisamente el uso experimental y radical de la máquina el que da lugar a uno de los movimientos principales conocido como Copy Art, aunque también ha sido designado como Xerox Art, Electrostatic Art, Electrografía o Electrocopia, sin que ninguna de sus denominaciones haga alusión a su verdadero potencial o innovación creativa. Este movimiento fue evolucionando con el propio progreso de la máquina analógica a la digital transformando el propio proceso creativo como modo de reflexión "Los especialistas producen productos, mientras que los pensadores producen procesos."⁹. El proceso creativo se basa, así, en la metodología procesual denominada "research-creation" en la que una forma única de "conocer" o "aprender" es "hacer". "Es evidente que la tecnología permite el desarrollo del proceso de toma de imagen. El paisaje interior y la exposición de la máquina es un ejemplo de una interacción del artista con las herramientas electrónicas para generar y hacer el proceso de la imagen."¹⁰.

⁵ Frustrated by the time required for most art processes, she sought speedier ways to create serial images. First becoming intrigued with a Xerox photocopier, and then moving on to the 3M Thermo-Fax, Sheridan brought her unique creativity to the manipulation of the machine to produce her art." The Art of Sonia Landy Sheridan. SHERIDAN, Sonia L.: *Art's Passionate Pilgrim*. Hood Museum of Art, USA. 2009.

⁶ "In a world of instant coffee, instant movies, and instant lotteries, the copier offers instant creativity- withing limitations." FIRPO, Patrick; LESTER, Alexander; KATAYANAGI, Claudia: *COPYART The first complete guide to the copy machine*. Horseguard Lane Productions, Ltd. Richard Marek Publishers, New York. 1978. p.10

⁷ "Instant art is born. Quicker, even, than Polaroid you are able to see and evaluate your work, make the necessary adjustments to the machine, and then start again" FIRPO, Patrick; LESTER, Alexander; KATAYANAGI, Claudia: *Ibidem*, p.87

⁸ "Instant art for everyone. Welcome to the age of Copy Art. Now anyone has the potential to be an artist or designer at the push of a button. That office-copying machine you may take for granted happens to be no less than an instant image-making tool. A dream of artist for centuries, it's yours to use for just pennies per copy." FIRPO, Patrick; LESTER, Alexander; KATAYANAGI, Claudia: *Ibidem* p.7

⁹ "Specialists produce products, while thinkers produce processes". LANDY SHERIDAN, Sonia en SIKKEMA, Brent: *The Inner Landscape and the Machine: A Visual Studies Workshop Traveling Exhibition of the Work of Sonia Landy Sheridan*. Visual Studies Workshop, Rochester, NY. 1974.

¹⁰ "Clearly the technology permits the unfolding of the image making process. The inner landscape and the machine exhibition is an example of one artist's interaction with electronic tools to generate and image making process". *Idem*



Ilustración 1. Frame de video: Lieve Prins haciendo pruebas con la máquina en el laboratorio.

Este “*research-creation*” (investigación-creación) es una categoría dentro de las ciencias sociales y las humanidades que habla de los medios contemporáneos así como de los nuevos modos de conocer como metodología que implica experimentar cosas constantemente. En este tipo de obras, el creador-investigador que conecta directamente con el creador digital, utiliza este método para, en un primer contacto creativo, adquirir conocimiento sobre la máquina automática y sus límites mediante la subversión de normas: “*Uso la tecnología de una máquina fotocopidora en cierto modo para forzar una discusión productiva con la máquina, forzándola para hacer cosas nuevas, entonces, a través del trabajo continuo con el medio, se desarrolla una relación creativa.*”¹¹ y a partir de ahí, aprender y evaluar, a través del modo ensayo y error, anticipando acciones que detonen nuevos caminos a seguir en el camino investigación-creación. “*Desde el momento en que pusieron sus manos en una de las muchas máquinas diferentes que pasaron por las aulas, desafiaron a las nociones comunes del uso correcto de la tecnología y se expandieron, distorsionaron, y transformaron sus capacidades como medio de percepción, la apertura de una gran variedad de perspectivas sin descubrir a dimensiones inimaginables del nuevo mundo electrónico*”¹².

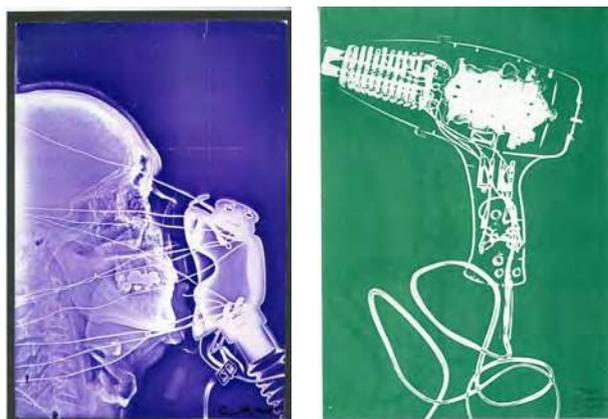


Ilustración 2. Obras realizadas por Cejar mediante Electrorradiografía, la combinación de los Rayos X con una máquina fotocopidora o xerográfica. 1984. Colección MIDE

De este modo, el artista juzga los resultados, sopesa su valor o entidad artística, su certeza en la expresión y la forma. Y, a través de sus propias conclusiones, los artistas construyeron un ambiente de pura reflexión teórica que presumía las características de las obras creadas posteriormente. Hay que destacar que, de modo general, los artistas del Copy Art no buscaban un discurso artístico concreto, sino experimentar y buscar nuevos resultados estéticos mediante un proceso basado en la pulsión lúdica del ser, de la creación como juego. “[...] Y es la consideración que el proceso productivo, o mejor, el recorrido productivo de estas obras se presenta como un recorrido lúdico.[...], estos autores no dejan de destacar que la producción artística debe permanecer como investigación, una investigación que tiene muchas características del juego, a través del cual toma control de las cosas modificándolas, haciéndolas “más cercanas a sí mismo”¹³. Y que además, tiene que ver mucho con la metodología “Do-it-Yourself” apretando simplemente un botón.

¹¹ “If I use the technology of a photocopying machine in certain ways to force a production argument with the machine, by forcing it to do new things, then, through the continuing work with the medium, a creative relationship develops.”. HUEMER, Peter: *Photocopy Medium: From reproduction to production with analogue and digital photocopiers*. 1998.

¹² “From the moment they got their hands on one of the many different machines that passed through the classroom, they challenged common notions of the right use of technology and expanded, distorted, and transformed its capabilities as a means of perception, opening a plethora of vistas to the undiscovered, unimagined dimensions of the new electronic world.”. SHERIDAN, Sonia L.: *Art at the Dawning of the Electronic Era. Generative Systems*. Lonesome Press, Hanover. 2014. p.5

¹³ “[...]Ed è la considerazione che il processo produttivo, o meglio il percorso produttivo di queste opere si presenta come un percorso ludico. [...] questi autori non mancano di sottolineare come la produzione artistica debba presentarsi come ricerca, una ricerca che molte caratteristiche del gioco, attraverso il quale ci si impadronisce delle cose modificandole, rendendole più “vicina a sé”. BARBIERI, Daniele:

Del uso de la máquina también surgen propuestas que la utilizan de un modo menos innovador para seguir un programa fotográfico, publicitario o pictórico determinante de un artista, y que por tanto, sólo hacen uso del lenguaje artístico que les proporciona la máquina o simplemente de su técnica.



Ilustración 3. Charles Arnold Jr. *None II*. 1986. Colección MIDE

Una de las rupturas paradigmáticas que se produce en estas creaciones y que fundamentan la creación digital es la aparición de una interfaz que media en la creación: la pantalla o cristal, en este caso horizontal, dónde el artista coloca los diversos elementos que serán desmaterializados por el barrido de la luz de la máquina. *"Una interfaz que une y separa simultáneamente dos mundos muy distintos: los mundos de los sujetos creativamente activos -ya sean perceptores primarios o productores estéticos en un sentido inmediato-, por una parte, y los mundos de los aparatos y programas por otra."*¹⁴. El cristal se convierte en un "teatro horizontal", como lo llamaba la artista holandesa Lieve Prins, sobre el que ocurren cosas, y que se relaciona con el concepto de "Plano Horizontal" de Leo Steinberg, quién establece que el plano horizontal es el paso de la ventana de ver tradicional del lienzo al plano de producción, que funciona a modo de membrana conectando la naturaleza de la máquina, fría, electrónica con el cuerpo, caliente, analógico. Un intermediario entre las personas y la interfaz como elemento de comunicación y conocimiento. Es la frontera entre el espacio de representación y la del usuario o artista. A través de ella, el mundo real se transforma en un mundo desmaterializado por la luz, que en el caso de las máquinas analógicas, se transforma en materia de nuevo sobre el papel, pero transmutada por el propio lenguaje de la máquina, y su propia gramática o metalenguaje; y que las máquinas digitales permite la opción de convertir su naturaleza completamente en virtual.



Ilustración 4. Artistas creando en el laboratorio del Museo Internacional de Electrografía (MIDE).

Estas propuestas rompen con la estética tradicional, dejando de considerar la obra o el artista como centro de la creación y dando interés hacia el propio proceso, el espacio o el público. Es así como la importancia radica también en que *"La producción se convierte en un subproducto y no en un fin en sí mismo"*¹⁵ pasando de la "imagen-objeto" tradicional a la "imagen-proceso" como se puede ver en la obra *The faxed battery* del japonés Marugiro, una impresión xerográfica de un proceso realizado por una máquina de

Al di là del concettuale, dalla tecnica in poi. Presentación de la exposición Digital Copy Image, de Fabio Belletti e Pierluigi Vannozzi. Circolo Culturale News. Modena, Italia. p.198

¹⁴ ZIELINSKY, Siegfried: *"Informe para la dramatización de una interfaz"*. En *Arte en la era electrónica perspectivas de una nueva estética*. Congreso Internacional. Goethe Institut, Diputació de Barcelona, Barcelona. 1997. p20.

¹⁵ *"Production becomes a by-product and no an end in itself"*. SHERIDAN, Sonia L. en SIKKEMA, Brent. *The Inner Landscape and the Machine: A Visual Studies Workshop Traveling Exhibition of the Work of Sonia Landy Sheridan*. Visual Studies Workshop. Rochester, New York. 1974.

teletransmisión facsímil que fue imprimiendo en tiempo real el rodaje de una pequeña batería de 1,5 voltios sobre el cristal. Este concepto es desarrollado en el arte digital donde *"La forma de la obra contemporánea se extiende más allá de su forma material: es una amalgama, un principio aglutinante dinámico."*¹⁶ dejando de ser un camino incuestionable hasta una objeto final.



Ilustración 5. Hirotaka Mauryama (Marugiro). *The faxed battery*. Imagen enviada por fax. Impresión xerográfica. 1992. Colección MIDE

Otra de las particularidades que supone una ruptura con los paradigmas tradicionales del arte, relacionada con las problemáticas de la reproducibilidad técnica y que conectan con el arte digital es la naturaleza múltiple de estas obras, dejando atrás el concepto de obra única y aurática benjaminiana. La obra concebida por estas máquinas es siempre original, ya que pese a que la fotocopidora fue creada para la copia de documentos, los artistas la utilizan para generar obras originales, entendiéndolo por original aquella obra nueva, que no es copia de otra, y por tanto, no está relacionada con los conceptos de plagio o copia como duplicado. Es precisamente el hecho de que en un primer momento se le denominó al movimiento Copy Art, lo que acarrió problemas conceptuales que en Europa trataron de salvar denominando a las obras *xerografías originales*.

Por otro lado, en muchas de las obras el proceso de copiado, es la forma de construcción de la obra gracias a su naturaleza capaz de producir gran número de copias por minuto. Es decir, se genera un original y, posteriormente, esa obra se sitúa de nuevo sobre el cristal para ampliarla, reducirla, deformarla, degenerarla, moverla, etc., con el fin de conseguir la obra u obras finales. Es el caso del artista alemán Franz John y su animación de video *Instant Copier animation*, una película que realizó partiendo de un único original, a partir del cual creó todas las formas, deformaciones y movimientos. El propio artista ha manifestado que para él la copia (refiriéndose a las diferentes impresiones generadas de un mismo original) es lo transcendental: *"El original es prácticamente nada, tienes que tirarlo a la basura, es sólo una estructura inicial muy aburrida."*¹⁷ Y, finalmente, debemos aclarar que la máquina tiene un atributo como productora de múltiples que transgrede la unicidad, dando lugar a la imagen repetida e incluso infinita del arte digital. Ello no devalúa el original sino que transforma el valor adquisitivo de una obra en valor de exhibición. Como resultado, la obra de arte no va a la galería sino que se expone de modo independiente y promueve un intercambio artístico a través de colecciones privadas que artistas e interesados van coleccionando, comprando o intercambiando. Algo que, sin duda, se acerca al concepto de *Museo Imaginario* del novelista y teórico del arte André Malraux (1901-1976) que forma parte de la obra *La Psychologie del arte* (1951). *El Museo Imaginario* es una obra con 500 ilustraciones en la que Malraux expone su deseo de tener un museo donde gozar de obras reproducidas, luego piensa que, si sólo advertimos las obras que los museos exponen, tenemos una visión parcial de la historia del arte. Una idea que se fundamenta en el *Museo Transportable* de Marcel Duchamp, quien, en 1935, había realizado un museo portátil al que llamo *Boîte-en-valise*, una maleta donde tenía expuesta con reproducciones en miniatura, sus mejores obras. Esta transformación del valor adquisitivo al valor exhibitivo gracias a su multiplicidad y al uso de otros Medios (como hizo el Mail art o el Fax Art) es la propia naturaleza del arte digital que, gracias sobre todo a Internet, y al concepto de museo virtual, pueden ampliar su visionado.

EL MUSEO INTERNACIONAL DE ELECTROGRAFÍA. REFLEJO DE RUPTURAS Y ACTITUDES TRANSFORMADORAS

Sólo unos pocos, sobre todo los propios artistas, han sabido valorar estas propuestas dentro del contexto de ruptura que promovían. Gracias a algunos de ellos, estas problemáticas expuestas pueden ser estudiadas en el único museo abierto que existe a nivel internacional y que se ocupa de la conservación y difusión de éste patrimonio: El Museo Internacional de Electrografía de Cuenca (MIDE). Fundado en 1990 y dirigido desde entonces por el catedrático y artista José Ramón Alcalá Mellado, este centro fue la primera respuesta museística al arte realizado con cualquier tipo de máquinas y procesos relacionados con las nuevas tecnologías de generación, reproducción y estampación de imágenes, como un museo abierto y dinámico, más allá de un simple contenedor de obra tradicional. Su creación fue asesorada por dos de los más importantes artistas de estas tecnologías: Christian Rigal, artista y profesor francés de la School of Visual Arts de Nueva York; y el artista alemán Klaus Urbons, quien crea el *Müsem für Fotokopie* en Mülheim (Alemania) que junto al MIDE eran los dos únicos museos en el mundo con este tipo de piezas, pero que actualmente está cerrado.

¹⁶ BOURRIAUD, Nicolas: *Estética relacional*. Adriana Hidalgo editorial, Buenos Aires. 2008. p.21

¹⁷ Entrevista realizada al artista en el programa Metrópolis nº290. Tv2- 08/02/1990.

El MIDE se funda como lab-museo, cuyo objetivo no sólo es la conservación de ese tipo de arte, sino que se convierte en un centro de investigación sobresaliente internacionalmente cuyas actuaciones han sido la creación de una mediateca especializada en ciencia, arte y nuevas tecnologías; de talleres financiados por empresas internacionales como Canon, Epson o Apple y la investigación entorno a los procesos electrográficos, los nuevos procesos gráficos; y el arte electrónico más puntero hasta el actual Media Art indagando las posibilidades de las tecnologías electrónicas y digitales. Además, una de sus características definitorias es su inclusión en el sistema universitario, pues trabajan o participan en él alumnos de la Facultad así como profesores, artistas o investigadores.

De este modo, en estos 25 años de existencia, el MIDE se convierte en un verdadero laboratorio de nuevas tecnologías dedicado a la gráfica digital y a la impresión y que ejemplifica perfectamente la transición entre lo analógico – digital con las tres colecciones que conforman su patrimonio: La colección de Arte Electrográfico, la Colección de Gráfica Digital y la Colección de Intangibles. Estas tres colecciones muestran la evolución desde las primeras fotocopias analógicas en blanco y negro hasta los grafismos electrónicos de la gráfica digital, pasando por el multimedia interactivo o las páginas web.

La vasta extensión del campo de actuación de los procesos electrográficos es la razón por la que, al tratar de analizar los hitos creativos producidos por los artistas dentro de este particular campo de creación, hace notar que existen tantos enfoques, actitudes diferentes adoptadas por estos frente al uso de los procesos gráficos y tecnologías de la imagen, como objetivos conceptuales y creativos existen en cada momento a lo largo de ese periodo histórico. Sin embargo, se pueden destacar distintas actitudes del artista que muestran el fundamento de lo virtual-digital actual.

La primera actitud destacable en estas propuestas que pueden verse en el MIDE es la de experimentar con la instantaneidad de la máquina automática que desmaterializa todo lo que está sobre el cristal simplemente con pulsar un botón para codificarlo bajo su propio metalenguaje. Son muchos los que como primer contacto con la máquina reproducen lo que tienen más cerca. El resultado son imágenes codificadas a través del propio lenguaje de la máquina: la texturización del tóner, la luz, la escasez de profundidad y la deformación producida por la gravedad al ser una producción horizontal.



Ilustración 6. Rebeca Rackin. *Embroidered Blouse*. 1983. Colección MIDE

Otra de las actitudes destacables del artista es la de experimentar con su propio cuerpo produciéndose esa intersección a través de la membrana de la interfaz, de la naturaleza cálida del cuerpo con la frialdad de la máquina. Es una acción de encuentro y contacto con la máquina y con sus iconografías resultantes en las que la imagen impresa es la parte que la máquina oculta ante el espectador al posicionarse el cuerpo sobre el cristal.



Ilustración 7. Amal Abdenour. *Sin título*. 1974. Colección MIDE

La propia metodología procesual se convierte en actitud de experimentación donde el mínimo error de la máquina, ruptura de ésta o acaso del proceso, puede ser la mejor posibilidad de intervención artística o el más fascinante resultado iconográfico. Una actitud que tiene mucho que ver con el *Glitch Art*, y la pura experimentalidad a través del lenguaje de la máquina, cuando es el hombre quien tiene el poder de decidir si seguir las normas o subvertirlas y que aparezca el error estetizado. *“De un modo extraño y misterioso, la copiadora es una <máquina mágica>. Encontrarás que muy a menudo el “accidente”, lo “no planeado”, y lo “inesperado” producen resultados que nunca habrías llegado a imaginar”*¹⁸.



Ilustración 8. James Durand. *Paisage I&II*. 1985. Colección MIDE

Todas estas experiencias conducen a la necesidad de reproducir o hacer salir el tóner al espacio, de buscar la espacialidad del tóner. Es la reflexión que se genera a partir de la obra *The Copied Gallery* del artista Franz John, quién reprodujo punto a punto, bajo el ritmo de la máquina, las tres dimensiones de la sala de exposiciones elegida. El espectador se encuentra ante un espacio que bien puede ser predecesor de los entornos inmersivos de simulación virtual.



Ilustración 9. Franz John realizando la instalación *The Copied Gallery* (derecha). 1985. Colección MIDE

Consecuentemente, llega la necesidad de buscar la temporalidad del tóner, aunque ya en sí mismo el funcionamiento de esta máquina impone un ritmo específico en el barrido de la imagen. Es la máquina copiadora un antecedente de la holografía actual, como fotografía tridimensional abatida, pero que puede capturar las tres dimensiones gracias a su temporalidad. Esta introducción del espacio y el tiempo continua su evolución y es representada con la telemática en el fax, que permite crear de un lado del mundo y transmitirlo a otro instantáneamente, siendo tanto emisor como receptor necesarios para la consumación de la obra. Es la cavilación de la obra *The faxed battery*, del artista japonés Hirotaka Maruyama (Maruhiro) revisada con anterioridad.

CONCLUSIÓN

La existencia de una necesidad inmediata de realizar Arqueología de todos estos documentos, parte básica de la investigación artística en torno a unas prácticas artísticas en revalorización, obligaron al MIDE a buscar otras estrategias que permitieran su difusión. Esto, sumado a que problemáticas similares acaecían a otra serie de *lab-museos* creados con la fundación de la Facultad de Bellas Artes de Cuenca, provocó que en 2012 se unieran bajo el nombre de Colecciones y Archivos de Arte Contemporáneo de Cuenca (CAAC) con el fin de ofrecer una oferta artística común.

CAAC es actualmente un espacio de recursos patrimoniales y documentales fruto de las investigaciones desarrolladas por los distintos artistas-investigadores, que cualquiera que desee conocer las prácticas artísticas más experimentales, así como el origen de algunos

¹⁸ *“In some strange and mysterious way, the copier is a <magical machine>. You will find that very often the “accident”, the “unplanned”, and the “unexpected” will produce results you could not even begin to imagine”*FIRPO, Patrick; LESTER, Alexander; KATAYANAGI, Claudia: *COPYART The first complete guide to the copy machine*. Produced by Horseguard Lane Productions. Ltd. Richard Marek Publishers, New York. 1978. p.5

de los paradigmas del Media Art actual, deberá tener contacto directo con estos materiales.

La puesta en funcionamiento y divulgación de las CAAC de Cuenca posee el aval del propio Ministerio de Economía y Competitividad, siéndole concedido un proyecto coordinado I+D de Excelencia en su última convocatoria (12/2103). El proyecto, liderado por el grupo de investigación "Interfaces Culturales; Arte y nuevos Medios" y dirigido por el catedrático José Ramón Alcalá Mellado, lleva por título: "Creación y Estudios de las CAAC (Colecciones y Archivos de Arte Contemporáneo) de Cuenca como modelo metodológico para una investigación de excelencia en Bellas Artes" y tiene prevista su duración hasta diciembre de 2016. Participan en él 19 investigadores pertenecientes a 5 universidades con 20 sexenios activos y está dotado con 40.000 € en costes directos y 8.400 € en indirectos. (REF.: HAR2013-48604-C2-1-P) En suma, a nivel particular, el MIDE posee otro proyecto I+D regional con fondos FEDER denominado "Las colecciones de arte electrográfico y digital del MIDE. Gestión, conservación, restauración y divulgación de sus fondos.", obtenido en la convocatoria de Proyectos plurianuales de investigación científica 2014-2017 y que está financiado con 149,057,00 €. (REF.: POII-2014-002-P). El fin de ambos proyectos es que estos materiales, fondos y recursos sean clasificados, conservados y puestos a disposición de los investigadores, y, a partir de ello, pueda ser revisada la Historia de esta rara colección histórica del MIDE en el contexto del trabajo de las vanguardias que transitan del siglo XX al XXI, en la que conceptos y adjetivos como desmaterialización, temporización de la materia, telemática, multiplicidad, hibridación, entre otros, se convierten en fundamentos referenciales y atemporales del arte actual.

FUENTES REFERENCIALES

BARBIERI, Daniele: *Al di là del concettuale, dalla tecnica in poi*. Presentación de la exposición *Digital Copy Image* de Fabio Belletti e Pierluigi Vannonzi. Circolo Culturale News. Modena, Italia. p.198

BOURRIAUD, Nicolas: *Estética relacional*. Adriana Hidalgo editorial, Buenos Aires. 2008. p.21

FIRPO, Patrick; LESTER, Alexander; KATAYANAGI, Claudia: *COPYART The first complete guide to the copy machine*. Horseguard Lane Productions, Ltd. Richard Marek Publishers, New York. 1978. p.10

GRAU, Olivier (ed.): *Media Art Histories*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts / London, England. 2007. p.8

HUEMER, Peter: *Photocopy Medium: From reproduction to production with analogue and digital photocopiers*. 1998.

OLHAGARAY LLANOS, Néstor: *Del video-arte al net-art*. Editorial LOM, Santiago de Chile. 2002. p.9

SHERIDAN, Sonia L.: *Art's Passionate Pilgrim*. Hood Museum of Art, USA. 2009.

SHERIDAN, Sonia L.: *Art at the Dawning of the Electronic Era. Generative Systems*. Lonesome Press, Hanover. 2014. p.5

SIKKEMA, Brent. *The Inner Landscape and the Machine: A Visual Studies Workshop Traveling Exhibition of the Work of Sonia Landy Sheridan*. Visual Studies Workshop, Rochester, NY. 1974.

STEINBERG, Leo: *El plano pictórico horizontal*. En YATES, Steve (ed): *Poéticas del espacio*. Colección FotoGGrafía. 2002. p. 273

ZIELINSKY, Siegfried: "Informe para la dramatización de una interfaz". En *Arte en la era electrónica perspectivas de una nueva estética*. Congreso Internacional. Goethe Institut, Diputació de Barcelona, Barcelona. 1997.p20.

Escuder Viruete, Joaquín

Artista visual y profesor de la Universidad de Zaragoza: Facultad de Ciencias Sociales y Humanas; Departamento de Expresión Musical, Plástica y Corporal; Área de Pintura.

Del objeto en el lugar al lugar sin objeto. Sobre la desmaterialización en el arte contemporáneo.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Objeto, imagen, pantalla, tecnología, representación.

KEY WORDS

Object, space, screen, technology, representation.

RESUMEN

Hasta los primeros años del siglo XX se concebía al objeto en el arte (representado o integrado) en un espacio, un *lugar* (en expresión de Pierre Francastel), desde entonces se asiste a un continuo cambio de paradigma debido a las transformaciones que obran en los órdenes visuales, tanto en la percepción como en la práctica artística. Esos cambios se han acelerado con las revoluciones tecnológicas: tanto en la producción como en la comunicación de imágenes a la hora de difundir el objeto artístico, por lo que se han abierto nuevos planteamientos a la representación, acrecentando una relación óptica más que háptica por parte del sujeto en el arte. En consecuencia, de la presencia física hegemónica del objeto en el arte como *leit motiv* en el pasado, se asiste hoy a su disolución, disminución o ampliación en lo se viene a llamar el campo expandido del arte. Todo ese el objeto físico, tangible, ha pasado a convertirse en datos para habitar en los discos duros de los ordenadores y en los laberintos de la red; objetos artísticos previamente existentes, o no, de una realidad virtual, un arte virtual elaborado por y para los ordenadores que precisan de dispositivos para su visualización: pantallas de proyección. Hoy todo son pantallas, sin embargo éstas no dejan de ser rectángulos como las ventanas que nos hacen mirar atrás para volver al dispositivo de Alberti, a ese otro espacio virtual derivado de la perspectiva del *quattrocento*, donde su soporte, el cuadro mismo, ese objeto, nos ayuda a entender lo que ha pasado desde entonces, una vuelta atrás para entender el sistema que se ponía en cuestión y constatar que la pantalla ha llegado a ser un actual sustituto de esa ventana, real y metafóricamente.

ABSTRACT

Until the early twentieth century the object is conceived in art (represented or integrated) in a space, a place (in the words of Pierre Francastel), since we witness an ongoing paradigm shift due to changes at work in visual orders, both in perception and artistic practice. These changes have accelerated technological revolutions in both production and communication of images in spreading the art object, so have opened new approaches to representation, adding an optical relationship rather than haptic by the subject in the art. Consequently, the hegemonic physical presence of the object in art as leitmotif in the past, is now attending its dissolution, reduction or enlargement it comes to calling the expanded field of art. All that the physical, tangible object has gone on to become data to dwell on the hard drives of computers and network mazes; art objects previously existing, or not, of a virtual reality, virtual art produced by and for computers that require devices for display: projection screens. Today all are screens, but they do not stop being rectangles as windows that make us look back to return the device Alberti, that other virtual space derived from the perspective of the Quattrocento, where his support, the picture itself, that object helps us to understand what has happened since then, a throwback to understand the system that was called into question and find that the screen has become a modern substitute for that window, literally and metaphorically.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad asistimos a una continua ampliación del campo artístico, desde hace relativamente poco tiempo la presencia de todo lo relacionado con él y sus manifestaciones han cambiado la idea de arte. Asistimos a la siguiente paradoja: la representación tiende a ocupar el mismo espacio que el objeto artístico representado —casi se cumple lo que el escritor Jorge Luis Borges narra en un breve relato, donde la cartografía de un territorio imaginario adquiere su igual extensión.¹ Asimismo esa presencia obsesiva todavía se ha visto multiplicada por los dispositivos que nos ofrece la tecnología para contemplar y difundir el arte, que si bien amplían su presencia, a la vez lo encaminan a su desmaterialización.

Lo que se pretende en este artículo es constatar que este proceso de disolución viene en parte dado por el mundo representado en todo tipo de pantallas, que han invadido nuestras vidas y nos proyectan a una realidad sin objetos, evanescente y fugaz, poblada de imágenes y sonidos, que está produciendo cambios en los procesos de pensamiento.² Se trata de una realidad contenida en soportes carentes de solidez: cintas de vídeo, CD, CD-ROM, DVD, MP3. No obstante en el dispositivo visual de la pantalla, en sus innovaciones tecnológicas, no se ha logrado evitar que desaparezca el marco que, en sus múltiples similitudes con la *ventana*, la forma rectangular que comparte con esta, constituye su “materialidad”, su lugar —materialidad también latente en la forma cuadrada que contienen los píxeles en los que ha desaparecido toda relación corpórea con el objeto. Además las formas cuadradas o rectangulares están presentes en toda interfaz de los sistemas informáticos, sin embargo el diseño de estas formas ya se gestaron en el Renacimiento, para “enmarcar” una primera virtualidad, pretecnológica: el origen del sistema de la perspectiva, que trataba de ver el mundo como una ventana; mundo inmaterial el de hoy enmarcado en los límites de pantallas, escenarios de una realidad virtual, diseminada en un catálogo de artefactos: ordenadores, consolas, archivos digitales, PDA que navegan por la red, teléfonos celulares que transmiten fotografías, *BlackBerries*, etc.; múltiples pantallas que hacen del lugar virtual nuevas formas de aproximación a la obra de arte.

1. EL LUGAR SIMULADO

Antiguamente la relación con los objetos de nuestro entorno era directa más que percibida, no existía la necesidad permanente de representar, de transformar la percepción de esa realidad física y táctil, se convivía con los objetos sin más. A partir del tercer milenio a. C. surge la voluntad de representar, de construir una ficción, las evidencias se simbolizan, los hechos dejan de tener sentido para dar paso a las interpretaciones.³ En el devenir de la historia del arte los procesos creativos se hacen cada vez más complejos, alcanzando diferentes grados de iconicidad, pero a partir del Renacimiento se produce un cambio en la concepción espacial introduciendo un primer nivel de desmaterialización en las imágenes. Desde el *quattrocento* irrumpe un nuevo código de representación: la *perspectiva* o “las perspectivas” que coexistieron para codificar ese espacio mental donde aparece el punto de vista del espectador,⁴ el hombre al que se le confiere un lugar en el espacio, en el mundo. El espacio artificial de la perspectiva puede considerarse un primer nivel de *realidad virtual* representada (que no de un *simulacro*, donde la imagen no tiene referencia a lo real); se trata de una virtualidad en un sentido diferente al que se entiende hoy, elaborada por procedimientos matemáticos y geométricos propios de los sistemas de proyección.⁵

A pesar de constituir el primer atisbo de creación de un espacio virtual, el proceso de plasmación de la perspectiva todavía se supeditaba al procedimiento material de la pintura. En aquella época este medio constituía la única *techné* que posibilitaba la producción de imágenes, de ahí que el principal teórico del Renacimiento italiano, Leon Battista Alberti (1404-1472), en su libro dedicado a la imagen, lo titulara: *De pictura* [De la pintura],⁶ una de las obras de su trilogía de las artes, publicada en 1435. Precisamente en este escrito se habla por vez primera del dispositivo de la ventana, para enmarcar el mundo, organizarlo en el plano de la representación de la perspectiva, plano que es la sección de la pirámide visual: “contaré lo que hago cuando me pongo a pintar. Primero, dibujo en la superficie a pintar un rectángulo, tan grande cuanto me place, que es para mí como una ventana abierta desde la cual se verá la ‘historia’”.⁷ El dispositivo de Alberti, que también conoció Leonardo da Vinci, proporcionó una abertura a otro lugar, un espacio virtual que sale de la representación.⁸ El trazo del cuadrilátero abre ese espacio y constituye el gesto inicial anticipador de la

¹ Cita de Jorge Luis Borges: “En aquel Imperio, el Arte de la Cartografía logró tal Perfección que el Mapa de una sola Provincia ocupaba toda una Ciudad, y el Mapa del Imperio, toda una Provincia. Con el tiempo, estos Mapas Desmesurados no satisficieron y los Colegios de Cartógrafos levantaron un Mapa del Imperio, que tenía el Tamaño del Imperio y coincidía puntualmente con él. Menos Adictas al Estudio de la Cartografía, las Generaciones Sigüientes entendieron que ese dilatado Mapa era Inútil y no sin Impiedad lo entregaron a las Inclemencias del Sol y los Inviernos. En los Desiertos del Oeste perduran despedazadas Ruinas del Mapa, habitadas por Animales y por Mendigos; en todo el País no hay otra reliquia de las Disciplinas Geográficas. Suárez Miranda, *Viajes de varones prudentes*, libro cuarto, cap. XLV, Lérida, 1658”.

BORGES, Jorge Luis. “Del Rigor en la Ciencia”. En *El hacedor*. Madrid: Alianza, 2003, p. 119.

² Vid. CARR, Nicholas. *Superficiales ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* Madrid: Taurus, 2011.

³ CHORDÁ, Frederic. *De lo visible a lo virtual. Una metodología del análisis artístico*. Barcelona: Anthropos, 2004, p. 159.

⁴ Vid. WHITE, John. *Nacimiento y renacimiento del espacio pictórico*. Madrid: Alianza, 1994.

⁵ Vid. NAVARRO DE ZUVILLAGA, Javier. *Mirando a través. La perspectiva en las artes*. Barcelona: Ediciones del Serbal, 2000.

⁶ ALBERTI Leon Battista. *De la pintura y otros escritos sobre arte*. Madrid: Tecnos, 1999.

⁷ ALBERTI, cit., p. 84.

⁸ Vid. texto de Joel Snyder, teórico de la visión, donde analiza el impacto de la cámara oscura sobre la visión junto con la influencia del texto de Alberti sobre la perspectiva.

pintura —el germen de la ventana de Alberti— y establece el fundamento prototípico de todas las pantallas electrónicas del presente, que son condición material de todo pensamiento sobre el mundo: del lugar interior al exterior, visible e invisible, en la ciencia y el arte.

El dispositivo de la *pantalla* abre varias líneas para explicar la desmaterialización del espacio virtual. La pantalla conecta con otra analogía de la ventana que la vincula al objeto, nos referimos al espacio *encuadrado* que nos deriva a la noción misma de *cuadro*. Alberti inventó el cuadro como una “ventana portátil”, el cuadro-objeto que se prolonga a las pantallas de todos los dispositivos. La aparición del cuadro evidencia aún más esa materialidad por tratarse de un objeto, objeto en tanto que soporte que se emancipa de otros soportes más pesados: el retablo y el mismo muro arquitectónico. Por tanto el cuadro se erige como una ventana mental y física, encarnando una doble función contradictoria: como ventana abierta al mundo y como objeto transportable. No resulta casual verificar que la implantación del sistema de la perspectiva coincide cronológicamente con la aparición del cuadro; su propia materialidad lo convierte en mercancía, en objeto de uso y de cambio, también de disfrute privado, es en aquella época en torno al quinientos cuando se instaura el coleccionismo de arte.⁹

Con todos los cambios estilísticos, iconográficos y narrativos que se producen en las imágenes durante los siglos posteriores, perdura invariable el sistema espacial del Renacimiento representado en el cuadro. Hay que esperar al impresionismo para encontrar un sistema nuevo de significaciones y solo a principios del siglo XX se transforma el antiguo “orden visual”, como afirma Francastel: “Durante cuatro siglos el sistema figurativo de los años 1430 suministrará a los artistas y a las sociedades, medios suficientes para mantener el diálogo del hombre con la naturaleza constituida como una realidad objetiva. La nueva mutación sobrevendrá solamente en el siglo XIX, el día en que la cultura se entregará a profundizar los mecanismos del pensamiento, el día en que se dejará de postular la realidad estable del mundo exterior y la posibilidad para el hombre de identificar lo real con la percepción”.¹⁰ En ese contexto, el asalto de las vanguardias artísticas impactó bruscamente en ese modo de ver y representar: se originó una ampliación o derivación de cada cuestión planteada en el pasado; podría decirse que cada movimiento, “ismo”, constituyó una faceta o mutación del objeto —metafóricamente ese objeto estalla en fragmentos donde cada fragmento constituye una vanguardia, cada una de las ampliaciones de la mirada. Para esta afirmación debemos entender los planteamientos del arte actual, el porqué de este ordenamiento contemporáneo, que se traduce en el amplio abanico de propuestas de esta “nueva visión”, expansiva en modo *panóptico* frente a la visión *monofocal* (en palabras de Juan Antonio Ramírez); las propuestas que abogan por la autonomía del objeto ficticio frente al real, con su consiguiente desaparición en favor de los entes virtuales.¹¹

2. LA MEMORIA DE LA MATERIA

La primera desaparición del objeto artístico la encontramos en la ruptura de sus límites físicos establecidos: campo expandido del arte, evolución de la escultura, prácticas performativas...; sin embargo la incorporación de tecnologías de la visión establecen cambios evolutivos en el arte: en la creación, difusión, percepción y relación que establecemos con él. No obstante esa omnipresencia de la imagen desemboca por contra en la pérdida de la materia, la sustancia reducida a cifras, a esto hay que añadir los escenarios virtuales en cuyas pantallas la materia se desvanece;¹² si bien la percepción virtual simula algo real, se trata de una realidad informatizada, digitalizada. En un momento la primera tecnología de la imagen que trascendió a la pintura, la fotografía, aún conserva un rastro material —en la composición química de su soporte impresionable a la luz—, conserva un “aura” de las sales de plata sensibles, que en su observación ampliada manifiestan una estructura irregular, estocástica. Las modernas tecnologías de la imagen y sus dispositivos de visionado parten de señales electrónicas que traducen la información a *datos*, datos en código binario. De modo que el proceso de captura-transformación-elaboración cuestiona la realidad para suplantarla por otra, virtual. También con la tecnología digital se altera la idea misma de archivo: los datos convertidos a números pueden modificarse sin que aparezca la primera referencia, más aun, hoy en día la desmaterialización conduce a la inexistencia del archivo físico y en su “deslocalización” se prescinde de los discos duros de almacenamiento, para alojar la información en la red, en “la Nube”. Los píxeles almacenados nos devuelven otra realidad transformada con programas de realidades que no existen, representaciones, desmaterialización en suma que habla de un mundo sin objeto, ligero e inconsistente, donde también cabe cuestionar la relación legal entre el usuario y las plataformas: ¿qué sucedería si se perdieran los archivos *online*, si se bloquearan imágenes en *Facebook* o si el teléfono dejara de fotografiar? El uso extendido de las pantallas inicia el proceso de desmaterialización de todo lo tangible, por consiguiente se han dejado de ver los objetos de la manera tradicional, lo cual induce a replantear el objeto artístico en su forma y en su forma de ser contemplado.

SNYDER, Joel, “La visión como imagen pictórica”. En YATES, Steve (ed.), *Poéticas del espacio*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002, p. 223-243.

⁹ Vid. STOICHITA, Victor I. *La invención del cuadro. Arte, artífices y artificios en los orígenes de la pintura europea*. Barcelona: Ediciones del Serbal, 2000.

¹⁰ FRANCASTEL, Pierre. *La figura y el lugar. El orden visual del Quattrocento*. Caracas: Monte Ávila Editores, 1970, p. 284.

¹¹ Vid. Cap. 1: “Del espacio monofocal a la visión panóptica”. En RAMÍREZ, Juan Antonio, *El objeto y el aura. (Des)orden visual del arte moderno*. Madrid: Akal, 2009, p. 11-39.

¹² CHORDÁ, cit., p. 177-195.

3. LA VENTANA Y LA PANTALLA

Un rastro incorpóreo es todo lo que queda del objeto en el reino virtual, tan solo la pantalla, en la delgadez del *velum* se puede “tocar”, simplemente es el cuadrilátero que “enmarca”, “encuadra” el *lugar* de un *no lugar* (verdadero *mise en abyme*).¹³ La forma ortogonal siempre está en el diseño de los sistemas de información que nos ofrecen las pantallas. Nada más ilustrativo que el sistema operativo de *WINDOWS* —no resulta en absoluto casual esta denominación por Microsoft—, la pantalla puede dividirse en sucesivas *ventanas*, donde cada una muestra texto o imagen.¹⁴ Toda organización de la interfaz está basada así, en patrones racionalistas; hasta las unidades mínimas de información son diminutas ventanas, retículas —que también aparecen en la construcción de la perspectiva. Estos diseños organizativos lógicos proceden del formalismo del Movimiento Moderno y la Bauhaus, y tiene su antecedente en los sistemas gráficos de la taxonomía científica. Así pues el lugar virtual residirá en los soportes de las pantallas: ampliadas, alargadas, extraplanas, de alta resolución, transparentes, de vidrios inteligentes, con portales de *streaming*. Todo el alud de dispositivos tecnológicos hace perder al espectador la noción de ubicación física, como ya sucedía en el cine, en palabras de la investigadora de la virtualidad de la ventana Anne Friedberg: “la pantalla de cine transfiere el aislamiento sensorial producida por la ventana de vidrio en un registro virtual. La fuerza cultural de la pantalla cinematográfica y televisiva produjo una virtualidad arraigada de los sentidos, la eliminación de nuestra experiencia del espacio, el tiempo, y lo real al plano de la representación, pero en forma de visión delimitada, en un marco”.¹⁵ Por otra parte ante las pantallas ya no permanecemos ante posición estática y pasiva, en la interfaz cabe preguntarse ¿dónde estamos cuando vemos la televisión o navegamos con el ordenador? Se abren nuevos interrogantes a la alteridad del lugar y a sus efectos: el espacio material encuentra al espacio virtual en pantallas que pueden ser fijas, móviles e interactivas. La pantalla multimedia disuelve al sujeto (espectador/usuario) con el entorno circundante en un lugar sin límite, en la percepción de varias dimensiones se disuelve la diferencia entre el lugar real y virtual que ha abierto nuevas posibilidades a la creatividad. El replanteamiento de lugar hay que verlo en esta pérdida de la relación espacio-temporal: véase la interconexión en la red, la visita virtual a museos, que ubican la obra artística en una simulación y velocidad constantes, donde no existe la quietud que nos ancle en el lugar de los hechos.¹⁶

4. EL MARCO, PARÉNTESIS DE LO VIRTUAL

Toda esa relación de las pantallas con lo virtual no hace más que acrecentar la tensión entre material e inmaterial. Si toda la percepción y la posición del espectador se altera por la virtualidad y la desmaterialización, se trastoca definitivamente la dialéctica del objeto y su lugar, no hay objeto artístico que conservar, tan solo permanece el *marco* de la pantalla. No importa la duración del flujo de lo indeterminado, solo la imagen congelada sitúa a los fenómenos perceptuales para formar un objeto en su *imago*; así pues cualquier imagen nunca objetiva la realidad, compone elementos separados de lo continuo, la imagen asocia en conjuntos únicos, momentos y aspectos heterogéneos de la experiencia. La imagen expresa un punto de vista, una función, no unos hechos.¹⁷ Además el marco tiene dos funciones: delimitar la obra respecto al mundo circundante y encerrarla en sí misma, el marco es un concepto arquitectónico como la ventana, que relaciona lo interno y externo, por eso tiene algo de material. Al mismo tiempo el marco, cerco o borde, es algo que limita, separa y contiene es algo que define la imagen, como afirma Victor Stoichita: “El borde del marco es lo que define la identidad de la ficción”.¹⁸ El marco, en palabras de Jorge Lozano, especialista en teoría de la información, nos explica que “forma parte de aquel conjunto de dispositivos que toda representación comporta para presentarse en la propia función, en el propio funcionamiento, es decir, en la propia funcionalidad de la representación”.¹⁹ El cuadro, en la acepción de marco, ha dado pie en el lenguaje cinematográfico a la palabra *encuadre*, que viene a definirse como un segmento de la película en el espacio; términos como *framing* o “fuera de campo”, hablan de la imagen enmarcada que se proyecta en una pantalla. Finalmente los marcos son estructuras mentales que configuran nuestra forma de ver el mundo, de organizar el caos, podemos decir que toda palabra evoca un marco.²⁰ Hoy nos hallamos enmarcados, encasillados, clasificados en múltiples marcos-ventana, se utilizan conceptos de lugar mediante expresiones como “conceptos marco”, “marco referencial”; en el lenguaje tenemos una palabra marco, que señala y parcela, la forma neutra del pronombre demostrativo: *esto*. El marco es un paréntesis de la imagen virtual, de su lugar sin objeto, su *parergon*,²¹ su zona de protección.

CONCLUSIONES

La presencia del objeto en el arte fluctúa entre su afirmación material y su desaparición, desaparición acrecentada por las incógnitas de la creación artística contemporánea. Debatir la desmaterialización del objeto artístico y su lugar tiene que ver con esas incógnitas que abren nuevos escenarios virtuales proporcionados por las tecnologías: desde el *computer art* a las videoinstalaciones que, desde sus

¹³ La expresión francesa *mise en abyme* fue introducida en 1893 por André Gide en su *Journal (Diario, 1889-1939)*. La traducción literal es “puesta en abismo”, término procedente del lenguaje de la heráldica para referirse al empleo de figuras dentro de otras en el campo del blasón, término que se aplica en campos tan diversos como la literatura, el cine, el teatro y las artes visuales en general.

¹⁴ FRIEDBERG, Anne, *The Virtual Window : from Alberti to Microsoft Cambridge*. MA: Massachusetts Institute of Technology, 2006, p. 225.

¹⁵ FRIEDBERG, cit., p. 138.

¹⁶ Vid. VIRILIO Paul, *Estética de la desaparición*. Barcelona: Anagrama, 1998.

¹⁷ Vid. Cap. III: “El medio visual”, en: FRANCASTEL, cit., p. 95-152.

¹⁸ Victor I. Stoichita citado por Jorge Lozano. LOZANO, Jorge, “Notas y noticias sobre el marco”. En *Revista de Occidente* N° 317. Madrid: Fundación José Ortega y Gasset, Octubre 2007, p. 105.

¹⁹ LOZANO, cit., p. 105.

²⁰ Ibidem

²¹ Vid. Cap. I “Páragon”. En DERRIDA, Jacques, *La verdad en pintura*. Buenos Aires: Paidós, 2001, p. 49-91.

pantallas, afectan irremediamente a toda la estética actual generando una poética de la desaparición. Toda pantalla comienza con una abertura, un marco, como un cuadro o una ventana; como estos la forma del límite siempre es cuadrada o rectangular heredera de estructuras cartesianas y que es la base de todas las formas de “ventana electrónica”. Las pantallas paradójicamente se vinculan tanto a la materia como a la desaparición de la corporeidad, el dispositivo pantalla es lugar y objeto a la vez. Por otra parte las pantallas de nuestros dispositivos comparten muchos de los atributos de los cuadros en el pasado, como objetos de culto y poder evocador en los museos; asimismo las pantallas que transmiten una realidad virtual han modificado el concepto de lugar en el arte, abocando al objeto a su disolución, pero al mismo tiempo nos invitan a reconsiderar a su precedente: el cuadro, con todos sus avatares y así reconstruir nuestra historia cultural, el papel de la imagen y la codificación de la realidad. En definitiva, la fragmentación del lugar muestra a través de las pantallas la detención de un instante virtual, donde el lugar del objeto artístico, aunque haya desaparecido, se ha trasmutado en la pantalla misma —en granos de arena, de silicio— porque el marco es el objeto mismo que aísla de todo lo demás.

FUENTES REFERENCIALES

- ALBERTI, Leon Battista. De la pintura y otros escritos sobre arte. Rocío de la Villa (trad.). Madrid: Tecnos, 1999. 208 p. ISBN: 84-309-3336-0
- BELL, Julian. ¿Qué es la pintura? Representación y arte moderno. Vicente Campos (trad.). Barcelona: Galaxia Gutenberg; Círculo de Lectores, 2001. 304 p. ISBN: 84-8109-338-6; 84-226-8795-X
- BORGES, Jorge Luis. El hacedor. Madrid: Alianza, 2003. 136 p. ISBN: 978-84-2063-333-6
- CARR, Nicholas. Superficiales ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes? Pedro Cifuentes (trad.). Madrid: Taurus, 2011. 344 p. ISBN: 978-84-306-0812-6
- CHORDÁ, Frederic. De lo visible a lo virtual. Una metodología del análisis artístico. Barcelona: Anthropos, 2004. 224 p. ISBN: 84-7658-690-6
- DERRIDA, Jacques. La verdad en pintura. María Cecilia González y Dardo Scavino (trad.). Buenos Aires: Paidós, 2001. 400 p. ISBN: 950-12-6513-7
- FRANCASTEL, Pierre. La figura y el lugar. El orden visual del Quattrocento. Alfredo Silva Estrada (trad.). Caracas: Monte Ávila Editores, 1970. 341 p. [S.I.]
- FRANCASTEL, Pierre. Sociología del arte. Susana Soba Rojo (trad.). Madrid; Buenos Aires: Alianza; Emecé, 1990. 208 p. ISBN: 84-206-1568-4
- FRIEDBERG, Anne. The Virtual Window : from Alberti to Microsoft. Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology, 2006. 362 p. ISBN: 978-0-262-06252-7
- LOZANO, Jorge. “Notas y noticias sobre el marco”. En: Revista de Occidente Nº 317 (Octubre 2007). Madrid: Fundación José Ortega y Gasset. P. 103-112. ISSN: 0034-8635
- NAVARRO DE ZUVILLAGA, Javier. Mirando a través. La perspectiva en las artes. Barcelona: Ediciones del Serbal, 2000. 244 p. ISBN: 84-7628-291-5
- RAMÍREZ, Juan Antonio. El objeto y el aura. (Des)orden visual del arte moderno. Madrid: Akal, 2009. 224 p. 978-84-460-2956-4
- STOICHITA Victor I. La invención del cuadro. Arte, artífices y artificios en los orígenes de la pintura europea. Anna María Coderch (trad.). Barcelona: Ediciones del Serbal, 2000. 202 p. ISBN: 84-84762829-9
- VIRILIO, Paul. Estética de la desaparición. Noli Benegas (trad.). Barcelona: Anagrama, 1998. 128 p. ISBN: 978-84-339-0092-0
- WHITE, John. Nacimiento y renacimiento del espacio pictórico. Esther Gómez. Madrid: Alianza, 1994. 306 p. ISBN: 84-206-7124-X
- YATES, Steve (ed.). Poéticas del espacio. Antonio Fernández Lera (trad.). Barcelona: Gustavo Gili, 2002. 312 p. ISBN: 84-252-1874-8

Esgueva López, Victoria.

Profesora contratada doctora, Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Dibujo.

ANÍMALES, DIBUJA. Convenio Bioparc.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Dibujo, especies animales, realidad, profesionalización.

KEY WORDS

Drawing, animal species, reality, professional activities.

RESUMEN

Desde tiempos prehistóricos, y a lo largo de la historia, el hombre ha usado el dibujo como lenguaje para la representación de las especies animales. Los motivos más importantes han sido sin duda, la necesidad de conocer, analizar y catalogar estas especies, tanto en su forma como en su comportamiento. De esta **realidad** como punto de partida, surge el convenio del Departamento de Dibujo de la UPV con la empresa Bioparc Valencia.

Dentro de los contenidos de la disciplina del dibujo, está el análisis y representación de diferentes modelos referenciales como son, entre otros, el cuerpo humano, y el estudio de animales. Motivación que consideramos primordial para involucrarnos con esta empresa, que ofrece escenografías muy plásticas, que recrean rigurosamente el hábitat de los animales en la vida salvaje. En ellas, los alumnos encuentran los referentes idóneos, como materia de estudio.

El proyecto da cabida a diferentes iniciativas que posibilitan que el alumnado tenga conocimiento de diversas actividades del ámbito formativo y profesional como son: Talleres didácticos, exposición de obras y actuaciones de merchandising.

Todas ellas, ayudan a hacer visible las tareas realizadas en el proceso formativo, con resultados que, de otro modo, quedarían enmarcados simplemente en el contexto académico, y logra transformarlos en un proyecto tangible, y material, que ayuda a profesionalizar su trabajo.

Para concluir, el proyecto consigue que el dibujo actúe como eje vertebrador de tres pilares fundamentales.

- Como motor de reflexión, y análisis de la realidad.
- Como catalizador de las técnicas gráficas.
- Como actividad profesional en una empresa.

Por lo tanto se muestra el dibujo como un lenguaje real, que ayuda a aproximar a los autores y espectadores, convergiendo en la concienciación de preservar el medio ambiente y los animales representados.

ABSTRACT

DRAWING ANIMALS. Agreement with *Bioparc*.

Ever since prehistoric times, men have used the language of drawing to represent different animal species. The main reason for this has undoubtedly been the need to get to know, analyze and catalogue both the variety of the forms and behaviour of the different species. The agreement between the UPV's Department of Drawing and *Bioparc Valencia* sprang from this initial **reality**.

Analysing and depicting different reference models, including the human body and the study of animals, forms part of the subject of Drawing and was the main reason why we became involved with *Bioparc Valencia*. This park contains a wide range of settings that faithfully represent the animals' habitats in the wild and so provides students with the perfect reference material for their studies.

This project will make it possible for students to obtain experience in different learning and professional areas, such as: teaching workshops, exhibiting their own work and marketing techniques. All of these will highlight the different tasks involved in the learning process, which would otherwise simply remain within the academic context, and will help to transform these tasks into a tangible and material project. It will also help to make the students better professionals.

To sum up, the aim of this project is to let Drawing be seen as the foundation of three fundamental pillars:

- As a motive for reflecting on and analyzing reality.
- As a catalyst of graphic techniques.
- As part of the professional activities of a business company.

Drawing will therefore be shown to be a real language in its own right and one that not only brings artists and public together, but also makes them aware of the importance of protecting the environment and preserving the world's remaining wild life.



1. Participantes en el convenio y alumnos de las jornadas

CONTENIDO

Esta comunicación responde al tema que vertebra el congreso en esta edición: realidad / virtual, y se posiciona en el ámbito de la realidad. Como realidad es el convenio firmado entre el Departamento de Dibujo de la UPV con la empresa Bioparc Valencia el pasado año. Un acuerdo de colaboración pionero entre una escuela de arte y un zoológico. No fue difícil encontrar puntos tangentes a ambas entidades, tanto por sus intereses, como por sus líneas de actuación. A las dos nos une una necesidad estética, el hecho de generar imágenes o escenarios plásticos, y el empleo de escenografías, en las que apoyarnos como referente. En definitiva, prevalece un interés por rodearnos de entornos estéticos.

1. Otra realidad es que la disciplina del dibujo contempla como materia de estudio, la representación de referentes naturales, de entre ellos retazos de naturaleza y animales. Dando repuesta a nuestras necesidades, Bioparc ofrece espacios y escenografías muy plásticas, en las que recrea rigurosamente el hábitat de los animales en la vida salvaje. El zoológico por su diseño, persigue que al visitarlo, nos instalemos en una cuidada recreación de hábitats naturales. Los animales, la vegetación y el paisaje forman un conjunto, donde las barreras quedan ocultas dando sensación de continuidad entre el recinto en el que viven los animales y el espacio que ocupa el público.

2. Una de las cosas más determinantes que puede ofrecer el alumnado de una escuela superior de Bellas Artes, es sin ninguna duda, incluir planteamientos creativos en sus proyectos. Por lo tanto, aquí se muestra la capacidad que tienen los alumnos, de generar imágenes basadas en una realidad, introduciendo algo más de lo que aporta la propia percepción del mundo real.

Por una parte, hemos sido capaces de concretar imágenes con alta capacidad descriptiva y analítica, con un resultado mimético. Y por otra parte, dar visiones que se sitúan en el ámbito de la interpretación. Donde la información aparece sesgada y codificada por unas técnicas determinadas, en las que el carácter propio y la idiosincrasia de dicha técnica es la que determina el aspecto final.



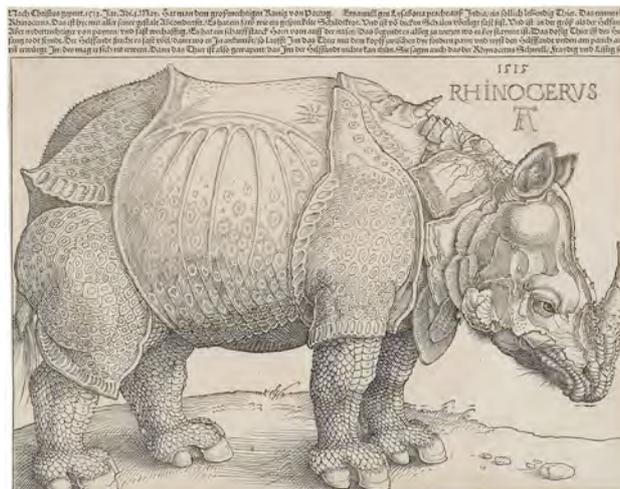
2. María Julia Martínez



3. Betina Valentinova

3. Buscando más puntos tangentes, se ha de tener en consideración el binomio formado por dibujo y naturaleza, fraguado ya hace muchos siglos. El hombre ha usado el dibujo como un lenguaje para la representación de las especies animales, los motivos más importantes han sido sin duda, la necesidad de conocer, analizar y catalogar estas especies, tanto en su forma como en su comportamiento. Los naturalistas fueron los encargados de traer al viejo mundo la catalogación de las especies de animales y plantas que encontraban en las expediciones. Y el conocimiento y difusión que se hacía de ellos en los tratados, dependía de su pericia como dibujantes.

Una anécdota que narra esto con un cariz casi de leyenda, es la historia del grabado del rinoceronte de Durero. El primer rinoceronte vivo llegó de la India al puerto de Lisboa en 1515, lo que levantó gran expectación en la época, por ser considerado una criatura extraña, que se relacionaba con el unicornio y por el gran interés que despertaban los bestiarios. Se ha de tener en cuenta que desde el tiempo de los romanos, no se había visto en Europa dicho animal. En la capital lusa, un pintor llamado Valentin Ferdinand, realizó un boceto con unas anotaciones y detalles del aspecto del animal, y los envió a Nuremberg, ciudad en la que residía Durero. El artista realizó a partir de los escritos y dicha información, el famoso grabado del rinoceronte, que sorprendentemente guarda un parecido asombroso con la realidad, pese a que Durero jamás vio directamente al animal. La estampa del rinoceronte adquirió gran popularidad, fue circulando por toda Europa, y de ella se reprodujeron innumerables copias. Pese a las imprecisiones anatómicas que destila el dibujo, que se asemeja a una armadura humana, fue utilizado en los libros de biología hasta el siglo XVIII.



4. Alberto Durero, Grabado del rinoceronte, 1515

4. En el dibujo encontramos otra realidad que nos une, es el interés en la concienciación y preservación de las especies. Rasgo común también a Bioparc, por ser una fundación que trabaja para la defensa de la vida de los animales. En este punto hallamos la capacidad que posee el dibujo de aproximarnos al elemento representado, tanto para el espectador como para el ejecutor. El propio proceso de dibujar nos ayuda a entender, conocer y estar con el referente, porque es necesario diseccionarlo perceptivamente. Esto

hace que nos sintamos más próximos a las especies que hemos dibujado, porque las conocemos mejor, tanto por su forma y movimientos.

No se puede representar sin conocer ni analizar, con lo cual el autor pasa a sentir una familiaridad con el referente, un apego que se convierte incluso en la identificación de los individuos, en este caso animales. Esto ocurre, tanto en los dibujantes, como en los biólogos o cuidadores, que son capaces de identificar a cada miembro de la manada. En consecuencia, se muestra como el dibujo cumple la función de concienciación hacia el medio ambiente y aproximación a la naturaleza.

En este sentido encaja perfectamente el pensamiento de la ilustradora valenciana Paula Bonet, que afirma que dibujar una figura o un rostro es estar con esa persona mientras se dibuja, e incluso es pasar un rato con ella, conocerla más¹.

5. Por último, en esta enumeración de factores comunes, nombramos uno que no es común sino personal, es la inquietud por la didáctica del dibujo, algo que me ha ocupado en la última década. Y la creencia de que proyectos dinámicos reconfortan el aprendizaje y proporcionan destrezas extras al alumno. Desde la posición como docente, existe un interés por incorporar retos nuevos a los estudiantes, mostrando que la enseñanza del dibujo es a su vez algo cambiante y eterno, cosa que se contempla en los distintos manuales de dibujo escritos a lo largo de la historia. Destacamos dos especialmente, por estar muy distantes en el tiempo, son *El Libro del Arte* de Cennino Cennini, escrito alrededor de 1390¹ y *El manual de dibujo, Estrategias de su enseñanza en el siglo XX*², de 2001 y coordinado por Juan Gómez Molina. Pese a estar separados por cinco siglos, es común el trato de respeto y de emoción hacia esta disciplina imperecedera.

DESARROLLO Y ACTIVIDADES

Actuaciones conjuntas

La iniciativa de trabajar juntos, arrancó como una propuesta abierta, con la posibilidad de dar cabida a diferentes iniciativas y campos de investigación tangentes, porque posibilitan al alumnado a implicarse en actividades del ámbito formativo y profesional como son: Jornadas de trabajo en el parque, talleres didácticos, merchandising, exposiciones, diseño, prácticas de empresa.

Con esa idea de programa abierto se han ido perfilando nuestras actuaciones que sólo se pueden cubrir desde un entorno universitario.

Jornadas de dibujo

Dentro de los contenidos de la disciplina del dibujo, se contempla el análisis y representación de diferentes modelos referenciales como son objetos, vegetales, arquitecturas, elementos del entorno urbano, el cuerpo humano, y el estudio de animales.

La asignatura de dibujo de 2º curso de los grados de Bellas Artes y Conservación es una disciplina formativa e instrumental, que permite al alumno embarcarse en incipientes proyectos personales, mostrando resultados que se extralimitan de lo aparentemente docente, es decir, lo que se presupone académico. Y por otro lado el parque nos ofrece la posibilidad de trabajar del natural y situarnos ante animales inusuales en el entorno urbano. De ahí surgieron las jornadas de dibujo. Durante tres sesiones en primavera, setenta alumnos van a trabajar al zoológico, poniendo en práctica un planteamiento de aprehensión formal e investigación en técnicas gráficas. Esta actividad persigue el entendimiento de la morfología de cada animal y la capacidad que poseen para realizar un análisis. Para lo que es necesario trasladar al ámbito gráfico bidimensional su representación. Además de conocer la síntesis de la luz, y la experimentación con distintas técnicas y procedimientos.

Se comienza por un encaje de aproximación, para entender la forma de manera global y progresivamente se adentran en un estudio más exhaustivo y de detalle de las partes del animal más significativas. Para derivar posteriormente a interpretaciones más libres empleando las técnicas gráficas en seco y en húmedo: lápices de colores, grafito, barras, pasteles, acuarela, tinta.

Taller didáctico

Diez deseos para la esperanza, ha sido la campaña del parque para concienciar que se necesario cuidar nuestro entorno con pequeños gestos diarios. Bajo este epígrafe se ha introducido un taller divulgativo y práctico destinado a escolares, titulado *Ánimate a dibujar la naturaleza*, el taller ha sido impartido por los alumnos de la Facultad de Bellas Artes, con un perfil teórico-práctico. Por una parte se realizó una charla divulgativa que resumía una investigación teórica. Explicando lo que ha supuesto la aportación de los dibujos de Jordi Sabater Pí, biólogo y dibujante catalán del siglo XX, que se especializó en el estudio de primates y aves, y reconocido por ser el descubridor del gorila albino Copito de Nieve. Y por otra se completó con una sesión de trabajo práctico en la que se mostraba el proceso del dibujo de animales apoyándonos en plantillas de figuras geométricas planas.



4, 5. Taller y díptico anunciador del taller

Exposición

Otra actuación es la realización de una exposición de obras que los alumnos han realizado en las jornadas de dibujo. Un total de 90 dibujos se exponen durante los meses de primavera, en la sala de exposiciones de Bioparc Valencia. Esta actividad ayuda a sacar del aula los resultados que quedarían enmarcados simplemente en el contexto académico y logra transformarlos en un proyecto tangible, además de hacer visible la realidad y calidad de las obras, abordadas con diferentes materiales y técnicas gráficas.

Otro propósito de la exposición es mostrar a los alumnos las actuaciones que implica una muestra expositiva colectiva, como son entre otras: gestiones, organización, montaje, diseño de carteles, cartelas. Junto a ella, se ha editado un video divulgativo, que explica la importancia del dibujo en la formación artística, y la relación del dibujo y la animación con el mundo animal.



6. Cartel de la exposición en entrada Bioparc

Merchandising

La posibilidad de generar productos destinados al merchandising que se vendan en tienda, es la aproximación que tiene el alumno a un trabajo profesional, que ve cómo su propuesta se convierte en un producto real del mercado y pasa a ser comercializado. La venta de camisetas es por dónde se va a empezar. El departamento dedicado a la promoción se ha puesto en contacto con alumnos, porque les interesa su obra para reproducirla en camisetas. Previamente ha quedado atada la condición del reconocimiento del autor del dibujo, por lo tanto en el producto ha de aparecer el nombre con el copyright.



7,8. Cristina Comeche Sanz

Prácticas en empresas

Se llevan a cabo unas prácticas de empresa para realizar el diseño y maquetación de tres publicaciones que lanza el parque.

- *La guía del zoo para docentes*, con un formato de revista A4 y 40 páginas, está destinada a docentes de enseñanzas infantiles, primarias y secundarias. Incluye información sobre las especies que habitan en Bioparc Valencia, e indicaciones didácticas de cómo trabajar esa información con sus alumnos.
- Manteniendo el formato de revista A4 y con 35 páginas está la *Guía didáctica para el curso 2015-2016*, que publicita las actividades realizadas en el parque durante el próximo curso lectivo.
- *La guía de identificación de aves del taller Viaje a los humedales*, que distingue las diferentes especies de aves que habitan en la Albufera de Valencia. Con un formato A5 y 25 páginas.

En las tres publicaciones además del diseño y maquetación, se ilustrarán en parte con dibujos realizados por los alumnos de la Facultad de Bellas Artes.

Diseño

En esta disciplina, se está concretando el diseño de una guía del parque en papel y una audio-guía con una estética unitaria de identidad corporativa.

Ofreciendo las habilidades de trabajo de alumnos especializados en diseño gráfico, se prevé crear una guía dinámica e interactiva para el visitante, que contemple animaciones, acciones lúdicas y recorridos específicos que unan circuitos y especies de animales relacionadas, además de aportar la información más objetiva de cada especie y su hábitat.

CONCLUSIONES

Los resultados que hemos mostrado anteriormente son la conclusión más visual y plausible, de que es un proyecto fructífero que no se ha enmarcado sólo en un curso lectivo, sino que se mantiene en cursos venideros. Es una propuesta dinámica y abierta con actuaciones que articulan los distintos campos de trabajo de la Facultad de Bellas Artes, dando la posibilidad que alumnos se centren en acciones profesionales puntuales y diversas.

Nos ha permitido ir más allá de la práctica exclusiva de una disciplina, y adentrarnos en territorios de investigación artística que resultan interconectados y que podemos ofrecer desde una Facultad de Bellas Artes, siendo capaces de cubrir las necesidades de creación y diseño, que suscita el complejo conglomerado que forman una gran empresa.

Para centrarnos en conclusiones más particulares, consideramos que este proyecto propicia que el dibujo actúe como eje que contempla tres pilares fundamentales.

- Motor de reflexión, y análisis de la realidad, que obliga a buscar una solución plástica de un referente complejo.
- Dominio de las técnicas gráficas propias del dibujo, que garantizan los fines representacionales.
- Aproximación profesional de acciones que se enmarcan en una empresa real.

Por lo tanto se muestra el dibujo como un lenguaje efectivo, cuyos resultados se revelan en la exposición, evidenciando que el dibujo y sus técnicas conectan con la realidad de ser un lenguaje tangible e imperecedero.



9. Francisco Baello



10. Ana Gómez



11. P. Rivero

NOTAS

¹ JIMÉNEZ, Jesús: *Paula Bonet: Los rostros cuentan mil historias*, [ref. de 13 de marzo 2014]. Disponible en Web: [<http://www.rtve.es/noticias/20140313/paula-bonet-rostros-cuentan-mil-historias/894920.shtml>]. [Consulta:10 de marzo de 2015]

² Tratado de 115 capítulos que desglosa las técnicas del dibujo y la pintura. Los primeros 30 capítulos, (del V al XXXV) recogen casi exclusivamente los preceptos fundamentales del dibujo, sus técnicas, materiales y procedimientos. Casi es un recetario, de narración sencilla, que explica por capítulos separados cada una de las actuaciones necesarias para la actividad artística. CENNINNI, Cennino: *El libro del arte*. Madrid: Ed. AKAL, 1888. p. 36-61.

³ Manual que da a conocer los procesos de aprendizaje del dibujo del natural, desde un punto de vista actual y basándose en la práctica. GÓMEZ MOLINA, Juan José; CABEZAS, Lino; BORDES, Juan: *El manual de dibujo: estrategias de su enseñanza en el siglo XX*. Madrid: Ed. Cátedra, 2001. p. 141-244.

FUENTES REFERENCIALES

- DÍAZ PADILLA, Ramón: *El dibujo del natural en la época de la postacademia*. Madrid: Ed. Akal, 2007, 328 p. ISBN: 9788446021520
- FACUNDO MOSSI, Alberto: *El dibujo: enseñanza, aprendizaje*. Valencia: Ed. Universidad Politécnica de Valencia, 1999, 376, p. ISBN: 9788477217664
- GÓMEZ MOLINA, Juan José; CABEZAS, Lino; BORDES, Juan: *El manual de dibujo: estrategias de su enseñanza en el siglo XX*. Madrid: Ed. Cátedra, 2001, 654 p. ISBN: 9788437619248
- JIMÉNEZ, Jesús: *Paula Bonet: Los rostros cuentan mil historias*, [ref. de 13 de marzo 2014]. Disponible en Web: [<http://www.rtve.es/noticias/20140313/paula-bonet-rostros-cuentan-mil-historias/894920.shtml>]. [Consulta:10 de marzo de 2015]
- LEYMARIE, Jean: *Historia de un arte. El dibujo*. Barcelona: Ed. Skira-Carroggio S.A. de ediciones, 1979, 268 p. ISBN: 8472542238
- SIMBLET, Sarah: *Cuaderno de dibujo*. Barcelona: Ed. Blume, 2006, 264 p. ISBN:9788480765848
- *95 obras para concienciar sobre la conservación de la naturaleza en la exposición "Dibuja y anima/les"*. [ref. de 20 de febrero 2015]. Disponible en Web: [<http://www.bioparcvalencia.es/2015/02/exposicion-dibujos-concienciar-conservacion-naturaleza-upv-bioparc/>]. [Consulta:30 de marzo de 2015]
- *Arte y defensa medioambiental*. Noticias Universidad Politécnica de Valencia, [ref. 30 de mayo de 2014]. Disponible en Web: [<https://www.youtube.com/watch?v=y7jW06Ziw78&feature=youtu.be>] . [Consulta:6 de marzo de 2015]

Echevarria, Izaskun.

Socia ANIAV, Investigadora, UPV, Dpto Escultura, Laboratorio de Luz.

Prácticas artísticas desde el postcapitalismo. De la crítica institucional a las instituciones críticas.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Lenguajes audiovisuales y cultura social, redes sociales, resistencia y nuevos medios.

KEY WORDS

Audiovisual language and social culture, social network, resistance and new media.

RESUMEN

El cambio de una sociedad de consumo de objetos físicos, a una sociedad de consumo de servicios o bienes inmateriales ha generado múltiples mutaciones en el ámbito social y económico. Nuestra relación con los objetos ha cambiado de manera sustancial, así como las categorías significantes en nuestro entorno cotidiano.

De la misma manera, el papel del artista ha cambiado en las últimas décadas, pasando de ser productor de objetos a generador de contenidos inmateriales. Este nuevo paradigma ha generado la necesidad de identificar un contexto y unos agentes transformados, así como sus relaciones e interdependencias.

La hiperconectividad se ha convertido en uno de los rasgos que caracterizan esta época. La comunicación constante entre individuos ha dado lugar a que surjan multitud de comunidades virtuales sin que muchas veces se materialicen en el entorno físico.

Sin embargo, los artistas siguen estando fuertemente ligados a una materialidad con el mundo y, como analistas de las realidades de sus propios contextos, muchos se han convertido en interlocutores de sectores sociales sin representación. Al fin y al cabo, el arte es un método de conocimiento, de descubrimiento y de representación del mundo basado en el desarrollo de las capacidades críticas.

El desarrollo de estas capacidades para la observación, el análisis y la síntesis de una realidad híbrida ha dado como resultado, la necesidad de encontrarse de manera física y colectiva en el espacio tangible en el que habitan nuestros cuerpos. En unos casos, el resultado ha sido la proliferación de grupos que trabajan juntos bajo un espacio común, en otros, colectivos que comparten unos mismos objetivos a nivel conceptual y se juntan para realizarlos.

Esta comunicación muestra el estado de la cuestión de esta investigación, aludiendo a casos concretos que establecen una primera tipología contextualizada en estados de crisis sistémica del capitalismo.

ABSTRACT

The change from a physical object consumerist society into a service and immaterial goods based one has generated multiple mutations in the social and economic scopes.

In the same way, the artist roll has changed in the last decades from being an object producer to be a generator of immaterial content. This new paradigm has created the need to identify a new context and its transformed agents, the connection between them, and its interdependencies.

Hyper-connectivity has become into one of the main features of this era. The constant communication between individuals has given room to the arising of dozens of virtual communities, which very often do not meet and materialize in the physical environment.

However, artists are still bound to the material world greatly and, as being themselves analysts of their own contexts' realities, lots of them has become into representative of social sectors without representation. After all, art is a method of knowledge, discovery and representation of the world based on the development of critique abilities.

The development of these abilities for observation, analysis and synthesis of a hybrid reality has turned out the necessity of meeting physically and collectively in the tangible space where our bodies live. In some cases, has been the proliferation of groups working together in a common space the result. In some other cases, collectives sharing conceptual aims have met to carry them out.

This communication shows the status of the issue of this research, alluding to specific cases to set up a first typology contextualized in states of systemic crisis of capitalism.

CONTENIDO

“Una experiencia colectiva”

Durante el verano de 2013 realicé un documental titulado “Una experiencia colectiva. Colectivos artísticos con o sin espacio”. En él entrevisté a 9 colectivos artísticos auto-gestionados divididos en dos ejes geográficos. Por un lado, el País Vasco, La Rioja y Navarra; por el otro, Valencia. El trabajo mostraba a los propios colectivos, quiénes son y a qué se dedican, dónde se ubican, qué tipo de programación desarrollan, el tipo de público que acogen, cómo es su relación con las instituciones, cómo se auto-gestionan y su visión sobre el propio concepto "cultura asociativa".

Mi investigación comienza con una experiencia personal: la creación colaborativa de un espacio taller compartido donde se ofrece una programación cara al público. El proyecto abarca desde 2012 hasta 2014. He tenido varias experiencias de talleres compartidos pero ninguno tuvo antes la voluntad de ser tan visible. La autogestión en arte es una necesidad en estos tiempos en los que las estructuras del sistema del arte están desmanteladas, o como mínimo, reducidas a la mínima expresión.

Hasta la actual crisis económica las estructuras creadas permitían que un buen número de artistas, comisarios y críticos constituyesen parte del sistema del arte internacional. Sin embargo, el sistema nacional nunca ha sido capaz de absorber la gran cantidad de productores culturales en activo. Por un lado, debido a la retirada de apoyo económico de fondos públicos a las instituciones artísticas, lo que ha producido en muchos escenarios el vaciamiento de contenidos. Por el otro, debido a que los artistas no han podido acceder a los canales tradicionales del mercado del arte o bien porque los propios canales han dejado de existir debido a una lógica de mercado o bien porque la lógica de los artistas ha cambiado.

El panorama nacional se ha visto tremendamente afectado a raíz de la crisis económica iniciada en 2007. El cierre de galerías y la retirada de financiación a las instituciones artísticas ha puesto de manifiesto un sistema decadente que viene años arrastrando una incapacidad para la consolidación de un modelo vinculado a la sociedad. La brecha entre contenidos y la falta de herramientas o conocimientos para comprender el valor de las producciones artísticas se ha convertido en uno de los factores determinantes que actúan en contra de su propia sostenibilidad. El giro en los programas educativos hacia un conocimiento de las técnicas en lugar de los contenidos y la falta de sensibilización hacia el arte ha supuesto una situación de enorme riesgo para la conservación de un legado cultural y artístico reciente.

El sistema desarrollado durante los 90 y primeros años del 2000 por las instituciones se basó en potenciar el arte como innovación y dio cabida a un pequeño número de artistas noveles, dejando a una gran parte de artistas sin vías de profesionalización. Las actuales estructuras siguen repitiendo el mismo modelo de becas y ayudas a las personas más jóvenes sin tener en cuenta una muerte prematura de estos profesionales por no generar continuidad en sus estructuras. Muchos artistas que llegaron a un estadio profesional antes de la crisis gracias a este sistema, se han visto abocados al vacío más absoluto tras la crisis del mercado del arte, teniendo que abandonar su actividad para dedicarse a otra cosa o salir del país en busca de oportunidades.

Durante las últimas décadas se ha desarrollado un modelo económico híbrido (público-privado), que ha puesto en marcha un proceso de transformación de un campo artístico que ha sufrido la atomización de sus actores sumiéndose en gran medida en una disolución de su práctica tal como la conocíamos hasta el momento.

Las prácticas artísticas han venido a convertirse en productos inmateriales insertados en un entramado difícilmente sostenible tanto a nivel económico como social. Conocer de qué manera actúan hoy los artistas en el campo social, cómo se organizan internamente y qué papel desempeñan son algunos de los objetivos de esta investigación.

Modelos de autogestión en arte

Desde hace unos años asistimos a la eclosión de iniciativas auto-gestionadas de creación de espacios nuevos y modelos propios de gestión cultural por toda la geografía nacional y transnacional. ¿Es un fenómeno propio del momento sociopolítico actual y se basa en nuestros usos y costumbres de la tecnología o está vinculado a la actual crisis económica? Mi propósito es registrar estos procesos y

analizarlos para desarrollar herramientas que sistematicen los procesos para que puedan servir de guía a futuros artistas y creadores. Por ello, nos interesa conocer en especial modelos que propicien la profesionalización de sus actores.

Constituyéndose -o tratando de hacerlo- en agentes legítimos de acción al margen de los centros legitimadores del sistema, muchos artistas han creado espacios nuevos y generado grupos colaborativos vinculados al territorio. La situación de aislamiento sumada a una falta de ingresos económicos ha convertido estos reductos en lugares de creación, un ejemplo para estudiar su estructura social y económica. Desde las prácticas artísticas asistimos a un cambio constante en las estructuras propias del sistema del arte que requieren de su análisis y reformulación.

Uno de los objetivos principales de esta investigación es viajar a otras ciudades tanto nacionales como británicas para conocer de primera mano otros modelos de gestión y otras relaciones interinstitucionales. Asimismo, se realizará un trabajo de campo que vincule los modelos actuales a otras prácticas realizadas en el pasado en la Comunidad Valenciana, y se trabajará activamente dentro del grupo investigador CCCV y como parte de la junta directiva de AVVAC.

Antecedentes del tema de estudio

Existen estudios anteriores en el campo de los movimientos sociales y en concreto en el estudio y análisis de las prácticas artísticas desde la auto-organización dentro de la línea de arte público, resistencia y nuevos medios. Concretamente, desde esta facultad contamos con la tesis de Mijo Miquel Bartual "De la autoformación como práctica instituyente en las metrópolis postfordistas" (2013), que se asienta sobre referentes como "Producción Cultural y prácticas instituyentes. Líneas de ruptura en la crítica institucional" de Traficantes de Sueños (2008), "Contracultura y asentamientos alternativos en la España de los años 90: un estudio de antropología social", Martín Gómez-Ullate García de León (2004), la serie de "[Desacuerdos](#). Sobre arte, políticas y esfera pública en el Estado español" en sus 8 volúmenes desde 2004 hasta 2014 producido y editado por el MNRCRS, o la Editorial Brumaria en sus múltiples publicaciones.

Estado actual de la investigación

En verano de 2014 viajé a Nottingham (Inglaterra) con intención de seguir mi periplo. Mi búsqueda consiste en encontrar modelos sostenibles, económicamente estables que permitan que sus miembros puedan vivir de su actividad profesional. En definitiva, caminar hacia el encuentro de la profesionalización del sector.

En Nottingham hay un movimiento de autogestión muy importante pero decidí central mi investigación en un solo lugar por una cuestión de recursos. Tuve la gran fortuna de caer en el lugar adecuado: *Primary*. Este centro era el que mayor grado de profesionalización tenía. De hecho, como centro de producción artística contaba con un equipo de gestores muy cualificados con una larga trayectoria. Este trabajo sólo fue posible gracias a la inestimable labor de interlocución y gestión de mi amiga Belén Cerezo, artista e investigadora residente en esta ciudad que acordó el encuentro.

Primary es una antigua escuela de primaria reconvertida en centro de producción artística. Han sido los propios artistas los que se han ido organizando en torno a un grupo local que lleva muchos años desarrollando iniciativas de arte público. Las instalaciones son realmente impresionantes y la calidad y dedicación de los artistas residentes y los gestores es enorme. Cuentan con medios suficientes para desarrollar una programación que abarca todo el año y en 2014 realizaron dos publicaciones semestrales, siendo capaces de alojar y producir proyectos de artistas locales y residentes. Se han constituido bajo la forma legal de Charity y se financian con fondos nacionales y locales dependientes del Arts Council England, Nottingham City Council, The Henry Moore Foundation y Foyle Foundation. Las entrevistas se centraron en Niki Russell, comisario programador de *Primary* y miembro fundador de *Reactor* y Tom Godfrey, galerista en *Primary*.

El 29 de Noviembre de 2015 se organiza en Logroño por parte de la asociación cultural Casa de las Musas "Jornadas de centros de creación: En busca de un modelo propio" a las que asistieron Carpe Diem Arte e Pesquisa el colectivo Jazar de Pamplona, Intermediae de Madrid, Hangar Barcelona, etc.

A principio del mes de febrero asistí a las jornadas por "[Un nuevo modelo de ciudad. La lucha de las naves de Ribes en Russafa](#)" organizado por la [Plataforma per Russafa](#), un proyecto muy interesante cuyo proceso vecinal es muy similar a otro ubicado en Bilbao.

A finales de febrero de este año comencé un segundo encuentro con gestores culturales, esta vez en ZAWP Bilbao, en el barrio de Zorrozaurre y de la mano de Ruth Mayoral, socióloga y gestora cultural y una de las fundadoras de este proyecto que nace fuertemente vinculado a una iniciativa vecinal de resistencia ante el plan urbanístico del Ayuntamiento de Bilbao consistente en derribar gran parte de las fabricas desmanteladas y desplazar a los vecinos de sus viviendas. El proyecto cultural ZAWP nace de la asociación Hacería Arteak que cuenta con 17 años de andadura. ZAWP que surge a partir de ahí, ha recorrido ya 7 años y cuenta con un proyecto cada vez más consolidado.

¿Por qué no se paga a un artista?

Desde finales de Abril de este año formo parte de la Junta de la Asociación AVVAC (Artistes Visuals de Valencia, Alacant i Castelló). Existe una creencia social muy extendida que considera que los artistas no deben cobrar por exponer. Hace poco nos topamos con esta pregunta, cuya actitud desafiante encontré tremendamente interesante. Yo pensé, ¿se paga a un artista fallero y no a un artista contemporáneo? Si pensamos con qué elementos trabaja uno y otro, en que espacios muestran su trabajo y a quienes se dirigen, caeremos otra vez en la tediosa diferenciación entre arte y artesanía, y corremos el riesgo de acabar hablando de iluminaciones místicas y lucha de clases. El hecho de hablar de creatividad no significa hablar de musas ni de inspiración. Otra cuestión es cómo cada individuo quiera vivir esa experiencia. Esos términos se refieren más bien a ciertos mitos que hemos heredado de los artistas de la modernidad.

Allá por el año 1995 ya se hablaba de posmodernidad en el campo artístico. Estaría bien recuperar el eslabón perdido. La caída de los grandes relatos y la heterogeneidad en la naturaleza de las propuestas viene dada por la democratización en el acceso a la universidad y en concreto a las enseñanzas artísticas. Este panorama propicia una pluralidad de manifestaciones artísticas, que en la primera década del s. XXI se materializó en el concepto de posproducción.

Pero es posiblemente ese panorama ecléctico el que haya hecho que actualmente aún se confundan cuestiones relativas a la naturaleza del trabajo del artista, ya que todavía cada individuo se acerca al arte desde una posición muy diferente. Aunque esto no significa que no haya un sector profesional en este ámbito.

Lo que es un hecho es que el arte es un método de conocimiento, de descubrimiento y de representación del mundo, basado en el desarrollo de las capacidades críticas. Algo que sin un desarrollo extraordinario de las capacidades para la observación, el análisis y la síntesis sería imposible. Y en esto los artistas llevan toda la vida entrenándose. El ejercicio del pensamiento es un trabajo que se paga, no hay más que ver a los profesionales de otros campos y a nadie le parecerá extraño que un abogado cobre o que un músico cobre. El quid de la cuestión está más bien en porqué no se permite que este sector se desarrolle y se profesionalice.

Metodología a utilizar

Esta investigación se basa en la realización de entrevistas a los agentes activos en centros sociales y autogestionados que se materializará en una instalación audiovisual y un documental. Para ello se comienza con un trabajo de campo a través del que recabar la información necesaria para construir una visión útil a partir de estos modelos. Se establecerán diversas tipologías como vías de hibridación para la financiación de los centros.

- Viajar a las ciudades con nodos auto-gestionados más importantes.
- Entrevistar a los gestores. Grabaciones sonoras y en video. Fotografíar los espacios.
- Transcripción de entrevistas para editar una publicación.
- Plantear una instalación audiovisual y sonora con el material registrado.
- Realizar un documental divulgativo de los modelos económico-sociales estudiados

Planificación temporal y utilidad de la investigación

Durante los próximos 2 años se pretende mantener contacto y recabar información así como desarrollarla propiamente de los proyectos que se citan a continuación:

1. Una primera investigación a través de redes sociales, en contacto con la [Red Transibérica de Espacios Independientes](#).
2. La colaboración con el grupo de trabajo del [CCCV](#) liderado por Teresa Marín del que formo parte que consiste en desarrollar una nueva interfaz y ayudar en la coordinación de una parte del trabajo realizado por [lacolectivalab.org](#): el diseño y volcado de la base de datos a una web dinámica donde poder realizar búsquedas múltiples del panorama valenciano de los últimos quince años.
3. Establecer contacto con los centros vinculados a la *Fundación de los Comunes*: Zaragoza (*La pantera rosa*), Málaga (*La casa invisible*) y viajar a Barcelona y Madrid (*Centro Tabacalera*) fundamentalmente.
4. Realizar el seguimiento de los proyectos de Pamplona y Logroño con los que ya hay relación personal.

—El proyecto [Jazar](#) de Pamplona en la antigua *Ikastola Jaso*, cuenta con cerca de 70 asociados y funcionan. Están montando talleres de todo tipo, grabado, foto, escultura, arquitectura, danza, etc. donde ofrecen cursos de formación. Es un edificio de 5 plantas con un espacio alrededor con árboles y un frontón. Es totalmente auto-gestionado. El edificio lleva cerca de ocho años abandonado porque está ubicado en el trazado del tren de alta velocidad cuyo plan está paralizado por falta de financiación.

—El *Centro Cívico Madre de Dios* en Logroño. Actualmente se está rehabilitando el antiguo convento Madre de Dios, contiguo a la antigua iglesia de Madre de Dios, un edificio cuyo primer asentamiento data de siglo XVII, y cuenta con cuatro alturas, un claustro y un huerto. También lleva cerca de ocho años abandonado. Está siendo gestionado por gente de la Asamblea 15M, entre ellos, un ex-componente del colectivo MURAC, Logroño.

FUENTES REFERENCIALES.

- AGUIRRE, Peio. *La línea de producción de la crítica*. Ayerbe, N. (ed.) 1ª Ed. Bilbao: Consonni, 2014. 241p. ISBN-13: 978-84-16205-06-6
- CANOGAR, D. *Ciudades efímeras. Exposiciones Universales: Espectáculo y Tecnología*. Ollero, J. (ed.); Madrid: Imaginario, 1992. 125p. ISBN: 84-7896-037-6
- COLLER, Xabier. *Estudio de casos*. 2ª Ed. Madrid: CIS, 2000. 144 p. Cuadernos Metodológicos. ISBN: 978-84-7476-387-4
- DELGADO, Manuel. *El espacio público como ideología*. Plaza, V. (ilus.). Madrid: Catarata, 2011. 106p. ISBN: 978-84-8319-595-6
- FEDERICI, Silvia. *Revolución en punto cero. Trabajo doméstico, reproducción y luchas feministas*. ISBN: 978-84-96453-78-4
- FLICK, Uwe. *Introducción a la investigación cualitativa*. 3ª Ed. Madrid: Ediciones Morata, 2012. 324p. ISBN: 978-84-7112-480-7
- GARCÉS, Marina. *Un mundo común*. Monclús, J. (dis.). Barcelona: Bellaterra, S.L., 2013. 154p. ISBN: 978-84-7290-609-9
- GIELEN, Pascal. *El murmullo de la multitud artística. Arte global, política y posfordismo*. Corbeira, D. (dir.); López-Castrillo, H. (ed.trad.), Arozamena, A. (trad.); Miñano, J. (dis.). Madrid: Brumaria, A.C., 2014. 277p. ISBN: 978-84-939935-6-6
- GUTIÉRREZ BRITO, Jesús. *Dinámica del grupo de discusión*. Madrid: CIS, 2008. 148 p. Cuadernos Metodológicos. ISBN: 978-84-7476-450-5
- HARAWAY, Donna J. *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Morant Deusa, I. (dir.coor); Talens, M. (trad.); Randolph, L. (il.); Pérez-Bermúdez, C. (dis.). Madrid: Cátedra, S.A., 1995. 431p. ISBN: 84-3761392-2
- KVALE, Steinar. *Las entrevistas en investigación cualitativa*. 1ª Ed. Madrid: Ediciones Morata, 2011. 200p. ISBN: 978-84-7112-688-7
- MÖNTMANN, N. *Art and its institutions. Current conflicts, critique and collaborations*. Möntmann, N., Stakemeier, K. (eds.); Robinson, M. (trad.); Bode, N., Schmidt, S (ilus.). London: Black Dog Publishing Limited, 2006. 191p. ISBN: 1904772 50 1
- V.V.A.A. *Brumaria 3*. Corbeira, D., Expósito, M.,(ed.); Corbeira, D.(dis.); Bilbao: Brumaria, A.C. 2002. 311p. ISSN: 1696-361X
- MIQUEL BARTUAL, Mijo. "De la autoformación como práctica instituyente en las metrópolis postfordistas". Directores: Marina Pastor Aguilar, Vicente Ponce Ferrer. Universitat Politècnica de València, Facultad de Bellas Artes de San Carlos, 2013.
- V.V.A.A. *Producción Cultural y prácticas instituyentes. Líneas de ruptura en la crítica institucional* [en línea]. Madrid: Traficantes de Sueños, 2008. 245p. ISBN 13: 978-84-96453-31-9 [ref. de 10 de Junio de 2015] Disponible en Web: <<http://www.traficantes.net/libros/produccion-cultural-y-practicas-instituyentes>>
- GÓMEZ-ULLATE GARC A DE LEÓN, Martín. "Contracultura y asentamientos alternativos en la España de los años 90: un estudio de antropología social" [en línea]. Director: Ricardo Sanmartín Arce. Universidad Complutense de Madrid, Departamento de Antropología Social, 2004. [ref. de 10 de Junio de 2015] Disponible en Web: <<http://pendientedemigracion.ucm.es/BUCEM/tesis/cps/ucm-t27859.pdf>>
- V.V.A.A. *Desacuerdos. Sobre arte, políticas y esfera pública en el Estado español* [en línea]. 1-8 vol. Madrid: MNCARS. Arteleku-Diputación Foral de Gipuzkoa, Centro José Guerrero-Diputación de Granada, Museu d'Art Contemporani de Barcelona, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía y UNIA arteypensamiento (ed.) 2004-2014 [ref. de 10 de Junio de 2015] Disponible en Web: <<http://www.museoreinasofia.es/publicaciones/desacuerdos#numero-1>>
- V.V.A.A. *Jornadas de centros de creación: En busca de un modelo propio* [Grabación sonora]. Logroño: Casa de las Musas, A.C., 2014.
- SANCHO RUIZ, Sandra. *Un nuevo modelo de ciudad. La lucha de las naves de Ribes en Russafa*. [en línea] LaVisible. Revista de Gestión Cultural [ref. de 10 de Junio de 2015]. Disponible en Web: <<https://lavisiblerevista.wordpress.com/2015/02/04/nuevo-modelo-barrio-naves-de-ribes-russafa/>>

Feijóo Cid, M^a de la Luz.

Investigador predoctoral, Universidad de Vigo, Departamento de Pintura.

Cuerpo y pintura. Relaciones digitales.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE:

Movimiento, registro, lienzo digital, cuerpo .

KEY WORDS

Movement, record, digital canvas, body.

RESUMEN

El cuerpo humano y la pintura han estado en contacto desde el principio de los tiempos, hecho que se evidencia en la expresión artística más antigua de la humanidad, el arte rupestre. El hombre utilizaba sus manos como pincel para generar, compartir, transmitir información y dejar huella de su presencia en el mundo.

A lo largo de la historia cuerpo y pintura se van distanciando a favor de la representación fiel, pero en el siglo XX con Pollock se produce un punto de inflexión, la pintura y el cuerpo retoman el contacto, no solo utiliza su mano, su cuerpo entero se mueve como un pincel sobre la tela colocada en el suelo. El lienzo se convierte en un escenario para la acción donde sus movimientos quedan registrados.

El arte siempre ha querido interrogar y reflexionar sobre cualquier objeto que se convierta en cotidiano. Con la presencia constante de la tecnología en nuestras vidas, el arte la ha incorporado a sus discursos.

Los movimientos que Pollock dejaba registrados con pintura en la tela, serán ahora sustituidos por píxeles en un lienzo digital.

Programas informáticos dibujan los movimientos realizados con el ratón de ordenador. Una maraña de hilos y puntos en todas direcciones quedan plasmados en el soporte digital a modo de pintura.

El robot llamado Sleep Arte, pinta los movimientos del cuerpo mientras dormimos. El resultado, un curioso cuadro que dependerá del sueño de cada persona.

Un proyecto llamado ARS MOBILIS presentado en la Feria Tecnológica de Buenos Aires captura y explora los movimientos del cuerpo como una expresión artística. Este proyecto permite pintar en un lienzo digital con el movimiento de las manos en el aire.

<http://www.lanacion.com.ar/1577482-en-buenos-aires-una-vincha-para-controlar-la-pc-con-la-mente-y-mucho-mas>

Aunque la tactilidad de la pintura es sustituida por píxeles y el lienzo de tela por un lienzo digital, el movimiento del cuerpo continúa vinculado al proceso y a los resultados de la imagen.

ABSTRACT

The human body and painting have been in touch since the beginning of time, a fact that is evident in the oldest artistic expression of humanity, rock art. The human being used his hands as a brush to create, share, communicate information and leave trace of his presence in the world.

Throughout history Body and Paint are moving away in favor of fair representation, but in the twentieth century with Pollock a turning point takes place, paint and body contact again, not only does he use his hand, his body whole moves as a brush onto the fabric placed on the ground. The canvas becomes a stage for action where his movements are recorded.

Art has always wanted to question and reflect on anything that will become commonplace. With the constant presence of technology in our lives, art has incorporated into his speeches.

The movements which Pollock left registered with paint on canvas, will now be replaced by pixels in a digital canvas.

Software plotted the movements made with the computer mouse. A tangle of wires and dots are reflected in all directions in the digital format as paint.

The robot called Sleep Art paints body movements during sleep. The result is a curious picture depending on everyone's dreams.

A project called ARS MOBILIS presented at the Feria Tecnológica de Buenos Aires captures and explores the body movements as an artistic expression. This project allows digital paint on a canvas with the movement of hands in the air.

<http://www.lanacion.com.ar/1577482-en-buenos-aires-una-vincha-para-controlar-la-pc-con-la-mente-y-mucho-mas>

Although tactile painting is replaced by pixels and canvas fabric by digital canvas, body movement continues to be linked to the process and to the results of the image.

CONTENIDO

1 INTRODUCCIÓN

En esta trabajo se investiga sobre las distintas relaciones habidas entre el cuerpo humano y la pintura desde el principio de los tiempos hasta la actualidad, es decir, desde la relación directa con la pintura en el paleolítico hasta la relación digital actual.

Se le concederá especial importancia a la evolución de:

- Los materiales pictóricos. Desde los orgánicos y minerales de la prehistoria hasta los dispositivos y programas actuales.
- Las razones que llevan a pintar. Desde ritos los mágicos de los primeros tiempos hasta los lúdicos o estudios diversos de hoy en día.
- Los soportes. Desde las rocas de las cuevas en el paleolítico hasta los soportes digitales.

El objetivo de este trabajo es demostrar que a pesar de la evolución en los materiales pictóricos, en las razones para pintar y en los soportes, el cuerpo humano sigue vinculado a los procesos y resultados de las imágenes.

2 ANTECEDENTES.

2.1 Relación directa. Paleolítico

“El arte es una de las expresiones de ese genio que empuja sólo al hombre, entre los seres de la Naturaleza, a reproducir, en los mil aspectos de su actividad, el gesto del demiurgo, y le condena, por los siglos de los siglos, a una perpetua superación.”¹

El cuerpo humano y la pintura han estado relacionados desde el principio de los tiempos, prueba de ello es la expresión artística más antigua de la humanidad, el arte rupestre.

No hay una fecha concreta sobre el surgimiento de la pintura pero las primeras representaciones gráficas datan del Paleolítico Superior.

Las pinturas rupestres se caracterizan por plasmar en las paredes rocosas de las cuevas, cuerpos de humanos o parte de ellos, escenas de la vida cotidiana (que continuarán representándose a lo largo de la historia del arte), signos, figuras geométricas y sobre todo

¹ BAZÍN, Germain: *Historia del arte: de la prehistoria a nuestros días*. Omega, Barcelona, p. 9 , ISBN: 84-282-0291-5

escenas de caza entre animales y humanos.

No se sabe cuales eran las razones que llevaban a los humanos del Paleolítico a realizar esas pinturas. Algunos antropólogos sospechan que estos hombres creían que garantizaban su caza al pensar que esos animales se encontraban allí, que no eran solamente unas pinturas, sino que estaban contenidos en ellas. Por esto “los especialistas en arte paleolítico consideran que las pinturas rupestres formaban parte de ritos mágicos destinados a fomentar la suerte y la abundancia en la caza.”^c Pero quizá la razón de estas representaciones era el deseo de producir arte como sostiene Bazín al afirmar:

“(…) si los figuras de animales pintados en las paredes de las cavernas de Dordoña y Altamira son obras maestras de naturalismo que ninguna civilización superará, es porque al ejecutarla, el hombre primitivo estaba animado por la convicción profunda de que creaba.”²

Los materiales que empleaban para pintar eran sustancias minerales como el carbón, óxido de hierro, manganeso, cinabrio, arcillas y otros materiales orgánicos como sangre, huevos y grasa. Dichas sustancias las mezclaban para obtener los pigmentos. Los colores más utilizados eran los rojos, ocre, naranjas, amarillos, blancos y negros. Normalmente estos pigmentos se aplicaban con las manos extendiéndolos con los dedos pero otras veces se valían de algún otro instrumento.

Lo realmente sorprendente es que se han encontrado manifestaciones artísticas del arte rupestre en todos los continentes.



Altamira, mural con dibujos y manos en positivo y negativo.

En la mayoría de las pinturas utilizaban sus manos para extender el pigmento, sus manos se convertían en su pincel. La pintura se puede decir que surge de la necesidad que siente el ser humano de generar, compartir y transmitir información.

“El artista primitivo es un mago cuyo dibujo tiene un valor de encantamiento, y si se ciñe con tanta atención a la verdad viva, es para dar a estas formas el máximo valor de reproducción, la virtud propia de la *criatura*”³

Soporte: roca. **Razones:** ritos mágicos. **Materiales:** minerales y orgánicos.

2.2 Relación indéxica. Origen de la pintura según Plinio el Viejo

Plinio el Viejo (siglo I d.C.) nos cuenta en su *Historia Natural*, cual fue el origen de la pintura, nada se sabía por aquel entonces de las pinturas rupestres. Plinio explica ese origen a través del *Mito de Boutades*:

El amado de una muchacha de Corinto hija de un alfarero llamado Butades, debe irse lejos. La víspera de su partida la muchacha dibuja en una pared el contorno de la sombra de su amado proyectada por la luz de una vela. El material que utiliza para ello es el carbón.

La muchacha crea una imagen que sustituye a su amado, la razón de este impulso es la inmediata partida, para recordarlo, retener su imagen y quizás su alma y también para exorcizar el peligro de muerte. Este último caso nos recuerda a los ritos mágicos de las pinturas rupestres.

² Ibidem. p. 9

³ Ibidem. P. 8

“La sombra es la imagen para el recuerdo, es decir, para hacer presente lo ausente(...) la semejanza de la sombra desempeña un papel esencial(...)el contorno de esta sombra, fijado en la pared, eterniza una presencia bajo forma de imagen, consolida una instantánea.”⁴



Joseph-Benoît Suvée (1743-1807): "Butades o el origen de la pintura", 1791. Groeninge Museum, Brujas.

La sombra es producida directamente por el cuerpo de su amado, y el contorno es dibujado directamente de la sombra, este hecho establece una relación indéxica entre cuerpo, sombra y pintura. Lo que queda dibujado en la pared es el cuerpo de ese hombre en negativo, su ausencia.

Pero el hombre no queda satisfecho con representar la sombra, sino que siente gran interés por plasmar el mundo real.

Soporte: pared. **Razones:** exorcizar y recordar. **Materiales:** minerales.

2.3 Distanciamiento entre el cuerpo y la pintura

Las imágenes debían plasmar la realidad y para ello cuanto más exacta al efecto de la visión más se habría conseguido el objetivo. Como declara Bryson "...se concibe la pintura como una competencia entre técnicos por la producción de una réplica tan perfecta que el arte le quite la palma a la naturaleza".⁵

El hombre al intentar plasmar la realidad va perdiendo la relación con la pintura. Utiliza como medio el pincel e intenta disimular la pincelada y todo gesto humano llevando la pintura al camino de la ilusión.

2.4 Relación sentimental y de sensación

Es durante el Romanticismo donde se aprecian ciertos cambios, el pintor empieza a dejar plasmados sus sentimientos sobre el lienzo, y en el impresionismo sus sensaciones, el pintor y la pintura comienzan a estrechar vínculos.

Soporte: lienzo, papel, tabla. **Razones:** sentimentales, sensoriales. **Materiales:** óleo, acrílico.

2.5 Relación: el cuerpo herramienta pictórica. Los movimientos del cuerpo quedan plasmados en la tela

Después de las vanguardias, la pintura continúa su andadura de ruptura con la realidad y busca nuevas vías de expresión.

Tras la Segunda Guerra Mundial la presencia de numerosos artistas en Nueva York de las vanguardias europeas, sobre todo del surrealismo, influyen en el nacimiento del expresionismo abstracto en el que se distinguen dos vías. Una vía sería la pintura de campos

⁴ STOICHITA, Victor I.: *Breve Historia de la Sombra*. Siruela, Madrid, 1999, p. 19, ISBN : 84-7844-439-4

⁵ BRYSON, Norman: *Visión y Pintura. La Lógica de la mirada*. Alianza, Madrid, 1991, p. 20, ISBN : 8420671126

de color y la otra y más importante para el estudio de nuestra investigación, sería la gestual o *Pintura de Acción* conocida como *Action Painting*, en la que destacan artistas como Pollock, de Kooning, Kline, Motherwell, Gorky y Hoffmann. La ejecución de esta pintura es totalmente espontánea, los cuadros que en principio son de tamaños convencionales van evolucionado hacia grandes formatos y adquiere gran importancia el movimiento del cuerpo, la velocidad, la energía, los gestos vinculados al automatismo, a la pulsión que surge del interior de la persona, siendo el azar una de sus principales características. El espectador ya no tiene que ponerse en un punto fijo para observar el cuadro, su cuerpo debe moverse para recorrerlo.

El cuerpo del artista actúa como un vehículo entre lo interior y exterior. El hecho de pintar es el diálogo entre el pintor y su obra. A través de las obras vemos lo invisible, el interior de la persona.

Wedever afirma que: "El <<automatismo psíquico>> que no fuera alcanzado por el surrealismo, es materializado aquí por primera vez en el verdadero sentido de la palabra. En un estado de ensoñación inconsciente, el pintor se abandona por completo a sus emociones."⁶

El Action Painting rechaza todo convencionalismo estético, se caracteriza por carecer de relación con todo lo objetivo, los expresionistas abstractos van eliminando toda referencia figurativa. Pollock es el máximo exponente.

Jackson Pollock fue el artista más importante (representativo) del movimiento que se conoce como Expresionismo Abstracto. Hubo un cambio de paradigma producto del pesimismo después de la segunda Guerra Mundial donde los artistas atacan las convenciones establecidas. Hasta ese momento la pintura se había considerado algo invariable.

En 1947 Pollock cambia su modo de trabajar: primero arranca la tela del bastidor eliminando la tensión a la que está sometida en el bastidor, después la coloca en el suelo y rodeándola comienza a derramar pintura con palos, pinceles o directamente desde el bote. Esta técnica que traslada el cuadro de la posición vertical a la horizontal y que prescinde del virtuosismo del artista en favor del azar se denominó *dripping*.

El lienzo colocado en el suelo se convirtió en un escenario para la acción por lo que este proceso fue calificado por el crítico Harold Rosenberg como *Action Painting*.

"Harold Rosemberg... la obra de pintores como Jackson Pollock debería deominarse *acción painting*, sugiriendo que la esencia de la obra no es lo que ves, sino lo que hace el pintor: la premisa común del S.XX..., de que la pintura iba a ser valorada ante todo como una prueba de la actividad creativa. Ciertamente Pollock parecía centrarse en las fotografías no de sus pinturas, sino de él pintando."⁷

Con la "pintura de acción" la autoridad de la mano y del ojo del pintor cederán su hegemonía al cuerpo. Al desplazar la tela al suelo se produce una estrecha relación física entre pintor y pintura. El recorrido corporal del proceso pictórico queda reflejado en la obra resultante. Se produce con Pollock un cambio de paradigma.

A partir de Pollock surgen numerosos artistas que implican el cuerpo en el proceso pictórico este sería el caso del grupo Gutai,, Carolee Scheemann, Shigeo Kubota y Heather Hansen entre muchos otros.

Soporte: lienzo, papel, suelo. **Razones :** plasmar la pulsión interior. **Materiales:** óleo, acrílico, ceras.

3 RELACIONES DIGITALES ENTRE CUERPO Y PINTURA

El arte siempre ha sentido la necesidad de interrogar y reflexionar sobre cualquier objeto o fenómeno que se convierta en cotidiano. Con la presencia constante de la tecnología en nuestras vidas, el arte la ha incorporado a sus discursos.

Esos dispositivos tecnológicos con funciones específicas se han convertido en herramientas imprescindibles en nuestra vida y como nueva incorporación en ésta, el arte se apropia de ellos, los utiliza como material para sus obras e investiga sus posibles efectos. El arte digital se convierte en una nueva expresión de arte en el mundo contemporáneo. Aunque "Los artistas han experimentado siempre con nuevos medios y, a través de ellos, han ponderado (y complicado) la relación existente entre la cultura y la tecnología"⁸, en este estudio nos centraremos en aquellos dispositivos digitales que de alguna manera relacionen el cuerpo humano o parte de él con la pintura.

Los movimientos que Pollock dejaba registrados con pintura en la tela, serán ahora sustituidos por píxeles en un lienzo digital.

Se han desarrollado diferentes aplicaciones o programas que reflejan en un lienzo digital los movimientos producidos por el cuerpo.

Soporte: digital. **Razones:** lúdicas, médicas, estudios varios, artísticas. **Materiales:** programas, dispositivos.

⁶ WEDEWER, Rolf: *El concepto de cuadro*. Labor, Barcelona:, 1973, p.78, ISBN : 84-335-7505-8

⁷ BELL, Julian: *¿Qué es la pintura?: representación y arte moderno*, Nueva Galaxia Gutenberg(etc), Barcelona, 2001, p. 132, ISBN : 84-8109-338-6

⁸ MARK, Norberto, REENA, Jana: *Arte y nuevas tecnologías*, Taschen, Köln ; Madrid (etc), 2006, p. 25, ISBN: 3-8228-3039-9

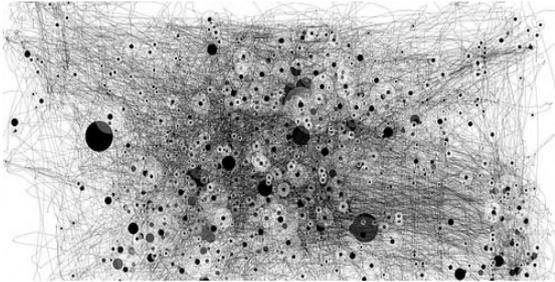
3.1 Ejemplos:

3.1.1 lograp

IOGRAP es un programa que permite registrar la actividad del cursor del ordenador durante el tiempo que le proponamos.

Una vez activado, al mismo tiempo que estas realizando las tareas con el ordenador, estas realizando un cuadro.

El resultado de este registro es una maraña de hilos en todas direcciones y puntos de distintas dimensiones. Los hilos son el resultado del recorrido del ratón y los puntos son el tiempo en reposo del cursor, el tamaño de éstos depende del tiempo en espera, IOgrap nos muestra de forma pictórica los movimientos del ratón. La imagen plasmada en el soporte digital nos hace recordar los cuadros de Pollock.



Movimientos de ratón durante un día de trabajo, 2012

3.1.2 Ars Mobilis

Con el avance tecnológico conseguido en sensores que reconocen el movimiento, se ha desarrollado una interface simple para dibujar y pintar, sin ningún tipo de controlador, en la pantalla del ordenador.

Este proyecto llamado *Ars Mobilis* fue presentado en Buenos Aires en la feria tecnológica en 2013 por alumnos de ingeniería informática.

En esta aplicación el usuario con tan solo mover las manos en el espacio puede dibujar a tiempo real en un lienzo digital. La aplicación también es capaz de capturar de manera independiente y simultanea el movimiento de varias manos . El registro del movimiento de sus manos sobre un lienzo digital se convierte en expresión artística.



Mariano Merchante, creador del proyecto ARS MOBILIS, 2013

<https://www.youtube.com/watch?v=W0j-jUHYSzw>

3.1.3 Entre líneas

Entre líneas, proyecto realizado Lorena Mal, registra todos los movimientos de las manos mientras respondemos a una pregunta.



Lorena Mal, *Entra líneas*, 2012

El proyecto consiste en explorar la reacción gesticular de distintas personas ante una pregunta y dibujar por medio de procesos digitales cada una de las reacciones.

Como cada persona gesticular de forma diferente, los resultados de los dibujos digitales son completamente distintos. Las personas dejan registrados sus gestos, a modo de dibujo, en lienzos digitales.

<https://vimeo.com/lorenamal>

3.1.4 Dibujar y escribir con los ojos

El investigador Jean Lorenceau integrante del CNRS (Centro Nacional de Investigación Científica), ha desarrollado una tecnología que hace posible escribir y dibujar con el movimiento de los ojos.

Un rastreador ocular llamado oculómetro o eye tracker, que tiene una cámara infrarroja, captura los movimientos de los ojos, el sensor puede seguir el movimiento de éstos en todo momento.

El usuario solo tiene que sentarse delante de una pantalla especial y mover los ojos a modo de lápiz, la cámara se encarga de filmar el ojo y el ordenador de detectar el movimiento. En este caso es el movimiento de los ojos el que queda registrado en el lienzo digital. Este nuevo sistema de dibujo y escritura puede ser de gran ayuda a personas con parálisis o que han perdido sus brazos.



Jean Lorenceau y letras cursivas escritas con los ojos, 2012

<https://www.youtube.com/watch?v=6VG7quTCefg>

3.1.5 Proyecto personal para el arte

Actualmente estamos desarrollando un programa que nos permita registrar los movimientos realizados por los pies y las manos durante la creación de un cuadro. Obtendremos de esta manera dos cuadros al pintar uno.

El objetivo de esta investigación es comparar los registros de los movimientos realizados durante la creación de un cuadro de caballete con los de la creación de un cuadro de acción.

Para llevar a cabo este proyecto, conectaremos sensores de registro de movimiento en las manos y en los pies del pintor, que a través de un programa informático, quedarán plasmados en un lienzo digital.

Además de comparar los lienzos digitales obtenidos, será muy interesante observar cada cuadro físico con su cuadro digital correspondiente, ya que este último contiene todos los movimientos que fueron necesarios para generar el primero.

4 CONCLUSIÓN

El cuerpo humano desde el principio de los tiempos hasta la actualidad ha estado relacionado con la pintura.

Las razones que llevan al hombre a pintar han cambiado, desde los ritos mágicos en las pinturas rupestres o en el origen de la pintura de Plinio, pasando por pintar las emociones en el romanticismo, sensaciones en el impresionismo o plasmar en el lienzo la pulsión interior en la abstracción gestual, hasta la actualidad que pueden ser lúdicas, artísticas, médicas o estudios diversos.

Los soportes también sufren cambios, desde las paredes rocosas de las cuevas, posteriormente las paredes lisas, después papeles, lienzos, suelos, hasta llegar a los soportes digitales.

Los materiales que en un principio eran minerales u orgánicos, después acrílicos y óleos, son sustituidos en el arte digital por dispositivos y programas.

Los cambios producidos en las razones, los soportes y los materiales son extraordinarios, pero el movimiento del cuerpo continúa vinculado al proceso y a los resultados de la imagen.

FUENTES REFERENCIALES

Bibliografía

BAZÍN, Germain: Historia del arte: de la prehistoria a nuestros días. Omega, Barcelona, p. 9, ISBN: 84-282-0291-5

BELL, Julian: ¿Qué es la pintura?: representación y arte moderno, Nueva Galaxia Gutenberg(etc), Barcelona, 2001, p. 132, ISBN : 84-8109-338-6

FERNANDEZ Fariña, Almudena: Pintura Site, Arte dardo, Santiago de Compostela, 2007, ISBN : 978-84-92772-52-0

BRYSON, Norman: Visión y Pintura. La Lógica de la mirada. Alianza, Madrid, 1991, p. 20, ISBN : 8420671126

MARK, Norberto, REENA, Jana: Arte y nuevas tecnologías, Taschen, Köln ; Madrid (etc), 2006, p. 25, ISBN: 3-8228-3039-9

STOICHITA, Victor I.: Breve Historia de la Sombra. Siruela, Madrid, 1999, p. 19, ISBN : 84-7844-439-4

WEDEWER, Rolf: El concepto de cuadro. Labor, Barcelona:,1973, p.78, ISBN : 84-335-7505-8

DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS

<http://bahiaesar.com/2013/05/08/ars-mobilis-como-pintar-en-una-pantalla-sin-pinceles/> Consultados el 3/04/2015

http://www.researchgate.net/publication/261997866_Beta_but_Not_Gamma_Band_Oscillations_Index_Visual_Form-Motion_Integration Consultada el 5/04/2015

<http://www.border.com.mx/?portfolio=lorena-mal-entre-lineas> Consultado el 3/04/2015

Francisco García, José.

Investigador predoctoral de la Facultad de Bellas Artes, Universidad de Vigo.

El espacio remoto: Formas artísticas de intervención desde Internet sobre el espacio.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Espacio, Internet, Metaverso, Arte.

KEY WORDS

Space, Internet, metaverse, art.

RESUMEN

La red ha constituido un campo de exploración desde el punto de vista artístico desde su nacimiento. Ha respaldado movimientos que, en torno a sus posibilidades, se han constituido como el arte de los nuevos medios o, específicamente, el net art. Internet ha hecho posible, al margen de impedimentos geográficos, la interconexión de información y, a su vez, ha posibilitado un mundo virtual como el metaverso, que en una de sus variantes, *Second Life*, se ha ido estructurando a imagen del real, que para el arte constituye un nuevo campo en el que investigar con unas características propias del contexto virtual en el que se encuentra.

La red, por otra parte, se define para el arte como una herramienta a explotar en el terreno artístico con intenciones que buscan aplicar su capacidad interconectiva a nivel mundial, que, a su vez, permite desarrollar arte en base a conceptos de telepresencia e interactividad sobre el espacio, bien sea de carácter físico o virtual.

Así pues, el espacio artístico se constituye a través de la red de forma bifida; por una parte, encontrando un lugar de acción artística que conlleva un campo de nuevas posibilidades virtuales impensables en la realidad y, por otro, la posibilidad de una práctica artística global.

ABSTRACT

The network has become a field of exploration from the artistic point of view since birth. It has supported movements, around their possibilities, have become like art or new media, specifically, net art. Internet has made it possible, regardless of geographical impediments, the interconnection of information and, in turn, has enabled a virtual world like the Metaverse, in one of its variants, *Second Life*, has been structured in the image of the real, for art is a new field in which to investigate some characteristics of the virtual context in which it is located.

The network, on the other hand, is defined for art as a tool to exploit in the arts with intentions interconnective seeking to apply its global capacity, which, in turn, enables the development of art based on concepts of telepresence and interactivity about space, either physical or virtual character.

Thus, the space becomes art through forked shape network; first, finding a place of artistic action that constitutes a field of new possibilities unthinkable virtual reality and, second, the possibility of a global artistic practice.

CONTENIDO

La última década del siglo XX dejó tras de sí una red de interconexiones telemáticas que es Internet, que en pleno proceso de desarrollo, más de una década después, sigue en un estado inicial a pesar de su importante evolución exponencial. Esto nos da idea del sinfín de posibilidades que, con el tiempo, esta herramienta global puede abrir en una multitud de campos. Situándonos en el presente y mirando hacia atrás, apreciamos sus repercusiones en casi todos los campos. Nuevos modos de hacer han sido generados en base a las posibilidades que la red permite, especialmente, en el ámbito de las telecomunicaciones, pero sus posibilidades se extienden a campos tan aparentemente distantes como el arte. Dentro de éste y con una tendencia cada vez más consolidada, se da lugar a una bifurcación del espacio artístico. En esta división, cada vez cobra más protagonismo el espacio virtual frente al físico (aunque cada uno sigue manteniendo sus peculiaridades en su relación con el espectador).

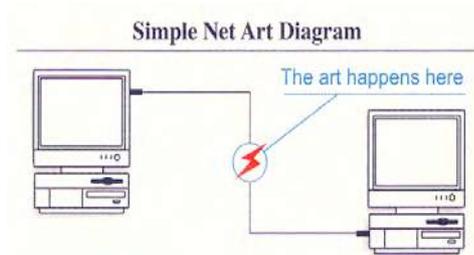


Diagrama sobre el net art del equipo MTAA, 1997

No es la red en su condición de “media” tan sólo un canal por el cual distribuir arte, localmente o a cualquier otro punto del planeta que disponga de una conexión a Internet permitiendo, no sólo al espectador, tomar contacto con una realidad artística además de darle la posibilidad de probablemente interactuar de alguna forma con lo que se está haciendo a kilómetros de distancia. Esto contribuye a la creación de comunidades deslocalizadas de información y discusión en torno al arte como *Rhizome* (Alemania, 1996)¹ centrada en la exhibición y discusión en torno al arte de los nuevos medios u otras de temáticas artísticas más generales, como la revista digital *art forum*², también alemana y especializada en arte contemporáneo en general. Desde aproximadamente el año 1993 en el que se crea *jody*³, la red se convierte, además de en un espacio de comunicación, en un espacio de acción y una herramienta desde un punto de vista artístico. Los nuevos artistas de Internet exploran las posibilidades artísticas en este medio de forma colaborativa, característica importante desde los inicios de Internet, en un principio al margen de la industria cultural, pronto convertidos en un movimiento emergente, en cierta medida debido al fenómeno que supuso Internet en la recta final del siglo XX. El término *net art*⁴ pronto situó un campo de acción para los artistas de los nuevos medios, además de constituir una categoría artística que, por primera vez en el año 1995 entra en los museos⁵, recibiendo de esta manera el respaldo de la comunidad artística y valorando las prácticas artísticas en la red como una forma más de creación.

La exponencialmente creciente interconectividad humana a escala global, posibilitada por el desarrollo de los *mass media*, dio lugar a pensar en el mundo como un todo conectado, una *aldea global*⁶ como la definió M. McLuhan. Una aldea es un término que designa la organización de un terreno en base a un asentamiento humano de la misma forma que lo es la ciudad, que después de la revolución industrial es el germen de la cultura mediática. La urbe en base a esta cultura de medios incipientes cambia, se dinamiza. De la misma manera responde, décadas más tarde, al gran avance que supone Internet, “un espacio virtual que ha modificado la apreciación que nosotros mismos tenemos de nuestro entorno y consecuentemente la apreciación que tenemos de nosotros mismos”, según señala Raúl Trejo⁷, asegurando que las circunstancias del individuo no van más allá de su propia ciudad, pero sus horizontes, en apariencia, son de carácter planetario. La red, por sus características propias, ha dispuesto una serie de entornos virtuales en los que el sujeto puede participar, desarrollar sus actividades y “vivir” de una forma virtual. Comienza así su identificación con ese mundo de ceros y

¹ <http://rhizome.org/>

² <http://artforum.com/>

³ Página web artística, quizás uno de los primeros proyectos de arte en la red, creada por *jody.org* un dúo de artistas de Internet: Joan Heemskerk de Holanda y Dirk Paesmans de Bélgica, en la que remezclan códigos html encontrados previamente, al estilo de los dadaístas para conformar un interfaz de textos descoyuntados y colores parpadeantes.

⁴ Término acuñado por el artista esloveno Vuk Kotic en 1995 y que identifica a la actividad artística basada en Internet.

⁵ El Whitney Museum of American Art adquiere en 1995 la primera obra de net art: *The World's First Collaborative Sentence* (1994) de Douglas Davis

⁶ Término acuñado por M. McLuhan en el libro *Guerra y paz en la Aldea Global, 1968*. En referencia a las transformaciones que estaba operando la sociedad debido a la interrelación mundial a causa de los medios de comunicación, que convertirían ésta, en términos de comunicación, en una aldea global.

⁷ Véase *TREJO DELARBRE, Raúl*. “Vivir en la Sociedad de la Información: Orden global y dimensiones locales en el universo digital” [en línea]. *CTS+I*. Diciembre de 2001. núm.1, página 1. <http://www.oei.es/revistactsi/numero1/trejo.htm>

unos de una forma muy personal, creando una proyección de sí mismo para ese espacio, “*avatarizándose*”⁸, creando espacios propios como *blogs*, *webs*, perfiles de redes sociales... e incluso una segunda existencia virtual en entornos *metaverso*⁹ como los que se proponen en los nuevos videojuegos online. donde los humanos interactúan social y económicamente en comunidades virtuales, con la apariencia física de iconos a través de un soporte lógico en un ciberespacio que actúa como una metáfora del mundo real, pero sin las limitaciones físicas. *World of Warcraft*¹⁰ creado por *Blizzard Entertainment*, videojuego de entornos fantásticos donde se crean comunidades virtuales o *Second life*¹¹ que, de forma lúdica, recrea una sociedad virtual como si fuese real. El “jugador” tiene derecho, previo pago, a construir un mundo a su medida en la red. El mundo virtual de *Second Life*, puede llegar a cotas casi reales en él, por medio de tu avatar, puedes llevar una vida cotidiana en un mundo que te provee de actividades económicas, políticas y culturales. Tanto es así que bancos reales abren sus sucursales en *Second Life*, e incluso empresas multinacionales como *General Motors*, *Reebok* o *Intel* tienen presencia en el juego con intenciones comerciales. Pero este juego no lo es tanto por su aproximación a la realidad, cuando instituciones tan respetables como la diplomacia de distintos países, Suecia, Colombia o Estonia, entre otros, se unen a este mundo virtual, promovidas por instituciones de sus propios países y en las que se pueden conseguir información sobre visados etc. Distintos políticos y partidos abren sus sedes en la red. Como ocurre en la realidad, se organizan incluso manifestaciones virtuales ante distintas sedes cuando una protesta es convocada por el descontento ante algún partido¹². En el mundo de la cultura universidades como Harvard, Oxford, la universidad de Puerto Rico, y, en España, Vigo y Salamanca, utilizan *Second Life* para la formación de su alumnado.

El inmenso entorno que es *Second Life*, al igual que su referente real, es un espacio habitado. Un conjunto de ciudades a explorar dentro de la práctica artística, llegando a desarrollar incluso aspectos económicos de ésta. *Second Louvre Museum* pretende ser una réplica del Louvre verdadero en la red, aunque sus contenidos distan bastante de ser considerados tan siquiera de mínimo interés artístico. Por otra parte, cada vez más centros de arte y galerías con intenciones de más serias en cuanto al mundo del arte se refiere, abren sus puertas en el ciberespacio de *Second Life*, como es el caso de *La casa encendida* (Centro cultural de Caja Madrid) o *Art plus* (centrada en el desarrollo y en la creación contemporánea, creada por el ministro francés de cultura Renaud D. de Vabres). Estas dos instituciones poseen sus respectivas virtuales en *Second Life* que se limitan a ofrecer a los jugadores-visitantes virtuales lo que en ellas se exhibe en la realidad. Aunque otras entidades, como la galería *Ars Virtua*¹³, un espacio destinado a los nuevos medios y, en especial, a las nuevas prácticas de creación relacionadas en torno a la plataforma virtual, así como a promover prácticas artísticas en la red y, en especial, en *Second Life*, contando incluso con un programa llamado AVAIR (que trata de reflexionar sobre residir en un espacio no físico). Este tipo de espacios alternativos son una propuesta un tanto insólita para los artistas ya que “*no existen límites físicos, ni en lo concerniente a materiales de construcción, sólo se está constreñido a convenciones sociales y al software (que es maleable y desarrollable)*”¹⁴ *Slart* o *Spark Magazine*, son quizá las dos plataformas más populares de discusión entre las comunidades artísticas y que sólo pueden ser leídas dentro del propio metaverso.

Cetus Gallery District es una barriada temática en la que se sitúan más de 200 galerías de arte dedicadas a temas referentes a *Second Life*. Muchas de ellas quizá no obtengan ganancias pero otras, las más consolidadas, sí. Refrendando con esto el carácter especulativo de este entorno, venden obras de arte basadas en un mundo virtual a compradores de este mismo ámbito. Pero este tipo de arte se rige “*según códigos del circuito artístico real más convencional*”¹⁵. Es, por lo tanto, un mundo virtual que no ha sido capaz de desenvolver desde cero una actividad, por lo que ha hibridado la realidad y el metaverso, componiendo un ámbito artístico asentado en la realidad, pero desde un contexto particular. Ámbitos como el arte, donde los precedentes aglutinados en la historia del arte son fundamentales para la evolución de ésta, son complicados de tratar en entornos virtuales nuevos con carácter autónomo y cerrado como es *Second Life*, sin referirse a la herencia artística real de años o siglos atrás. Por eso, en gran medida, el arte generado en este tipo de entornos y en Internet en general, necesita de continuas referencias a la historia del arte previa. Debido a esto, surgen en el metaverso obras que aluden como referentes a Andy Warhol “*13 Most Beautiful Avatars*” o *Joseph Beuys 7000 robles (Documenta 7, 1982)*. También *performances* de artistas como Vito Acconci o Marina Abramovic entre otros, que se desarrollan en el entorno artificial del metaverso, llevadas a cabo por los avatares realistas de sus creadores. Para estas obras, además de recrear los artistas, también se hizo lo propio con los espacios en los que se han desarrollado históricamente sus obras, demostrando con esto la

⁸ De *avatar*, que en Internet y tecnologías afines designa una representación gráfica, por lo general de tipología humana, que se asocia a un usuario de dichas tecnologías para su identificación.

⁹ La palabra *metaverso* se usa frecuentemente para describir espacios 3D totalmente inmersivos. Con características como interactividad, corporeidad y persistencia (el entorno interactúa por sí solo)

¹⁰ Videojuego de rol multijugador masivo en línea desarrollado por *Blizzard Entertainment* en 2004

¹¹ *Second Life* (Segunda Vida), videojuego online en el que se construye un universo virtual similar a la realidad cotidiana, que permite interactuar a sus jugadores entre ellos mediante un avatar, un alter ego de cada participante configurable, y desarrollar así una segunda vida virtual, ofreciendo la posibilidad de prosperar social y económicamente, no sólo en el juego, sino también en términos reales.

¹² En 2007, un usuario de *Second Life* bajo el *nick* de *Iulius Carter*, convocó una manifestación frente a la sede virtual (en *Second Life*) del PSOE, para protestar por la política del gobierno español, en el mundo real, de conceder la excarcelación al etarra De Juana Chaos. Información extraída del diario Libertad Digital 2007-05-14

¹³ www.arsvirtua.com

¹⁴ Según MARTINEZ F. Mario Paul y SENTAMANS, Tatiana. *Deslices de un avatar: prestidigitación y praxis artística en Second Life*. Pág 4. http://medialabprado.es/article/deslices_de_un_avatar_prestidigitacion_y_praxis_artistica_en_second_life

¹⁵ *Ibid.* Convencional: referido al arte en el entorno real y heredera de la historia del arte. Así como todo el engranaje que la sustenta.

interconexión que tiene el entorno real del virtual¹⁶, o dicho de otra forma, la dependencia que el metaverso en cuestiones de arte (al menos) acusa del mundo real.

Dentro de este entorno inmersivo virtual que es *Second Life*, a parte de arte, cuyos referentes son reales, también se están asentando prácticas específicas en torno al arte, derivadas, en gran medida, de las especificidades de este entorno, como son el *Code Performance* y el *Hyperformalism*.

El *Code Performance* o performance de código, es un concepto en el que entran en juego características de la performance, disciplina real de la que evoluciona, como son el tiempo, la figura del performer, el espacio y, por otra parte, las particularidades del entorno virtual en que estas performances tienen lugar.

Un artista real, mediante sucesivos *code-script* planificados de antemano, da instrucciones a su avatar virtual para que éste las lleve a cabo en el ciberespacio de *Second Life*, desarrollando así una performance original y en tiempo real con un *delay* temporal, para cubrir el tiempo de escritura y envío de órdenes del artista a su avatar. El artista es capaz de cambiar incluso el entorno e interactuar con los espectadores virtuales de la performance. *Second Front*, un colectivo de virtual *performers* a través de *code-script* fundado en 2006, que interactúa en el metaverso y cuyos referentes van desde el dadá, Fluxus o artistas como Laurie Anderson.

El *Hyperformalism* recoge prácticas artísticas en el metaverso relativas a la manipulación del mismo, actuando mediante el código de programación y así poder crear obras que, aunque formales, no son posibles de forma habitual en estos entornos virtuales, ni de ninguna forma, en ocasiones, en entornos reales. El trabajo englobado dentro del *Hyperformalism* permite a los artistas que trabajan en un medio artificial controlar éste desde su génesis matemática y plantean obras que reflexionan en las posibilidades del código y sus construcciones visuales para ese mundo de ceros y unos. De esta forma pueden saltarse leyes de la física, de la perspectiva... el factor económico y humano o temporal sin que estos actúen de freno para poder materializar una idea o un concepto. Podríamos definir el *Hyperformalism* en términos de posibilidades artísticas como casi infinito con las únicas limitaciones derivadas del código.

Volviendo a la realidad, pero sin dejar Internet ni el arte, podemos identificar otra serie de obras que usan Internet para ser llevadas a cabo y la ciudad sobre soporte de la acción. En este grupo alejado de cualquier metaverso y asentados plenamente en la realidad en la que Internet tiene un protagonismo indiscutible en lo que a comunicaciones se refiere, emergen en este contexto una serie de obras de carácter participativo, posibilitado gracias a la red como es el caso del *proyecto de Rafael Lozano-Hemmer, Vectorial elevation* que se desarrolló originalmente en 1999 en México, aunque tuvo varias localizaciones, *atrayendo a algo mas de 1500.000 participantes de todo el mundo*



**Vectorial Elevation de Rafael Lozano-Hemmer.
Vancouver 2010**

*Vectorial Elevation*¹⁷ es una obra de arte interactiva que permite a los participantes transformar el cielo. Utilizando una interfaz en tres dimensiones, mediante un sitio web que permite diseñar enormes esculturas de luz dirigiendo un número que oscila de 18 a 20 reflectores robóticos, las luces proyectadas hacia el cielo como columnas luminosas y cambiantes. Además de poder mover los focos, cada participante puede ver el efecto gracias a 4 cámaras colocadas para poder monitorizar la instalación, mostrando los cambios tanto a los participantes en la dirección de los focos como a los espectadores en tiempo real.

Cada uno de los participantes, después de usar el software y modificar los focos, podían añadir su nombre y su ubicación física. Cada noche, desde el atardecer hasta el amanecer, los nuevos diseños se quedaron en espera secuencialmente a medida que se agregan a una cola para ser, en orden, llevados a los focos robotizados. Es interesante en esta obra la manipulación que se hace de la ciudad

¹⁶ *Second Life*, en esta labor de recrear espacios, hace lo propio con espacios urbanos con algún interés particular (histórico, artístico...) pero que se encuentran amenazados como fronteras, plazas, construcciones... para así preservarlos al menos en un entorno virtual. Ver *Imaging Place*.

¹⁷ <http://www.vectorialvancouver.net/>, web en la que se puede participar o ver el interfaz 3D usado para mover remotamente cada uno de los focos en el espacio.

desde cualquier otro lugar del mundo con conexión a Internet, ya que podemos cambiar la apariencia de dicha urbe, especialmente su *skyline*, modificarla, interactuar con ella y con sus habitantes como si de un ciudadano más se tratase. Todo ello posibilitado por tecnologías de telepresencia basadas en la red. Esto abre, sin duda, nuevas posibilidades para las prácticas artísticas desarrolladas en la ciudad. Nuevas prácticas artísticas que buscan dialogar con los espacios, integrando la deslocalización como aliciente más de experimentación en este tipo de entornos.

Similar tecnología es la que usa Ken Goldberg en *Demonstrate*¹⁸ (2004), aunque su proyecto está más connotado en el tema de videovigilancia. En una plaza de la Universidad de California, el artista instala una cámara de vídeo. El usuario, mediante la página web de *Demonstrate*, puede acceder a dicha cámara y enfocar desde cualquier lugar remoto. Esto le posibilita ver lo que está sucediendo en la plaza en tiempo real. K. Golberg reflexiona en esta pieza sobre la libertad y privacidad del sujeto en la vía pública, además de permitirnos tener contacto con una realidad en la que no estamos inmersos y que hace posible Internet. La estructura de esta pieza no dista mucho de la comunicación vía televisión, pero introduce un componente más: el código entre emisor y receptor, el cual no está pausado. Es decir, un espectador, al contemplar una retransmisión en su televisor, es consciente de la distancia, de igual manera que lo es de su protagonismo como espectador ante el medio. Pero esta pieza de Goldberg nos transporta más bien al sentimiento del *voyeur* (que mira sin ser visto) incidiendo en la falta de privacidad en los entornos urbanos debido, por ejemplo, a las cámaras de vigilancia en espacios públicos. Aún así, esta pieza posee otras lecturas, quizá más ligadas al conocimiento remoto y la presencia que permite la red. Un espectador, a través de una web, puede situarse y tener contacto con una realidad externa a él, pero que de alguna manera, como ocurre con los metaversos, puede tener contacto con ella.

*Borderxing Guide*¹⁹ es otro proyecto que se hace posible gracias a la red, en el que los artistas Heath Bunting y Kayle Brandon reflexionan en torno a las fronteras del mundo real, contraponiéndolas con las de Internet y, para ello, proponen un archivo de datos vía web con información de cómo cruzar las fronteras entre países sin pasaporte y sin ser detectados. Este archivo se completa con mapas de terreno y las necesidades de equipo o recomendaciones para enfrentarse a cruzar estos límites. Estas rutas, que pueden verse en su página web, ponen de manifiesto, una vez más, las posibilidades de Internet como herramienta para superar las distancias en términos de comunicación, en contraposición con el espacio físico en que las distancias son evidentes, además de estar evidenciadas de formas múltiples, desde aspectos físicos como la orografía de un terreno a aspectos políticos²⁰ como los límites fronterizos. La crítica al control de la información, así como el acceso a espacios físicos de la misma forma que se accede a los virtuales, parece ser el *leitmotiv* de esta pieza, que redefine para sí misma, la Teoría de la Deriva propuesta por Guy Debord²¹, en relación al individuo y al espacio por el que éste transita, y sobre la que tanto se ha trabajado en términos de arte y espacio en los últimos años.

Lo que aquí se expone es una parte mínima de una realidad inabarcable en un artículo de tamaño pequeño como es este, pero esboza, y en algunos puntos delimita, una realidad que se está viviendo en el presente y que gira en torno a tres líneas de confluencia: arte, Internet y el espacio. Internet supone, al mismo tiempo, un nuevo espacio sobre el que construir arte, así como una herramienta que, dentro de la práctica artística, nos permite actuar sobre el espacio.

A modo de conclusión, decir que las posibilidades que ofrece la red como espacio virtual para trabajar artísticamente son reales, como es el caso de la plataforma *Second Life*, en donde se ha generado toda una comunidad artística activa en torno al arte virtual en términos generales y sobre el metaverso en particular. Esta comunidad posee ciertas prácticas artísticas propias de este entorno de creación, como las antes citadas *Code Performance* y el *Hyperformalism*, que exploran los recursos virtuales de su propio medio, con una estética determinada y con canales propios de difusión y distribución dentro del metaverso y para una comunidad concreta. Por lo que estas afirmaciones suponen, podemos identificar una bifurcación del lugar en su relación con la práctica artística y en torno a dos espacios de acción, el físico y el virtual²², en desarrollo este último, al margen del ámbito artístico habitual, pero activo y creciente.

El metaverso supone, para la práctica artística, una expansión para el artista en cuanto a lo que al espacio real se refiere. Expansión, en términos de posibilidades, abaratamiento de costos económicos, nuevas estéticas y un largo etcétera de posibilidades derivadas del entorno virtual en que se encuentran, que es altamente modificable por medio del código que lo construye y que ilustran obras que trabajan a la manera del *Hyperformalism*.

Internet como herramienta de comunicación multioperativa, mejora significativamente la transitabilidad por el espacio. La geografía ya no es impedimento para el desarrollo de proyectos artísticos. Su visualización, debate e interacción son posibles gracias a la red y permiten a los creadores incidir de una forma nueva, a través de esta herramienta, en la reflexión de temas diversos.

El individuo se comunica, es capaz de interaccionar de una forma más activa con el espacio, en especial con entornos remotos, mediante acciones lejanas con respecto al lugar en que él se sitúa. La red posibilita al artista herramientas propias, como son la telerobótica o la telepresencia, para la intervención en el espacio, llevado esto a nuevos extremos antes conocidos de interacción e instantaneidad. Estas herramientas modifican, en parte, las consideraciones del espacio, el creador y el espectador a que la historia del

¹⁸ <http://goldberg.berkeley.edu/art/>

¹⁹ Página de la TATE en donde se trata el proyecto <http://www.tate.org.uk/intermediart/borderxing.shtm> o página web del propio proyecto con las localizaciones etc. <http://irrational.org/cgi-bin/border/clients/deny.pl>

²⁰ Aunque Internet también está en muchos casos amputada por razones políticas, sigo defendiendo este aspecto, y en términos generales, la posibilidad de anular las distancias que tiene Internet en contraposición con el mundo físico, tal y como en la pieza *Borderxing Guide* se reflexiona.

²¹ Texto aparecido en el nº2 de *Internationale Situationniste*. Traducción extraída de *Internacional situacionista, vol. I: La realización del arte*, Madrid, Literatura Gris, 1999.

²² En este artículo me he centrado en *Second Life*, por ser el metaverso más permeable al arte. Hay otros entornos virtuales similares pero centrados en contenidos como la economía o enfocados a otras prácticas que se alejan más del ámbito artístico.

arte nos tenía acostumbrados. Posibilitan, además, una nueva forma de trabajar en el espacio, sea urbano o remoto, con una serie de características que anteriormente hemos descrito: inmediatez, telerobótica, participación, telepresencia... Este panorama artístico virtual que aquí se debate, reafirma la presencia de los nuevos medios, como Internet en el mundo del arte convencional, con los espacios y herramientas que ésta posibilitada.

FUENTES REFERENCIALES

- ALONSO, Francisco. "Universos virtuales, la reinención de Internet". [en línea] <Suplemento ABCD, Las artes y las letras> Madrid:ABC 2007. disponible en<<http://hemeroteca.abc.es/cgi.../pagina.pdf?>> [consulta:1 de Enero de 2013]
- BAIGORRI, Laura, y CILLERUELO, Lourdes. *Net Art. Prácticas y políticas en la Red*. Madrid:Brumaria, 2006. 246p. ISBN: 84-475-3046-9
- CARRILLO, Jesús. *Arte en la Red*. Madrid:Cátedra, 2004. 272p. ISBN: 978-843762164
- KAC, Eduardo. *Telepresencia y bioarte, interconexion en red de humanos, robots y conejos*. Murcia:Cendeac, 2010. 431p. ISBN: 978-84-96898-65-3
- MANOVICH Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona:Paidós, 2005. 432p. ISBN: 978-8449317699
- MARTINEZ F. Mario Paul y SENTAMANS, Tatiana. *Deslices de un avatar: prestidigitación y praxis artística en Second Life*. MedialabPrado [en línea]<http://medialabprado.es/article/deslices_de_un_avatar_prestidigitacion_y_praxis_artistica_en_second_life>.[consulta:13 de Enero de 2011]
- SOLLFRANK, Cornelia. "¡Expresate: nos perteneces! Expresiones creativas en los marcos corporativos y artísticos".*EXIT Express*.Nº 31 (Noviembre 2007) p. 26-28
- RAMÍREZ, J.A. y CARRILLO, J. (eds.): *Tendencias del arte, arte de tendencias*. Madrid: Cátedra, 2004. 312p. ISBN 9788437621289
- STERLING, Bruce. *Pequeña historia de Internet* [en línea] <http://www.drzippie.net/Historia_internet_por_Bruce_Sterling>[consulta:18 de Enero de 2011]
- TREJO DELARBRE, Raúl. "Vivir en la Sociedad de la Información" Orden global y dimensiones locales en el universo digital"[en línea].*CTS+I*. Diciembre de 2001.núm.1, página 1. <http://www.oei.es/revistactsi/numero1/trejo.htm> [consulta: Enero de 2011]
- TRIBE, Mark. JANA, Reena. *Arte y nuevas tecnologías*. Köln:Taschen, 2006. 95p. ISBN:3-8228-3039-9

Furió Vita, Dolores.

Profesor Titular de Universidad. Universitat Politècnica de València, Departamento de Escultura, Laboratorio de Luz.

Experiencias de videomapping en el espacio público.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación

PALABRAS CLAVE

Videomapping, espacio público, vjing, videoinstalación, screen art.

KEY WORDS

Videomapping, public space, vjing, videoinstalation, screen art.

RESUMEN

Propuestas inmateriales enmarcadas dentro de lo virtual por pertenecer al hecho audiovisual, pero que reflexionan acerca del ciudadano y lo real cotidiano.

En la última década estamos asistiendo a una proliferación de manifestaciones audiovisuales en el espacio público denominadas videomapping. Dichas prácticas son una evolución de las instalaciones audiovisuales, donde lo arquitectónico cobra importancia. Algunas de estas prácticas centran su contenido en proyecciones reivindicativas y de protesta, más cercanas al activismo social.

Los orígenes del videomapping los encontramos en las obras audiovisuales de Krzysztof Wodiczko, proyecciones audiovisuales sobre monumentos como The Grand Army Plaza Memorial Arch, Brooklyn, NY (1983) y edificios como The Tijuana Projection (2001). Obras de carácter reivindicativo que muestran las problemáticas entre el entorno político, social y económico donde se desarrollan sus proyectos. Proyecciones que superan la pantalla rectangular cinematográfica para abrazar las formas arquitectónicas del lugar, estableciendo nuevas relaciones entre público y objeto representado, entre objeto y espacio. Prácticas audiovisuales que se enmarcan dentro de la videoinstalación o screen art, en palabras de José Luis Brea.

Estas nuevas experiencias audiovisuales se llevan a cabo en fachadas de solares abandonados y edificios representativos principalmente, que se visibilizan a través de festivales específicos de videomapping. Nuevas narrativas que pretenden interrelacionar mensaje audiovisual, contexto, entorno y público, convirtiendo la ciudad en una gran pantalla y al público en un usuario potencial que con su experiencia acaba de conformar el sentido de la obra. En este escenario es donde nos detendremos, en estas nuevas prácticas que ocupan esos "huecos" de representatividad social que en ocasiones le son negados al ciudadano.

ABSTRACT

These are immaterial proposals framed within the virtual belonging to audiovisual fact but reflect on citizens and the real everyday.

In the last decade we have witnessed a proliferation of audiovisual events in public space called videomapping. Such practices are an evolution of audiovisual facilities, where the architectural becomes important. Some of these practices focus their content in protest and protest, closer to social activism projections.

The origins of videomapping are audiovisual works of Krzysztof Wodiczko, audiovisual projections on monuments such as The Grand Army Plaza Memorial Arch, Brooklyn, NY (1983) and buildings like The Tijuana Projection (2001). They are works

of vindicating showing the problems between the political, social and economic environment in which projects are developed. Film projections exceeding rectangular screen to embrace the architectural forms of the site, establishing new relationships between the public and represented object, between object and space. Audiovisual practices that are part of the screen video installation art or, in the words of José Luis Brea.

These new audiovisual experiences are carried out on facades of representative buildings, which become visible through specific festivals videomapping. New narratives that seek to interrelate audiovisual message, context, environment and public, turning the city into a big screen and the public in a potential user whose experience just shape the meaning of the work. This stage is where we stop, in these new practices hold these "gaps" social representation that they are sometimes denied to citizens.

CONTENIDO

Las obras de Vjing que se proyectan principalmente sobre fachadas de edificios toman el nombre de videomapping, aludiendo a su técnica. Básicamente, la técnica de videomapping consiste en adaptar una proyección a una pantalla que no sea plana (una escultura, un edificio, una figura geométrica, un cuerpo, un espacio).

Las prácticas de videomapping son una evolución de la videoinstalación en el espacio público, donde lo arquitectónico de "exterior" (fachadas principalmente) cobra importancia. El artista Krzysztof Wodiczko es uno de sus precursores desde comienzos de la década de los ochenta. Proyecciones audiovisuales sobre monumentos como The Grand Army Plaza Memorial Arch, Brooklyn, NY (1983) y edificios como The Tijuana Projection (2001). Obras de carácter reivindicativo que muestran las problemáticas entre el entorno político, social y económico donde se desarrollan sus proyectos. Proyecciones que superan la pantalla rectangular cinematográfica para abrazar las formas arquitectónicas del lugar, estableciendo nuevas relaciones entre público y objeto representado, entre objeto y espacio. Son propuestas que se enmarcan dentro de la videoinstalación o screen art.

En palabras de José Luis Brea¹, las formas de presentación del llamado vídeo-arte en los espacios museísticos –en contextos de espacialización- estuvieron en su origen inexorablemente condicionadas por la grosera materialidad misma del monitor. Las soluciones que intervienen sobre la propia objetualidad de esa "caja negra" -intentando que su presencia en el contexto adopte el carácter meramente instrumental, de objeto cualquiera- son quizás las pioneras del emerger esta nueva forma artística. La aparición de la video instalación -como integración efectiva de la presencia del vídeo en el contexto de un conjunto disperso de elementos significantes- y la de toda esa nueva tradición que podemos llamar del screen art se alimentan intensamente de esta investigación en las posibilidades de utilización del vídeo, de la imagen videográfica, liberada por fin para su presentación-exposición de la integración del "objeto monitor". Podríamos incluso distinguir dos direcciones bien diferenciadas de búsqueda de soluciones formales: de un lado las que apuntan a configuraciones planas, bidimensionales, aproximándose en su lenguaje de presentación al modelo pictórico (soluciones intensamente bienvenidas por el museo desde luego); por otro, aquellas otras que más bien articulan la presentación de la imagen en una disposición volumétrica, más cercana a un planteamiento post-escultórico.

Por tanto, la aparición del videoproector en los años noventa supone para los videoartistas separarse de las ataduras materiales del monitor-objeto, realizando proyecciones luz sobre cualquier superficie deseada e incorporando al espectador en ellas. Numerosos artistas han realizado sus obras bajo el concepto de screen art: Bill Viola, Gary Hill, Tony Oursler, Studio Azzurro, Antoni Muntadas, Zilla Leutenegger, Rafael Lozano-Hemmer, entre otros.

Proyecciones audiovisuales en espacios urbanos denominadas "fachadas mediáticas", donde el mensaje audiovisual, el contexto y su entorno y el público están interrelacionados. El Colectivo Niño Viejo realizó un videomapping en una de las fachadas abandonadas del barrio del Cabanyal, donde a través de varias historias narradas simultáneamente, se reivindicaba la vida de un barrio en peligro de destrucción. El lugar tradicional del público se convierte en un usuario potencial que con su experiencia acaba de conformar el sentido de la obra, como ocurría con la obra The Tijuana Projection.

Como recuerda Lev Manovich, es diseñar una experiencia del espectador en el tiempo y en el espacio. Por tanto, las videoinstalaciones que emplean proyectores (bajo el concepto de screen art) dan lugar al mapeo de vídeo digital bajo diferentes expresiones utilizadas para definir estos renovados formatos artísticos: videomapping, live mapping, mapping installation, urban screens, mapping arquitectónico, 3D video mapping, videoprojection mapping, architectural VJ, etcétera.

La ciudad se convierte en una gran galería. Estas prácticas artísticas más cercanas al activismo social, al situarse en este escenario, su visibilidad ocupa esos "huecos" de representatividad social que a veces le son negados al ciudadano.

¹ Brea, José Luis, <<Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia.>>, Acción Paralela, número 5. [En línea: <http://www.accpa.org/numero5/imagen.htm>].



Almas latentes, Colectivo Niño Viejo



Almas latentes, Colectivo Niño Viejo

FUENTES REFERENCIALES

- BREA, José Luis, <<Transformaciones contemporáneas de la imagen-movimiento: postfotografía, postcinema, postmedia>> en *Acción Paralela* nº 5, 2000.
- BREA, José Luis, *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, Editorial CASA (Centro de Arte de Salamanca), Colección Argumentos. Salamanca, 2002.
- MANOVICH, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, Editorial Paidós, Madrid, 2005.
- MANOVICH, Lev, <<La vanguardia como software>>, 2002. [En línea.
<http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>].
- MOLINA ALARCÓN, Miguel, <<¿Narciso enamorado de Eco? Cuando la imagen visual móvil persigue a la música: Del Absolute film a los Vj's>>, *Anpap18º Encontro da associação nacional de pesquisadores em artes plásticas transversalidades nas artes visuais*, Salvador, Bahia, 2009.
- PÉREZ-BUSTAMANTE YÁBAR, Blanca Regina, *El VJ y la creación audiovisual performativa: Hacia una estética radical de la postmodernidad*, Tesis Doctoral, Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, 2010.
- SEBASTIÁN MAGAÑA, Laura, *Medios audiovisuales y prácticas performativas en el arte contemporáneo. Contexto y crítica al fenómeno del VJing*. Trabajo de Investigación, Universidad de Castilla-La Mancha, Facultad de Bellas Artes.
- USTARROZ, César, *Teoría del VJing. Realización y representación audiovisual a tiempo real. Apropiación de retórica y estética de las vanguardias artísticas del s. XX*. Ediciones Libertarias. Madrid. 2010.
- YOUNGBLOOD, Gene, <<Expanded Cinema>>, P. Dutton & Co., Inc., New York 1970.

Gallastegui González, Samuel.

Investigador, Universidad del País Vasco, dpto. de Arte y tecnología.

De lo virtual a lo real. La emersión como cambio de paradigma en la experiencia de los juegos digitales.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Juegos digitales, virtual, inmersión, emersión.

KEY WORDS

Digital games, virtual, immersion, emersion.

RESUMEN

Este artículo sostiene que la inmersión ya no es el único modelo de interacción con el mundo virtual en los juegos digitales, debido a que los espacios híbridos y la computación ubicua ha difuminado las fronteras entre el espacio físico y el virtual, así como entre juego y vida. El jugador no entra en el contenido virtual sino que éste emerge a su vida y su espacio cotidiano, lo que puede definirse como una experiencia de emersión, por contraposición a la metáfora de la inmersión, adecuada cuando las fronteras estaban más definidas.

En primer lugar, se realiza una construcción teórica para analizar la emersión como un cambio de sentido en el contenido del juego, de dentro (virtual) hacia fuera (físico). En segundo lugar, se exponen las características que son comunes a los juegos emersivos: la integración del juego y vida, la eversión, y el potencial transformador. En último lugar, se realiza un estudio de estas características en casos de juegos digitales clasificables como emersivos.

Este artículo propone una perspectiva original y unificadora para examinar un fenómeno mediático cada vez más común, que está presente, entre otros, en los juegos serios, la gamificación y los juegos de Realidad Mixta.

ABSTRACT

This article argues that immersion is no longer the only model of interaction with the virtual world in digital games, due to the fact that hybrid spaces and pervasive computation have blurred the boundaries between the physical and the virtual space, as well as game and life. The player does not enter the virtual content, instead, it emerges to her life and everyday space. This can be defined as an experience of emersion, as opposed to the metaphor of immersion, suitable when the boundaries were more clear.

First, a theoretical framework is built to analyze the emersion as the change of direction in the game's content from the inside (virtual) to the outside (physical). Second, the features that are common to emersive games are addressed: game-life integration, eversion and the potential for transforming. Finally, those features are discussed in digital games that can be classified as emersive.

This paper proposes an original and unifying perspective to examine an increasingly common media phenomenon that is present in serious games, gamification and Mixed Reality games, among others.

CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN

La metáfora de la inmersión, como explica Murray, es "la experiencia de ser transportados a un mundo elaboradamente simulado" (Murray, 1997: 98-99, traducción propia). Suele explicarse junto al concepto de presencia, como percepción natural del entorno, y "telepresencia" (Steuer, 1992), en cuanto representación mediada del mismo. Asimismo, suele ser relacionada con el concepto de flujo expuesto por Csikszentmihalyi (1996). En el modelo inmersivo el jugador es sustraído de su espacio y se siente presente en el espacio virtual de juego, tanto que, como aseguran Brown y Cairns (2004), "la inmersión total es presencia".

Este modelo funciona cuando el espacio virtual y el físico están perfectamente separados, pero en los últimos años las fronteras se han difuminado. Han surgido espacios híbridos, en los que según de Souza e Silva "los usuarios no perciben el espacio físico y el digital como entidades separadas, y no tienen la sensación de estar "entrando" en internet, ni estar inmersos en espacios digitales" (de Souza e Silva, 2006, trad. prop.). En cuanto a la frontera entre juego y vida, han surgido juegos que van más allá de lo lúdico y se funden con otros ámbitos como el trabajo o la educación. Es el caso de los juegos serios, que tienen un propósito más allá de lo lúdico como educar o concienciar (Michael & Chen, 2006); o la gamificación que consiste en emplear en otros campos "elementos de juego pero que no dan lugar a juegos completos" (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011, trad. prop.).

Estos juegos pueden ser definidos con el término de Higgins (1967) "intermedia" ya que "se quedan entre diferentes medios", sin pertenecer concretamente a uno. También hacen honor a la famosa frase de Kaprow: "La línea entre el happening y la vida diaria debería mantenerse lo más fluida, y quizá, indefinida posible" (Kaprow, 2003, p. 60, trad. Prop.). La emersión es una oportunidad para que los medios emerjan a la vida, como lo hizo el arte en los años 60, que salía de sus espacios –el museo y la galería– al espacio urbano y la naturaleza (p. ej. Richard Long); salía de sus medios y su especialización, combinando diferentes disciplinas (p. ej. acciones sonoras de John Cage); y salía de su propio campo o mundo del arte (p. ej. Joseph Beuys).

La emersión puede propiciar nuevas prácticas, saliendo del territorio de lo virtual para conquistar el de lo real. Como dice Flanagan (2010) "los juegos ofrecen al artista, crítico y al diseñador social la posibilidad de esculpir una práctica cultural de importancia contemporánea". Es sólo, como apunta Castronova (2013), una cuestión de escala: "¿Qué ocurre cuando un juego adquiere unas dimensiones tales que lo hacen indistinguible de la realidad? (...) La única diferencia real residía antes en que los juegos eran pequeños, locales y limitados. No hay motivo alguno por el que los juegos no puedan crecer hasta tal punto que sustituyan aspectos importantes del mundo real. A escala suficiente, un juego podría convertirse en el mundo real". Es necesario, pues, desarrollar el concepto de emersión y sus características para poder absorber el potencial de este cambio de paradigma.

2. TESIS, OBJETIVOS Y MÉTODO

La persona no se relaciona con los juegos digitales en un sólo sentido, hacia lo virtual, como se indica con la inmersión, sino que también lo hace desde lo virtual hacia lo físico, como se manifiesta en ciertos juegos digitales que difuminan de las fronteras juego-vida y espacios virtual-físico. Este fenómeno es la emersión, que se define como una inversión de los vectores de atención de dentro hacia fuera del medio y se caracteriza por una valoración de lo físico y la realidad ordinaria.

Asimismo, el artículo se propone dos objetivos principales. Por una parte definir la emersión como nuevo paradigma para entender la relación entre la persona y el medio en los juegos digitales. Y por otra, identificar las características de la inmersión y los juegos que tienen estas características. Para lograrlo, primero se estudiará el fenómeno y sus características a nivel teórico y después se analizarán tres casos.

3. EMERSIÓN

La metáfora de la inmersión, que se puede aplicar también a otros medios como el cine, el teatro, o la literatura, refiere al acto de introducirse desde el medio natural del ser humano –el aire– al medio acuático. Emersión, del latín *emersio*, -ōnis, es su contrametáfora y refiere al paso contrario: "acción y efecto de emerger un cuerpo de un líquido" (RAE, 2014). En vez de ser la persona la que entra en espacio virtual para acceder al contenido del medio, es el contenido del medio el que emerge al espacio de la persona.

Mientras que los juegos digitales inmersivos sumergen al jugador en el espacio virtual, los emersivos se orientan hacia el espacio físico donde se encuentra éste y refuerzan su presencia en el entorno cotidiano. El concepto de emersión está ligado al de transrealidad propuesto por Lindley (2004), presente en aquellos juegos "que combinan el juego virtual con experiencias lúdicas que son organizadas y jugadas en entornos físicos, proporcionando así un movimiento fluido de la experiencia de juego a través de sus diversas etapas físicas y virtuales" (trad. prop.). Lindley plantea un continuo entre virtual y físico en el que se pueden situar los diferentes casos, desde los que facilitan experiencias en un espacio virtual, a aquellos que están más ligados al espacio físico.

Este artículo, en cambio, plantea un continuo de inmersividad-emersividad, en el cual se pueden situar diferentes juegos digitales atendiendo a si están más orientados hacia el espacio virtual o hacia el espacio físico. En un extremo estarían los juegos con una orientación completamente inmersiva, como es el caso de Battlefield, un disparador en primera persona en cuyo espacio virtual se sumerge el jugador para cumplir misiones de guerra. En el otro extremo se hallarían los juegos con una orientación eminentemente emersiva, como puede ser el caso de Foursquare, un juego geolocalizado, que hasta que en 2014 eliminaron las características ludificadas, consistía en marcar los lugares físicos donde uno se encuentra para ganar puntos e insignias.



Ilustración 1 Continuo inmersión-emersión

3. CARACTERÍSTICAS DE LA EMERSIÓN

El cambio de sentido de dentro afuera del juego se manifiesta a través de tres indicadores o características. La principal es la integración juego-vida, de la que derivan las otras dos: la eversión y el potencial transformador.

3.1 Integración juego-vida

El modelo inmersivo propone una disgregación de la vida ordinaria. Separa el espacio de la vida y espacio del juego, y de igual manera las acciones que pertenecen a uno y a otro. Sin embargo, con la hibridación entre ambos la persona los percibe como extensiones o ampliaciones uno del otro, y se reconoce a sí misma actuando en ambos espacios simultánea o alternamente. Como señala de Souza e Silva (2006)¹, “más que expandir el número de posibles conexiones, como lo hizo el teléfono y en un grado mucho mayor el Internet fijo, las conexiones híbridas cambian la percepción del espacio físico que los usuarios habitan” (trad. prop.).

Por otra parte, en el nivel cultural y conceptual del juego, se produce una ruptura del círculo mágico, metáfora que indica una estructura contractual que separa el espacio, el tiempo y las acciones del juego de aquellas que pertenecen de la vida ordinaria. Tal y como explican Montola y Stenros y Waern (2009)², se pueden diseñar juegos que supongan una expansión del mundo del juego hacia el mundo ordinario. Esta permeabilidad entre ambos mundos permite la fusión del juego con otras áreas que en principio le son ajenas, como la educación o la productividad.

3.2 Eversión

Jones (2013) utiliza el término eversión que, también en castellano, quiere decir verter hacia fuera, para referirse al giro de dentro afuera que está aconteciendo en el espacio virtual. Él cita un texto de Gibson: “el ciberespacio, no hace demasiado, era un lugar aparte específico, uno que visitábamos periódicamente, mirando en él desde nuestro familiar mundo físico. Ahora, en cambio, el ciberespacio de se ha evertido. Se ha girado de dentro afuera. Ha colonizado lo físico”. (Gibson, 2010, trad. Prop.). Aunque Gibson habla de Google Earth, es aplicable a la proyección del mundo digital en el espacio físico que se produce en los juegos digitales.

La eversión sitúa la acción en el espacio físico, como sucede con las interfaces miméticas¹ con las que jugador se mueve, baila o hace deporte de forma natural en el espacio físico, lo que ha supuesto una revolución en la accesibilidad de los juegos digitales (Juul, 2010). Un paso más allá están los juegos que usan el mundo como tablero, como el geocatching, que consiste esconder objetos reales o virtuales en el espacio físico y dar las coordenadas para que otras personas las encuentren a través de dispositivos GPS.

Ejemplos concretos de eversión son, entre otros:

- que las acciones virtuales se conviertan en acciones físicas, como en las interfaces mímicas o en los juegos geolocalizados;
- que las ideas del juego emerjan a la realidad, lo que sucede en los juegos con un propósito concienciador como Food Force, un juego que sensibiliza sobre el trabajo del Programa Mundial de Alimentos de la ONU;
- que el dinero virtual se convierta en dinero real, como en el caso de SecondLife, donde el dinero obtenido en el juego se podía convertir en real².

¹ Sistemas de control de juegos digitales basados en tecnología de sensor de movimiento y visión por computadora, como Wiimote de Nintendo, PlayStation Move o Kinect.

² Anshe Chung (nombre de avatar) fue la primera millonaria en Second Life como resultado de comprar y vender bienes virtuales.

3.3. Potencial transformador

El hecho de que el contenido del medio se oriente hacia el espacio físico y la vida hace que el diseño del juego influya en estructuras que están más allá del mismo (p. ej. el trabajo), en las cuales tiene poder secularizante (Kaprow, 2003)³ y desacralizante (Agamben, 2005)⁴, con un gran impacto en la realidad ordinaria.

Este impacto se puede dirigir de forma constructiva, creando, por ejemplo, un campo de pruebas para introducir pequeños cambios en la sociedad. En palabras de Castronova (2013)⁵ los juegos digitales "pueden verse como incubadoras de importantes cambios culturales". No se trata de que los juegos tengan influencia en la realidad, sino que se conviertan en la nueva realidad. Si el juego era una propiedad emergente del comportamiento humano que después se convirtió en estructura, ahora surge como estructura para el comportamiento emergente del ser humano.

Adicionalmente, los juegos ofrecen la oportunidad de conectar las inteligencias individuales de una forma constructiva, haciendo que un trabajo arduo se convierta en algo divertido. Existen juegos que facilitan investigaciones crowdsourcing³, como Eterna, un juego de diseñar moléculas que utiliza la creatividad de muchas personas para crear nuevos diseños de ácido ribonucleico. Este potencial transformador también se manifiesta en el objetivo pedagógico que tienen algunos juegos serios, como el caso de Games For Change (<http://www.gamesforchange.org/>), una consolidada asociación que reconoce y apoya el potencial transformador de los juegos digitales promocionando juegos con un propósito social.

4. ESTUDIO DE 3 JUEGOS EMERSIVOS

4.1. PeaceMaker



Ilustración 2 Interfaz de PeaceMaker. Imagen cortesía de Impact Games LLC

PeaceMaker, publicado en 2007 desarrollado por Impact Games, descargable para Windows y Macintosh, es un juego de estrategia de gobierno que se estructura en turnos alternos. Lo novedoso es que invita a los jugadores a encarnar el dirigente de uno de los dos bandos enfrentados: Israel y Palestina. El objetivo del juego, que otorga la condición de victoria, es la solución del conflicto y eliminación de la violencia, para lo cual el jugador tiene que emprender acciones e ir resolviendo los problemas que se le presentan. Los eventos son representados de forma muy fidedigna, utilizando imágenes y noticias reales. La interfaz consta de un mapa de Israel, Cisjordania, y la franja de Gaza, un panel de decisiones y los indicadores económicos, sociales y políticos que informan del progreso del juego.

³ Crowdsourcing (inglés crowd 'multitud' y outsourcing 'recursos externos') colaboración de muchas personas en un tarea a través de una plataforma abierta.

La integración juego-vida se manifiesta en que la realidad vital del conflicto se combina con la dinámica de un juego y en que las acciones del juego están relacionadas con una realidad existente. Aunque las ideas pacifistas del juego afectan a la persona, la eversión no es especialmente evidente en la mecánica del juego. Sin embargo, tiene un gran potencial transformador, ya que el juego concientiza a la persona sobre la situación, ofreciéndole una nueva perspectiva sobre este conflicto tan largo y de tanta complejidad.

4.2 Zombies Run!

Zombies, Run es un videojuego desarrollado por Six to Start, para Android e iOS. La acción se sitúa después de una catástrofe zombi, de forma que la gente está refugiada en bases y los corredores salen a la calle sorteando zombis para recolectar los enseres necesarios. El jugador asume el papel del Runner 5 ('corredor 5') a lo largo de una serie de misiones. Mientras corre físicamente, escucha indicaciones de audio por los auriculares conectados a su teléfono. La experiencia virtual del jugador se superpone a la experiencia física de correr en el espacio real, ya que si desde la torre le dicen "cuidado, tienes un zombi a la derecha" y escucha en esa dirección los bufidos roncós, el jugador siente que efectivamente hay un zombi que lo acosa, corriendo así más fuerte hacia el lado opuesto.

En Zombies Run! La experiencia de correr en el espacio físico se combina con la narración virtual, de forma que resulta un buen ejemplo de integración juego-vida. Se puede observar la cualidad eversiva del juego, ya que la acción del juego, que consiste en correr, se actualiza y toma lugar en el espacio real. Además de crear nuevas narrativas en el espacio donde el jugador está corriendo, el juego modifica el cuerpo y la salud de la persona a través del ejercicio, evidenciando el potencial transformador del juego.

4.3 Ingress



Ilustración 3 Una convocatoria coordinada de jugadores de Ingress en un portal (estatua) frente al castillo Smithsonian el 30 April 2013. fuente: <http://commons.wikimedia.org/>

Ingress es un juego ubicuo en tiempo real, producido por Niantic labs. La narrativa es preapocalíptica: el mundo está siendo amenazado por seres que controlan las mentes de las personas a través de una energía extraña llamada materia exótica (XM). El jugador ha de elegir una facción de las dos que existen en el juego, para la cual tratará de controlar esa energía y proteger Unidades Mentales. Para ello tiene que localizar portales en espacio físico, que son hitos específicos (p. ej. una estatua), utilizando un mapa aumentado, llamado escáner, que sirve para detectar los objetos virtuales del juego en el espacio físico.

En Ingress la integración juego-vida se puede observar en que el jugador combina sus movimientos por la ciudad con la acción del juego, ya que para poder tener acceso a un portal es necesario que se acerque a una distancia corta de éste. El jugador aprovecha los desplazamientos por la ciudad para jugar, adaptando sus recorridos cotidianos al juego. Por otra parte, las acciones se realizan en la calle y los jugadores tienen la oportunidad de conocerse de forma física, al coincidir, por ejemplo, en mismo portal. Estos encuentros y colaboraciones propiciados por el juego son un claro indicio de eversión. Respecto al potencial transformador, aunque no sea evidente en este juego, es perceptible en la influencia que tiene sobre la persona, pues el juego empuja al jugador a ir a lugares donde no iría de lo contrario, creando nuevas *dérives* y formas de entender la ciudad.

5. CONCLUSIÓN

La emersividad es un fenómeno que sucede cuando las fronteras entre el espacio físico y el espacio virtual se difuminan. La emersión es una inversión en la orientación en la dirección del medio, de dentro hacia fuera, que puede ser observada en tres indicadores o características: integración juego-vida, eversión y potencial transformador.

El hecho de que el paradigma inmersivo no sea la única manera de mediar entre lo físico y lo virtual propicia nuevos planteamientos y objetivos en el diseño de juegos digitales. Además, este cambio de paradigma da lugar a nuevos juegos que alteran la realidad física, propiciando transformaciones en ella y cambios de percepción por parte del sujeto.

Futuros pasos en la investigación sobre emersividad conducirán a analizar cómo funciona ésta al nivel de la interfaz, donde confluyen lo virtual y lo físico, así como desarrollar herramientas para crear juegos emersivos. Ambas están recogidas en la tesis doctoral de la que surge esta investigación. Finalmente, el concepto de emersión no es exclusivo de los juegos digitales y tiene implicaciones en otros medios, como las artes plásticas, el cine, la fotografía o la literatura, en los cuales debe ser analizada, impulsando así nuevas investigaciones.

FUENTES REFERENCIALES

AGAMBEN, G. Profanaciones. A. Hidalgo, Ed. Buenos Aires, 2005, 126 p.

BROWN, E., & Cairns, P. (2004). "A grounded investigation of immersion in games" En Proceeding CHI EA '04 CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems, 24-29 Abril, Viena, 2004, p. 1297-1300)

CASTRONOVA, E. (2013). "Juegos e internet: un terreno fértil para el cambio cultural" En Cambio: 19 ensayos fundamentales sobre cómo Internet está cambiando nuestras vidas, BBVA, 471 p.

CSIKSZENTMIHALYI, M. Fluir: una psicología de la felicidad. Kairós, Barcelona, 1996

DE SOUZA E SILVA, A. 2006. From cyber to hybrid: Mobile technologies as interfaces of hybrid spaces. Space and Culture, vol. 9, no. 3, pp. 261-278.

DETERDING, S., DIXON, D., KHALED, R. y NACKE, L. "From game design elements to gamefulness: defining gamification". En MindTrek'11, September 28-30, 2011. Tampere, Finland:

FLANAGAN, M. "Creating Critical Play", En Artists Re:Thinking Games. Eds Ruth Catlow, Marc Garrett, and Corrado. Liverpool University Press, Morgana, Liverpool, 2010, 49-53.

GIBSON, W. "Google's Earth". The New York Times, Nueva York, 30, Agosto, 2010

HIGGINS, D. "Statements on intermedia" En: W. VOSTELL (ed.), De-coll/age (décollage) Typos Verlag, USA: Something Else Press, Frankfurt. New York, 1967.

JONES, S.E. The Emergence of the Digital Humanities, Routledge, Nueva York, 2013, p. 224

JUUL, J. A Casual Revolution. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2010.

KAPROW, A. Essays on the Blurring of Art and Life, University of California Press, Bekerley, 2003, p. 297

- LINDLEY, C.A. Trans-Reality Gaming. Liverpool John Moores University, Liverpool John Moores University, Liverpool, 2004, p. 1-16.
- MICHAEL, D. y CHEN, S. Serious games: Games that educate, train, and inform, Thomson Course Technology., Canada, 2006.
- MONTOLA, M., STENROS, J. y WAERN, A.. Pervasive Games: Theory and Design, Morgan Kaufman Publishers as imprint of Elsevier.,2009
- MURRAY, J. Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace, MIT Press, New York,1997.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, Diccionario de la lengua española, 23.ª ed.Espasa, Madrid, 2014.
- STEUER, J. 1992. Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. Journal of Communication , vol. 42, no. 4, pp. 73-93. I

García González, M^a Dolores.

Investigadora de la Universidad Politécnica de Valencia. Departamento de escultura. Programa de doctorado; corrientes experimentales de la escultura contemporánea.

Eva Digital.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Mujer, digital, estereotipos, nuevas tecnologías.

KEY WORDS

Woman, digital, stereotypes, new technologies.

RESUMEN

Que las nuevas tecnologías han cambiado el modo en que miramos el mundo, es indudable. La democratización de la imagen, como bien dicen Agustín y Tomas Domingo y Lydia Feitó, por un lado nos permite compartir modas, productos y gustos, ofreciéndonos la posibilidad de encontrar una identidad diferente y singular, por otro, nos hace más homogéneos e iguales, provocando que aparezcan todo tipo de elementos estereotípicos en toda clase de persona.

Hoy en día es prácticamente imposible no verse afectado por la influencia de las imágenes que se proyectan en los diferentes medios, influencia potenciada por su gran poder de difusión y la repetición con la que nos bombardean continuamente. La mujer, se ve especialmente afectada por los medios de comunicación visuales, como por ejemplo la publicidad. Además, esta era tecnológica han introducido rápidamente nuevos modelos visuales, que han sido absorbidos por la sociedad como reales.

¿Cómo ha respondido el arte? Cómo se ha traducido este hecho en los modos de hacer propios de las prácticas artísticas. Qué correspondencia hay entre la mujer de los medios de comunicación y los medios artísticos, pero sobre todo, qué efecto ha supuesto para la mujer actual el imaginario femenino que se ha reforzado con esta nueva era digital.

¿Es la mujer del "cuadro" la que se acerca a la mujer de la calle o por el contrario es la mujer de la calle la que se quiere meter dentro del cuadro? ¿Ha llegado acaso el momento de decir que la imagen ha ganado valor frente al referente?

ABSTRACT

There is no doubt that the new technologies have changed the way we look at the world. The "democratization of the image", as Augustine and Thomas Domingo and Lydia Feitó have said, one hand allows us to share trends, products and tastes, offering the possibility of finding a different and unique identity, on the other hand, it makes us more homogeneous and equal, causing all kinds of stereotypical elements to appear in all kinds of people.

Today it is almost impossible not to be affected by the influence of projected images in various media, the influence is further enhanced by its great power of diffusion and repetition with which we are bombarded. Women, is particularly affected by visual media, such as advertising. In addition, this technological age has rapidly introduced new visual models, which have been absorbed by society as real.

How has art responded? This fact has resulted in new ways of making art? There is a correspondence between the media women and the artistic media? And about all, what effect has had in the present woman the female imagery that has been strengthened by this new digital era?

Is the woman in the "picture" which wants to be closer to the woman in the street or on the contrary is the woman in the street who wants to go inside the picture? It is time to say that the image is more important than its referent?

CONTENIDO

Que las nuevas tecnologías han cambiado el modo en que miramos el mundo, es indudable.

Esta “Era digital” también conocida como la *Era de la información y las telecomunicaciones* recoge un período que empezó en la segunda parte del siglo XIX con la invención del teléfono y la telegrafía y que explotó con la fundación del internet global. En esta era, el flujo de información se ha vuelto más rápido que el movimiento físico. Internet proporciona a cada momento, una gran facilidad para compartir contenidos (fotos, textos, vídeos y música). Esta “revolución del conocimiento libre” ha hecho que la información sea un valioso recurso, y que encontrar o generar la información adecuada a tiempo, sea fundamental para tomar ventaja ⁽¹⁾.

La democratización de la imagen, como bien dicen Agustín y Tomas Domingo y Lydia Feitó, por un lado nos permite compartir modas, productos y gustos, ofreciéndonos la posibilidad de encontrar una identidad diferente y singular, pero por otro, nos hace más homogéneos e iguales, provocando que aparezcan, o mejor dicho que se refuercen y se extiendan con mayor facilidad, toda clase de estereotípicos para cada tipo de persona. Estereotipos que, dadas las características de esta “Era digital”, son más fáciles de controlar, manipular e imponer a los diferentes grupos sociales ⁽²⁾.

Esto nos obliga a hacernos varios planteamientos. Por un lado, ¿qué imágenes son las que configuran el imaginario colectivo de esta nueva era? ¿Continúan con las tendencias de épocas anteriores? ¿Corresponden a una evolución lógica de la historia o estamos realmente ante algo diferente? De igual modo podemos preguntarnos sobre el efecto que este imaginario haya podido tener dentro de nuestra sociedad. La esclavitud del hombre y la mujer al mundo de la imagen no es nada nuevo, no en vano, la imagen es la herramienta de la realidad, como lo demuestran innumerables estudios sobre la historia del arte. Quizás sólo nos queda preguntarnos sobre el papel que está desempeñando el mundo del arte ante esta nueva realidad.

Podríamos empezar analizando las imágenes que esta “Era digital” nos proyecta sobre sí misma. Son imágenes claras y nítidas, ordenadas y asépticas, pertenecientes a un mundo racional donde todo está conectado y donde la información nos hace conscientes de nuestro potencial y por lo tanto libres. Pero no sólo tenemos el mundo en nuestra mano, además, podemos controlarlo pulsando un botón.



Imagen 1 y 2. (Ver referencias de imágenes)



Imagen 3 y 4. (Ver referencias de imágenes)

Son imágenes que refuerzan constantemente la idea de unidad, conexión y poder. Incitándonos a usar nuestros dispositivos móviles como si de una varita mágica se tratase. Es la idea de un mundo a nuestro alcance, controlado totalmente por nuestra voluntad.

¿Pero somos libres o esclavos de esa imagen de realidad? De una realidad que además, estamos obligados a vivir/ver desde lo individual y desde la quietud. En un mundo donde todo está conectado, todo se mueve siguiendo un mismo orden, y sólo si el ente superior que lo alberga lo desea o cree que es necesario.

Tanta información, tantas posibilidades, nos hace estáticos y solitarios.



Imagen 5 y 6. (Ver referencias de imágenes)



Imagen 7 y 8. (Ver referencias de imágenes)

Pasamos la mayor parte de nuestro tiempo de trabajo y ocio viviendo en las “nubes” de un mundo imaginario. Sabemos que no es real, pero no importa, tampoco tiene porque serlo, es simplemente un mundo alternativo. Construido y diseñado para ser eso, una alternativa. Pero entonces ¿por qué es tan fuerte la atracción que ejerce sobre nosotros? ¿Por qué desplazamos continuamente las experiencias físicas a un segundo plano, o mejor dicho a un plano bidimensional? Qué sentimos que nos ofrece este mundo y lo que es más importante, a cambio de qué.

La nuestra es sin duda, una cultura fuertemente visual, bidimensional, inmediata y luminosa. En los teléfonos móviles, televisores, ordenadores, tablets, la vida se reproduce a través de una pantalla. El propio medio facilita una superficialidad total. Hemos perdido la tercera dimensión que es el espacio, por no hablar de la cuarta que es el tiempo. Lo preocupante de este hecho no es tanto la creación de un lugar para la evasión, al fin y al cabo cada sociedad ha tenido el suyo, la gravedad reside más bien en que, en esta ocasión, lo irreal-copia está sustrayendo el valor de lo real-original a un nivel mucho más generalizado y profundo, afectando por igual, a todos los grupos sociales. Cada vez más personas desaparecen del plano físico para vivir en un mundo virtual, mientras el resto vive a caballo entre ambos espacios, cediendo cada vez más autonomía a lo virtual. Existe aún en varias culturas la creencia generalizada de que las fotografías podían robar el alma, atraparla y aprisionarla dentro de los elementos orgánicos de la misma⁽³⁾. Esta creencia para muchos ridícula, adquiere un nuevo sentido si analizamos todas las vidas atrapadas en la red. Hoy en día además, es prácticamente imposible no verse afectado por la influencia de las imágenes que se proyectan en los diferentes medios de comunicación. Influencia potenciada por su gran poder de difusión y la repetición con la que nos bombardean continuamente moldeando la visión de la realidad de cada individuo.

En el campo de la comunicación se utiliza el poder de la imagen de un modo incesante, ya que “*El modo de actuar y pensar de las personas está condicionado por la imagen*”⁽⁴⁾. La publicidad también han entrado en esta era digital, pero la imagen de la mujer en este medio difiere en muy poco de la que imagen a la que nos tenía acostumbrados. La mujer, se ha visto especialmente afectada por estos medios de comunicación visuales que la convierten continuamente en un mero objeto sexista^{(5) (6)}.



Imagen 9. (Ver referencias imágenes)

Esta imagen pertenece a la red social *Boobstagram* que busca concientizar a las mujeres sobre el Cáncer de mama, pero al margen de la originalidad o acierto de la campaña, este tipo de imágenes despiertan en el colectivo imaginario la referencia a otro tipo de imágenes que inundan las redes de alto contenido erótico, con mensajes sexuales más que implícitos.

A la vista de todas las referencias sexuales, podríamos decir sin riesgo a equivocarnos, que estamos ante un mundo sobreexcitado o híper sexuado. De todos los roles que han acompañado a la figura de la mujer a lo largo de la historia (madre, hija, compañera, amiga...) el rol de mujer como objeto sexual ha tomado la delantera en el medio virtual. Pero qué ha hecho posible que esta característica se imponga sobre las demás y qué consecuencias ha tenido en la sociedad actual.

El mundo publicitario centra todos sus esfuerzos en que cada individuo actúe de una determinada manera, piense según unas ideas o adquiera un determinado producto. Es la base de su propia definición, y para ello busca acceder a la parte más íntima de las personas. Desde allí puede ejercer la mayor influencia posible, y el sexo es, uno de los instintos básicos más fáciles de provocar en una sociedad como la nuestra donde el resto de necesidades básicas están ya cubiertas.



Imagen 10. (Ver referencias de imágenes)

La publicidad no para de dejarnos claros ejemplos de cómo transforma nuestro imaginario colectivo, y con ello el objeto de nuestro deseo, en algo imposible. De este modo nos mantiene en un constante estado de ansiedad y de búsqueda que nos desgasta y nos hace aún más vulnerables a su manipulación. Contribuyendo en gran medida a justificar y mantener comportamientos dañinos que generan personas enfermizas. No hay que olvidar que el órgano sexual más importante del cuerpo humano es el cerebro.

La realidad virtual establece su canon de belleza inalcanzable, la sociedad lo admira y la mujer aspira a él.

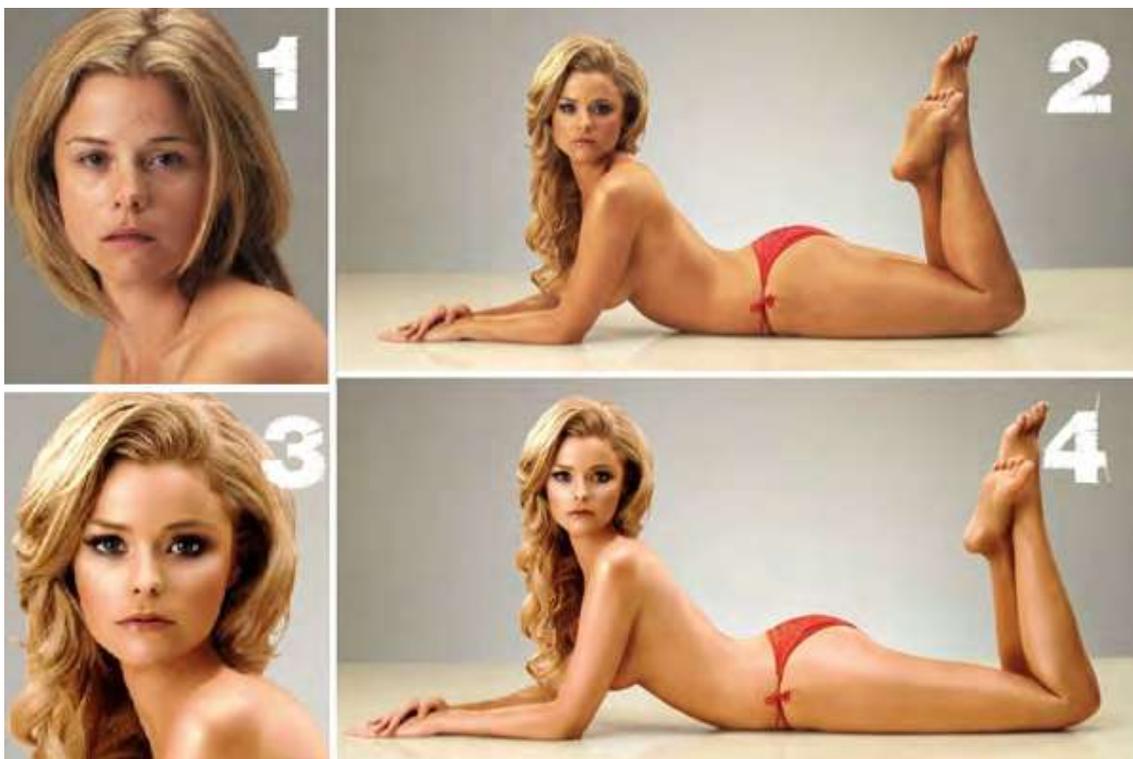


Imagen 11. (Ver referencias de imágenes)

No hay duda de que ciertos sectores de la sociedad imponen su criterio estético en función de unos determinados intereses económicos, pero es interesante analizar en qué se basan esos sectores para elegir un determinado canon de belleza. Desde la aparición de los cánones de belleza ya en la prehistoria donde la imagen de la mujer pasó de ser el centro de la mística (la mujer fecunda era el reflejo de la tierra fértil) a expresar valores estéticos, la concepción de la belleza ha ido pasando de unos baremos a otros. En la actualidad podríamos señalar que el ideal de belleza, superficial y efímero, con el que se trabaja, es de fácil consumo, evitando el esfuerzo mayor, que supondría conocer a una mujer compañera o amiga.

Pero ¿cómo ha reaccionado la mujer ante este mundo híper sexuado? Sorprendentemente muchas de las imágenes de mujeres que encontramos en los diferentes medios digitales con un alto contenido sexual de consumo, provienen de las mujeres que presentan, o han sido publicadas bajo su consentimiento. Podría decirse que, para ellas, el mostrar su sexualidad es hacer uso de su libertad. La actual situación económica y social ha favorecido una masculinización progresiva de la mujer, y ha hecho posible que se acepte una sexualidad más agresiva y dominante atribuida principalmente a lo masculino. Esto nos llevaría a también a pensar que, los atributos masculinos-femeninos están íntimamente relacionados con el espacio, estando influenciados por cuestiones de posición al igual que de género. El lugar nos cambia. La mujer que realiza la mayor parte de su desarrollo personal fuera de casa gana un tipo de sexualidad más instantánea y agresiva. El riesgo, cada vez más presente, es el de que quede esclavizada en una competición de sexualidad atribuida tradicionalmente a los hombres.



Imagen 12 y 13. (Ver referencias de imágenes)

El cambio con respecto a épocas anteriores es que ahora la mujer se vuelca mucho más en su versión virtual, olvidando/ocultando a la mujer de “carne y hueso”. Se centra en su imagen, imagen que además, puede retocar y modificar según su voluntad, eligiendo qué quiere que los demás vean de ella. Lo peligroso es por un lado, lo inalcanzable de nuestro deseo, por el otro, las posibilidades que nos ofrece esta sociedad para intentar conseguirlo. Siempre ha habido una esclavitud por la imagen pero ahora es potencialmente más peligrosa para la salud y la integridad física. Ya no nos maquillamos, ahora usamos el bisturí.

Si parece más cercana la imagen retocada de una revista que la mujer que tenemos al lado... ¿ha llegado al momento de rechazar lo real? ¿Acaso es preferible la mujer del videojuego? Es indudable que, en cierta forma, la imagen ha ganado valor frente al referente y cada vez son más las personas que prefieren lo que ven en la pantalla. Para ellos es más familiar ya que forma parte de su imaginario más inmediato. De hecho, la imagen está cogiendo tanta presencia que la siguiente pregunta será si tiene ya o no su propia consciencia. Ya no es la imagen la que se acerca a la realidad sino la realidad la que se acerca a la imagen. Uno de los retos del arte en esta nueva era, es conseguir que la “mujer del cuadro” sea un reflejo más fiel de la realidad.

Un primer paso sería reforzar la presencia de otros referentes mucho más positivos de la mujer de los medios de comunicación, buscando historias de mujeres que puedan inspirar y ayudar a entender la belleza y pluralidad de la realidad, liberándola del estereotipo.



Imagen 14 y 15. (Ver referencias de imágenes)

De igual modo remarcar los puntos de desencuentro es otra opción usada por los diferentes artistas. Utilizan para ello imaginarios colectivos asumidos de otras épocas, creando un extrañamiento que nos permite reflexionar sobre la vertiente social de los nuevos cánones de belleza.



Imagen 16. (Ver referencias de imágenes)

Por sus características, el mismo medio digital puede ser un gran aliado para este fin. El arte se ha adaptado rápidamente a este lenguaje para dar una respuesta necesaria a esta problemática. Aunque a menudo sus propuestas se ven frenadas por las redes sociales que ven en la cotidianidad de la vida real, escenas desagradables que hieren la sensibilidad de una mayoría adormecida.

Uno de los muchos ejemplos de censura en la red los tenemos en la foto que Anastasia Chernyavsky subió donde aparecía desnuda junto a sus hijos en Facebook. La red social pensó que era una foto inapropiada y que debía ser censurada y la cuenta de Anastasia eliminada. Instagram también retiró la imagen de una chica con la menstruación. No son pocos los autores que afirman que actualmente existe una violencia hacia la mujer para que no acepte su cuerpo, obteniendo con ello grandes beneficios económicos⁽⁷⁾.



Imagen 17, 18 y 19. (Ver referencias de imágenes)

Este mensaje está calando poco a poco en la sociedad y algunas marcas de productos ya han apostado por un cambio, utilizando campañas donde se apuesta por lo que han denominado “belleza real”. A esto hay que sumar otras iniciativas, la página web “Plus Size Modeling” es un buen ejemplo de ello. Se proponía crear una Barbie de talla grande para acabar con el estereotipo de la mujer perfecta que esta muñeca representa, aumentando la autoestima en todas las mujeres con problemas de sobrepeso y promoviendo la belleza de las curvas grandes⁽⁸⁾.



Imagen 20, 21 y 22. (Ver referencias de imágenes)

Pero a pesar de las buenas intenciones, estas imágenes generan normalmente una gran polémica y ponen de manifiesto lo arraigado de algunos estereotipos. Debemos decir que, desgraciadamente, el alcance de estas propuestas se contrarresta rápidamente por el continuo bombardeo de imágenes estereotipadas al que estamos expuestos, quedándose en la mayoría de los casos, en hechos aislados y anecdóticos, poco reconocidos y valorados por el conjunto de la sociedad.

FUENTES REFERENCIALES

¿Almas robadas a través de las fotografías? Mundo esotérico y Paranormal [en línea] 31/03/2013 [ref. de 9 de mayo 2015] Disponible en Web: <http://www.mundosotericoparanormal.com/almas-robadas-a-traves-de-fotografias/>

FEITO GRANDE, Lydia. DOMINGO MORATALLA, Tomás. Investigación en Bioética. 2012 - Dykinson S.L. ISBN13 9788490310137

HERNANDO, Cristina. Algo asombroso en los escaparates de New York. [en línea] Artes decorativas 10/05/201 [ref. de 4 de junio 2015]. Disponible en Web: <http://artesdecorativasensalamanca.blogspot.com.es/2014/05/algo-asombroso-en-los-escaparates-de.html>

Imagen de la mujer en la sociedad moderna [en línea] [ref. de 9 de mayo 2015] disponible en Web: <http://html.rincondelvago.com/imagen-de-la-mujer-en-la-sociedad-moderna.html>

La era digital [en línea]. ed. Wikipedia. [ref. de 9 de mayo 2015]. Disponible en http://es.wikipedia.org/wiki/Era_de_la_informaci%C3%B3n.

VALLADARES, Ana Lucía. Foto: Proponen crear Barbie de talla grande. Redacción starMedia [en línea] 07/01/2014 [ref. de 4 de junio 2015]. Disponible en Web: <http://mujer.starmedia.com/moda-belleza/foto-proponen-crear-barbie-talla-grande.html>

REFERENCIA DE LAS IMÁGENES

Imagen 1. Obtenida de Los 4 pilares del marketing digital para un autónomo [en línea]. [ref. de 9 de mayo 2015]. Disponible en <http://sageone-spain-wordpress.s3.amazonaws.com/images/Octubre2013/Era%20digital%20-%20Sage%20One.jpg>

Imagen 2. Obtenida de Era digital: tendências do varejo [en línea] [ref. de 9 de mayo 2015]. Disponible en http://www.lemiercollection.com.br/blog/wp-content/uploads/2013/12/lemiercollection_tendencias-varejo-era-digital.jpg

Imagen 3. Obtenida de Pôsteres que traduzem a vida na era digital [en línea] [ref. de 9 de mayo 2015]. Disponible en <http://cdn.mixme.com.br/wp-content/uploads/2015/04/Publicidade-e-Marketing-na-Era-Digital-ag%C3%Aancia-eou.jpg>

Imagen 4. Obtenida de La era digital y su influencia cultural [en línea] Posted in Medios de Comunicación by admin on 09 May 2014 [ref. de 9 de mayo 2015]. Disponible en <http://www.asuntosdereino.com.ar/wp-content/uploads/television-statistics.jpg>

Imagen 5. Obtenida de Derechos y obligaciones en la era digital [en línea] 02/05/2013 [ref. de 9 de mayo 2015]. Disponible en http://www.mundodehoy.com/thumbnail.php?file=network_708775766.png&size=article_medium

Imagen 6. Obtenida de Impacto de la nueva era digital en los negocios en México [en línea] 02/04/2015 [ref. de 9 de mayo 2015]. Disponible en <http://formato7.com/wp-content/uploads/2015/04/a16.jpg>

Imagen 7. Obtenida de El papel de la Era Digital [en línea] 03/11/2013 [ref. de 9 de mayo 2015]. Disponible en https://isabelmariarico.files.wordpress.com/2013/11/nuevas_tecnologias.jpg

Imagen 8. Obtenida de Eres adicto a las nuevas tecnologías y no lo sabes. Todo sobre el tecnoestrés [en línea] 02/03/2015 [ref. de 9 de mayo 2015]. Disponible en http://images.elconfidencialdigital.com/Tecnoestres-adiccion-nuevas-tecnologias_ECDIMA20150301_0006_3.jpg

Imagen 9. Obtenida de “La presa.Pe” [en línea] 18/02/2013 [ref. de 9 de mayo 2015]. Disponible en <http://laprensa.peru.com/tecnologia-ciencia/noticia-cancer-mama-red-social-boobstagram-busca-concientizar-mujeres-sobre-este-mal-2832>

Imagen 10: Obtenida de “La cosificación sexual: Representación de la mujer en los medios” [on line] 28/01/2013 [ref. de 1 de junio 2015]. Disponible en <https://orbitadiversa.wordpress.com/2013/01/28/cosificacion-sexual/>

Imagen 11. Obtenida de “La magia del Photoshop” [en línea] [ref. de 1 de junio 2015]. Disponible en <http://www.bocalista.com/la-magia-del-photoshop-en-20-fotos-impresionante/>

Imagen 12. Obtenida de “La parilla” [en línea] 04/06/2015 [ref. de 4 de junio 2015]. Disponible en <http://www.lapatilla.com/site/2014/07/29/sextounderboob-el-hermoso-arte-de-mostrar-la-parte-de-abajo-del-seno-grrr/sextounderboob-3/>

Imagen 13. Obtenida de “Stilo” [en línea] 09/08/2012 [ref. de 4 de junio 2015]. Disponible en <http://stilo.es/2012/08/las-medidas-imposibles-para-cualquier-mujer-de-barbie/>

Imagen 14. Trabajo fotográfico de Jaime Moore. Obtenida de “Belelú” [en línea] 16/05/2013 [ref. de 4 de junio 2015]. Disponible en Web: <https://www.belelu.com/2013/05/fotografo-rompe-con-estereotipo-barbie-y-retrata-a-su-hija-con-iconos-de-verdad/>

Imagen 15. Obtenida de “Artes decorativas. Algo asombroso en los escaparates de New York.” [en línea] 10/05/201 [ref. de 4 de junio 2015]. Disponible en Web: <http://artesdecorativasensalamanca.blogspot.com.es/2014/05/algo-asombroso-en-los-escaparates-de.html>

Imagen 16. Obtenida de “Taringa la diosa Venus” [en línea] [ref. de 4 de junio 2015]. Disponible en Web: <http://www.taringa.net/posts/arte/14338835/La-diosa-Venus-despues-de-una-cirugia-plastica-art.html>

Imagen 17. Obtenida de “Fotógrafos con Rolleiflex (I) <http://anfluquefoto.wordpress.com/> [en línea] 01/04/2014 [ref. de 31 de Mayo 2015]. Disponible en Web: <http://xavicuevas.tumblr.com/post/81433559236/fotografos-con-rolleiflex-i>

Imagen 18. Obtenida de “ABC Tecnología>redes” [en línea] 07/05/2014 [ref. de 31 de Mayo 2015]. Disponible en Web: <http://www.abc.es/tecnologia/redes/20140507/abci-facebook-tetas-201405062026.html>

Imagen 19. Obtenida en “BBC Mundo: Por qué Instagram retiró esta imagen de una chica con la menstruación” [en línea] 27/03/2015 [ref. de 31 de Mayo 2015]. Disponible en Web: http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2015/03/150327_menstruacion_rupi_kaur_instagram_jm

Imagen 20. Obtenida de “Yo, compro sapiens. ¿Mujeres reales= a michelines? [en línea] 23/06/2013 [ref. de 4 de junio 2015]. Disponible en Web: <http://yocomosapiens.com/2013/07/23/mujeres-reales-michelines/>

Imagen 21. Obtenida de “Print: The Body Shop’s Honest Ad Campaign” [en línea] 19/06/2013 [ref. de 4 de junio 2015]. Disponible en Web: <http://www.printmag.com/editors-picks/the-body-shops-honest-ad-campaign/>

Imagen 22. Obtenida de “Star media; Mujer” [en serie] 07/01/2014 [ref. de 4 de junio 2015]. Disponible en Web: <http://mujer.starmedia.com/moda-belleza/foto-proponen-crear-barbie-talla-grande.html>

NOTAS

⁽¹⁾ La era digital [en línea]. ed. Wikipedia. [ref. de 9 de mayo 2015]. Disponible en Web: http://es.wikipedia.org/wiki/Era_de_la_informaci%C3%B3n

⁽²⁾ Imagen de la mujer en la sociedad moderna [en línea]. [ref. de 9 de mayo 2015]. Disponible en Web: <http://html.rincondelvago.com/imagen-de-la-mujer-en-la-sociedad-moderna.html>

⁽³⁾ ¿Almas robadas a través de las fotografías? [en línea] Mundo esotérico y Paranormal 31/03/2013 [ref. de 9 de mayo 2015] Disponible en Web: <http://www.mundoesotericoparanormal.com/almas-robadas-a-traves-de-fotografias/>

⁽⁴⁾ FEITO GRANDE, Lydia. DOMINGO MORATALLA, Tomás. Investigación en Bioética. 2012 - Dykinson S.L. ISBN13 9788490310137; citado en: Imagen de la mujer en la sociedad moderna [en línea] [ref. de 9 de mayo 2015] disponible en Web: html.rincondelvago.com/imagen-de-la-mujer-en-la-sociedad-moderna.html

⁽⁵⁾ Imagen de la mujer en la sociedad moderna [en línea] [ref. de 9 de mayo 2015] disponible en Web: <http://html.rincondelvago.com/imagen-de-la-mujer-en-la-sociedad-moderna.html>

⁽⁶⁾ Este artículo no pretende el minimizar la presión social a la que los hombre están sometidos, simplemente se centra en la temática de la mujer.

⁽⁷⁾ HERNANDO, Cristina. *Algo asombroso en los escaparates de New York*. [en línea] Artes decorativas 10/05/201 [ref. de 4 de junio 2015]. Disponible en Web: <http://artesdecorativasensalamanca.blogspot.com.es/2014/05/algo-asombroso-en-los-escaparates-de.html>

⁽⁸⁾ Ana Lucía Valladares, Foto: *Proponen crear Barbie de talla grande*. Redacción starMedia Fuente: Redacción starMedia" [en línea] 07/01/2014 [ref. de 4 de junio 2015]. Disponible en Web: <http://mujer.starmedia.com/moda-belleza/foto-proponen-crear-barbie-talla-grande.html>

García Lema, Natalia Desirée.

Alumna de Doctorado, Universidad de Vigo, Departamento de dibujo (Facultad de Bella Artes Pontevedra), Grupo Dx5 Digital and Graphic art_research.

La recepción fotográfica y las imágenes especulares como virtualidades de lo real.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación

PALABRAS CLAVE

Fragmentación, registro fotográfico, virtual, imagen especular.

KEY WORDS

Fragmentation, Photographic register, Virtual, Reflected images.

RESUMEN

La fotografía constituye un medio de registro que recorta y fragmenta la realidad. Crea una representación del mundo. Se apropia de él para luego convertirlo en imágenes. A través de ellas establece una relación mimética entre el objeto, virtualmente representado y su referente. Lo extrae de la realidad para retratarlo en un plano bidimensional. De esta manera, podemos decir que la fotografía virtualiza al transformar la realidad en imágenes.

Por otro lado, este carácter fragmentario de lo fotográfico deriva en un proceso de fragmentación, que se entiende como una ruptura entre un elemento y el conjunto al que pertenece. Los fragmentos se establecen como elementos más pequeños que el total. Parto de la obra de algunos pensadores contemporáneos como **Jacques Derrida**, **Gilles Deleuze** o **Félix Guatari** cuando afirman que para entender o abarcar la globalidad es necesario fragmentarla y analizar cada una de sus partes. Se trata de transmitir que la percepción (como proceso cognitivo) que captamos de la realidad no es una imagen plana y única, sino una perspectiva múltiple que suma diferentes puntos de atención.

Un antecedente que surge a principios del S.XX relacionado con esta visión polifacética lo encontramos en el Cubismo de **Georges Braque** y **Pablo Picasso** cuando vemos diferentes perspectivas que se conectan, se superponen y dialogan entre sí creando representaciones complejas. Los objetos se ven desplegados, mostrados desde diferentes ángulos, lo que nos ofrece una visión poliédrica, más completa. Si aplicamos estos parámetros a la fotografía obtendremos una nueva manera de percibir el entorno, desde un punto de vista diseminado o poliédrico.

A su vez, esta metodología de la fragmentación se focaliza en los espejos como superficies que transforman o fragmentan. Los reflejos, imágenes que despliegan, amplían o distorsionan el espacio reproducen con una fisicidad aparente y frágil el entorno que los rodea.

ABSTRACT

Photography is a way of recording that cuts out and fragments reality. It creates a world representation and appropriates it, to transform it into pictures. Through them a mimetic relationship is established between the virtual represented object and the real object, which is taken out of the reality to photograph it in a two-dimensional plane. This way we can tell that photograph transforms reality into images.

On the other hand this photographic fragmentary quality becomes a process of fragmentation which is understood as a rupture between an element or a part of it and the whole object which it belongs to. Fragments understood as smaller

elements from the whole object. Starting from the works of some contemporary philosophers and great thinkers as: Jacques Derrida, Gilles Deleuze or Félix Guattari, who affirm that to understand or to embrace the whole object, it is necessary to fragment and analyse each part of the whole separately. It's about transmitting the perception (as a process of cognition) that all we capture from the reality is not a flat and unique image but a many-sided perspective where different attention points are summarized.

A previous experiment related to the many-sided vision is set at the beginning of the 20th Century in the Cubism by Georges Braque and Pablo Picasso, where we can see different perspectives, linked, superimposed and establishing a dialogue between them and at the same time, creating complex representations. Objects can be seen unfolded, shown from different points of view what offers us a perfect and complete polyhedral vision. If we apply all this to the photography we will get a new way of observing our surroundings from a spread or polyhedral points of view.

At the same time, this methodology of fragmentation is focussed on mirrors because they are surfaces that transform or fragment reality. Reflections as images that unfold, enlarge or distort the space reproduce a physical and fragile appearance the surrounding environment.

CONTENIDO

El contexto de la investigación que realizo para mi tesis doctoral se centra en la fragmentación como elemento conceptual; como una manera de percibir el entorno desde un punto de vista plural, diseminado y poliédrico. Me interesan aquellos procesos en los que la fragmentación se vincula con la imagen fotográfica. Se entiende dicho proceso de creación como una ruptura entre una parte y el todo. Omar Calabrese describe la relación entre estos dos términos como una *reciprocidad, implicación, presuposición*, puesto que *el uno no se explica sin el otro*.¹ Si la acción de descomponer el todo se repite sucesivamente, lo que quedan son las partes en las que se ha dividido o de-tallado². Puede parecer un método que aparentemente destruye, que fracciona, disemina y rompe. Sin embargo, también crea nuevas configuraciones que alteran o transforman el concepto de imagen como elemento completo. Todo ello posibilita una relectura de la información a la vez que la aparición de nuevos planteamientos y sentidos.

Los fragmentos se establecen como elementos relevantes más pequeños que el conjunto al que pertenecen. Parto de la premisa esgrimida por algunos pensadores contemporáneos como Jacques Derrida, Gilles Deleuze o Félix Guattari cuando afirman que para entender o abarcar la globalidad, es preciso fragmentarla para analizar cada una de sus partes. Si aplicamos estas premisas a la creación visual (en concreto al registro fotográfico), obtendremos que cada una de esas partes por separado pueden ensamblarse de una manera específica para, por ejemplo recomponer, una escena u objeto desde diversos puntos de vista. Se posibilita entonces una percepción activa y múltiple que se sirve de *una sucesión de miradas u ojeadas lanzadas en diferentes direcciones*.³ La percepción (como proceso cognitivo) que captamos de la realidad no es una imagen plana y única, sino un amplio recorrido visual que ofrece una perspectiva múltiple que suma diferentes puntos de atención.

¹ CALABRESE, Omar: *La era neobarroca*. CATEDRA, Signo e imagen Madrid, 1989 p.: 84

² "Detalle viene del francés renacentista (...) << detail >>, es decir cortar de. Esto presupone, por tanto, un sujeto que <<corta>> un objeto (...) indica la existencia de un corte de un conjunto ya desarrollado precedentemente por alguien" Ibid., p.: 86

³ HOCHBERG, Julian : "La representación de objetos y personas" En: *Arte, percepción y realidad*. 2ª ed. Paidós Comunicación. Barcelona, 1993 p.: 90

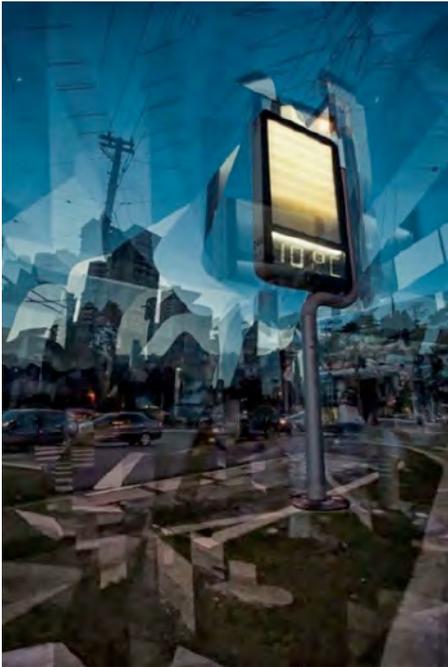


Ilustración 1 Diego Kuffer. Serie Crononauta. Nº5 2012

Esta concepción de lo fragmentario como una parte desprendida o un recorte se relaciona directamente con la fotografía. El acto fotográfico es en sí mismo un proceso que realiza un corte espacio-temporal (golpe del corte, “cut”) de la realidad. Como expresa Philippe Dubois: *“La foto aparece así (...) como una tajada, una tajada única y singular de espacio-tiempo, literalmente cortada en vivo. Huella tomada en préstamo, sustraída a una doble continuidad. Pequeño bloque de estando-ahí, pequeña porción de aquí-ahora”*⁴ La información visual que recoge la cámara fotográfica alude a un proceso sustractivo de un instante petrificado y un espacio determinado por el encuadre y el fuera de campo. Susan Sontag también alude a la idea de fragmentación en la creación fotográfica cuando menciona: *los fotógrafos descubrieron que cuanto más recortaban estrictamente la realidad aparecían formas magníficas*⁵



Ilustración 2 Seung Hoon Park In Front of the Dakota, NY 150 cm x 120 cm 2014

La fotografía extrae de la realidad, detiene el espacio-tiempo y fija en el instante de disparo, al mismo tiempo que crea y recoge el fragmento-imagen. La cámara se apropia del mundo tridimensional para convertirlo en imágenes o escenas, contenidas en un plano

⁴ DUBOIS, Philippe: *El acto fotográfico. De la representación a la recepción*. Paidós Comunicación 20, Barcelona, 1986. p.: 141

⁵ SONTAG, Susan: *Sobre la fotografía*. 5ª ed. Debolsillo. Barcelona, 2011.p.: 94

bidimensional. A través de ellas establece una relación de correspondencia⁶ entre el objeto, virtualmente representado y su referente real. No hay duda de que la imagen hace referencia a un elemento que existe tridimensionalmente en la realidad. El componente mimético se mantiene. Si además hablamos de la captura fotográfica en términos digitales, la imagen digital es un soporte que permite todas las modificaciones en cuanto a aspectos sobre la apariencia de la imagen. Si éstas se pueden manipular por medio de programas digitales que permiten cambiar sus características, el resultado de todas estas operaciones será muy diferente al referente originario y real. Se evidencia entonces, la diferencia entre lo real (físico, material, tangible) y su representación, que al fin y al cabo es una imagen creada a partir de información virtual recogida, en este caso fotográficamente.

La naturaleza del registro fotográfico determina una transformación o reducción de las proporciones de la escena u objeto. Esto lleva a pensar que la imagen fotográfica mantiene una relación complementaria pero a la vez, contradictoria con su referente real, pues lo traduce a otros términos de la representación. Por un lado las formas y características tridimensionales de lo real se eliminan para enmarcarse en un plano bidimensional. De esta manera cualquier aspecto relativo al volumen, profundidad o tridimensionalidad desaparecen. La fotografía que obtendremos de este proceso será un archivo que haga referencia a la realidad, que luego se imprimirá en un soporte. Por otra parte, la propia técnica que hace posible la recepción fotográfica utiliza unos parámetros que reducen, comprimen y codifican aquello que se registra para crear una imagen. Y cuando las observamos, ofrecen un **efecto de realidad** que define Javier Marzal Felici como *aquel o aquellos efectos conducentes a crear la <<impresión de realidad>>, efectos que tratan de provocar una identificación entre la representación audiovisual y la realidad.*⁷

Esta cualidad se asemeja a las características de la realidad virtual, cuyo funcionamiento consiste en crear una ilusión, una apariencia de realidad que permite al usuario tener la sensación de estar en un mundo diferente al real. *La creación de una realidad artificial - visual y táctil - a partir de la interacción/conexión de un sistema informático con un visor tridimensional y un guante acoplado ad hoc al cuerpo humano.*⁸

Lo virtual se establece entonces como una construcción que describe José Ramón Alcalá como un *término intangible, al referirnos a una realidad cuya naturaleza nos impide tropezar físicamente con ella*⁹. Esto significa que no tiene las propiedades características de los objetos reales como tridimensionalidad, volumen o profundidad por citar algunos rasgos que podrían definir a un objeto real. Por otra parte, *esta condición de intangibilidad posee propiedades específicas que vienen determinadas por características intrínsecas de los sistemas electrónicos que las acogen y las gestionan*¹⁰. En este contexto de espacios intangibles (informáticos, electrónicos) opuestos a lo háptico o material, la imagen virtual funciona como un código que debe interpretarse a través de programas o aplicaciones específicas que puedan visualizar, leer e interpretar. *“...la imagen digital no es realmente una imagen, son líneas de código, un archivo que ha de ser interpretado, leído como imagen, según lo indique su “extensión”...”*¹¹ Además esta condición de intangibilidad, a pesar de parecer poco precisa subraya las infinitas posibilidades de creación, modificación o manipulación de imágenes en el entorno digital. El archivo creado en la cámara se transfiere a un sistema informático que, gracias a programas específicos (como por ejemplo Adobe Photoshop) se puede manipular, retocar o transformar por completo. Permite hacer todo tipo de modificaciones y no hay ningún paso definitivo hasta que la imagen/creación digital se imprime. Es un bucle de acciones que permiten volver atrás para corregir errores, recuperar un estado anterior de la imagen e incluso volver a partir de la imagen inicial. Cada paso se puede deshacer, lo que es una ventaja frente a otras metodologías de creación más estáticas en este sentido del proceso (como la pintura o el grabado. Una vez que se pinta el lienzo o se estampa en un papel no hay forma de volver atrás más que repetir el proceso de nuevo). La imagen no se concibe como algo definitivo hasta que se prepara para la impresión, para volver al mundo real, ahora dotada de una nueva fisicidad. Dicha imagen se imprime, en un soporte con unas medidas y una textura determinadas. El mundo tridimensional acoge este nuevo objeto como representación diferente e inédita de su referente originario. Esto se refleja en una reflexión de Juan Martín Prada que plantea:

Y si en la pantalla todo lo que aparecía era fácilmente separable, modificable por separado, en la impresión todo conforma un ente único, los datos se han sedimentado para siempre. Ahora, la imagen pasa de emitir luz a recibirla y a reflejarla. Su superficie es ya una piel a ser experimentada por el ojo. Consignada a este soporte, la imagen, antes un archivo digital, una memoria de proceso, deviene ahora archivo material, memoria de permanencia, imagen-cuerpo para el futuro. Pierde así el carácter de

⁶Expreso aquí relación de correspondencia por lo siguiente: La relación mimética existe. Más adelante hablaré de un entorno reflejado percibido a través de los espejos, que se distorsiona y se transforma. La fotografía que registre y capte este cambio estructural y formal no es una imagen mimética al 100%. Sino que permite ciertas variaciones respecto al referente original.

⁷ MARZAL FELICI, Javier: *Cómo se lee una fotografía. Interpretaciones de la mirada*. 4ª edición. Signo e Imagen. Madrid, 2011. p.: 61

⁸ PUIG PEÑALOSA, Xavier: “La crisis de la representación en la era postmoderna. El caso de Jean Baudrillard”. Ediciones Abya-Yala Quito (Ecuador) 2000. p.: 27 ISBN: 9978-04-612-7

⁹ ALCALÁ, José Ramón: *La piel de la imagen. Ensayos sobre gráfica en la cultura digital*. Sendemà Editorial, Valencia, 2011 p.: 37

¹⁰ Ibid., p.: 37

¹¹ MARTÍN PRADA, Juan “La condición digital de la imagen”. En *Lúmen_ex*, 2010. Catálogo de la 1ª edición de los Premios de Arte Digital/ Digital Art Adwards. Cáceres. Universidad de Extremadura p.: 44

http://www.eweb.unex.es/eweb/premiosartedigital/catalogo_lumen_ex_2010.pdf

*actualidad pura que tenía en la pantalla, aquel “siendo ahí”, abierto siempre a cualquier modificación, para situarse ahora en la resistencia ante el tiempo.*¹²

La pantalla del ordenador, como la de la cámara fotográfica, no es más que el principio. Son ventanas hacia el espacio intangible de lo digital que confluyen en un entorno de trabajo donde tienen lugar las transformaciones de las imágenes virtuales.

Hemos hablado de la fotografía como un medio de registro que produce virtualidades y recorta el mundo tridimensional para convertirlo en imágenes. Otro medio que funciona de manera similar generando una imagen virtual en su superficie es el espejo. “Los espejos eliminan la tridimensionalidad e invierten la imagen; algunos la empequeñecen o la agrandan; otros, la deforman, como los que producen grotescas distorsiones en ferias y parques de atracciones. Unos espejos son semitransparentes y sirven para espiar; otros son cóncavos y amplían la porosidad de nuestra piel para comprobar la perfección de una depilación o un rasurado”¹³ Estas características describen a los espejos como intermediarios, que además de utilizarse para observar la imagen que reflejan (que se podría interpretar como una trayectoria que empieza en el objeto/sujeto real, rebota en el espejo, creando la imagen y vuelve otra vez al objeto/sujeto real) también se usan para mirar a través ellos. Esto tiene unos fines encaminados a observar minuciosamente sin ser vistos en el otro lado. Esto es realmente significativo, puesto que en estas circunstancias se cumple que lo que hay al otro lado del espejo pertenece al mundo real. Un ejemplo son las salas de interrogatorios de una comisaría de policía. Detrás del espejo hay alguien que observa analizando conductas o situaciones, sin que el individuo que está en la sala sepa que hay alguien al otro lado. Como se aprecia, este soporte tiene usos muy diversos. Lo importante es conocer sus propiedades y las posibilidades que ofrecen para la creación de imágenes.

Los espejos constituyen modelos de reproducción que modifican, alteran o transforman los elementos de la realidad, en tanto que producen una imagen virtual. Reproducen, duplican y fragmentan. Escogen la porción de realidad que reflejan, determinada por la posición del elemento reflejado, devolviendo una imagen virtual, fragmentada y fluctuante. Modifican la percepción que tenemos del espacio real. Si hablamos de una percepción considerada como la suma de diferentes imágenes con ángulos y perspectivas distintas, el ejercicio visual se vuelve más complejo; se agudiza para descubrir todos los detalles que difieren de nuestra percepción cotidiana de la realidad. Si además aplicamos ciertas características que poseen los espejos de transformar, deformar, distorsionar o unir en un mismo plano perspectivas de diferentes lugares que se superponen como estratos, obtendremos una vista diferente; que altera nuestra percepción de la realidad, tal y como la conocemos.



Ilustración 3 Karin Kneffel. Sin título. Óleo sobre lienzo. 180x240 cm 2013

Las superficies de espejo reflejan el mundo sin apropiarse de él (como sí lo hace la fotografía al recortar y convertir ese fragmento en imagen fotográfica). Se sirven de una superficie bidimensional cuya capacidad es la de reflejar el entorno real transformándolo y presentándolo con una apariencia similar a la real, pero distinta. La imagen se presenta como una visión fugaz, efímera y cambiante. Constituye un plano de representación que admite nuevas configuraciones y maneras de entender lo real. Este tipo de imágenes, virtuales, no podrían darse sin la existencia de un referente, por lo que éste tiene que estar presente¹⁴. Observamos una superficie

¹² Ibid., p.: 53

¹³ FONTCUBERTA, Joan: *El beso de Judas. Fotografía y verdad*. 2ª ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2011 p.: 31

¹⁴ “En el espejo es necesaria la presencia de esos elementos para que las imágenes se muestren en su superficie” RODRIGUEZ CUNILL, Inmaculada: “El significado del espejo en las instalaciones y las videoinstalaciones” En: *Multiplicidad y fragmentariedad en el arte contemporáneo a través de un análisis de instalaciones y videoinstalaciones*. Alicante. Biblioteca virtual de Cervantes, 2003. p.: 357 ISBN: 84-688-5188-4

que ya nos está devolviendo una mirada; nuestra propia mirada convertida en virtualidad. Nos analiza como si nosotros fuéramos el objeto reproducido y ella (la mirada que sale del espejo), el sujeto que pertenece al mundo real. Entonces, observamos con cierta familiaridad el entorno y también a nosotros mismos. Dice Inmaculada Rodríguez Cunill basándose en una afirmación de Umberto Eco que el hombre es un *ser catóptico*, es decir que tiene la experiencia del espejo. Con ello se refiere a la asunción de que lo que hay ante él (...) es una imagen, y que esta imagen depende directamente de los movimientos de su cuerpo. Se trata por tanto de la asunción de un mecanismo cuyo resultado es una imagen.¹⁵

El ser humano tiene la experiencia del mundo de las imágenes, de verse reflejado, de identificarse en ellas además de reconocer el entorno. También de construir su propia idea de realidad a través de las percepciones visuales, que en cierto modo son construcciones derivadas de su propia subjetividad. A este respecto, la fotografía ha contribuido a crear toda una imagería que representa el mundo visual y el virtual en pequeños fragmentos. El espejo, igualmente escoge y fragmenta una parte de la realidad, aquello que se encuentra enfrente de él y lo refleja. Crea una imagen que cambia según el punto de vista y la posición del observador. Como Alicia, escrutamos y a través del espejo, buscamos las claves para descifrar esa extraña familiaridad de lo reflejado. El punto de vista se encuentra invertido, los elementos se duplican y todo parece igual. Sin embargo, lo que parece real e idéntico es una construcción especular, óptica e ilusoria, por lo tanto, también virtual que acerca otra manera de percibir la realidad.

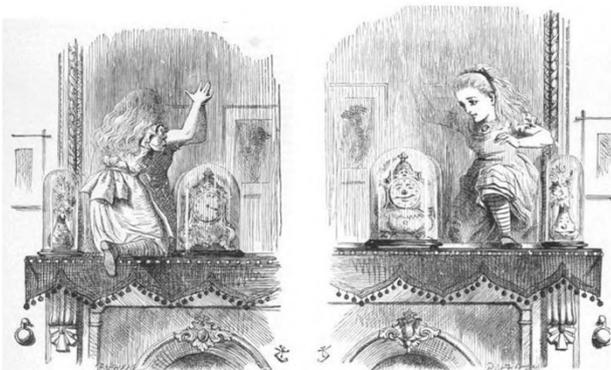


Ilustración 4 Ilustración de: A través del espejo y lo que Alicia encontró al otro lado, realizada por John Tenniel (1820-1924)

FUENTES REFERENCIALES.

ALCALÁ, José Ramón: *La piel de la imagen. Ensayos sobre gráfica en la cultura digital*. Sendemà Editorial. Valencia, 2011

CALABRESE, Omar: *La era neobarroca*. CATEDRA, Signo e imagen Madrid, 1989

DERRIDA, Jacques: *La diseminación*. 7ªed. Fundamentos. Madrid, 1997

DUBOIS, Philippe: *El acto fotográfico. De la representación a la recepción*. Paidós Comunicación 20, Barcelona, 1986

FONTCUBERTA, Joan: "Elogio del vampiro" En: *El beso de Judas. Fotografía y verdad*. 2ªed. Gustavo Gili. Barcelona 2011 pp.: 29-40

Karin Kneffel *La ventana y el espejo*. Museo de Arte Contemporáneo Gas Natural Fenosa. A Coruña 2014 (Catálogo de exposición 16/10/2014-8/02/2015) ISBN: 978-84-617-1984-6

MARZAL FELICI, Javier. *Cómo se lee una fotografía*. Interpretaciones de la mirada. 4ª edición. Signo e Imagen. Madrid 2011

¹⁵ Ibid., p.: 357

MARTÍN PRADA, Juan “La condición digital de la imagen”. En Lúmen_ex, 2010. Catálogo de la 1ª edición de los Premios de Arte Digital/Digital Art Awards. Cáceres. Universidad de Extremadura pp.: 41-53
<http://www.eweb.unex.es/eweb/premiosartedigital/catalogo_lumen_ex_2010.pdf>

PUIG PEÑALOSA, Xavier: “La crisis de la representación en la era postmoderna. El caso de Jean Baudrillard”. Ediciones Abya-Yala Quito (Ecuador) 2000. p.: 27 ISBN: 9978-04-612-7

SONTAG, Susan: Sobre la fotografía. 5ª ed. Debolsillo. Barcelona, 2011

RODRIGUEZ CUNILL, Inmaculada: “El significado del espejo en las instalaciones y las videoinstalaciones” En: *Multiplicidad y fragmentariedad en el arte contemporáneo a través de un análisis de instalaciones y videoinstalaciones*. Alicante. Biblioteca virtual de Cervantes, 2003. pp.: 54-376 ISBN: 84-688-5188-4

García Perera, José.

Profesor, Universidad de Sevilla, Departamento de pintura, grupo HUM-864 Observatorio del Paisaje.

La herida y el píxel. La desmaterialización del cuerpo pictórico en la era digital.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Cuerpo, error, materia, digital.

KEY WORDS

Body, glitch, matter, digital.

RESUMEN

La cultura digital está implantando la desmaterialización en numerosas facetas de nuestra vida, y el arte no puede escapar de este influjo. La carnalidad hiriente que alcanzaba la representación pictórica del cuerpo a mediados del siglo XX ha dejado sitio para un nuevo cuerpo fragmentado que se acerca a la estética del fallo digital del arte *glitch*. El presente estudio documental se centra en el último estadio de la evolución de este icono pictórico en su degradación, permitiéndonos reflexionar acerca de cómo la pintura reciente refleja los cambios que se producen en la sociedad actual, y de cómo el cuerpo pictórico responde a verdades de nuestro ser. El fallo se revela hoy como un respiro dentro de un entorno marcado por el ansia de perfección; es el accidente que destapa el artificio de la sobrecarga de imágenes que nos mantiene aletargados en una existencia de simulaciones.

ABSTRACT

Digital culture is introducing dematerialization in many facets of our life, and art can not escape this influx. The hurtful carnality reached by the pictorial representation of the body in the middle of the twentieth century has left room for a new fragmented body that approaches the aesthetics of digital glitch art. This documentary study focuses on the latter stage of the evolution of this pictorial icon in its degradation, allowing us to reflect on how the recent painting reflects the changes that happen in today's society, and how the pictorial body responds to truths of our being. Glitch is revealed today as a break in an environment marked by the desire for perfection; is the accident that uncovers the artifice of the overload of images that keeps us in a lethargic existence of simulations.

INTRODUCCIÓN

A lo largo de todo el siglo XX hemos podido asistir a la desestabilización progresiva de la imagen del cuerpo en la pintura. Los desastres de la Segunda Guerra Mundial avivaron un talante destructor que se extiende como una verdadera epidemia en muchas de las manifestaciones artísticas del momento. Las experiencias de la bomba atómica y los campos de exterminio hacen de la destrucción significativa y significado: una nueva imagen del cuerpo surge por medio de una materia pictórica densa y convulsa que no puede eludir el sufrimiento¹. La pintura, que antes pintaba la piel, se ha desnudado; ahora pinta la carne expuesta a través de la herida². Figuras clave de mediados del siglo XX dan forma a criaturas degeneradas en las que no puede dejar de verse un reflejo de las atrocidades que el ser humano ha sido capaz de cometer contra su propia corporeidad.

¹ Calvo, Francisco et al: *Pintura al desnudo. Picasso, Dubuffet, de Kooning, Bacon, Saura*. Fundación BBVA, Bilbao, 2001.

² Barro, David et al: *Muestra la herida. La enfermedad. Arte y medicina 1*. Fundación Luis Seoane, La Coruña, 2010.

En décadas siguientes, con la fotografía, el cine y, especialmente, con el auge del arte de acción, podrá hablarse de una nueva estética de la carne que alcanza la abyección absoluta, empeñándose en mostrar la herida hasta la náusea, golpeando al espectador al quebrantar la barrera de ese desinterés estético que separa la imagen real de la imagen artística. Los relatos de enfermedad –el cáncer y el sida revolucionaron la cultura de fin de siglo–, así como los debates en torno a la cirugía y la manipulación genética, no han hecho sino poner en cuestión la identidad de este cuerpo que con plena conciencia debe ser menos estable que nunca, más mutable, menos bello³. Así, Hal Foster nos advierte de que para muchos “en la cultura contemporánea la verdad reside en el sujeto traumático o abyecto, en el cuerpo enfermo o dañado. Sin duda, este cuerpo constituye la base de prueba de importantes atestiguaciones de la verdad, de necesarios testimonios contra el poder”⁴.

Siguiendo la trayectoria de este cuerpo violentado cabe preguntarse acerca de la desmaterialización que el mundo digital ha implantado en diversas facetas de nuestra vida ¿Dónde está la verdad del ser en este nuevo contexto cargado de simulaciones? Ante la carnalidad hiriente que imponía el arte a finales del siglo pasado ha surgido en la pintura otro cuerpo mutilado más bien por distorsión, por interferencia, por baja resolución, por pixelado; es la herencia de ese arte *glitch* que ha desembocado en una sublimación estética del error digital.

Este trabajo reflexiona sobre las implicaciones de esta transformación en el icono pictórico del cuerpo: de la pintura del drama corpóreo a la del borrón virtual, imagen de otra imagen, ilustrativa de nuevos modos de experimentar nuestra fisicidad misma. Su discusión principal no se desarrolla por tanto en la distancia que separa la pintura del arte digital, sino que permanece en el ámbito de la primera con idea de indagar en cómo los nuevos medios a nuestro alcance han configurado visiones y lecturas inéditas indispensables para comprender el rumbo que están tomando los discursos pictóricos más recientes. La noción de desmaterialización presente en el título, conviene aclararlo, no pretende definir una tendencia predominante, sino simplemente destacar lo que consideramos uno de los fenómenos fundamentales de aquellos que conviven en el panorama caleidoscópico de la pintura actual. La herida real sigue vigente en la pintura –ahí está, entre otros, Jenny Saville–, pero en esta historia de la anomalía corporal es necesario destacar la invasión del píxel como episodio relevante. La investigación llevada a cabo, de carácter documental, propone un análisis cualitativo e interpretativo del contexto de este nuevo cuerpo degradado y de algunas estrategias singulares que merecen ser resaltadas. Las conclusiones finales tratarán de esbozar el porqué de esta pintura emparentada con lo digital y de unos cuerpos alejados de su plenitud, teniendo siempre en cuenta como espejo esa otra vertiente matérica que, más afianzada en el estudio crítico, nos permitirá pensar en términos de continuidad o ruptura.

DESARROLLO

El momento en el que Gerhard Richter decidió acariciar con su brocha la superficie húmeda de un cuadro para dar lugar a su hoy característico efecto de desenfoque marcó, señala David Barro⁵, el último punto de inflexión en la pintura reciente. Se iniciaba así un camino asiduamente recorrido luego por otros pintores –Celmins, Tuymans, Sasnal– embelesados por el aura irreal o el desperfecto de la imagen fotográfica como fuente de la pintura, el cual promovía una reflexión no tanto sobre la realidad sino sobre su representación. Así, mientras los cuerpos que artistas como Bacon, Tàpies o Millares estaban engendrando por aquel tiempo presentaban un estado lamentable inducido en parte por una realidad cargada de cadáveres, las figuras fantasmales de Richter y sus seguidores respondían a otro fallo, pero no de índole social o política sino eminentemente perceptiva o sensorial. Su indagación en los mecanismos de la representación evidenciaba la tensión entre la imagen mental de la memoria y la del artificio, y ponía en cuestión la veracidad de un medio –el fotográfico– que aún preservaba una reputación intachable de sinceridad. Quedaban así dos engaños al descubierto, el de la fotografía y el de la pintura que absurdamente la copia vaciándose. Lo real es la obra misma, la representación es mera ilusión.

Con la multiplicación hasta el infinito de dispositivos electrónicos en nuestro día a día el gesto de Richter atesora hoy el encanto nostálgico de una Polaroid. Seguimos fascinados por el fallo, y aunque el cambio de la tecnología analógica a la digital en busca de la perfección absoluta debería situarlo en peligro de extinción, lo cierto es que, de momento, sólo consigue mudar su aspecto. Era cuestión de tiempo que el arte centrara su mirada sublimadora en los accidentes provocados por el aluvión de píxeles que compone parte de nuestro imaginario actual. Lo que se ha denominado como arte *glitch* se fija en fallos transitorios que no afectan de manera decisiva al funcionamiento del sistema en que se originan, pero que interrumpen momentáneamente, de ahí la habitual frustración, el flujo de información. El término *glitch* llegó al arte en mitad de los 90 a través de la música⁶, y fue la artista y teórica Rosa Menkman quien lo tomó para las artes visuales definiendo una estética del error extensible a nuestro entorno maquinizado: la nube de píxeles que recorre súbitamente la pantalla del televisor, las franjas de color saturado que impiden la lectura total de una imagen digital, el barrido fluctuante cual reflejo acuático en un monitor mal conectado... Estos accidentes se vuelven especialmente elocuentes sobre la

³ Godfrey, Tony: *La pintura hoy*. Phaidon, Londres, 2010.

⁴ Foster, Hal: *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Akal, Madrid, 2001, p. 170.

⁵ Barro, David: *Antes de ayer y pasado mañana o lo que puede ser la pintura hoy*. Museo de Arte Contemporáneo Unión Fenosa, La Coruña, 2009.

⁶ Ajo, Pedro: *La estética del error en la edad digital*, 2014 [http://es.scribd.com/doc/196913083/La-estetica-del-error-en-la-edad-digital#scribd]. [18 de abril de 2015]

imagen de nuestro cuerpo, pues ofrecen nuevas maneras de desestabilizarlo, de quebrar su representación, de negar su integridad. Artistas *glitch* como Takeshi Murata, Michael Betancourt o la propia Menkman lo muestran en sus creaciones digitales. Será esta la mutilación más de una imagen que del cuerpo en sí: el icono abyecto, sangrante, da paso a una destrucción limpia, sin materia, sin mancha. La expresión *pixel bleeding* (sangrado de píxel), que hace referencia a un efecto provocado por un error en el código de la imagen digital, nos habla de cómo en cierto sentido la idea de herida persiste, pero ¿qué herida es esa?, ¿qué sangra el código de una imagen? La grieta nos revela el artificio, su alma de chip, nos hace despertar de la ilusión igual que lo hace la fotografía desenfocada.

Pero hablamos aquí de pintura, de materia que se mimetiza con lo intangible, con un error que no es propio de su lenguaje y que deja, por tanto, de ser error; es simulacro de error. Esta otra vuelta de tuerca al artificio de la imagen viene a reforzar una discusión abierta en el seno del arte *glitch* en su hábitat digital natural: la dialéctica entre el fallo accidental y el provocado nos posiciona frente al significado profundo de este fenómeno ¿Hacia dónde nos lleva el borrón virtual en la imagen del cuerpo? La idea más extendida otorga al accidente el rol de suceso por el cual “el instrumentalismo tecnológico incorpóreo de lo digital, que de otro modo es omitido de la consideración consciente por medio de las ilusiones vinculadas de perfección, transparencia e inmediatez, se hace evidente”⁷. Este razonamiento lleva implícita la imagen de una humanidad alienada inmersa en una existencia guiada más por simulacros de actos que por actos verdaderos. En ella el fallo nos alerta; la distorsión de un rostro nos dice que no es tal rostro, sólo su imagen. Pero ¿qué ocurre entonces cuando el fallo se fabrica? El accidente tiene sentido porque “humaniza la máquina alineándola con nuestra propia capacidad de errar. La máquina de alguna manera se vuelve menos amenazante cuando es vulnerable”⁸. ¿No es fabricar el accidente una manera de hacerlo formar parte del mismo sistema ficticio? El ritmo vertiginoso de creación y desgaste que impone Internet revela ya una saturación por amaneramiento de ese arte *glitch* que para el purista pierde su sentido en la premeditación. En lugar de accidente habría que hablar más bien de atentado. El acercamiento de la pintura a la distorsión digital entraría en esta acepción: es accidente provocado y hecho además a imagen y semejanza de un proceder ajeno.

Veamos algunos ejemplos: la pintura del suizo Andy Denzler retrata a individuos ensimismados vistos a través de un velo de interferencias que imposibilita la nitidez de los cuerpos. La escasa definición de la imagen y la gama desaturada transmiten cierto aire retro, de televisor antiguo, de VHS. Ante estos cuerpos nos percatamos rápidamente de hallarnos ante una imagen plana, no tanto la del cuadro sino la de la pantalla descontextualizada. Denzler habla de resistencias que impiden el desarrollo de lo real en detrimento de lo abstracto⁹, y aquí la herencia de Richter se manifiesta insoslayable. No hay error pictórico, no hay accidente, es el *ready made* del error. Parecidas inquietudes comparte el chino Li Songsong, quien a partir de fotografías o capturas de vídeos difundidos por los medios de comunicación reflexiona sobre la memoria de su país. En su caso es la extrema densidad pictórica la que impide el detalle y el reconocimiento, ayudada por franjas de colores que a modo de impresión defectuosa filtran los motivos y terminan por situarlos en el limbo de la comprensión, ahí donde el poder de los medios de masa pretende arrastrarnos. De nuevo en el punto de mira la tensión entre la memoria o la percepción individual y el relato de los documentos oficiales¹⁰, y de nuevo, como en Denzler, tensión paradójica entre la desmaterialización que guía este estudio y la materialidad exaltada de sus pinturas, auténticos muros que fijan la fugacidad de cuerpos volátiles.

Parece haber llegado el momento para las nuevas generaciones de poner en entredicho la imagen mediática con la que han crecido, de ahí la evidente necesidad en no pocos pintores de problematizar el cuerpo no desde su experimentación física sino desde un ámbito representacional. Así lo hace Alejandro Bombín cuando nos acerca a la corrupción de la imagen en su proceso de almacenamiento, ya sea digital o mental: “Como nuestra memoria no tiene una capacidad infinita, la creación de nuevos recuerdos erosionará o sepultará el estrato en el que la imagen está grabada, de manera que cada vez será más inconsciente. Al volver a ella, nuestro cerebro tratará de darnos una imagen coherente, rellenando los huecos que falten, corrompiendo en cada intento la veracidad del recuerdo original”¹¹. Esta idea se traduce en un proceso racionalizado que parte del escaneado en movimiento de páginas de revistas o libros antiguos. La imagen resultante, deformada por el desplazamiento y recortada en tiras, guía a Bombín en una rutina pictórica que le impide asistir al surgir de la obra. El enmascarado de las tiras ya pintadas dificulta el ajuste de las siguientes, causando sutiles imperfecciones alusivas a la pérdida de información en el cambio de un medio a otro. Figuras del pasado sepultadas en los estratos de la memoria reciben así un nuevo presente.

Pero es el estadounidense Benjamin Edwards quien llega a la más radical inmaterialidad adentrándonos en un espacio virtual que hace desaparecer la pantalla; no miramos la imagen, estamos en ella. Sus cuerpos se imbrican en un entorno intangible y cambiante de formas geométricas, signos y logotipos que siguen el movimiento de acusadas líneas de fuga. Modelados primero digitalmente mediante una combinación aleatoria de fragmentos corporales y texturas recogidas de *Los Sims* o *Second Life* y luego traducidos a pintura¹², los personajes flotan como entidades abstractas en una especie de no lugar virtual –se insinúan autopistas y centros

⁷ Betancourt, Michael: *Critical Glitches and Glitch Art*, 2014 [<http://www.hz-journal.org/n19/betancourt.html>]. [22 de abril de 2015]

⁸ Moradi, Iman: *Seeking Perfect Imperfection: A personal retrospective on Glitch Art*, 2011 [http://virose.pt/vector/x_06/moradi.html]. [22 de abril de 2015]

⁹ Ptak, Ulrich: “Defectos de la pintura”. En *Art.es*, 2014, nº 61, pp. 47-54.

¹⁰ Saatchi Gallery: *Li Songsong*, [http://www.saatchigallery.com/artists/li_songsong.htm]. [22 de abril de 2015]

¹¹ Bombín, Alejandro: *Introducción*, 2013 [<http://www.alejandrobombin.com/>]. [22 de abril de 2015]

¹² Wool, Lauren: *Beautiful Mechanisms. A Conversation with Benjamin Edwards*, 2013, [<http://www.blunderbusmag.com/beautiful-mechanisms-a-conversation-with-benjamin-edwards/>]. [22 de abril de 2015]

comerciales- que desmaterializa igualmente al espectador, porque Edwards nos presenta un mundo en el que nuestro cuerpo físico no tiene cabida. De este modo, bajo el dinamismo lúdico de sus composiciones subyace una inquietud: si con Denzler, Songsong y Bombín somos conscientes de asistir a una representación de nuestro cuerpo, con Edwards el simulacro es sumamente efectivo, pues sentimos como semejantes a seres que parecen nuestra versión futurista. Estos avatares, casi sin rostro, descompuestos en píxeles, carecen de voluntad frente al dominio de una conciencia superior dictatorial que les proporciona, como si de un videojuego se tratara, una falsa sensación de libertad. Es un dios tecnológico y a la vez el propio pintor quien ha creado un mundo propio de posibilidades, una utopía con lado oscuro cuyos habitantes reflejan la ansiedad del capitalismo desatado, del consumo como motor de vida y del empuje avasallador de lo tecnológico¹³.

La deificación de la tecnología que propone Edwards es el último escalón de una advertencia hacia la consecución de nuestros deseos: “¿Queremos desarrollo tecnológico? Aquí lo tenemos”, parece decir el pintor, y también en cierta medida el resto de pintores mencionados y algunos otros que deberían tenerse en cuenta –como Kon Trubkovich o Emmet Kierans-. Internet ha mediatizado sobremanera nuestro modo de vida desmaterializando nuestra concepción del espacio y nuestras relaciones sociales. Como consecuencia de ello también el arte se ha visto afectado: el medio audiovisual “ha trastocado en última instancia todas las formas de la *representación* artística, gracias a esa repentina *presentación* en la que el tiempo real vence definitivamente al espacio real de las obras maestras”¹⁴. Hoy accedemos a la imagen de modo diferente, asistimos a su surgir en nuestras pantallas, al barrido vertical que nos la descubre poco a poco, a la transición de lo borroso a lo nítido durante el tiempo de carga. La imagen digital convierte en acontecimiento un aparecer que en la pintura física normalmente nos es negado. Puede hablarse, por tanto, de un tiempo y un movimiento presentes, y ninguno es ajeno al interés por lo incompleto y lo transitorio. La pintura que se hermana con el fallo digital enseña el nuevo cuerpo descompuesto de la sociedad, y es en contraste con lo que nos contó en el pasado que se vuelve elocuente: lo que ahora atenta contra nuestra integridad no es tanto la guerra o la enfermedad como el olvido total de nuestra fisicidad.

CONCLUSIONES

Mutilación física y mutilación digital: ambas comparten, en definitiva, su condición de falla en el sistema. Acercarnos al ecuador del siglo pasado nos descubre a pintores igualmente deseosos de un despertar. Los cuerpos heridos hechos de materia desbordante constituían el choque necesario. El accidente, nos dice Paul Virilio¹⁵, puede ser hoy la única alternativa al letargo, la última sorpresa que nos quede en la pretendida perfección digital. El accidente provocado, ese atentado que es la pintura de la que aquí hemos tratado de aportar algunas claves, se erige en manifestación de un dilema entre la fascinación estética que despierta el fallo y su poder contestatario. Si en un principio pudiera pensarse que la imitación del accidente digital supone claudicar ante el dominio del medio virtual, lo cierto es que se antoja finalmente una estrategia oportuna para propagar la incertidumbre hacia lo tecnológico mediante la apropiación de su mismo vocabulario. ¿Qué aporta entonces la pintura física al arte *glitch* digital? Dado que en cuanto al mensaje apreciamos una equivalencia, sólo su materialidad puede añadir algo a este artificio absurdo de imitaciones de simulacros: la paradójica reivindicación de lo manual que une a los pintores aquí destacados nos habla de la necesidad de estar de nuevo en contacto con la materia real de la que están hechas las cosas; ellos otorgan carnalidad pictórica a unos cuerpos que han quedado reducidos a poco más que apariciones fugaces en una pantalla. No es baladí en una era en la que se hace cada vez más patente la búsqueda de la asepsia absoluta. Es ahí donde el error constituye ciertamente un alivio, la prueba de que una saludable dosis de entropía se inmiscuye en el relato de construcción de la modernidad. Este nuevo cuerpo degradado revela su naturaleza icónica y artificial por medio del fallo, cuestionando de paso la veracidad de imágenes ciertamente engañosas en las que habíamos empezado a confiar ciegamente.

¹³ *Ibidem*.

¹⁴ Virilio, Paul: “Esperar lo inesperado”. En *Seducidos por el accidente*. Fundación Luis Seoane, La Coruña, 2005, p. 23.

¹⁵ *Ibidem*.

FUENTES REFERENCIALES

Ajo, Pedro: La estética del error en la edad digital, 2014 [<http://es.scribd.com/doc/196913083/La-estetica-del-error-en-la-edad-digital#scribd>]. [18 de abril de 2015]

Barro, David: Antes de ayer y pasado mañana o lo que puede ser la pintura hoy. Museo de Arte Contemporáneo Unión Fenosa, La Coruña, 2009.

Barro, David et al: Muestra la herida. La enfermedad. Arte y medicina 1. Fundación Luis Seoane, La Coruña, 2010.

Betancourt, Michael: Critical Glitches and Glitch Art, 2014 [<http://www.hz-journal.org/n19/betancourt.html>]. [22 de abril de 2015]

Bombín, Alejandro: Introducción, 2013 [<http://www.alejandrobombin.com/>]. [22 de abril de 2015]

Calvo, Francisco et al: Pintura al desnudo. Picasso, Dubuffet, de Kooning, Bacon, Saura. Fundación BBVA, Bilbao, 2001.

Foster, Hal: El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo. Akal, Madrid, 2001, p. 170.

Godfrey, Tony: La pintura hoy. Phaidon, Londres, 2010.

Moradi, Iman: Seeking Perfect Imperfection: A personal retrospective on Glith Art, 2011 [http://virose.pt/vector/x_06/moradi.html]. [22 de abril de 2015]

Ptak, Ulrich: "Defectos de la pintura". En Art.es, 2014, nº 61, pp. 47-54.

Saatchi Gallery: Li Songsong, [http://www.saatchigallery.com/artists/li_songsong.htm]. [22 de abril de 2015]

Virilio, Paul: "Esperar lo inesperado". En Seducidos por el accidente. Fundación Luis Seoane, La Coruña, 2005, pp. 23-31.

Wool, Lauren: Beautiful Mechanisms. A Conversation with Benjamin Edwards, 2013, [<http://www.blunderbusmag.com/beautiful-mechanisms-a-conversation-with-benjamin-edwards/>]. [22 de abril de 2015]

Gayet Valls, Javier.

Estudiante de doctorado, Universitat Politècnica de València.

Los orígenes adolescentes del selfie contemporáneo y su representación en el arte.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Adolescentes, autorretrato, fotografía digital, redes sociales, *selfie*.

KEY WORDS

Adolescents, self portrait, digital photography, social networks, *selfie*.

RESUMEN

Hemos vivido un principio de siglo en el que las reglas del juego han cambiado en lo que a fotografía y producción fotográfica se refiere, debido en parte a la democratización de los actuales dispositivos electrónico-digitales de captura fotográfica y al desarrollo de las redes virtuales como espacios expositivos o de publicación. Asimismo, la proliferación de novedosas y diferentes formas de autorretrato dentro del medio cibernético, nos plantea nuevos paradigmas formales, conceptuales y definitorios vinculados a la historia de la imagen y a la teoría del arte.

El *selfie*, definido como autorretrato fotografiado con un dispositivo digital para su posterior (o instantánea) publicación en la Red, no es en absoluto un hecho aislado o un género puntual y arbitrario. Son cientos de miles las fotografías que se producen y publican diariamente en todo el mundo siguiendo las premisas y normas que el propio fenómeno dicta: fotografías sujetas a unos cánones compositivos, estéticos y formales que concluyen en una inabordable imaginería de rostros y cuerpos autorepresentados. Actualmente, este tipo de imágenes se han convertido en algo cultural, fomentando la propia transformación evolutiva del medio fotográfico (e incluso sirviendo, con su marcada iconicidad, como marco referencial para diversas representaciones en ámbitos ajenos: el arte, el entretenimiento audiovisual o la publicidad). No obstante, su génesis no fue tan popular, sino el fruto de una creación experimental e íntima vinculada a autoras adolescentes que, encerradas en sus cuartos de baño, se autofografiaban con una cámara compacta en la mano a través de su reflejo en el espejo.

ABSTRACT

We have live in a turn of the century in which the rules of the game have changed as far as photography and photographic production is concerned, due in part to the democratization of existing electronic devices, digital photo capture and development of the Internet as space exhibition or publication. Likewise, the proliferation of new and different forms of self-portrait in the cyber-virtual environment, raises a new formal, conceptual and definitional paradigm linked to the history of the image or art theory.

The *selfie*, which we define here as self portrait photographed with a digital device for the later (or snapshot) publication on the Internet, is by no means an isolated or genre specific and arbitrary. Hundreds of thousands of photographs produced and published daily around the world following these assumptions and rules that novel means and tools, in part, dictate: Photographs subject to canons of composition, aesthetic and formal conclude in a unapproachable imagery of faces and bodies self-represented. Currently, this type of images have become a cultural object, promoting own evolutionary transformation of the photographic medium (and even serving, with its strong iconicity, as a framework for various performances in another outside areas: art, audiovisual entertainment or advertising). However, its genesis was not so popular, but the result of an experimental and intimate creation linked to adolescents authors who, locked in their bathrooms, were photographed with a compact camera in hand through her reflection in the mirror.

CONTENIDO

Dios mueve al jugador, y éste, la pieza. ¿Qué Dios
detrás de Dios la trama empieza [...]?
JORGE LUIS BORGES, *Ajedrez (Poema)*, 1960

EL *SELF SHOT* ADOLESCENTE Y SU INFLUENCIA EN EL *SELFIE* CONTEMPORÁNEO

Comenzamos a investigar en 2009 la tímida y relativamente reciente aparición de un tipo de imagen fotográfico-digital exhibida en el territorio de Internet, y que por aquel entonces había sido bautizada como *self shot* por la comunidad de usuarios de esta Red. Nos motivó escoger este (por aquel entonces poco visible) objeto fotográfico como tema de estudio no solo por sus posibilidades y por su complejidad, sino también por la relación íntima y representativa en relación con los nuevos retos a los que se estaba (y se está) enfrentando la fotografía en los primeros años de nuestro nuevo milenio.

Basándonos en el material redactado por el anonimato colectivo de Internet, definimos al *self shot* como un “autorretrato fotográfico-digital publicado en la Red de manera voluntaria o involuntaria”. Una actividad que era practicada por aquel entonces, y casi en exclusiva, por jóvenes adolescentes, en su mayoría mujeres. El dispositivo de captura digital (democratizado por cultura y coste) se convirtió en la herramienta fundamental para el desarrollo de este objeto fotográfico. Dicha máquina aparecía en ocasiones reflejada en un espejo y compartiendo protagonismo con la modelo que, íntima y eróticamente, se autorretrataba encerrada en su cuarto de baño (Imagen 1). En otras ocasiones, esta autofoto era un novedoso ejercicio de encuadre, dictaminado por la longitud del brazo sustentador de la cámara que apuntaba “a ciegas¹” hacia el rostro (Imagen 2). Posteriormente, estas imágenes eran publicadas indirectamente o autopublicadas por sus autoras en Internet a través de foto-blogs y redes sociales, o compartidas por correo electrónico, multiplicándose y convirtiéndose en públicas aunque partieran, en ocasiones, de lo privado. De este modo, se añadían a un imaginario popular que poco a poco se convirtió en global, fijando una iconografía reconocible y un modelo a seguir.



Imagen 1: *Self shot* anónimo realizado en 2006.



Imagen 2: *Self Shot* “a ciegas” realizado por Dana Bargielowski en 2013.

¹ En aquellos años todavía no existía la lente delantera de los smartphones, que convertía a la pantalla de cristal líquido en un espejo en el

La herencia de este tipo de imágenes producidas desde hace años por el colectivo adolescente, se hace patente en el (recientemente mediático) *selfie* contemporáneo², practicado de manera masiva por todo tipo de población a lo largo del globo. Su crecimiento entre las masas de casi cualquier condición poblacional no ha sido solo debido al contagio icónico de estos autorretratos producidos durante la década pasada tras la llegada de las comunidades que propició la Web 2.0 participativa, la democratización de las cámaras digitales compactas y de la emancipación fotográfica de los adolescentes. También ha sido fruto del desarrollo de los *smartphones* (que unificaron herramienta de captura fotográfica y dispositivo de publicación conectado a la Red), de la *App* de *microblogging* basado en la imagen *Instagram* y de la explosión mediática del término *selfie* que se desató, de manera exponencial, a principios de 2014 tras la 86ª edición de los Premios Óscar, en Estados Unidos. El famoso *Selfie de los Óscar* realizado por Bradley Cooper y tuiteado por la presentadora de la gala Ellen DeGeneres se convirtió en el tuit³ con mayor impacto de la historia (Imagen 3). Aunque esta popularización masiva del término y su uso había comenzado meses antes, durante 2013, momento en el que, entre otros acontecimientos, la palabra *selfie* se convirtió en la palabra del año para el Diccionario en inglés de Oxford tras una investigación de idioma realizada por los editores de los Diccionarios Oxford que reveló que la frecuencia de la palabra *selfie* en el idioma inglés aumentó en un 17.000% durante el año anterior⁴.



Imagen 3: El mediatizado “*Selfie de los Oscar*”

Sin embargo, y pese al desarrollo tecnológico y social y al estallido mediático que ha animado a todo tipo de público a realizar masivamente este tipo de prácticas fotográficas, nuestra investigación se centra desde hace años en estudiar los orígenes de este fenómeno y de su impacto icónico en otros ámbitos. Fenómeno que ha sido fruto de la creatividad y del atrevimiento de ese colectivo de mujeres adolescentes: las primeras *selfshoters*. Ellas acuñaron durante la década pasada un modelo que poco a poco se hizo visible. Rompieron la primera capa de hielo, luego pasó todo lo demás.

LA MUSEIFICACIÓN DEL SELFIE

Al margen de que el *selfie* ha servido y sirve como marco referencial para realizar todo tipo de representaciones, como en cine, la publicidad, los videojuegos, y otros tantos campos del desarrollo de la imagen (Imagen 4), nos centraremos ahora brevemente en algunos ejemplos de *self shots* y *selfies* museificados o de simulaciones de *selfies* que han sido asociadas exclusivamente a la esfera artística por medio de una práctica expositiva. Son, básicamente, ejemplos de artistas que también han incluido en su trayectoria proyectos que pueden estar vinculados con este elemento icónico del autorretrato frente a un espejo (tipo *mirrorpic*⁵) o del autorretrato de cámara girada (con disparo “a ciegas” o mediante la pantalla espejo, tipo *selfie*), y que lo han exhibido con los protocolos habituales del artista que muestra expositivamente su obra.

² *Selfie* al que el anonimato de la comunidad-Internet ofrece una definición similar a la que ofrecía al *self shot*: “autorretrato fotográfico-digital publicado en la Red”. Aunque se trata de ejercicios similares, presentan diferencias, aunque en forma pueden llegar a estar solapados en la mayoría de ocasiones, de hecho su terminología suele confundirse. No obstante el término *selfie* se ha popularizado tanto, que actualmente la palabra *self shot* ha quedado en desuso.

³ El tuit original puede verse en <<https://twitter.com/theellenshow/status/44032224407314432>> [Fecha de consulta: 20 de julio de 2014].

⁴ Noticia en castellano en <<http://mexico.cnn.com/salud/2013/11/19/selfie-se-convierte-en-la-palabra-en-ingles-del-ano-para-oxford>> [Fecha de consulta: 24 de julio de 2014].

⁵ El *mirrorpic* es un tipo de *self shot* o de *selfie* en el que la persona se autorretrata mediante su reflejo en un espejo. Quedan enmarcados en la fotografía el modelo y el dispositivo, ya que lo que se fotografía es el reflejo, como hemos visto en la primera imagen.

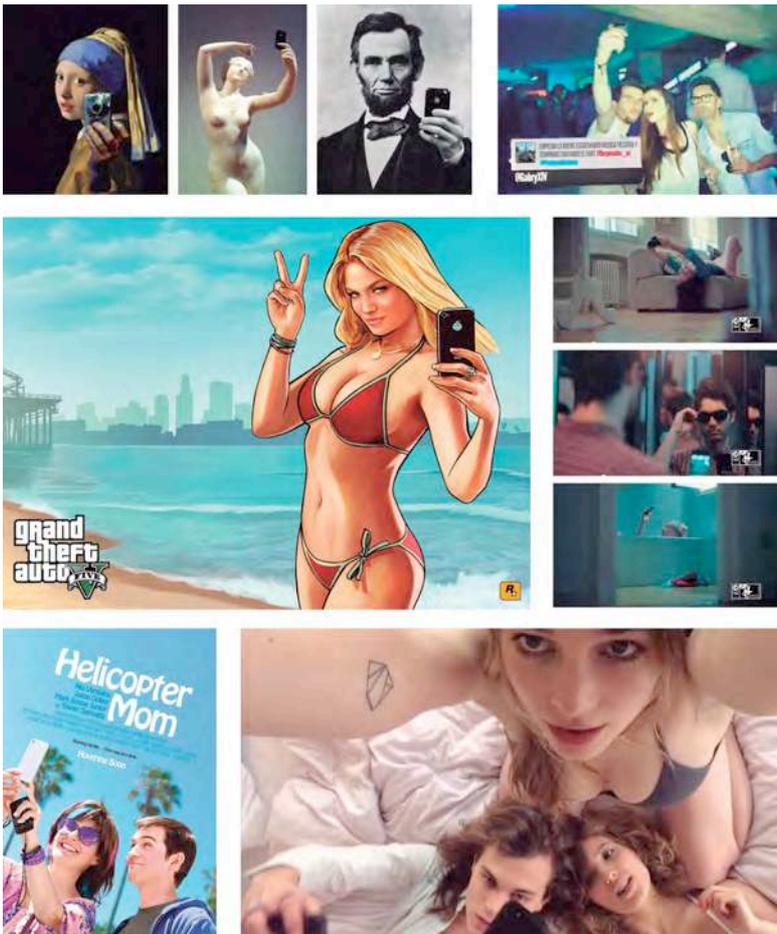


Imagen 4: Conjunto de imágenes, en orden de lectura de cómic: Tres chistes visuales gráficos, 2012-2014; Videoclip que hace también las veces de *spot* publicitario para *Desperados*, 2013; Imagen gráfica publicitaria para el videojuego *Grand Theft Auto V* de Rockstar Games, 2013; 3 capturas de un *Spot* publicitario de Mahou, 2013; Cartel para la película “*Helicopter Mom*”, de Salomé Breziner, 2015; Por último, un *frame* de la producción audiovisual realizada por Mario Sorrenti para la campaña publicitaria de Calvin Klein, ck one, bajo el *slogan* “me for me”, 2014: una erótica apuesta acerca de la manera que tienen los jóvenes de autoregistrar y hacer públicos sus escenarios privados y que nos recuerda a la iconografía desarrollada por Natacha Merritt (a la que consideramos una de las pionera del *self shot* íntimo y erótico) 15 años antes.

En primer lugar cabe destacar las autorrepresentaciones terapéuticas de Cristina Núñez, una artista que trabaja su propia representación fotográfica mediante autorretratos frente al espejo. Si bien actualmente trabaja con medios digitales y publica sus imágenes en Internet, sus primeras obras fueron realizadas antes del desarrollo de la Red y de la democratización de las cámaras digitales. Estas primeras obras eran *mirrorpics avant la lettre* (Imagen 5). Y lo eran en forma y en metodología, aunque en este caso, su motivación fuera diferente a la de las adolescentes que, durante la primera década del siglo XXI (como hemos repasado antes) iniciaran esta cadena global y masiva de autorrepresentación popular publicada en la Red: y es que Cristina Núñez empezó a realizar estos autorretratos fotográficos en 1988 como terapia para superar problemas de autoestima que le habían hecho drogodependiente durante su juventud. Sus prácticas eran, pues, ejercicios de proyección hacia el mundo de su anteriormente deteriorado *yo*. Las mismas daban forma a sus emociones y permitían establecer una lectura de sí misma, consolidándose como un método de cura. Más tarde, y completamente recuperada, realizará ejercicios de reflexión y denuncia a través de su propia imagen, como este autorretrato que dialoga sobre el holocausto judío en Mauthausen (Imagen 6). En la actualidad, Cristina continúa realizándose autorretratos frente a espejos (Imagen 7). Además, imparte talleres de autorrepresentación fotográfica para adultos, bajo el apelativo *The Self Shot Experience*⁶, uniendo así arte y terapia. Su objetivo es que sus alumnos, al igual que ella hizo, conviertan sus emociones en obras de arte por medio del autorretrato fotográfico⁷.

⁶ Web del proyecto en: <<http://www.self-portrait.eu/home/>> [Fecha de consulta: 12 de febrero de 2015].

⁷ Hay una recopilación publicada en 2013 de material audiovisual de Cristina Núñez en relación a su desarrollo y a sus proyectos en DOMINGUEZ, Chus y SOLÁ, Belén, “El trabajo sobre autobiografía de Cristina Núñez”, disponible en: <<http://raraweb.org/el-trabajo-sobre-autobiografia-de-cristina-nunez.html>> [Fecha de consulta: 16 de julio de 2014].



Imagen 5: Cristina Núñez, *Autorretrato*, 1988.



Imagen 6: Cristina Núñez, *Mauthausen*, 1995.



Imagen 7: Cristina Núñez, *My Mamiya es my medicine*, 2008.

Si bien toda la obra de Cristina Núñez gira en torno al autorretrato de espejo, otras artistas como Tete de Alencar⁸ realizan proyectos específicos dentro de su trayectoria cuyos aspectos formales pueden recordarnos a los de la marcada imaginería del *mirrorpic* adolescente. Tete es una artista afincada en Londres, que ha realizado entre 2005 y 2012 un proyecto expositivo relacionado con la fotografía y la performance, y que responde al título de *Cinderella Flash* (Imagen 8). Esta serie se compone de un número de fotografías de gran formato que representan a la artista mediante su autorretrato, realizado con la cámara en la mano y siempre frente al espejo de un probador. El flash del dispositivo nubla su cara, desde donde dispara, pero podemos apreciar el resto de su

⁸ Web de la artista: <<http://www.tetedealencar.com/>> [Fecha de consulta: 16 de julio de 2014].

cuerpo luciendo vestidos de fiesta de corte *princesa*. Esta serie realizada en probadores de Londres, París o Nueva York (capitales de la moda) pretende ser una crítica a la sociedad de consumo, y ha sido expuesto en diferentes salas⁹.



Imagen 8: Tete de Alencar, *Cinderella Flash*, entre 2005 y 2012, fotografía, 160 x 80 cm.



Imagen 9: Fotografía desde el interior de la galería de arte Debut Contemporary de Londres en 2011.

El teórico y artista Joan Fontcuberta, cuyos textos están muy presentes en nuestros artículos e investigaciones (ya que ha sido de los pocos en reconocer y escribir de manera muy temprana acerca del fenómeno *self shot* y de su continuación en el *selfie*), también en varios de sus proyectos expositivos ha utilizado como referencia (y como objeto) el autorretrato digital adolescente desarrollado durante la década pasada. De hecho no utiliza los principios compositivos y formales de estos objetos fotográficos como una doctrina para practicar la autorrepresentación en nuevas imágenes, sino que va mucho más allá: emplea los propios *self shots* encontrados en los espacios públicos de la Red como ingredientes con los que construir la obra. Son su materia prima. Una de estas exposiciones fue *A través del espejo* que se pudo visitar en Barcelona durante la feria de fotografía e imagen *Sonimagfoto y Multimedia 2011*¹⁰. En ella, Fontcuberta mostraba más de 3000 autorretratos de espejo o *mirrorpics* que circulaban a través de multitud de proyectores con intervalos de 2 segundos (Imagen 10). A su vez, también hizo reproducciones de estos autorretratos sobre papel, que junto con las proyecciones, y a modo de instalación, generaban discursos que tenían que ver con la construcción de la identidad del individuo en

⁹ Por ejemplo, en la galería de arte Debut Contemporary de Londres en 2011 (Imagen 9) o en el Museu Valencià de la Il·lustració i la Modernitat (MuVIM) en 2013.

¹⁰ Hay muchas noticias en los medios que narran la exposición de este artista, entre ellas, la del diario *La Vanguardia*: VERA, Carlos y COLLAZOS, Carlos, "Joan Fontcuberta provoca en Sonimag", 2011, disponible en: <http://videos.lavanguardia.com/2011/03/25/54132752234/joan-fontcuberta-provoca-en-sonimag.htm> [Fecha de consulta: 16 de julio de 2014].

las redes sociales y con la visibilización de este tipo de prácticas fotográficas que tan difíciles son de encontrar fuera de su propio medio. Por otro lado, la propia naturaleza de la exposición facilitó el debate acerca de los derechos de imagen en la era de Internet y del uso que se puede o no hacer de ellas: muchos de los autorretratos eran desnudos de jóvenes que seguramente nunca sabrán que sus cuerpos formaron parte de esa exposición pública (aunque no debería importunarles, ya que esas mismas imágenes ya eran públicas en un espacio expositivo mucho más vasto y visible: Internet). Al margen de todos los (a nuestro parecer) interesantes discursos que generó esta exposición de Fontcuberta, también sirvió para evidenciar, mediante esta vasta acumulación tipológica, que el objeto de estudio diseccionado en nuestro artículo, ya era (y lo era desde hace tiempo) un objeto fotográfico practicado y producido de manera masiva durante años por el tipo de autores al que nos hemos referido anteriormente: los adolescentes y jóvenes que se empeñaron en generar esa iconografía que en 2011, momento de la exposición, ya podría ser recolectable y recopilable.



Imagen 10: Instalación de Joan Fontcuberta, dentro de su exposición *A través del espejo*.

También queremos revisar el trabajo de una autora que, si bien pertenece a un ámbito más modesto y menos mediático de la esfera artística, entendemos que su obra tiene una curiosa y pertinente importancia respecto al enfoque aplicado en este artículo y en nuestra investigación: se trata de la joven fotógrafa madrileña Lucía del Carmen Luque Rodríguez, que en 2011, y con tan solo 14 años de edad, expuso su obra *Esa soy yo* (Imagen 11), seleccionada para la exposición *2010, retratos de una generación*, en la que participaban adolescentes de 14 a 18 años, todos alumnos estudiantes de lengua francesa en colegios y liceos españoles¹¹. Dicha muestra se pudo ver del 3 de marzo al 1 de abril de 2011 en la sala de exposiciones del Instituto Francés de Valencia. Entre las fotos de los participantes había trabajos de diversa índole: todos apuntaban a diferentes maneras de representar la juventud de la época, pero Lucía fue la única que utilizó las formalidades del *mirropic* como estrategia para autorrepresentarse y poder establecer el discurso fotográfico. La fotografía que mostró era un *mirropic* al uso. Nada más que añadir, por tanto, salvo el curioso guiño casi metonímico que supuso este tipo de ejercicio en una exposición planteada bajo la temática de la auto-visión adolescente. También destacar la útil explicación de la obra que se narraba en una cartela bajo la misma pieza: “Pienso que esta fotografía es parte de la generación 2010, ya que representa a la juventud de hoy en día y a la adolescencia”. Gracias Lucía.



Imagen 11: Lucía del Carmen Luque Rodríguez, *Esa soy yo*, 2010.

¹¹ La noticia puede localizarse en la edición digital del periódico *El País*: AUNIÓN, Juan Antonio, “Una generación retratada por sí misma”, 2009, disponible en: http://sociedad.elpais.com/sociedad/2009/12/02/actualidad/1259708416_850215.html [Fecha de consulta: 19 de julio de 2014].

Además de esta presentación de *self shots* y *selfies* museificados como elementos puramente fotográficos, vamos a revisar ahora y brevemente algunos otros ejemplos que, si bien no son autorretratos fotográfico-digitales, si que se han basado en su iconicidad y forma para desarrollar su representación en otros ámbitos plásticos como pueda ser el dibujo o la pintura: citamos en primer lugar al artista Juan Francisco Casas¹², reconocido por su obra de dibujos a bolígrafo de pequeño y gran formato. En su exposición "(A)Utopic", realizada en la Galería Fernando Pradilla de Madrid en 2014¹³, pudo verse una selección de dibujos que no son sino las representaciones (en forma de dibujo) de *mirropics* íntimos y eróticos enviados al artista por mujeres *selfshoters* de todo el mundo (Imágenes 12 y 13). También utilizaremos dos ejemplos más, en esta ocasión expuestos en el ámbito de la pintura: los artistas Sierk van Meeuwen y Wenli Liu. Las dos obras que aquí incluimos (Imágenes 14 y 15) constituyen ejemplos que igualmente ponen de manifiesto el uso de esta imaginería ya asentada formal y culturalmente y utilizada, como luego veremos, también en otros medios.



Imagen 12 (izquierda): Juan Francisco Casas, *Ana Sofía/Guadalajara/México#3*, 2014, Bolígrafo sobre papel, 15 x 15 cm. Imagen 13 (derecha): Juan Francisco Casas, *Aisa/Tokorozawa/Japan#1*, 2014, Bolígrafo sobre papel, 15 x 15 cm.



Imagen 14 (izquierda): Sierk van Meeuwen, *Self shot nº2*, 2012, óleo sobre lienzo, 40 x 30 cm. Imagen 15 (derecha): Wenli Liu, *Self shot At Dusk*, 2013, óleo sobre lienzo, 71 x 56 cm.

Por último, nombraremos un par de proyectos que, si bien no han sido expuestos en los ámbitos del museo, la galería o en cualquier otro espacio físico e institucionalizado de exposición artística tradicional, sí que han tenido una amplia relevancia como objetos museísticos mostrados en cualquiera de las plataformas virtuales que proporciona la Red: por ejemplo el proyecto *Selfiecity*¹⁴, que investiga la forma y el estilo de una cantidad de *selfies* realizados por los habitantes de cinco ciudades del mundo: Bangkok, Berlín, Moscú, Nueva York y Sao Paulo. Aunque a primera vista se trata de una recopilación de imágenes expuestas en la Red, *Selfiecity*

¹² Su obra puede verse en la página web de la artista: <<http://www.juanfranciscocasas.com/>> [Fecha de consulta: 19 de abril de 2015].

¹³ Una reseña a la exposición de este artista puede consultarse, por ejemplo, en PAC, *Plataforma de Arte Contemporáneo*: GARCÍA, Óscar, "Selfies para Juan Francisco Casas", 2014, disponible en: <<http://www.plataformadeartecontemporaneo.com/pac/selfies-para-juan-francisco-casas/>> [Fecha de consulta: 21 de abril de 2015].

¹⁴ La web del proyecto y sus resultados pueden consultarse en: <<http://selfiecity.net/>> [Fecha de consulta: 24 de abril de 2015].

(Imagen 16) también es un proyecto de investigación¹⁵ que analiza datos y obtiene conclusiones mediante el estudio de estos autorretratos¹⁶. Y destacamos también por (a nuestro entender) su importante relevancia dentro de las claves que intentamos enumerar en nuestra investigación, el interesante e inquietante proyecto de autorretrato diario, “The Adaption to My Generation”, que desarrolla desde 1998 el artista estadounidense Jonathan Keller Keller¹⁷ (Imagen 17).

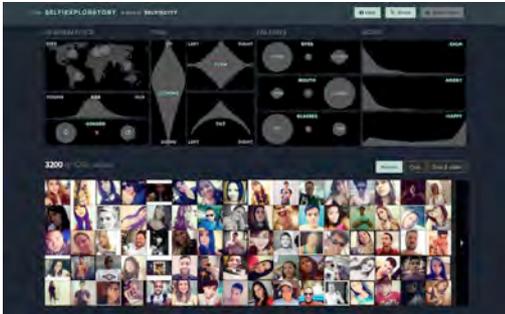


Imagen 16: Algunos datos y *Selfies* del proyecto *Selfiecity*.

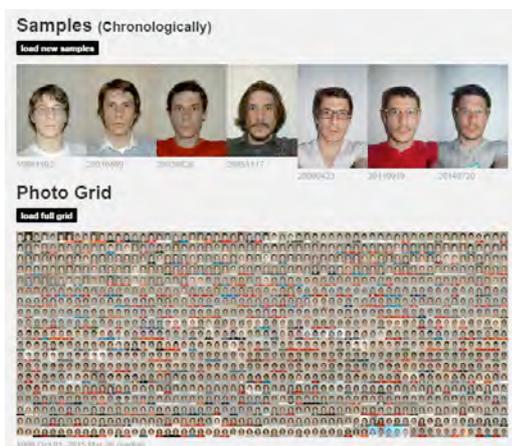


Imagen 17: *Selfies* del proyecto “The Adaption to My Generation” de JK Keller mostrados en su página web.

Estos son ejemplos que ponen de manifiesto que el *selfie* puede llegar a ser museificado en cualquier tipo de espacio físico o virtual, no obstante, y al igual que ocurre con el *graffiti* trasladado al interior de la galería de arte, no aportará nada más a la idiosincrasia general del fenómeno, salvo quizá, una mayor visibilidad. Pensamos que el *selfie* y sus variantes ya tienen su espacio de germinación natural: la Red. Se trata de un objeto completo en sí mismo, no necesita ser trasladado a esferas más artísticas o institucionales para dotarle de un valor existencial o de una fortificación mayor de la que pueda disponer detrás de sus propias trincheras.

CONCLUSIONES

Aunque este breve artículo presentado forma parte de un proceso investigador enmarcado en la redacción de una tesis doctoral todavía en desarrollo, podemos aproximarnos al esbozo de algunas conclusiones que valoramos como pertinentes:

Hemos intentado evidenciar el hecho de que el *self shot* (y su continuidad en el *selfie*) ha sido y es un fenómeno extendido, en auge y en constante crecimiento. Es una práctica contemporánea que, casi con total certeza, será recordada ya que es fruto de una época.

Aunque *a priori* estas prácticas y sus representaciones pueden parecerse banales y arbitrarias, el *selfie* es un ejercicio especialmente creativo y, en la mayoría de ocasiones, completamente libre. Un ejercicio que genera productos fotográficos que podemos entender como objetos de investigación e interés estético, y que si bien actualmente son aceptados (tras un auge de popularidad experimentado durante estos últimos años) y practicados por la mayoría de los grupos de población mundial que tengan acceso a este tipo de tecnologías, en su origen fueron creaciones fotográficas exclusivas del colectivo adolescente, emancipado como creador de

¹⁵ Liderado por el analista de datos audiovisuales Lev Manovich y en el que participan diseñadores, programadores, teóricos de la comunicación, historiadores de arte y otro tipo de científicos.

¹⁶ Algunas de estas conclusiones, (junto con una breve explicación del proyecto), quedan recogidas en nuestro idioma en el artículo de Yoroboku: CABRIA, Elsa, “Anatomía del *selfie*”, 2014, disponible en: <http://www.yoroboku.es/anatomia-del-selfie/> [Fecha de consulta: 22 de abril de 2015].

¹⁷ En un apartado de su página web: <http://jk-keller.com/daily-photo/> [Fecha de consulta: 25 de abril de 2015] podemos ver el desarrollo del proyecto, sus imágenes y un *time-lapse* que muestra, hasta la fecha, el paso del tiempo sobre su rostro a lo largo de 16 años y mediante la sucesión rápida de miles de *selfies* tomados y publicados por Jonathan a lo largo de los años.

imágenes, y que supo combinar el uso de los entonces novedosos dispositivos de captura fotográfica digital con los espacios cobijados en la Red de publicación y encuentro cibernético-social que comenzaban a operar a mediados de la década pasada. Los adolescentes, en su mayoría mujeres, acuñaron este tipo de modelo o de iconografía propia, generada de manera colectiva mediante su experimentación, divertimento, exhibición y erotismo, y que aproximó la esfera privada a la esfera pública. Entendemos que fueron ellas las pioneras de un modelo (formal en la imagen y metódico en el acto) que terminaría por contagiar al resto de población en todas sus latitudes de edad y condición.

- Como hemos visto pues, el *selfie* goza ya de cierta codificación e imagería (pese a su relativamente reciente origen) siendo capaz de influir en otros medios que no son el propio, como el arte, la publicidad o el entretenimiento audiovisual. No obstante, su simulación fuera de su medio no deja de ser una artificialidad. El *self shot* y el *selfie* han estado y están íntimamente asociados con el ecosistema donde se alojan: el dispositivo fotográfico-electrónico y la Red, lugar donde *voyeurs* y narcisistas establecen su relación mediante impulsos electrónicos y código binario y espacio donde jóvenes y adultos realizan sus rituales de autorepresentación publicada, en donde acontecimiento y fotografía-publicación de este propio acontecimiento se funden en una misma cosa, en donde también queda impuesta una fórmula (costumbrista y pactada socialmente) de creación de imágenes reconocibles, como hace décadas lo fueron las fotos grupales de turistas frente al monumento de la ciudad visitada.

FUENTES REFERENCIALES

AA.VV., *Estética fotográfica*, Barcelona, Gustavo Gili, 2003.

ALBERCA, Manuel, *La escritura invisible. Testimonios sobre el diario íntimo*, Oyarzun, Sendoa, 2010.

BALTRUSAITIS, Jurgis, *El espejo. Ensayo sobre una leyenda científica*, Madrid, Miraguano/Polífemo, 1988.

BARTHES, Roland, *La cámara lúcida*, Barcelona, Paidós Ibérica, 2009.

BERGER, John, *Sobre las propiedades del retrato fotográfico*, Barcelona, Gustavo Gili, 2006.

BERNERS-LEE, Tim, *Tejiendo la red. El inventor del World Wide Web nos descubre su origen*, Buenos Aires, Siglo XXI, 2000.

BORNAY, Erika, *Las hijas de Lilith*, Madrid, Cátedra, 2005.

BOURDIEU, Pierre, *Un arte medio*, Barcelona, Gustavo Gili, 2003.

BREA, José Luis, *Las tres eras de la imagen*, Madrid, Akal, 2010.

CONTRERAS, Salvador, *La protección del honor, la intimidad y la propia imagen en Internet*, Madrid, Aranzadi, 2012.

DEBRAY, Régis, *Vida y muerte de la imagen, Historia de la mirada en occidente*, Barcelona, Paidós Ibérica, 1998.

DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix, *Rizoma (Introducción)*, Valencia, Pre-Textos, 1977.

EGUIZÁBAL, Raúl, *Fotografía publicitaria*, Madrid, Cátedra, 2006.

FAERMAN, Juan, *Facebook: El nuevo fenómeno de masas Facebook*, Barcelona, Alienta, 2010.

FONTCUBERTA, Joan, *La cámara de Pandora. La fotografi@ después de la fotografía*. Barcelona, Gustavo Gili, 2010.

FREUND, Gisèle, *La fotografía como documento social*, Barcelona, Gustavo Gili, 1998.

GREEN, David, *¿Qué ha sido de la fotografía?*, Barcelona, Gustavo Gili, 2007. LINASCHKE, Joseph, *Getting the Most from Instagram*, San Francisco, Peachpit Press, 2011.

MARZAL, Javier, *Cómo se lee una fotografía*, Madrid, Cátedra, 2007.

MELOT, Michel, Breve historia de la imagen, Madrid, Siruela, 2010.

MUÑOZ, Elisa, La seguridad jurídica de los menores en el uso de las redes sociales, Madrid, Editorial Académica Española, 2012.

NEAD, Lynda, El desnudo femenino. Arte, obscenidad y sexualidad, Madrid, Editorial Tecnos, 1998.

SONTAG, Susan, Sobre la fotografía, Barcelona, Debolsillo, 2008.

SOUGEZ, Marie-Loup, Historia de la fotografía, Madrid, Cátedra, 2006. ZAFRA, Remedios, Un cuarto propio conectado. (Ciber)espacio y (auto)gestión del yo, Madrid, Fórcola ediciones, 2010.

ZUNZUNEGUI, Santos, Pensar la imagen, Madrid, Cátedra, 1989.

Ghetti, Cristina.

Artista visual, investigadora independiente Laboratorio de Luz, alumno de doctorado en la UPV).

“Nuevas geometrías”. La abstracción en la era postmedial.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte, abstracción, geometría, nuevos medios.

KEY WORDS

Art, abstraction, geometry, new media.

RESUMEN

El trabajo explora los desarrollos de la abstracción de vertiente geométrica en la era digital, analizando cómo los artistas producen y reflexionan en el contexto de las nuevas tecnologías, el influjo de la ciencia y los nuevos modos de difusión y producción de las prácticas artísticas.

Partimos de una revisión de los fundamentos de la abstracción en las prácticas desarrolladas durante el siglo pasado, que tuvo en las derivaciones de la abstracción geométrica, una de las prácticas más enlazadas con nuevas tecnologías y con argumentos más poderosos

Definiremos cual es el rol actual de la abstracción, el porqué de su vigencia y renovado interés. Reflexionamos sobre la redefinición de los sentidos y la consciencia provocadas en la era digital. La mayoría de los artistas que utilizan en su discurso la abstracción geométrica, adoptan formatos posibilitados por los nuevos medios tecnológicos planteando una voluntad de crear obras donde la experiencia perceptual se expanda. Muchas propuestas artísticas caminan en esa dirección común, involucrar la totalidad de los sentidos en nuestra experiencia perceptiva y nuestra comprensión del mundo.

Analizamos también a otros artistas que continúan trabajando con medios tradicionales, pero nutriéndose del cruce de medios del que disponemos actualmente, aquello que se ha llamado la *condición post media*.

Ante un escenario tan complejo y rico, se abren nuevos caminos de investigación. La hipótesis que plantea este trabajo es que, lejos de quedar truncadas, algunas propuestas de las vanguardias abstractas resurgen y se realizan con nuevas fuerzas expresándose con las nuevas herramientas y conceptos científicos adquiridos durante los últimos años, siguiendo un hilo conductor planteado hace ya décadas por algunos pioneros.

ABSTRACT

The work explores the developments of geometric abstraction in the digital era, analyzing how the artists are producing and thinking in the context of new technologies, new ways of production and diffusion of the art work. We depart from a review of the foundational ideas of abstraction in the last century, that had in geometric abstraction, one of the art practices with rich and powerful arguments and more engaged with new technologies.

We define the actual rol of abstraction, it's validity and renewed interest. We analyse the re definition of senses and consiousness in the digital era. Most of the artists adopt new media formats aiming to expand the perceptual experience. Many artistic proposals go in that direction: involve all the senses in our perceptive approach to art and comprehension of the world.

Other artists are still working with traditional media, but feeding themselves of new media, the so called post media condition. In that rich and complex scene, many paths of investigation are arising. The of this work is that, long of been finished, many goals of the abstract avant gards, are reborn and long of been finished, they are resurfacing and achieving with new forces, expressing themselves with new skills and scientific concepts, following the thread proposed some decades ago by the pioneers of abstract art.

CONTENIDO

El proyecto formalista ha quedado absolutamente desacreditado, y ya no es posible aceptar la forma geométrica como emanada de un orden trascendental.

Peter Halley

Puede que el término «geometría postmedia», nos sea de utilidad para referirnos a las nuevas geometrías dentro del campo de las artes visuales, y más específicamente a aquellas que utilizan los nuevos medios para expresarse. Asistimos hoy a una evolución del arte geométrico, que suma la recuperación posmoderna de algunas premisas de las vanguardias históricas, proponiendo nuevas estrategias de comunicación plástica y nuevos aportes conceptuales, sumadas al aporte que las nuevas tecnologías.

Si nos remitimos a las definiciones clásicas de Abstracción geométrica, nos encontraremos con algunos puntos generales, que nos hablan a las claras de la necesidad de repensar y redefinir esta tendencia. Coincidimos en que en la abstracción ni la obra en sí ni ninguna de sus partes representan objetos del mundo visible. Pero seguidamente, la mayoría de las definiciones clásicas, nos hablan de un modelo de pensamiento caracterizado por planificar una obra sobre principios racionales, que aspira a la objetividad y a la universalidad, defendiendo el uso de elementos neutrales, normalmente geométricos, que confieren claridad, precisión y objetividad, logrando así una composición lógicamente estructurada. Estos conceptos, aunque formalmente los elementos usados sean similares, han cambiado por completo, y en este trabajo queremos proponer una nueva mirada de la abstracción geométrica, más acorde con la producción y pensamiento contemporáneos.

Aunque no nos enfocaremos en ello, es interesante reflexionar acerca de la tendencia moderna a intentar simplificar la complejidad del mundo con miras a controlar aquello que escapa los límites de nuestro entendimiento. Tendemos a categorizar, organizar y administrar la realidad como si se tratase de un conjunto de fenómenos aislados e independientes, creando un sistema que tomamos como natural.

La abstracción ha tenido también un proceso por el cual una respuesta formal específica, se vació de los contenidos ideológicos que le dieron origen y se ha utilizado para fines muy diversos y a veces incluso opuestos (un ejemplo de esto sería la influencia de la Bauhaus en la producción industrial en serie).

De acuerdo con el relato comúnmente aceptado por la historia del arte, cuando la visión vanguardista radical de la vanguardia europea llegó a América en las décadas de los treinta y cuarenta, se despojó de su ideología política radical y se puso al servicio del capitalismo como un nuevo estilo internacional de arquitectura y diseño, transformándose de este modo en un conjunto de técnicas formales para la "expresión artística subjetiva".

Lev Manovich pone en duda esta idea y propone muy acertadamente que, teniendo en cuenta que los artistas de vanguardia de los años veinte, tanto en Rusia como en la Europa Occidental, en última instancia, querían participar en la construcción de una nueva sociedad moderna y racional basada en la tecnología, la adopción de su estética a escala masiva en América se puede considerar el cumplimiento de su sueño.

En estos procesos, se cruzan, solapan y convergen fuerzas de los más diversos campos de pensamiento, modelando los cambios. Analizarlas en profundidad sería imposible en un trabajo de estas características, pero no podemos dejar de puntualizar una de las cuestiones clave cuando hablamos de abstracción geométrica que es analizar el concepto de la visualidad y sus implicancias.

Rosalind Kraus en su trabajo "El inconsciente óptico" realiza una crítica al concepto moderno de visualidad. Deconstruye desde dentro la visión modernista, reubicando lo visual en una anatomía opaca impulsada por automatismos inconscientes. Sería para la autora, una manifestación del inconsciente óptico, autores como por ejemplo Duchamp...niegan rotundamente lo retiniano, la visión que se agota en la retina, Duchamp convierte lo visual en algo corpóreo, devuelven al ojo (frente a la opticalidad incorpórea de la pintura modernista) su condición de órgano corporal, sujeto al deseo, y a la temporalidad

"El inconsciente óptico reivindicará para sí esta dimensión opaca, repetitiva, temporal. Se desplegará sobre la lógica modernista sólo para atravesar su núcleo. para deshacerlo. para refigurarla de otra manera"¹

¹ Krauss Rosalind. "El inconsciente óptico" Massachusetts Institute of Technology, 1993 Editorial Tecnos, S.A., 1997.

² Lenarduzzi, Victor. "Placeres en movimiento" Cuerpo, música y baile en la escena electrónica. 2012 Aidós Editores

A pesar de haber prometido libertad, la modernidad ha tenido una relación contrariada con el cuerpo, que fue infravalorado y sometido. En vez de liberar el cuerpo parece haber querido liberarse de él, sea porque lo consideraba un obstáculo o un residuo. La dualidad cristiana alma/cuerpo -lejos de quedar en el pasado- tuvo una renovada continuidad en la era burguesa que puso un especial énfasis en la "interioridad" como ámbito central de la vida. (A. Heller y F. Fehér, 1995). Como sugirió Foucault, el alma, antes que un resto ideológico del pasado, es una "tecnología del poder" que se puede entender como la "prisión del cuerpo" (M. Foucault, 1989).

El cuerpo, quedó situado en los márgenes, se transformó en un resto de la experiencia estética que debía ser "interna". En consecuencia, las formas de experiencia sensible más corporales no quedaron incorporadas a las formas de arte serio y, debido a su inmediatez, fueron ubicadas en el lado opuesto: "arte popular", "cultura de masas", "cultura inferior". Como ejemplo, valga el de la danza, que era aceptable como práctica estilizada para ser observada, no para practicarse con desenfreno.

La mirada y "lo masculino".

La cultura occidental ha puesto un énfasis en el sentido de la vista ubicándolo en un rol privilegiado respecto de los otros sentidos, entre otras cosas, porque en tanto garante de la distancia, permite objetivar y dominar. Este predominio de la vista –estrechamente vinculado con el predominio de lo masculino- sobre el orden sensorial también dio forma a una serie de especializaciones que privilegiaron unas experiencias por sobre otras. Si la vista pone distancia y la distancia se vuelve un criterio fundamental es lícito sugerir que esa distancia afecta la relación con las cosas y con el cuerpo. Es revelador retomar aportes de la crítica feminista ya que permiten entender cómo se constituyó una mirada que entiende al arte como auténtico, superior y masculino mientras proyecta sobre la cultura de masas la sombra de lo inauténtico, inferior y femenino. La cuestión resulta particularmente iluminadora si retomamos la división hecha sobre el mundo de lo sensible con el imperio de la visión, la exclusión del cuerpo de las formas idealizadas del arte y la construcción de una contraimagen de la "cultura de masas" entendida como femenina.²

El término *postmedia*, y su pertinencia para definir el devenir de la geometría actual.

Cuando elegimos este término nos referimos concretamente a la definición dada por Peter Weibel, que define y acota muy acertadamente el carácter que impregna la producción actual. Dice Weibel: "la condición de la práctica artística actual debe ser denominada condición postmedia, ya que ningún medio domina por sí mismo sino que todos los medios se influyen y se condicionan entre sí".³

El término *postmedia* se deriva del subtítulo del libro de Rosalind Krauss "A Voyage in the North Sea. Art in the Age of Post-Medium Condition" de 1999. Peter Weibel ha definido este estadio en dos fases. La primera permitió igualar los medios artísticos. La segunda logra la combinación de los medios. La primera fase trataba de conseguir la igualdad de los medios, asegurar para los nuevos medios –fotografía, cine, vídeo, arte digital- el mismo reconocimiento del que disfrutaban los medios tradicionales. Podemos decir que esta etapa ya está superada, y que los medios antes mencionados, gozan ya de un status dentro del arte similar, o incluso a los ojos de algunos grupos, mayor al de sus pares "tradicionales", considerados agotados o no aptos para expresar el mundo actual. En esa fase, el trabajo se centró en los ámbitos específicos de cada medio. En la segunda fase, el propósito es "mezclar" los ámbitos de cada medio. Esta combinación conduce a innovaciones extraordinarias en los diferentes medios, y todas ellas se nutren de las innovaciones tecnológicas digitales. No podemos negar, incluso desde mi experiencia propia como artista visual, que todos estamos atravesados por esa mirada y por el uso de las herramientas que nos ha proporcionado la cultura digital. Podríamos asegurar que todas las artes se encuentran ahora en el "corazón del ordenador", como instrumento y reproductor contemporáneo por excelencia. Todos son datos binarios, tanto sonido como imagen. Todo esto implica una matematización y una experiencia de trama del universo perceptual donde vivimos...⁴

Para ordenar mejor la situación, comenzaremos por definir la situación de la abstracción en la era de los medios digitales. Seguiremos analizando el contexto en que se exhibe la obra, los nuevos espacios de los cuales los artistas se apropian, y algunos puntos que en el discurso de la abstracción postmedial resultan clave para su renovación y enriquecimiento.

Vanguardias de los nuevos medios y nueva abstracción

La vanguardia de los viejos *media* de los años veinte trajo nuevas formas y maneras de representar la realidad y de ver el mundo. La vanguardia de los nuevos *media* trata de nuevas maneras de acceder a la información y de manipularla. La nueva vanguardia ya no se ocupa de ver o representar el mundo de nuevas maneras, sino más bien de acceder y usar de nuevas maneras los *media* previamente atesorados. En este sentido, los nuevos *media* son *postmedia* o *metamedia*, ya que utilizan los viejos *media* como materia prima.

² Lenarduzzi, Victor. "Placeres en movimiento" Cuerpo, música y baile en la escena electrónica. 2012 Aidós Editores

³ WEIBEL, Peter, *La condición post media*, 2006, Catálogo exposición, Centro Cultural Conde Duque, p.15.

⁴ José Manuel Costa, seminario impartido en el master Artes visuales y multimedia, Fac de BBAA, UPV año 2010

Una de las tareas de este trabajo es indicar cómo las estrategias artísticas cambian y se expanden con el aporte de los nuevos medios, poniendo especial interés en su relación con la creación abstracta. *Abstraction & Complexity*,⁵ de Lev Manovich, es un documento que analiza la imagen numérica actual en relación a las propuestas de la abstracción, y en ella Manovich define las nuevas prácticas abstractas como complejas, dinámicas e inestables, opuestas al esencialismo geométrico de las vanguardias.

Wucius Wong⁶ plantea la abstracción geométrica reduccionista como la composición visual que se aparta del enfoque intuitivo (formas y trazos que se pueden reproducir espontáneamente al experimentar con instrumentos) y se centra en el enfoque intelectual (reflexión sistemática de un alto grado de objetividad). De esta manera, la construcción visual es tendencia a la regularidad: las estructuras y sus relaciones tienen invariablemente una base matemática que modifica y desvía esa regularidad de manera total o parcial. Wong concibe el lenguaje visual desde el pensamiento sistemático, asumiendo los principios en términos precisos y concretos: máxima objetividad, mínima irregularidad.

Manovich, por su parte, dimensiona la nueva abstracción en la relación del *software* y la sociedad de la información, como una imagen abstracta que se nutre de las investigaciones científicas y las refleja en el sistema social.

La imagen, entonces, resulta una forma dinámica de fluctuaciones inestables, a la manera de los sistemas naturales, y buscará por medio de la relación simbólica su materialidad cultural, presente en este caso en un nuevo planteamiento estético basado en los términos de la complejidad.

La nueva forma se construye sobre la relación complejo-simbólica, proyectando una forma abstracta trans-disciplinar, la cual se opone a la linealidad del esencialismo geométrico (arte moderno-ciencia moderna). De esta manera nace la nueva abstracción: (*software/complejidad*). Su iconografía será la resultante de un proceso de relación de la imagen con las estructuras algorítmicas. La complejidad, como una propuesta similar a los sistemas complejos de la naturaleza, una fluctuación entre orden/desorden, que en su dinámica inestable supera lo correcto y lo equivocado hacia un proceso de generación de formas nuevas igualmente válidas.

Conectividad e inmediatez, la nueva cotidianeidad

El concepto de espacio y tiempo está siendo modificado dentro de lo virtual. Las tecnologías avanzan hacia la eliminación de las distancias físicas con el uso y desarrollo de dispositivos, cada vez más invisibles, direccionados a la inmediatez y conectividad.

*"El circuito eléctrico ha demolido el régimen del tiempo y el espacio....Ha reconstruido el diálogo a la escala global. Su mensaje es el Cambio Total[...] Nada podía estar más alejado de la Nueva Técnica que "un lugar para cada cosa y cada cosa en su lugar". Usted ya no puede irse de casa."*⁷

Según McLuhan *el tiempo se ha interrumpido, concluido y, el espacio desvanecido, en el circuito electrónico la información cae sobre nosotros al instante y continuamente, llevándonos a vivir en un suceder simultáneo, en una aldea global.*⁸

Paul Valery, padre espiritual de McLuhan, ya predijo en su ensayo "La conquista de la Ubicuidad", cómo en un futuro próximo se vería la recepción de los trabajos artísticos transmitidos por la electricidad y, que sería, como de hecho lo es, una acción totalmente natural.

Expansión.. la salida del museo: nuevos modos de producción/consumo del hecho artístico

Dentro del contexto de las prácticas artísticas actuales, surgen múltiples ejemplos para entender los principios de heterogeneidad, conexión y multiplicidad que fueran vaticinados por Deleuze y Guattari al describir el término de *rizoma*.

Según José Luis Brea ya no existen los artistas como tal, existen productores. Tampoco hay autores, ya que "la idea de autoría ha quedado desbordada por la lógica de circulación de las ideas en las sociedades contemporáneas"⁹, ni existen "obras de arte", sino un trabajo y una prácticas que podemos denominar artísticas. Estas producciones tienen que ver con la producción significativa, afectiva y cultural. Este planteamiento fue realizado hace ya varias décadas. Me gustaría citar un ejemplo de cómo ya en la década del 60 estas premisas estaban claramente planteadas desde grupos que exploraban el lenguaje de la abstracción y las nuevas tecnologías, en manifiestos como el del Groupe de Recherche d'Art Visuel, en el año 1961. Se titula *Transformar la situación actual del arte plástico*

La esfera de la experiencia , la estética de comunidad

⁵ Manovich, Lev, *Abstraction & Complexity*, Spring, 2004, URL www.manovich.net

⁶ Wong, Wucius, *Fundamentos de Diseño*, Ed. Gustavo Gili S.A, Barcelona, 1993.

⁷ McLuhan, M. El Medio es el Masaje. Un inventario de efectos , Ed. Paidós, Barcelona, 1995 ,pág. 16

⁸ Ibidem, pág. 63

⁹ BREA, José Luis, *El tercer umbral Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*, Ed. CENDEAC, Murcia. 2004.

Mencionamos ya el uso del espacio público por parte de las manifestaciones artísticas, y es interesante aquí, puntualizar los dos espacios en que nos movemos en la actualidad, el espacio real, y el virtual.

El espacio virtual, (privado), nos permite articular un contacto público; aunque en el nuevo forum que nos permite una conexión instantánea y sin límite espacial no tiene cabida la fricción corporal. "La desmaterialización del cuerpo genera un espacio de conexión que nos abre al conocimiento, el conocimiento del otro, de sus mensaje, de su historia. Sitúa la comunicación en un ámbito horizontal y de intercambio".

En este doble espacio es donde se está activamente ejerciendo la acción política del arte. La cibernética a creado espacios virtuales no solo formales en cuanto a nuevas geometrías posibles, sino también en cuanto a usos y maneras de ser de la comunicación social. Esos espacios de intercambio que transitan entre lo múltiple y lo individual, entre lo público de las redes sociales y lo privado del móvil se abren a interpretaciones desde una nueva transversalidad para analizar las formas contemporáneas de lo público y lo privado.¹⁰

Según José Luis Brea la experiencia estética común, que pueden proporcionar las intervenciones artísticas, como elemento unificador de la colectividad disgregada de la sociedad de control, deberían ser una solución al equilibrio entre la libertad y la igualdad que no encuentra la sociedad actual. Si estas intervenciones, acordes a un criterio estético colectivo tienen lugar en el espacio público, podemos en este camino encontrar nuevos significados al espacio público. Las nuevas tecnologías han de ser vistas no como el motivo de la crisis de identidad del espacio público, sino como una oportunidad para generar nuevos espacios, espacios híbridos. Esto es posible si la arquitectura intenta que la tecnología participe en la interacción con la ciudad. Con las nuevas tecnologías de toma de datos, el espacio urbano contribuirá como catalizador para dotar de significado al espacio público, uniendo y comunicando las experiencias individuales de cada uno de los ciudadanos modernos a través de entornos interactivos. Los medios digitales e internet han de constituir el potencial para recuperar las cualidades inherentes al Espacio Público. El espacio público se convierte entonces en una zona de encuentro de flujos y energías, a menudo de una manera extremadamente temporal" Se trata de concebir el espacio como "interfaz", ya que en él se produce la comunicación entre individuo-individuo, o individuo-entorno. La memoria de la cultura contemporánea construye memoria en proceso, activa, volátil y, por ello las prácticas artísticas en su relación con la imagen-tiempo nos preparan hacia el nuevo modo de conocer.¹¹

Conclusión

Llegados a este punto, y habiendo analizado brevemente la situación, podríamos aventurar entonces, que las nuevas obras que utilizan el lenguaje de la abstracción, pueden, gracias al uso de los nuevos medios proponer a los usuarios experiencias donde involucrar en la percepción de las obras a todos sus sentidos, interactuar con ellas, crear situaciones inmersivas, y promover también experiencias sinestésicas. Las tecnologías digitales han cambiado las relaciones entre el artista, el espectador y la obra de arte mediante el recurso de la interactividad. La interactividad es un elemento central en el arte digital que ofrece al espectador la posibilidad de intervenir activamente en la producción de una obra en la cual predomina sobre todo la noción de proceso.¹² Comunicados en tiempo real y habitando espacios virtuales el lenguaje del arte continúa expresándose con medios que han consolidado redes de comunicación que integran estructuras abiertas para ofrecer intereses plurales a los espectadores. Es precisamente esta metáfora de la Red la que permite una apertura del arte a nuevas experiencias...

¹⁰ Sucari Jacobo. El espacio público en la época de la presencia virtual- 01-01-11 Salon Kritik. <http://www.salonkritik.net/>

¹¹ Brea, J. L. Cultura _ RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica. Ed. Gedisa, Barcelona, 2007.

¹² Gianetti, Claudia, *La producción de contenidos culturales(2) Arte, patrimonio, canales de difusión*, Art Nodes, 2002.

Nascimento, André Ricardo.

Alumno del programa de doctorado Arte: producción y investigación - Facultad Bellas Artes San Carlos – becario CAPES Fundacion.

Travisani Giovannone, Tatiana.

Pós-doctoranda de Artes Visuales en la ECA/USP.

Prácticas del Audiovisual en Tiempo Real: del medio físico al medio telemático.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Live cinema; audiovisual en tiempo real; performance audiovisual; sistema telemático.

KEY WORDS

Live cinema; audiovisual performance; telematic system.

RESUMEN

Las performances sonoro-visuales en tiempo real, también llamadas de live cinema, están caracterizadas, primordialmente, por una construcción narrativa no lineal, en que el artista compone la obra durante su propio acontecimiento. Es un hecho donde, tanto los datos como la actuación son determinantes para el resultado final, ocurriendo una simbiosis hombre-máquina en que la imprevisibilidad y el azar permiten novedosas correlaciones.

Para la presente ponencia, discutiremos el proceso narrativo no lineal en la práctica del audiovisual en tiempo real, posibilitando la comprensión de este sistema (audiovisual) como un conjunto de componentes en estado de interacción. Presentaremos también el sistema como un aglomerado de partes independientes, discutiendo su formación a partir de la comprensión del concepto de códigos, medios y ritmos en la práctica del live cinema.

Finalmente, hablaremos de la gestión en los medios telemáticos para generar e intercambiar informaciones en tiempo real. En este momento, presentaremos el funcionamiento de una normativa propia de codificación de los componentes que definen la obra, partiendo del medio físico para el medio telemático, retornando al medio físico a través del resultado de la performance en un proceso de transducción y transcodificación audiovisual.

Para explicar las informaciones, presentaremos como estudio de caso el Dúo de live electronic Clásicos de Calçada, proyecto experimental sonoro-visual en tiempo real, basado en experiencias personales y exploración urbana, formado por los autores de esta proposición: DeCo Nascimento y Tatiana Travisani.

ABSTRACT

The visual sound real time live performances, also called live cinema, are characterized, primarily, by a nonlinear narrative construction, in which the artist composed the work during its own event. It is a fact which data and performance are both crucial for the final result, occurring during the human-machine symbiosis where the unpredictability and randomness allow a newfangled correlation.

For this paper, we discuss the nonlinear narrative process in the real time audiovisual practices, enabling the understanding of this system as a set of components on an interaction state. Also we present the system as a cluster of

independent parties, discussing their training from concept compression codes, media and rhythms in the practice of live cinema.

Finally, we will discuss the arrangement in the electronic media to generate and exchange the real time information. At this point in time, we will present the performance of their own regulations components encoding that define this kind of work, based on the physical environment to telematics, until returning to the physical environment through the result of a performance, that we call as *transduction* and *transcoding* audiovisual process.

For grading information, we'll put forward, as a case study, the live electronic duo *Clássicos Calçada*, a real time audiovisual experimental project, based on personal experiences in urban exploration, formed by the authors of this proposition: DeCo Nascimento and Tatiana Travisani.

CONTENIDO

PERFORMANCE AUDIVISUAL EN TIEMPO REAL

Las performances sonoro-visuales en tiempo se caracterizan, primordialmente, por la construcción narrativa no-lineal, donde el artista compone la obra durante su propio acontecimiento, ejecutando simultáneamente imágenes, sonidos y datos en general. Son presentaciones en que la improvisación y el acaso participan del proceso creativo, permitiendo al público experimentar la manifestación de una pieza de autor única e inmersiva.

El resultado estético ocurre durante la acción de los performances, así, tanto los datos cuanto la actuación son determinantes para la repuesta final de la obra, permitiendo que ocurra una simbiosis hombre-máquina donde el inesperado y el azar esencialmente son incorporados de manera dialógica.

Christine Mello (2008), puntúa las transformaciones en los procedimientos creativos en el campo del vídeo, reconociendo una nueva perspectiva a partir del momento en que pasa a ser manipulado y presentado en tiempo real. En estos momentos, él gana un discurso estético libre de dependencia del objeto, rompiendo con el acto contemplativo, incorporando la pérdida del objeto y la ausencia, característicos de la performance.

El tiempo simultáneo integrando el procesamiento de datos y la realización de la performance, opera el propio resultado que siempre es independiente y exclusivo, vinculándose solamente con el tiempo presente. Así, el discurso poético gana elementos al alrededor de la modalidad en sí, de las acciones presentadas en un ambiente inmersivo sujeto al imprevisto "de la realidad de un espacio-tiempo construido en el plan del objeto artístico, pasando para la realidad de las manifestaciones procesadas simultáneamente al tiempo en que la creación artística se manifiesta¹".

Las prácticas performáticas sonoro-visuales en tiempo real pueden utilizar posibilidades variadas de métodos, técnicas y conceptos, pero lo que mantiene su unidad es la manera como está desarrollada, integrando el sonido y la imagen durante su propia ejecución en presentaciones públicas.

EL PROYECTO CLÁSSICOS DE CALÇADA

Clássicos de Calçada, en actividad desde 2013, es un proyecto experimental del artista sonoro DeCo Nascimento y de la vídeo artista Tatiana Travisani. El proyecto consiste en una performance sonoro-visual en tiempo real, basada en experiencias personales de exploración urbana. Son realizadas capturas visuales que buscan reconocer el espacio público a través de la exploración pautada por la poética del error, fundamentada en las deambulaciones surrealistas.

La herramienta utilizada por el dúo fue desarrollada en el entorno de programación Pure Data que está en proceso continuo de modificación y ampliación desde el inicio del proyecto. La performance ofrece el encuentro entre el espacio público y el privado, indicando la dinámica y el ritmo de la calle a partir de las experiencias de los artistas en el paseo. Las estructuras ofrecidas por *Clássicos de Calçada* apuntan para una estética de manipulaciones electrónicas y analógicas en tiempo real.

Com parte del eje narrativo, utilizamos también la mezcla y el procesamiento de los datos: por un lado la composición, utilizando síntesis sonora con métodos aditivo y substrativo, además de construcción de beats basados en la cultura glitch, deep house y electro

¹ MELLO, Christine. *Extremidades do vídeo*. Editora Senac, São Paulo, 2008, p. 43. [traducción propia]

dub. Por otro lado, complementando la acción visual, utilizamos el live paint y objetos luminoso “callejeros” adquiridos en las deambulaciones.

El patch desarrollado para el proyecto posee parámetros de modificación de imagen, con dos salidas externas: una de imágenes pre-grabadas y almacenadas en un banco de datos, y otra capturada, en tiempo real, con auxilio de una webcam instalada, posibilitando la mezcla entre ambas. El control de los datos en el ordenador, funciona según el protocolo MIDI, programada para que los efectos



Ilustración 1: Presentación en la Mostra AVAV, São Paulo, dic. 2014

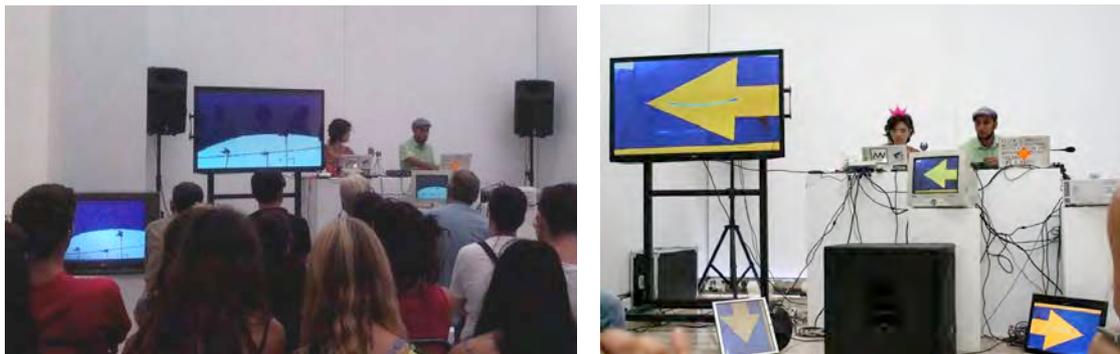
Mia Makela², una de las precursoras en el lenguaje del live cinema, divide los elementos de esta acción performática en cinco etapas: espacio, tiempo, proyección, performance y público. Esas divisiones nos ayudan a reconocer y reflexionar a respecto del proceso creativo de las piezas elaboradas.

En el espacio, encontramos: el espacio físico donde ocurre la acción, el espacio digital donde se procesa el contenido, el espacio del desktop donde se operan los softwares de manipulación y el espacio de la pantalla y de los altavoces donde se la reproduce.

En la etapa del tiempo, están integradas las acciones de la improvisación, de la práctica del tiempo real y del bucler, como elemento de la composición sonora-visual. En la etapa de la proyección reparte en: espacio de la proyección (que puede ser una pantalla, un edificio, un tejido con texturas, etc) y en la estructura de los medios (el proyector, luces, instrumentos musicales y altavoces). Finalmente, en performance se aproxima de la posición del performer en las presentaciones audiovisuales, donde no se puede reconocer su ejecución de modo que se mantiene (generalmente) por detrás de su laptop; y del público que tiene un papel distinto del cinema o de una instalación, estando en el medio donde no puede esperar una obra de narrativo lineal y tampoco actuar con su propio cuerpo como a una instalación.

En *Clásicos de Calçada* todas esas etapas hacen parte de la estructura de la obra y se modifican según cada presentación. Los espacios son siempre distintos uno de los otros, exigiendo una constante adaptación, de este modo el público también cambia, si presentamos en una galería o en una fiesta la respuesta del público es muy distinta una de la otra.

² MAKELA, Mia. *The practice of live cinema*. 2008. (Disponible en el enlace: http://miamakela.net/TEXT/text_PracticeOfLiveCinema.pdf)



Ilustraciones 2, 3: Presentación multi-pantalla, apertura Master AVM, UPV, Valencia, sep. 2014.

Mismo las etapas enlazadas con la ejecución, como la del tiempo y de la proyección, ni siempre se repiten, el proyecto esta a todo momento integrando nuevos elementos, según la propia experiencia que va adquiriendo con sus presentaciones. Lo que se opera mientras la performance es desarrollada en el espacio físico entre los artistas y sus herramientas telemáticas, es exhibido al público en el mismo momento, posibilitando el surgimiento del error y del descontrol.

EL SISTEMA DESARROLLADO

En *Clásicos de Calçada* comprendemos el sistema de audiovisual en tiempo real como un “conjuntos de componentes en estado de interacción”³. De esta manera, la interacción o relación entre componentes es una cuestión esencial al sistema. Como nos afirma Vasconcellos:

Es un aspecto central que identifica la existencia del sistema como entidad, distinguido de un simple aglomerado de partes independientes una de las otras (...) para comprender los comportamientos de las partes, tórnase indispensable llevar en consideración las relaciones (...) las relaciones son lo que da cohesión al todo el sistema, otorgándole un carácter de totalidad, una de las características responsables por definir el sistema⁴.

A partir de nuestra investigación sobre la práctica del tiempo real, consideramos como parte fundamental en el proceso de concepción de la obra el concepto de códigos, medios y ritmo. Basados en la cantidad de informaciones producidas y procesadas durante la acción: captura de vídeo, producción sonora a través de sintetizadores y manipulación de las imágenes a través del pach de Pure Data y/o con el auxilio del software Modul 8, sentimos la necesidad de establecer una serie de normas para romper con el caos de las informaciones.

En este sentido compartimos con la idea propuesta por Deleuze y Guatarri acerca del caos, abordada por Obici en su texto sobre el territorio sonoro en los media: “el caos está compuesto por infinitos componentes en curso que, actuando en una velocidad inconmensurable, amenazan el agotamiento de los medios⁵”. De esta manera, teniendo en cuenta la gran cantidad de informaciones en tiempo real fue creado una normativa de codificación de los componentes que definen la obra, partiendo del medio físico para el medio telemático, retomando al medio físico a través de la performance. Este ciclo sería la constitución de la propia obra, en un proceso de transducción y transcodificación, como apunta Obici:

Los códigos si repiten, pero nunca de la misma manera, cada vez que vuelven ellos si transforman por procesos de transducción y transcodificación, tornándose punto de conexión entre medios. En otros términos, todo medio se constituye a partir de una red de códigos en constante cambio⁶.

Aunque el resultado estético de la performance sea la mezcla de las imágenes y de los sonidos, caracterizando la propuesta poética; la estructura de *Clásicos de Calçada* está basada en los datos manipulados en tiempo real. El acto performático,

³ BERTALANFFY apun VASCONCELOS, Maria José Esteves. O Pensamento Sistêmico: o novo paradigma da ciência. Campinas, Ed. Papyrus, 2002 [traducción propia]

⁴ VASCONCELOS, Maria José Esteves. O Pensamento Sistêmico: o novo paradigma da ciência. Campinas, Ed. Papyrus, 2002, p. 199 [traducción propia]

⁵ OBICI, Giuliano Lamberti. Condição da escuta: mídia e território sonoro. Rio de Janeiro, Ed. Viveiro de Castro, 2008, 64 [traducción propia]

⁶ *Ibid.*

funciona como resultado del encuentro entre el ritmo del transito de datos del sistema, con la propuesta poética en abordar elementos visuales y sonoros.

La dinámica que pasa en el flujo de los códigos comprende el ritmo estético de la obra, exigiendo un estado de percepción atento y apto a las pequeñas transformaciones sensibles. De esta forma, el sistema es bien sucedido en la concepción, manejo y recepción.



Ilustraciones 4, 5: Presentación en la Mostra AVAV, São Paulo, dic. 2014



Ilustraciones 6, 7: Presentación en la apertura de la Bienal The Wrong, Plutón, Valencia, dic. 2013

Para la estructuración poética utilizamos el ritmo como fuente de integración de los sistemas. El concepto de ritmo que adoptamos no posee ningún tipo de relación con la estructura temporal utilizada en la música o en el montaje del cine, sino con la finalidad de ordenar el caos del flujo de información generado.

El ritmo es una manera de lidiar con el caos, consiste en aquello que si establece en dos medios. En perspectiva de entradas y salidas, transcodificaciones y transducciones de los códigos, entre un medio y otro medio, acontece lo que se define como ritmo. Algo que esta entre, que no es, que transita, que pasa en este íterin⁷.

Así, en nuestros trabajos de audiovisual en tiempo real, separamos la cuestión del ritmo en dos momentos: relacionando la dinámica creada entre transito de datos para cada evento del sistema, y con relación al resultado estético generado durante cada actuación.

⁷ *Ibíd.*



Ilustraciones 8, 9: Presentación en la residencia del Estúdio Fitacrepe, São Paulo, abr. 2015

Dado la experiencia de Clássicos de Calçada en festivales de live cinema, live electronic y muestras de arte sonoro y exploración audio visual, seguimos la propuesta presentada por el artista e investigador del United Vjs, Vj Espeto, cuando dice que hay dos entidades mezclándose en el mismo espacio: el arte y la fiesta. En el proceso de producción estas dos entidades precisan ser respetadas.

Para que esto ocurra, desarrollamos dos patches en el software libre Pure Data, con la función de descodificar (reconocer códigos), transcodificar (transitar códigos en medios distintos) y descodificar (transformar el código, hacer el ritmo), conforme la separación conceptual sugerida por Deleuze y Guatarri. Además, utilizamos los sonidos como productores de medios.

Estos medios producidos por toda la parafernalia sónica que disponemos para manipular el sonido en tiempo real, asume la responsabilidad de construir los territorios sonoros durante la acción. La sonificación del territorio crea un estadio de afecto y es justo este espacio creado que va proporcionar el encuentro entre la acción y las entidades mencionadas anteriormente.

CONSIDERACIONES FINALES

Podemos decir que las practicas audiovisuales en tiempo real poseen estructuras creativas que pasan por distintos procesos de desarrollo, desde su concepción conceptual hasta la presentación pública. Lo que percibimos y sentimos, en nuestro proceso creativo, es una dialogo intenso en las relaciones entre la captura y producción en medios físicos, dirigido a los medios telemáticas. Mientras que la comunicación hombre-máquina simboliza esta relación, en un juego continuo donde la improvisación y la sinergia del ambiente sean la dimensión que define los resultados estéticos.

Nos apoyamos en los conceptos poéticos de la obra, en las etapas de la performance y en el sistema desarrollado para tener el máximo de garantías posibles para que la pieza mantenga su integridad estética, pero es justamente los factores más sutiles y intangibles que permiten la exclusividad y la personalidad del acontecimiento de la acción. Si nuestra inspiración esencial es la calle y sus constantes modificaciones, quizás lo más intenso de nuestro trabajo esté justamente en la capacidad de percibir los cambios y las nuevas necesidades adaptando el método permanentemente.

FUENTES REFERENCIALES

DELEUZE, Giles; GUATARRI, Felix. Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia. Vol I, II, III e IV. Rio de Janeiro, Ed. 34, 2005.

MAKELA, Mia. The practice of live cinema. (Disponible en el enlace: http://miamakela.net/TEXT/text_PracticeOfLiveCinema.pdf), 2008.

MELLO, Christine. Extremidades do vídeo. Editora Senac, São Paulo, 2008.

OBICI, Giuliano Lamberti. Condição da escuta: mídia e território sonoro. Rio de Janeiro, Ed. Viveiro de Castro, 2008.

TRAVISANI, Tatiana Giovannone. REDES e CIDADES em REDES. Tese de doutorado, Artes Visuais – ECA/USP, 2013.

VASCONCELOS, Maria José Esteves. O Pensamento Sistêmico: o novo paradigma da ciência. Campinas, Ed. Papyrus, 2002.

Chornet Roig, Jaume.

Universidad Politécnica de Valencia.

Gómez Haro, Leonardo.

Universidad Politécnica de Valencia.

Sobre otras fallas posibles (entre otras utopías).

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Fallas, estructuras efímeras, imágenes simbólicas, sátira, espacio público, fiesta.

KEY WORDS

Fallas, ephemeral structures, symbolic images, satire, public space, folk festivals.

RESUMEN

Hay otras fallas posibles. Esa era la premisa que nos animó a aceptar la propuesta que llegó a nuestro Departamento de Escultura, desde la Comissió de la Falla Avd. Tarongers-Universitat Politècnica-Camí de Vera, para realizar su falla infantil de 2013. Un encargo asumido, desde nuestro ámbito docente e investigador, como una oportunidad de reflexionar sobre un fenómeno muy desatendido por los estudios en Bellas Artes, y, sin embargo, pensamos, tan estrechamente vinculado a la intervención escultórica en el espacio público, tanto en lo que se refiere a soluciones técnicas relativas a la construcción de estructuras de gran formato, como a cuestiones que atañen a la fiesta, a la colectividad, a las relaciones de unos con otros, y al tipo de imágenes simbólicas del que nos servimos para criticar al poder cuando nos dejan.

ABSTRACT

Other kind of Fallas are possible. This idea encouraged us to accept the proposal made from Comissió de la Falla Avd. Tarongers-Universitat Politècnica-Camí de Vera to Department of Sculpture, which was to create their children's Falla 2013. That assignment was assumed, from our teaching and researching field, as an opportunity to think about a fact that was absolutely unattended by Fine Arts studies, but however, so close to sculpture in public space, we think. This relationship is not only close in those matters concerning to technical solutions for big sculptures but also in those facts involving folk festivals, community, relationships and the kind of symbols and images we use as soon as we can to criticise power.

CONTENIDO

Decidimos emprender la búsqueda de otras formas de hacer fallas por entender que, al igual que hay otros mundos posibles, también hay otras posibilidades de plantearse una falla. Ni más ni menos que cuantas seamos capaces de imaginar. Sólo nos impusimos una limitación en nuestra tarea: compaginar tradición e innovación, y utilizar materiales no contaminantes. Dicha exigencia obedecía a una reflexión añadida en torno a la pregunta: ¿qué es una falla? La respuesta más inmediata es que las fallas no son hoy lo mismo que eran hace cien años, y que, por consiguiente, hablamos de una práctica colectiva que, como la sociedad misma de la que pretende ser reflejo, está en continua evolución. De hecho, lo único que sabemos en cuanto a sus orígenes es que ya era costumbre en el siglo XVIII levantar tablados, junto a las fachadas de las casas, sobre los que se plantaban toscas figuras que parecían representar escenas de algún sainete, y a los cuales se prendía fuego la víspera de San José. Y se sabe por documentos de la época que, en un momento dado, las autoridades obligaron a quemar esas estructuras horizontales en los cruces de calles y plazas para evitar incendios, y que tal

medida provocó, a la larga, que aquellos primitivos tablados pasasen a tener una estructura más vertical, permitiendo la multiplicación de las escenas al poder ser rodeados.

Aparte de esas evidencias, poco más se sabe de cómo se inició dicha tradición, aunque la explicación más extendida la asocia a la costumbre de los carpinteros, al inicio de cada primavera, de sacar a la calle el *parot* del que colgaban los candiles que iluminaban sus talleres en invierno. Ese *parot*, vestido a la manera de los espantapájaros de la huerta, era el que se echaba al fuego para celebrar que los días empezaban a alargarse, en coincidencia con las fechas en que festejaban a su santo patrón. No obstante, la documentación conservada en el Gremio de Carpinteros, si bien cita tan señalada festividad religiosa, no hace ninguna mención de la construcción de fallas en su víspera. Por eso, y aunque parezca evidente el protagonismo de los carpinteros en la construcción de los catafalcos, otras teorías invitan a suponer que el origen de las fallas es muy anterior, y que incluso podría rastrearse, como ocurre con muchos festivales ígnicos de la Europa rural, en antiguas fiestas paganas que celebraban con hogueras los solsticios y equinoccios, y sobre las que la festividad de San José se acomodó sincréticamente. Y aún otras teorías emparentan esa tradición con una cultura carnavalesca medieval de la que ya sólo quedaba un pálido reflejo cuando las fallas comenzaron a consolidarse. Hay, desde luego, un aire de familia evidente entre ese realismo grotesco en declive, tan estudiado por Mijail Bajtin, y una festividad cuyo punto culminante consistía en arrojar al fuego a algún vecino en efigie, aprovechando las tradicionales hogueras que se prendían por doquier para simbolizar la renovación que traía consigo la primavera. Conexión reforzada por lo que el propio Bajtin aseguraba sobre el sistema de imágenes de la fiesta popular, en el que la muerte era sucedida por la resurrección, por el año nuevo (como ocurre hoy, por ejemplo, en la ciudad de La Plata, en Argentina¹), o por la primavera (como sucede con las fallas de Valencia), y en cuya ritualización “*los espantapájaros festivos*” simbolizaban a un rey-bufón “*elegido por todo el pueblo, y escarnecido por el pueblo mismo; injuriado y expulsado al concluir su reinado, del mismo modo que todavía se escarnece, golpea, despedaza y quema o ahoga el muñeco del carnaval que encarna el invierno desaparecido o el año viejo*”.² Desde ese punto de vista, bien podrían entenderse los *ninots* falleros como una actualización de esas “*ejecuciones de farsa*” que igualmente entroncan con la arraigada costumbre, en la Valencia del siglo XIX, de colgar en los balcones, el jueves de Cuaresma, monigotes a los cuales no es difícil suponer un trasfondo satírico.

Sin contradecir ninguno de esos tres supuestos orígenes, las fallas son, pues, una práctica colectiva nacida de la cultura popular (es decir, al margen de la cultura oficial), que depurada de sus elementos más groseros y subversivos poco a poco fue transformándose en reclamo turístico. A ese respecto, dice Gil-Manuel Hernández i Martí³, que, ante el imparable auge a mediados del siglo XIX de las fallas satíricas en detrimento de las hogueras, con especial predominio de la crítica política (entendida como “*violencia simbólica*”), y del carácter vecinal y erótico (como bien demuestran los *llibrets* de Josep Bernat i Baldoví o Blai Bellver), las autoridades pasaron de la vigilancia al castigo mediante la censura y las subidas de impuestos a las *plantàs*. Luego, el liberalismo ilustrado, consciente de que esa no era la mejor vía para eliminar las costumbres del pueblo, decidió sustituir la represión por una “*reconversión esteticista*” que acabó por imponerse en los primeros decenios del siglo XX a través, por ejemplo, de la institucionalización de premios a las fallas más artísticas, lo que decantó la profesionalización de sus futuros actores hacia una caricaturización más amable, de rasgos más académicos, y un marcado carácter local e identitario, que acentuó durante el franquismo la tendencia hacia el barroquismo y la monumentalidad espectacular que aún hoy caracterizan a las fallas.

En ese sentido, John Storey afirmaba que, mientras que en la cúspide de la jerarquía del gusto estaba la “*pura*” mirada estética (“*una invención histórica*”), poniendo el énfasis en la forma por encima de la función, la “*estética popular*” dio la vuelta a este énfasis, al subordinar la forma a la función. Consecuentemente, añadía Storey, la alta cultura tiene más que ver con “*la contemplación*” y “*la representación*”, y la cultura popular con “*la actuación*” y “*lo que se representa*”.⁴

Y, ¿qué es lo que se representa en una falla? Para contestar a esa pregunta habrá que admitir primero que las fallas podrán variar de estilos y formas, materiales y modos de hacer, según las modas o los avances tecnológicos de los que se sirvan sus artífices, y todo ello sin dejar de ser fallas, pero si abandonasen su vertiente jocosa y satírica dejarían de ser lo que siempre han sido. Por tanto, lo que se representa en una falla, desde siempre, es la realidad degradada de lo cómico, esa categoría estética ligada, según Aristóteles, a la imitación de lo ridículo, una modalidad de lo feo que no causa dolor ni compasión, sino hilaridad.

Ahora bien: la diversión que procura un fanteche al transgredir cualquier norma sin importancia induce a pensar que la risa de lo cómico celebra la transgresión pueril sin peligro alguno para nosotros, ya que el transgresor, y por tanto quien recibirá el castigo, es otro. Por eso, decía Umberto Eco, lo cómico no pone en cuestión las normas establecidas ni las reglas sociales comúnmente aceptadas, sino que, por el contrario, las reafirman, e incluso las oculta, presentándolas como indiscutibles. Pero existe, decía Eco también, otro tipo de humor que sí pone en evidencia el sinsentido de esas normas dominantes, haciendo que, al mismo tiempo que nos reímos, podamos preguntarnos por qué, o de qué, nos estamos riendo. Y ese es un humor propiamente satírico, el que no bloquea el pensamiento crítico, sino que lo estimula bajo un fondo de desasosiego que nos hace dudar.⁵

Desde ese punto de vista resulta evidente que lo cómico y el carnaval no son hoy transgresiones consentidas en el tiempo, como sucedía antiguamente, sino en el espacio: limitadas a ciertos lugares, ciertas calles, ciertos canales de televisión... Y como en un mundo de transgresión continua nada puede ser ya objeto de parodia salvo la transgresión misma, entonces las fallas podrían convertirse en vehículos perfectos con los que explorar paródicamente el potencial metafórico y asociativo de la sintaxis gramatical de los media.

Partiendo de ese presupuesto, la falla infantil que resultó de aquél encargo de 2013, titulada *Desplumados*, acabó siendo un árbol, plantado junto al parking de la ETS de Ingeniería de Edificación, sobre el que la crisis económica había causado estragos. Un par de buitres coronaban su copa esperando el momento adecuado para abalanzarse sobre su próxima víctima. Y un avestruz hacía como aquellos que prefieren no ver lo que ocurre a su alrededor. Por sus esqueléticas ramas se sucedían las colas de pájaros ante la oficina de empleo e hileras de enfermos a falta de médicos para tanto paciente, colegios abarrotados de polluelos que no cabían en sus aulas, nidos en venta aquí y allá, y familias enteras emigrando hacia árboles lejanos. Habíamos pensado que la única nota de color en aquella falla la tenían que poner los niños de la Comisión, con hojas recortadas previamente que pintarían de verde, en alusión a la esperanza de un futuro más justo para todos, pero lo cierto es que a esa tarea le dedicaron una sola tarde, que en seguida se aburrieron, y que fuimos nosotros los que acabamos pintando los cientos de “brotes verdes” que daban el color a la falla. En aquella ocasión contamos, además, con la ayuda para la construcción del árbol de dos becarios, Eloísa Martínez y Alberto Perdígón, y la colaboración de nuestro alumnado en la asignatura Escultura I para el recorte y pintado de los numerosos personajes.



Con *Desplumados* obtuvimos el Primer Premio de Ingenio y Gracia de la Junta Central Fallera en nuestra sección, y la Comisión nos encargó entonces, encantados, dos fallas para el año siguiente, la infantil y la grande, con el mismo presupuesto que habíamos tenido para hacer la pequeña del año anterior.

Aceptado el reto, en *Corbes de Nivell*, la falla grande que hicimos para 2014 con la ayuda de Cristian Gil y Jordi Chornet, optamos por cubrir con cuatrocientas balas de paja, compradas a precio de saldo, una pirámide de madera de nueve metros de altura a cuya entrada colocamos la réplica de un ángel tallado por Mariano Benlliure para el panteón de la familia Moroder en el cementerio de Valencia. Tanto el ángel que invitaba a entrar en la pirámide, como la pirámide misma, medio mausoleo, medio monumento arqueológico, pretendían ser una alegoría de lo único que iguala a los seres humanos: la muerte. Así, entre el humor negro y el comentario social, contamos con la inestimable ayuda de Miguel Molina, DeCo Nascimento y los estudiantes de la asignatura Taller de

Arte Sonoro, que se encargaron de instalar una serie de dispositivos que producían, en su interacción con el público, conciertos improvisados de música electroacústica, pasando la falla a llamarse *Pirámide de Paja Pirofónica* cuando participamos en el XVII festival Nits d'Aielo i Art organizado por Llorenç Barber y Montserrat Palacios.



Por su parte, la falla infantil, titulada *Falla Precocinada*, parecía destinada a reflejar las penurias económicas que atravesábamos esos años. Pero para no repetirnos, la idea de partida -que era hacer la falla con los restos sobrantes de la grande-, tomó forma en un amontonamiento de maderos del que emergían decenas de pequeños tarugos antropomórficos que parecían construirse unos a otros y participar en la erección de la montaña de miseria de la que todos ellos salían. Consecuentes con esa premisa argumental, la elaboración de la falla contó con la colaboración de nuestros alumnos de la asignatura Escultura I. Y no deja de ser curioso que durante su realización se generase entre los estudiantes un interesante debate sobre la ironía de que ninguno de los personajes de la falla parecían ser conscientes de estar construyendo una pira cuyo destino era arder con ellos dentro. Como en la falla infantil del año anterior, la apariencia amable en los diseños de las figuras ocultaba una doble lectura con comentario envenenado.



La falla *Curvas de Nivel. Pirámide de paja pirofónica* ganó el Primer Premio de Ingenio y Gracia en su sección, y la infantil el Segundo Premio de la suya. Y de nuevo la Comisión nos encargó sus dos fallas para el año siguiente.

Un año más perfilando ideas, realizando intermitentemente bocetos, maquetas, y equipando poco a poco, en otro espacio prestado, el taller improvisado en el que atender al nuevo encargo. En esta ocasión utilizábamos algo más de doscientos metros de tela, trescientos de cuerda, además de madera y cartón, para dar forma a dos cubos, uno de siete metros de lado, y el otro de dos y medio. El más grande, titulado *Públicas virtudes*, representaba un cubo de Rubik -del cual se cumplía en 2015 los cuarenta años de su invención-, reconvertido en una haima, ya que también ese año se cumplían los cuarenta años de la marcha verde y queríamos mostrar un mundo dividido por el muro de Marruecos y el conflicto saharauí. En ese sentido, también nuestro cubo estaba dividido en su diagonal por un muro, con la parte occidental a un lado, y la del llamado Tercer Mundo al otro. Como ocurría con la del año anterior, la estructura estaba pensada para adentrarse en ella, y contaba con efectos sonoros (explosiones que simulaban un campo minado) y una pared audio-visual (que emitía unos documentales que recordaban el conflicto al que la falla hacía referencia), de los que se hicieron cargo alumnos de Miguel Molina y Amparo Carbonell.



También en la falla infantil, titulada *Cosas de niños*, se podía entrar, aunque gateando, al no tener más entrada que una puerta a la altura de un gato. Su exterior era un cubo de Rubik que complementaba, a escala reducida, la falla grande. Pero su interior era otra cosa: un lugar en cuyas paredes podía descubrir, con ayuda de pequeñas linternas, cada cual a su propio ritmo, diversas escenas protagonizadas por conocidos personajes de los cuentos populares, del cine y los tebeos, de cartoons y videojuegos. En realidad, dichas paredes eran una pizarra sobre la que se invitaba, a quienes allí entrasen, a participar en la falla de una manera activa y lúdica, a que la hiciesen suya, escribiendo y dibujando con tizas de colores cuanto les dictase su imaginación regalarle al fuego.



Cosas de niños ganó en 2015 el Primer Premio de Ingenio y Gracia, y *Públicas virtudes* el Segundo, cada una en su categoría, y ante la nueva oferta de hacer para 2016 las fallas de la misma Comisión llegó el momento de hacer recuento de las experiencias acumuladas. Aceptado el reto durante tres años, queremos insistir en que esos sucesivos encargos los asumimos, como profesores de escultura, por la oportunidad que suponía introducir a nuestro alumnado en las muy diversas técnicas que permite practicar el contacto con los materiales y los procesos constructivos de una falla. El resultado de cuanto hayamos hecho fue, en ese sentido, fruto de un trabajo colectivo, y nunca hemos ocultado nuestro agradecimiento a todas las personas (alumnos, pero también compañeros, profesores, artistas y amigos), que participaron en su realización. En todo caso, desde el principio tuvimos claro que no podíamos hacer una falla al uso, tanto por el escaso presupuesto como por el tiempo del que disponíamos. Ambos nos dedicamos a la docencia, a la investigación, y a actividades de gestión que no podemos desatender. Y aunque no debería hacer falta, hay que decirlo: hacer una falla, idearla, encontrar los materiales adecuados, experimentar con sus propiedades para sacarles el máximo rendimiento, además del trabajo que supone coordinar la colaboración de toda la gente a la que involucramos en cada proyecto, de un modo u otro, conlleva un año. Y por mucha ayuda con la que hayamos contado, la responsabilidad última de plantar las fallas y rematarlas sin percances, así como la de hacer entender nuestras propuestas a los falleros, que son quienes las financian, a fin de cuentas, era exclusivamente nuestra. Y lo cierto es que, al final, todo ese desgaste no se refleja curricularmente en ninguna parte. Como sabemos, la universidad, en los últimos años, obliga a investigar a todos sus miembros. Pero el inmenso trabajo que conlleva hacer una falla, al menos en la UPV, ni se contempla como investigación. Al parecer, investigar en nuestro campo es -al margen de que el trabajo que hemos realizado ya no existe, puesto que se quemó en su día-, ponerse a escribir informes, dando preferencia a los estudios analíticos y comparados frente a los puramente descriptivos.

No deja de ser motivo de reflexión, pues, el que se nos exija el doble de trabajo que a los demás investigadores en el campo de las Humanidades. En el Centre de Estudis Fallers, por ejemplo, y que sepamos, no se dedican a hacer fallas y luego se ponen a analizar o a comparar lo que han hecho, sino que estudian directamente las hechas por otros. En nuestro caso no ocurre lo mismo. Y aquí deberíamos entrar a considerar los criterios con los que se evalúa aquello que en la práctica artística se entiende por investigación, sólo que ese asunto nos haría pasar de las 3.000 palabras. Por eso nuestra aportación al presente congreso, a falta de futuros informes, se limitará a hacerles partícipes a ustedes de nuestro monumental cansancio.

FUENTES REFERENCIALES

¹ Di Maria, Graciela – Alberó, María. *Los muñecos de fin de año: producciones artísticas efímeras platenses en espacios públicos*. Artículo publicado en el II Congreso Iberoamericano de Investigación Artística y Proyectual en las V Jornadas de Investigación en Disciplinas Artísticas y Proyectuales, UNLP, año 2010

² Bajtin, Mijail. *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*. Alianza, Madrid, 2003. Pág. 178

³ Hernández i Martí, Gil-Manuel. *Falles de València en blanc i negre*. Edicions Tívoli (Alcoi)-Museu Valencià d'Etnologia-Diputació de València-Associació d'Estudis Fallers. Pág. 12

⁴ Storey, J. *Teoría cultural y cultura popular*. Octaedro-EUB, 2002. Pág. 286

⁵ Véase Eco, Umberto. *Los marcos de la "libertad" cómica*. En Ivanov, V.V. y Rector, Mónica. *¡Carnaval!*. Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1998

González Ibáñez, Edurne.

Profesora, Universidad del País Vasco – Euskal Herriko Unibertsitatea.

Departamento de Arte y Tecnología.

Repensando el lugar de lo fotográfico desde la práctica artística en la época de la superproducción de imágenes.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Lo fotográfico / Práctica artística / Estrategia / Desplazamiento / Intertextual.

KEY WORDS

The photographic / Artistic practice / Strategy / Displacement / Intertextual.

RESUMEN

La fotografía digital, al igual que el vídeo, han ido introduciéndose en la cotidianidad de los sujetos que tienen a su alcance dispositivos electrónicos de diversa índole. Las particularidades de estos medios ven sus posibilidades exponencialmente aumentadas ante la proliferación de hardware relativamente económico a disposición de los consumidores. Éstos han experimentado un giro en su posición para ir configurando un papel como productores, generando un cambio de paradigma en la manera de entender la imagen. Estos acontecimientos además de las facilidades que aportan las cada vez más intuitivas aplicaciones y softwares; dan lugar al contexto actual en donde las diferencias entre lo real y lo virtual se desdibujan, haciendo que cada vez estén más interconectados y sea más compleja su disección.

A partir de lo expuesto anteriormente, se ha generado un marco en la manera de plantear la práctica artística desde *lo fotográfico*, en el que se hace necesario incorporar a las propuestas ciertos elementos distintivos y niveles de problematización que escapen del efectismo con el que el público general se deslumbra habitualmente. La sociedad actual saturada de imágenes ha motivado en muchos artistas la exploración de recursos más allá del registro e interpretación de la realidad, para ahondar en tratamientos que atienden al universo conceptual y de sentido que dota a la imagen de lecturas complejas, abiertas e intertextuales.

Para ello, analizaremos a través de varias propuestas artísticas algunas estrategias que se adoptan desde la práctica tales como: el uso de las Low Tech, el desplazamiento del lenguaje de la fotografía, el uso de la imagen impresa y proyectada como modos de intervención en el espacio público o la incorporación de elementos tecnológicos, con el objetivo de cuestionar y plantear *lo fotográfico* como un ejercicio de complejidad que desborda sus márgenes tradicionales, en la época de la superproducción de imágenes.

ABSTRACT

Like video, digital photography has gradually worked its way into the everyday practice of individuals who have at their disposal a whole range of electronic devices. The possibilities of the features of these mediums are exponentially increased due to the proliferation of relatively economical hardware that is accessible to consumers. The latter have experienced a change in their position, whereby they take on a role as producers, setting off a paradigm shift in the way that image is understood. These circumstances, in addition to the facilities provided by increasingly intuitive applications and software, give rise to the present context in which the differences between the real and the virtual are blurred, as they get more interconnected and the possibility of dissecting them becomes more complex.

Flowing from the above, a framework has been produced in the way in which artistic practice is posed from *the photographic*, where it is necessary to build into proposals certain distinctive elements and levels of problematization that escape from the

sensationalism that the general public is used to being dazzled by. Today's image-saturated society has inspired many artists to explore resources beyond the recording and interpretation of reality and go for treatments that serve a universe of concept and meaning able to endow image with complex, open and intertextual readings.

To this end, through various artistic proposals we analyse some strategies that are adopted in practice, including: the use of low tech, the displacement of the language of photography, the use of the printed and projected image as ways of intervening in public space, or the incorporation of technological elements for the purpose of questioning and approaching *the photographic* as an exercise of complexity that breaks through its traditional boundaries, in the era of image over-production.

CONTENIDO

La fotografía digital, al igual que el video, han ido introduciéndose en la cotidianidad de los sujetos que tienen a su alcance dispositivos electrónicos de diversa índole. Cada día es más común el uso de las últimas tecnologías de captura de imagen asociadas a cualquier ámbito de la vida; desde las réflex digitales semi-profesionales a las máquinas compactas con las que salen a pasear los fotógrafos aficionados ocasionales, pasando por la variedad de tablet y Smartphones provistos de potentes cámaras que llevan en sus mochilas los adolescentes, junto a bastones telescópicos extensibles para poder auto-dispararse retratos (selfies).

Si el comienzo de la democratización de la fotografía supuso un cambio de paradigma a la hora de relacionarse con el mundo, estableciendo un modelo de conocimiento abstraído de las palabras impresas; hoy la nube almacena y acumula millones de fragmentos de realidad, constituyendo un material que nunca seremos capaces de visionar en su totalidad, haciendo imposible la tarea de digerir e interpretar ese universo audiovisual en todas sus dimensiones.

La apariencia de realidad que poseía la imagen fotográfica se ha ido desvaneciendo progresivamente, unificando la significación de todos los acontecimientos. En sus orígenes tal y como expresa Susan Sontag en las siguientes líneas, la fotografía suponía la constatación de un suceso incuestionable por el hecho de haber sido capturado:

*"Las fotografías son la prueba irrecusable de que se hizo la excursión, se cumplió el programa, se gozó el viaje."*¹

A pesar de constituirse en un principio como una supuesta verificación de los acontecimientos, continúa la cita:

*"El acto fotográfico, un modo de certificar la experiencia, es también un modo de rechazarla: cuando se confina a la búsqueda de lo fotogénico, cuando se convierte la experiencia en una imagen, un recuerdo."*²

El modo casi obsesivo por parte de muchos sujetos por construir una imagen-identidad de sí mismos, deja de lado el sentido que profesaba la fotografía tradicional por atrapar el momento que se está viviendo y se traduce en un intento de construir una escena que enfatice ciertos aspectos a resaltar. Desplazando cualquier acto espontáneo y superando la noción que planteaba Henri Cartier-Bresson como "*momento decisivo*"³ y que caracterizó la tradición documental moderna.

De manera que se llega a transformar e incluso destruir el valor de realidad que podía contener no sólo la instantánea sino el momento mismo, convirtiéndose en un objeto-recuerdo generado desde la subjetividad personal para cumplir con las expectativas de un otro, anteponiendo la representación de la realidad a la realidad misma.

*"En el prefacio a la segunda edición (1843) de La esencia del cristianismo, Feuerbach señala que "nuestra era" prefiere la imagen a la cosa, la copia al original, la representación a la realidad, la apariencia al ser -con toda conciencia de su predilección-. Y en el siglo XX esta denuncia premonitrice se ha transformado en un diagnóstico con el cual concuerdan muchos: que una sociedad llega a ser "moderna" cuando una de sus actividades principales es producir y consumir imágenes, cuando las imágenes ejercen poderes extraordinarios en la determinación de lo que exigimos a la realidad y son en sí mismas ansiados sustitutos de las experiencias de primera mano, se hacen indispensables para la salud de la economía, la estabilidad de la política y la búsqueda de la felicidad privada"*⁴

En la actualidad nos situamos ante un panorama en el que la realización de imágenes fijas o en movimiento no precisa de tiempos de espera, la actitud compulsiva de numerosos individuos les conduce a *compartir* en las redes sociales sus últimas composiciones al segundo siguiente de haber sido creadas, en la mayoría de ocasiones sin ninguna actitud reflexiva ni antes ni después de este acto.

¹ Sontag, Susan. *Sobre la fotografía*. Alfaguara. Madrid, 2005. Pág. 24.

² Sontag, Susan. *Sobre la fotografía*. Alfaguara. Madrid, 2005. Pág. 24.

³ Cartier-Bresson, Henri. *El momento decisivo*. En www.fotoclub.org.uy/Articulos/el-instante-decisivo-por-cartier-bresson.html [online]. Última consulta abril de 2015.

⁴ Sontag, Susan. *Sobre la fotografía*. Alfaguara. Madrid, 2005. Pág. 216.

Cuando el álbum en papel contenía la crónica familiar a través del recorrido por los hechos que se consideraban significativos e importantes, se precisaba de reuniones u otros momentos en los que se visualizaban las fotografías y los vídeos domésticos *compartiendo* comentarios y apreciaciones al respecto. Al igual que el acto de registrar los eventos destacables suponía un rito, la manera de revivirlos tenía lugar a partir de ciertas constantes que se repetían y daban sentido al espacio íntimo donde efectivamente sí se *compartía* con familiares y amigos.

Hoy en día, el modo en el que se visualizan fotografías y vídeos no pasa por esta acción de *compartir* como señalan los menús de las aplicaciones sino en *publicar*, es decir, hacer público. El imaginario que podemos elaborar a partir de las capturas se transforma en un descuartizamiento de la intimidad, que se lanza a la red con el objetivo de acumular iconos de satisfacción por el aporte realizado y comentarios positivos sobre las capacidades del que *hace público*, precisando de la aceptación y del reconocimiento de los otros.

El acto voyerista que se le atribuía al fotógrafo por el hecho de escudarse tras la cámara para irrumpir en numerosas circunstancias, aparentemente como si no fuera visto por encontrarse tras el parapeto que le proporcionaba la excusa del registro; hoy se concentra en el lado del receptor de imágenes a través de Internet en general y de las redes sociales en particular, en donde la mirada atraviesa la(s) pantalla(s) pasando inadvertida. Y donde los contenidos no solo son observados sino que pueden ser descargados y difundidos, generando lo que hoy se conoce como efecto viral.

Las particularidades de estos *nuevos* medios ven sus posibilidades exponencialmente aumentadas ante la proliferación de hardware relativamente económico a disposición de los consumidores. Estas circunstancias además de las facilidades que aportan las cada vez más intuitivas aplicaciones y softwares; dan lugar al contexto actual en donde las diferencias entre lo real y lo virtual se desdibujan, haciendo que cada vez estén más interconectados y sea más compleja su disección.⁵

A menudo nos encontramos ante imágenes que después de haber pasado a través de filtros y otros procedimientos automatizados por las aplicaciones informáticas, se convierten en instantes subjetivamente embellecidos por efectos deslumbrantes. Esta serie de acciones establecidas por la programación permite a individuos con pocos conocimientos técnicos conseguir imágenes interesantes sin complejos ni largos procedimientos.

Ya desde sus inicios, el acto fotográfico o la precariedad del arte fotográfico que plantea Jean-Marie Schaeffer, ha estado reafirmada por el carácter azaroso de la génesis de la imagen, ya que la casualidad puede producir un resultado estéticamente sorprendente y bello.

“Probablemente, el fotógrafo siempre es responsable de una foto fallida, no lo es siempre de una foto lograda.”⁶

Esta afirmación anterior nos sitúa ante el hecho de cómo la tecnología ha tratado de suplantar el conocimiento técnico a favor de un uso mecánico de la cámara que garantiza un resultado óptimo.

Si el lema de ventas para la primera Kodak en 1888 era: *“Usted oprima el botón, nosotros hacemos el resto”⁷* y garantizaba una experiencia sin errores, en la actualidad se sobreentiende que cualquiera puede acceder a las funciones automatizadas de los dispositivos. Encontrándonos ante una publicidad que da por hecho las capacidades innatas que *todos* los individuos parecen tener para lograr *la fotografía* deseada, por lo que trata de resaltar la resolución de la imagen -como grado de realismo- que podremos conseguir.

En la página oficial de Apple nos encontramos con una sección titulada *“Fotografiado con el iPhone 6”⁸*, en la que una galería de imágenes enfatiza lo espectacular de las fotos y los vídeos realizados con ese modelo en cuestión. En esta campaña publicitaria, alrededor de ochenta fotógrafos de todo el mundo han participado con sus imágenes mostrando las maravillas de distintos países. Una parte de esta campaña se diseñó para ser ubicada en edificios y vallas publicitarias, además de su aparición en medios escritos e Internet.

⁵ Entre las aplicaciones más conocidas y utilizadas por los usuarios para el retoque y la difusión destacan entre otras: Instagram, Flickr, Snapseed, Filterstorm Neue, Instafish, VSCO Cam, Mextures.

Algunos ejemplos de los programas online para trabajar fotografías digitales sin necesidad de descargas: Photoshop Express, Pixlr, SumoPaint, PicMagick, BeFunky, Fotor, Onlinephototool.

⁶ Schaeffer, Jean-Marie. *La imagen precaria. Del dispositivo fotográfico*. Ediciones Cátedra. Signo e Imagen. Madrid, 1990. Pág. 118.

⁷ Kodak. *Historia de Kodak*. En Kodak.es [online]. Última consulta abril de 2015.

⁸ Apple. iPhone World Gallery. En www.apple.com/es/iphone/world-gallery/ [online]. Última consulta abril de 2015.



Ilustración 1. González Ibáñez, Edurne. Imagen de la campaña publicitaria de Apple “Fotografiado con el iPhone 6”, en la plaza Jacinto Benavente de Madrid. Marzo de 2015.

En lonas de gigantescas dimensiones que cubrían inmuebles enteros como la que hemos podido ver en La Puerta del Sol de Madrid, entre otras; la prestación que se vende no es solamente la de conseguir la imagen -de uno mismo- deseada, sino la capacidad de resolución del aparato que nos permitiría imprimir las fotografías en tamaños superlativos, sin perder un ápice de definición. La promesa tecnológica se anticipa a nuestra necesidad y siempre va por delante del deseo de los individuos, creando necesidades antes de que se puedan generar o incluso provocando algunas que ni siquiera llegarán a tener, pero que sí sentirán obligación de satisfacer.

En el contexto anteriormente señalado, la gran mayoría de los usuarios de las nuevas tecnologías han experimentado un giro en su posición para ir configurando un papel que añade a la condición de consumidores, la de productores. El concepto *prosumidor* acuñado por Marshall McLuhan y Barrington Nevitt en 1972⁹, se ha ido concretando a lo largo de los últimos años en un cambio en el modo de crear y entender la imagen además de la diversificación de sus posibilidades, suponiendo una transformación casi tan radical como la que supuso la aparición de la fotografía.

El prosumidor de imágenes que utiliza fundamentalmente las redes sociales y los canales más conocidos para nutrirse y difundir archivos multimedia; se caracteriza fundamentalmente por la inmediatez con la que hace circular contenidos propios o de terceros, contribuyendo a la repetición y reiterando algunos de ellos. El impacto producido por éstos puede ser intenso, pero se diluye en la fugacidad que proporciona la hiper-abundancia, debido a la cual pocas de estas imágenes se instalan en nuestra memoria, a pesar de que sí se acumulen en la nube, donde hasta hace relativamente poco tiempo, no resultaba nada sencillo borrar sus huellas.

⁹ McLuhan, Marshall y Nevitt, Barrington. *Take Today: the executive as dropout* (Edición de 1972), afirmaron que la tecnología electrónica permitiría al consumidor asumir simultáneamente los roles de productor y consumidor de contenidos.

Al hilo del papel del prosumidor de imágenes, Joan Fontcuberta se cuestiona sobre quién puede considerarse hoy fotógrafo, así como el objetivo de esta producción exacerbada de imágenes. En su decálogo o manifiesto postfotográfico¹⁰ parte de la constatación de que todos somos productores de imágenes, contribuyendo a la iconosfera y erigiendo la postfotografía como lenguaje universal adaptado a nuestra vida online. Ante la circunstancia de que cualquier persona pueda crear y difundir, la pregunta que nos planteamos es si por el hecho de realizar contenidos audiovisuales con cierta calidad y/o interés, se podría calificar tal práctica como artística.

*"(...) una "obra" es difícilmente identificable con una imagen aislada: (...) nadie iría a calificar al autor de una sola imagen, aunque fuese genial, de gran fotógrafo. Para aceptar ver en una imagen aislada el resultado de un talento fotográfico específico, tenemos que ponerla en paralelo con toda una serie de imágenes del mismo fotógrafo".*¹¹

Entendemos que legitimar una práctica no debe estar supeditado a la validación exclusiva y ocasional de una serie de imágenes específicas que puedan resultar interesantes, sino a la elaboración de una propuesta que formalice un cuerpo de trabajo con alcances y repercusiones que superen la autorreferencialidad.

El manifiesto de Fontcuberta plantea el perfil del artista haciendo alusión a los márgenes de su quehacer cada vez más desdibujados, así como la cuestión de la autoría que adquiere nuevas figuras como la creación colaborativa, anonimatos estratégicos, etc. A su vez, recuerda cómo los discursos de originalidad han sido progresivamente deslegitimados, dislocando la noción de aura de las piezas y normalizando las prácticas apropiacionistas, para subvertir y poner en cuestionamiento los parámetros establecidos. Desde este momento, en el que la producción de imágenes ya no pertenece exclusivamente a los artistas y otros profesionales, nos replanteamos la forma en que la práctica artística se sitúa en el marco anteriormente expuesto, estableciendo sus particularidades.

La sociedad actual saturada de contenidos audiovisuales y el cambio de paradigma respecto de la construcción de la imagen, han sido algunos de los detonantes que han motivado a numerosos artistas, la exploración de recursos más allá del registro e interpretación de la realidad, para ahondar en tratamientos que atienden al universo conceptual y de sentido que dota a la imagen de lecturas complejas e intertextuales.

En el marco del arte contemporáneo podemos evidenciar un cambio de posicionamiento en la manera de resolver las propuestas estéticas, así como en la elaboración de los discursos. A partir de esta transformación, resulta difícil apelar a la mera cuestión fotográfica para abarcar los trabajos que surgen a raíz del uso de este medio y nos resulta adecuado hacer alusión a la idea de *lo fotográfico*, para realizar una aproximación a las estrategias que elaboran los artistas para generar sus propuestas prácticas en el terreno de la imagen tecnológica.

Aquí se plantea *lo fotográfico* sin el objetivo de hacer alusión directa a la fotografía, situando el concepto desde lo propuesto por Roland Barthes y Walter Benjamin, quienes se valían de ella no como objeto de investigación, sino como marco teórico desde el que reflexionar sobre problemáticas más amplias. En el caso de Barthes para examinar su relación con los códigos de connotación y en el de Benjamin, para cuestionar la cultura moderna teniendo en cuenta las condiciones producidas a partir de la reproducción mecánica.¹²

Desde nuestro punto de vista, el concepto de *lo fotográfico* nos permite repensar las consecuencias de vivir en la "era de la imagen", ampliando el prisma desde el que realizar esta observación que resalta las dinámicas multidireccionales, que adoptan en la actualidad algunas prácticas artísticas, así como su efecto descentralizador que establece conexiones múltiples. Su carga intertextual favorece las alusiones transversales de los contenidos, vinculando lo local y lo universal, para proponer lecturas abiertas; y además denota que se nutre y toma referencias de una retórica visual extensa y con relaciones más complejas que en siglos pasados.

Como terreno expandido explora las hibridaciones entre la imagen en movimiento y fija, planteando diálogos entre la presencia de ésta como objeto y la inmaterialidad de lo virtual. Nathalie Goffard planteaba de esta manera *lo fotográfico* en el comisariado que realizó en 2014 en Santiago de Chile, bajo el título "*Territorios fronterizos: La fotografía más allá de la imagen*", donde reunió varias propuestas de artistas que transitan en límites cada vez más difusos.

¹⁰ Fontcuberta, Joan. *Por un manifiesto posfotográfico*. Publicado en suplemento Cultura|s, de La Vanguardia, el 11 de mayo de 2011. <http://www.lavanguardia.com/cultura/20110511/54152218372/por-un-manifiesto-posfotografico.html#ixzz3XxmPlvJn> [online]. Última consulta abril de 2015.

¹¹ Schaeffer, Jean-Marie. *La imagen precaria. Del dispositivo fotográfico*. Ediciones Cátedra. Signo e Imagen. Madrid, 1990. Pág. 119.

¹² Krauss, Rosalind. *Lo fotográfico. Por una teoría de los desplazamientos*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2002.

*“Lo fotográfico se ha convertido en el dispositivo, tipo de visualidad y objeto teórico predilectos en el arte contemporáneo ya que como ningún otro medio, da cuenta de los mestizajes interdisciplinarios tan propios de la posmodernidad”.*¹³

Trataremos de revisar el planteamiento de *lo fotográfico* anteriormente expuesto, a partir de la breve enumeración de algunos ejemplos que desbordan los márgenes tradicionales en la época de la superproducción de imágenes.

Re-fotografiar lo fotografiado es el modo en el que Sherrie Levine crea sus obras a partir del trabajo de otros, fundamentalmente creadores masculinos con cierto estatus en el contexto artístico del siglo XX. A pesar de que este gesto podría considerarse como una reivindicación feminista, su interés se centra en el carácter dialéctico de los términos que definen la paternidad artística y la propiedad intelectual.

Casi en el extremo opuesto a esta manera de operar, se encontraría Cindy Sherman que disfrazada y construyendo escenas dramáticas hace uso de la aparente veracidad de la fotografía. Con el objetivo de modelar una forma narrativa que apunta hacia la recreación ficcionada, a partir de los papeles que adopta en sus dramatizaciones, nos interroga sobre la noción del yo como construcción colectiva.

Dando un salto desde la connotación simbólica de la imagen y su construcción, nos situamos ante otra forma de cuestionamiento frente al modo en el que nos inundan las imágenes en la actualidad. La parodia es el recurso que algunos artistas utilizan para responder a ciertos mensajes que nos lanzan desde el marco de la publicidad. En líneas anteriores hacíamos mención al lema de la última campaña de Apple: *“Fotografiado con un iPhone 6”*. A partir de los efectos causados por la invasión en algunas ciudades como San Francisco (EE.UU) de multitud de carteles que mostraban fotografías de la galería del universo Apple, un colectivo llevó a cabo una intervención urbana titulada *“Also Shot on iPhone 6”*¹⁴.



Ilustración 2. “Also Shot on iPhone 6” Imagen de las intervenciones en <http://alsoshotoniphone6.tumblr.com> [online]. Última consulta abril de 2015.

Consistía en la pegada de algunas de las *otras imágenes* que realmente se capturarán con la nueva versión de iPhone y que se alejan de los idílicos paisajes, para mostrar algunos de los ridículos auto-disparos (selfies) y otras situaciones en las que los usuarios

¹³ Artishock. Revista de arte contemporáneo. *“Territorios fronterizos. La fotografía más allá de la imagen”*. Artículo a propósito del comisariado realizado en 2014 por Nathalie Goffard para la Galería Artes Visuales del Centro Cultural Matucana 100 en Santiago de Chile. En <http://www.artishock.cl/2014/10/territorios-fronterizos-la-fotografia-mas-alla-de-la-imagen/> [online]. Última consulta abril de 2015.

¹⁴ *“Also Shot on iPhone 6”* Imágenes de las intervenciones en <http://alsoshotoniphone6.tumblr.com> [online]. Última consulta abril de 2015.

fotografiarán su entorno. Y que, a pesar de conseguir instantáneas sin problemas de configuración Iso, luces y sombras, no tendrán ninguna relación con los estereotipos de vida que se muestran en la campaña, dando cuenta de las *otras fotos* que serán tomadas por la gente.

Además de la intervención directa en el espacio público, encontramos propuestas que nos replantean nuestra relación con él, a través de la fotografía como ejercicio de desplazamiento. Romper el marco predeterminado y expandir su contenido es una constante en muchas piezas de Isidro Blasco. En sus instalaciones se exige un recorrido a través de la estructura que organiza la explosión de fragmentos fotográficos de-construidos, extendiéndose en la ubicación donde han sido montadas. Precisamente, la columna vertebral no se oculta y forma parte de esta arquitectura visual que nos hace cuestionar el punto de vista y nuestra relación con el lugar y sus cualidades.

Finalmente, lejos del uso de las últimas novedades tecnológicas, retomar viejas técnicas tradicionales o trabajar a partir del uso de las Low Tech atendiendo a la noción de lo precario, haciendo del *error* o la *carencia* un recurso creativo, permite entender la limitación como regla de juego desde la que plantear el trabajo. La vuelta a los orígenes, plantea la posibilidad de construir personalmente la herramienta de captura. Daniel Tubío elabora gran cantidad de cámaras estenopeicas que dotan a cada proyecto de una visualidad concreta e irrepetible. Esta manera de realizar imágenes se aleja de convencionalismos y hace, desde nuestro punto de vista, un guiño a la cultura DIY, ampliando el campo de trabajo desde fundamentos básicos que se pueden ir complejizando según el requerimiento particular. En esta misma línea, y tomándose del principio por el que se rige la cámara oscura, Asier Gogortza nos sitúa en sus Concrete Landscapes en el interior del mecanismo, llevando el paisaje de fuera al interior de bunkers y otras arquitecturas. Estableciendo, de esta manera, diálogos entre la memoria de los lugares y la forma de fijar imágenes en nuestra retina. Retoma el más simple de los procedimientos que activa lo mágico del rayo de luz que atraviesa el ínfimo agujero en la pared, haciéndonos partícipes de la mejor de las proyecciones a tiempo real.



**Ilustración 3. Gogortza, Asier. *Concrete Landscapes*. En <http://www.asiergogortza.net/index.php?pro=29>. [online].
Última consulta abril de 2015.**

FUENTES REFERENCIALES

Bibliografía.

Benjamin, Walter. La obra de arte en la era de su reproducción mecánica. (Edición original: 1939) Casimiro Libros. Madrid, 2013.

Krauss, Rosalind E. Lo fotográfico. Por una teoría de los desplazamientos. (Edición original: 1990) Gustavo Gili. Barcelona, 2002.

Marzo, Jorge Luis. Fotografía y activismo. Gustavo Gili. Barcelona, 2006.

McLuhan, Marshall. Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano. Paidós Comunicación. Barcelona, 1996.

Ribalta, Jorge. Efecto real. Debates posmodernos sobre la fotografía. Gustavo Gili. Barcelona, 2004.

Schaeffer, Jean-Marie: La imagen precaria: del dispositivo fotográfico. (Edición original: 1987) Cátedra. Madrid, 1990.

Sontag, Susan. Sobre la fotografía. (Ediciones originales de los artículos: 1973, 1974, 1977) Alfaguara. Madrid, 2005.

Recursos electrónicos.

Artishock. Revista de arte contemporáneo. Territorios fronterizos. La fotografía más allá de la imagen. Artículo a propósito del comisariado realizado en 2014 por Nathalie Goffard para la Galería Artes Visuales del Centro Cultural Matucana 100 en Santiago de Chile. En <http://www.artishock.cl/2014/10/territorios-fronterizos-la-fotografia-mas-alla-de-la-imagen/> [online]. Última consulta abril de 2015.

“Also Shot on iPhone 6” Imágenes de las intervenciones en <http://alsoshotoniphone6.tumblr.com> [online]. Última consulta abril de 2015.

Cartier-Bresson, Henri. El momento decisivo. En www.fotoclub.org.uy/Articulos/el-instante-decisivo-por-cartier-bresson.html [online]. Última consulta abril de 2015.

Fontcuberta, Joan. Por un manifiesto posfotográfico. Publicado en suplemento Cultura|s, de La Vanguardia, el 11 de mayo de 2011. <http://www.lavanguardia.com/cultura/20110511/54152218372/por-un-manifiesto-posfotografico.html#ixzz3XxmPIvJn> [online]. Última consulta abril de 2015.

de Gràcia i Pérez, Enric.

Alumno, Universitat Oberta de Catalunya, estudiante en el máster universitario de Humanidades: arte, literatura y cultura contemporánea.

colabocrea.net como experiencia en el arte de participación y las redes sociales.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Redes sociales, arte relacional, participación.

KEY WORDS

Social networks, relational art, participation.

RESUMEN

Análisis sobre el proyecto *Col-labo* (colabocrea.net) en el entorno del arte de participación y las redes sociales (virtuales). Realizado desde la experiencia directa adquirida durante el proceso de creación y tras un periodo de inactividad (de este posterior). Las *redes sociales virtuales*, como las *redes sociales* en la sociología, suponen un tema de estudio de actualidad sobre el que vamos adquiriendo nuevas perspectivas de forma continua. *Col-labo*, como plataforma para desarrollar proyectos artísticos de forma colaborativa y/o participativa, recoge, como no puede ser de otra manera, diversas experiencias de participación. Pero no todas ellas son directas, pues también las hay indirectas. Es decir, personas que interactúan con el proyecto (o con otros proyectos, no es una característica exclusiva de este proyecto), sin tener constancia de ello, y por lo tanto, sin la intención de participar, tan solo por curiosidad, casual o no, o buscando el disfrute.

ABSTRACT

Analysis about the project *Col-labo* (colabocrea.net), in the environment of participation art and social networks (virtual ones). Accomplished from the direct experience acquired during the creation process and also after an inactivity period after (of this). The *virtual social networks*, similarly to social networks in sociology, suppose a current topic of study, on which we are acquiring new points of views continuously. *Col-labo*, as a platform to develop artistic projects as a collaborative and/or participative way, gather, at the same time, various experiences of participation. But not all of them are direct, but also indirect ones. People who interact with the project (or with other projects, that's not an exclusive property of this project), without knowing about it, and therefore, who do not intend to participate, just for curiosity, casual or not, or for their own pleasure.

INTRODUCCIÓN

La idea de crear de forma colectiva parece contemporánea, pero no lo es. Lo cierto es que, en el arte, el acto de crear implica siempre a otras personas. El artista o la artista necesita de la alteridad, por lo que convoca a "otros" para que contemplen su obra, pues esta no será arte si no es compartida. Entonces, ¿por qué y para quién creamos?

La idea de si la mirada, la presencia o la interacción del público forman parte de la obra o no, es un debate que (en el ámbito teórico), finaliza Bourriaud con su definición de estética relacional, cuando afirma que es una "*teoría estética que consiste en juzgar las obras*

de arte en función de las relaciones humanas que figuran, producen o suscitan"¹. A mediados del siglo XX, las performances, los happenings, el teatro y la danza nos mostraron, como diría Martín Prada, prácticas de "experiencias colectivizadas"². Este (ya difunto) debate trata de deconstruir la idea tradicional del binomio autor/a-público, hacia una idea de co-autor/a, en la que se reconoce el papel importante del público. Pero hay un planteamiento aun más importante: el papel que tiene el arte en la sociedad. Aceptar el fin de este debate en favor del público implica un debilitamiento del modelo de espectáculo global, y en algunos casos especulativo, pues si crece la tendencia de participación, tenderá a bajar la de sobrenombres. Además de esta tendencia ascendente hacia la participación, hay también en esta época un acercamiento de Occidente a la cultura de lo colectivo (democracia, movimientos asamblearios, teorías de lo común, etc.), permitiendo así (en algunos casos) el reconocimiento de todas esas personas que aportan algo a la obra (como antiguamente era el caso de los obreros, discípulos y ayudantes). Esa tendencia ascendente, que evidentemente no ocupa la totalidad de las prácticas artísticas, se vuelve a dar en la actualidad, con un número cada vez mayor de trabajos publicados, la diferencia es que ahora, la tecnología nos permite saber con más exactitud que trabajos se están desarrollando, además de permitirnos participar en algunos de ellos.

COL-LABO COMO EXPERIENCIA. ARTE DE PARTICIPACIÓN Y REDES SOCIALES

*Col-labo*³ es un proyecto que actúa como plataforma para desarrollar trabajos creativos, de forma colaborativa. Nace a partir de diferentes proyectos audiovisuales basados en el modelo de las cooperativas y del estudio de otros referentes artísticos contemporáneos. Además, se nutre de las teorías "Open Source" (Código abierto), como la Cultura Libre, las "Wikis" o las licencias "Creative Commons".

PÀGINA D'INICI IMATGES VÍDEO ÀLBUMS APPS COL-LABO'S SECRET COL-LABORADORES REPERCUSSIÓ

CONTACTE

Col·labo

Captura de la página web del proyecto, colabocrea.net

La estructura del proyecto está sustentada en dos tipos de interacciones: el encuentro real y el virtual (ambos actúan de forma sinérgica). Los trabajos se desarrollan desde la práctica tradicional, que podemos identificar como presencial (física o real), pero también se usa otro tipo de herramientas como *Twitter*, *Skype*, o *apps* de dispositivos móviles para crear en un entorno de comunicación virtual (*online*). En el encuentro físico, la participación (entendida como la interacción voluntaria de los distintos individuos), se realiza de forma presencial. A partir del diálogo y la escucha, o bajo la forma de una un taller o una asamblea, se obtiene como fruto una idea (o ideas). El desarrollo de esta idea se continuará en distintas sesiones hasta conseguir su materialización. Durante este proceso de desarrollo, está abierta la incorporación de nuevas personas. Mi experiencia en este proyecto me ha permitido, dentro de unos límites, analizar algunos de los roles dentro del ámbito de la participación.

En primer lugar, encontramos a las personas que, mediante las redes sociales⁴ o el correo electrónico⁵, se ponen en contacto con el proyecto. Estas personas demandan participar en alguna de las propuestas que se están desarrollando en ese momento, u ofrecen nuevas ideas. Se trata de un modo de participación directa y horizontal basado la idea de Gobierno abierto⁶. Pese a que el contacto se realiza mediante herramientas virtuales, la práctica artística se puede realizar de forma presencial (se trata de la forma más tradicional) u *online*. Estas se realizan gracias a las llamadas "tecnologías de conectividad", que permiten el acceso a la participación

¹ Bourriaud, N. *Estética Relacional* (2008).

² Juan Martín Prada utiliza el término de "*momentos de experiencia colectivizada*" en *Otro tiempo para el arte*. Página 50.

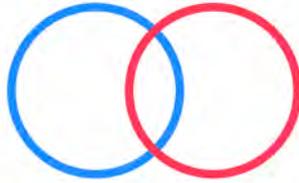
³ *Col-labo* es un proyecto presentado como parte de mi Trabajo fin de grado *Art de participació i cultura audiovisual. Un cas d'estudi: colabocrea.net* (2014)

⁴ Las redes sociales son una serie de herramientas online basadas en la web 2.0 que permiten la interconexión entre una multitud de usuarios. Reciben este nombre por su similitud al concepto sociológico, que conceptualiza lazos sociales reales.

⁵ Todas las redes sociales y las formas de contacto se muestran en la web colabocrea.net

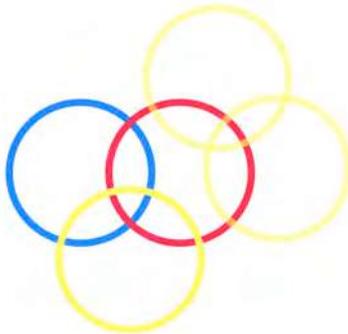
⁶ Gobierno abierto es un libro coordinado por César Calderón y Sebastián Lorenzo, que ofrece un modelo de democracia más participativa con garantías de participación ciudadana.

sin la necesidad de estar presente. De esta manera, todos los usuarios de Internet (es decir, todos aquellos y aquellas que no sufren la brecha digital) pueden, además de contactar con el proyecto y sugerir propuestas, cantar, tocar algún instrumento y enviar archivos o vídeo por *streaming*.



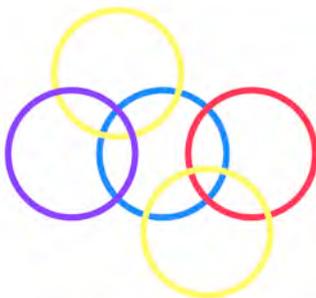
Dibujo del lazo entre Col·labo (azul) y el/la participante (rojo)

Estas personas crean una red, en la que otras personas conectadas a las primeras pueden observar los resultados publicados, y en algunos casos, interesarse por como participar. Por una parte, la red estaría motivada por intereses, pero aquello que llamamos *redes sociales* generan otro tipo de referentes, de los cuales no se tiene un perfil determinado. Esto es lo que hoy se llama *influencers*, personas que son referentes para otras, por identificación o aceptación. Se genera mediante la red una suerte de contactos físicos y contactos virtuales.



Dibujo del lazo entre Col·labo (azul), el/la participante (rojo) y contactos interesados (amarillo)

También encontramos personas que participan por "contacto". Me refiero a las personas cercanas al proyecto, o cercanas a otras personas que han participado en él. Hay que tener en cuenta que, inmediatamente después de que una persona participe, las personas cercanas a esta con un alto interés en crear, pasan a ser (en algunos casos y mediante la recomendación o la causalidad), colaboradores potenciales. En este caso, la red de contactos también se genera de la misma manera que en el ejercicio anterior, pero al tener un carácter más local (pues se trata de personas cercanas al proyecto o personas cercanas a estas personas), crece aun más tendencia hacia una red de contactos físicos (aunque ello no perjudica al número de contactos virtuales).



Dibujo del lazo entre Col·labo (azul), personas cercanas a este (morado), el/la participante (rojo) y contactos interesados (amarillo)

De acuerdo con la introducción que he realizado al principio, acuso que en estos ejemplos se descartan todas las formas posibles de público, y que por tanto se deja fuera este otro modo de participación. Cada vez que se publica un trabajo, se activan las redes creadas. Aquí surge la parte más importante de las redes sociales de hoy. Si el trabajo se publica en Internet, puede ser visualizado (y reproducido) por miles de personas. Admito que este hecho es una obviedad, pero no por ello es menos importante, pues en el caso de las prácticas participativas y colaborativas abre una multitud de experiencias antes imposibles. Por ejemplo, en el caso de *Col-labo*, cuando se realiza una canción se publica en una página web llamada Bandcamp. Toda la información de ese trabajo se comparte en un perfil creado para el proyecto, y la página proporciona un enlace para compartirlo en las otras redes sociales. Además, el uso de etiquetas ayuda a que terceros encuentren las obras. Todo esto se reproduce de la misma manera con otra página llamada Soundcloud. Con una excepción importante, que no se comparte el enlace desde el proyecto. Siempre se usa Bandcamp con la finalidad de centralizar a los visitantes en un mismo sitio y no causar demasiadas interferencias. Desde el mes de julio, el proyecto ha estado prácticamente inactivo, pero el número de reproducciones y descargas en Soundcloud, que era casi nulo, no ha cesado.



Estadísticas de Soundcloud. <https://soundcloud.com/col-labo/stats/plays/2013-05-29/2015-05-10>

Esto se debe a que uno de los proyectos, llamado *Proyecto Rizoma* (*Proyecto Rizoma*, por hacer referencia a Deleuze y Guattari⁷), era realizar un álbum de música digital en el que, quien quisiera, podía elegir una canción de las publicadas anteriormente por *Col-labo*, realizar una portada, y yo me comprometía a publicar la música de esa canción sin letra, para que otras personas pudiesen escucharla, descargarla y/o utilizarla con otros fines diferentes a los del trabajo inicial (con letra). En este ejemplo, cada una de esas descargas, reproducciones, enlaces usados, etc. son parte del proyecto, pues se trataba de eso: generar un rizoma de usuarios interconectados que pudiesen participar, escuchar y ver lo que hacían los otros.

Varias canciones han llegado al tope de descargas (100), y el total de reproducciones en menos de un año supera las 4.000. No son grandes cifras, pero no serían posibles si la red no funcionara como tal. Si buscas colabocrea.net en la red, aparece una gran cantidad de referencias que no tienen nada que ver con el proyecto. Hay muchas personas que se dedican a recoger información y publicarla en páginas temáticas o en *blogs*. Evidentemente hay aun una barrera tecnológica (y la no menos importante Ley de protección de datos, LOPD).

¿TENDENCIA O PRÁCTICA DE MODA?

Como vengo diciendo, en la actualidad hay todo tipo de practicas relacionales. No solo en el Estado español, también en el resto del mundo. Cada vez, la tendencia crece en favor de lo común. Vemos como las cooperativas, las prácticas *hitchhiking online* como *Blablacar* o *Uber*, el *couchsurfing* y el *crowdfunding* se convierten en alternativas (reales y horizontales) al modelo económico-social verticalmente rígido que aun persiste. Pero esto no quiere decir que se alimente de un fenómeno temporal pasajero. Seguro que existen prácticas dentro de esta corriente, con una finalidad no participativa, como lo son algunos espacios dentro de los medios de comunicación, que ofrecen tipos de participación para atraer a la audiencia (como son los espacios que muestran lo que comentan los usuarios de Twitter que utilicen determinada etiqueta (o *Hastag*)).

⁷ Deleuze y Guattari tienen un ensayo sobre el concepto "rizoma".

CONCLUSIÓN

El arte, como lo ha hecho siempre, debe permanecer a su tiempo. Este, en concreto, se nutre de Internet, de las TIC, de la Cultura del Remix, y de la web 2.0. Todos estos factores tecnológico-sociales han posibilitado una sociedad que necesita ya estas prácticas de lo común, pues sustituyen a otras prácticas que por diversos factores (como lo ha sido la Crisis económica de finales de la primera década de los años 2000 hasta la actualidad), han dejado de ser funcionales. En la economía vemos los ejemplos del apartado anterior, en la política nos encontramos con lo que está pasando en el Estado español y en otros tantos países, donde aparecen nuevos partidos que fomentan el uso de asambleas y las plataformas de participación. En lo cultural, hay cada vez más artistas, realizadores y músicos que siguen este camino, como por ejemplo los documentales de la contra-información, o los que se realizan mediante plataformas como *Verkami*. También vemos como en lo social hay una multitud cada vez más interconectada, que exige un progreso hacia la igualdad y que exige y opina, en los espacios físicos, pero también en las redes sociales.

Esta realidad no se entiende impacto sin las tecnologías de la conectividad, que nos permiten estar conectados y expuestos a Internet de forma permanente, por lo que creo que en el arte de participación, o relacional, juegan un papel muy importante, abriendo una puerta a un espacio virtual amplio e interconectado con los otros usuarios que cruzan dicha puerta.

FUENTES REFERENCIALES.

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2008.

CALDERÓN, Cesar, LORENZO, Sebastián (Coords.). *Open Government*. Gobierno abierto. Jaén: Algón editores, 2010.

DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix. *Rizoma*. Valencia: Pre-textos, 1977.

DE GRÀCIA, Enric. *Art de participació i cultura audiovisual. Un cas d'estudi: colabocrea.net* [en línea]. Valencia: UPV, 2014. Disponible en Web: <http://hdl.handle.net/10251/45299> [Consulta: 20 de abril de 2015].

PRADA, Juan Martín. *Otro tiempo para el arte*. España: Sendema, 2012.

PRADA, Juan Martín. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. España: Akal, 2012.

Guardia Calvo, Isadora.

Profesora Titular Escola Universitària ERAM-UdG. Grup de Recerca: ERAMSCI.

Mamá estuvo aquí: imagen, cuerpo y memoria en el arte visual contemporáneo.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Fotografía, mapping, collage, memoria, desaparición.

KEY WORDS

Photography, mapping, collage, memory, disappearance.

RESUMEN

Los acontecimientos históricos producidos en América Latina, principalmente entre las décadas de los 70 y 80 en Argentina y Chile, suponen una situación de limbo emocional para miles de personas que, en algunos casos, encuentran en la producción artística un modo de resiliencia. Además se crean políticas de restitución. La violencia y la desaparición hacen del trauma un estado permanente en una generación de hijos e hijas negados a ojos del poder hegemónico. La necesidad del cuerpo como un lugar cierto, físico, soporte y orilla en donde refugiarse irrumpe de una manera evidente en el trabajo de Verónica Maggi y Lucila Quieto. La hibridación entre lo analógico y lo virtual en el caso del mapeado de Verónica Maggi y Lucila Quieto va más allá del proceso numérico o fotoquímico de materialización de la imagen y se desplaza hacia el problema real surgido de los hechos materiales y su posterior nombramiento lingüístico: "Ni vivos ni muertos".

ABSTRACT

Historical events produced in Latin America, mainly between the decades of the 70's and 80's in Argentina and Chile, represent a situation of emotional limbo for thousands of people who, in some cases, find in artistic production a mode of resilience. Moreover, restitution policies are created. Violence and disappearance transform the trauma into a permanent state within a generation of sons and daughters, who are refused by hegemonic power. The art of Veronica Maggi and Lucila Quieto searches the necessity of the body as a strong physical support. The hybridization between what is analog and what is virtual -in the case of Veronica Maggi and Lucila Quieto's mapping- goes beyond the numeric process or photochemical materialization of the image and moves toward the real problem, which emerges from material facts and their subsequent appointment linguistic: "Neither alive nor dead".

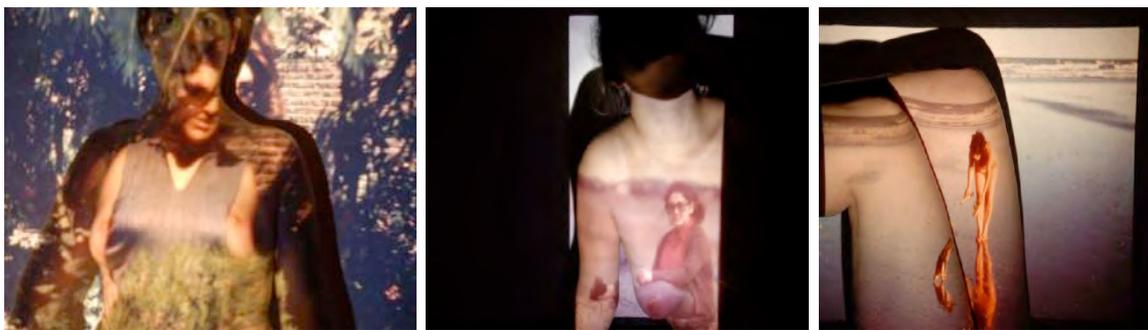
CONTENIDO

Introducción

"En esta serie, parto de diapositivas proyectadas sobre mi cuerpo para intentar "recordar y rescatar a la madre que jamás conocí". Tal vez, más que una legitimación del pasado, sea una certificación del futuro: "Mirta, aunque muerta, tuvo un futuro, yo soy ese futuro".

(Verónica Maggi, 2007)¹

¹ <http://sombrasenllamas.blogspot.com.es/2013/03/veronica-maggi-fotografa-cordobesa.html> Última visita 16/03/2015



Figuras 1, 2, 3 Proyecto “El Rescate”, Verónica Maggi, 2007

La obra de Verónica Maggi, así como de otros artistas –en un gran número mujeres latinoamericanas– pone de manifiesto la urgencia de entretener lo real y lo virtual con el objetivo de recuperar un espacio-tiempo arrebatado, no sólo como texto, sino como hecho. Los acontecimientos históricos producidos a lo largo y ancho de América Latina, principalmente entre las décadas de los 70 y 80 en Argentina y Chile, suponen una situación de limbo emocional y corpóreo para miles de personas que, en algunos casos, encuentran en la producción artística un modo de resiliencia además del modo de crear políticas de restitución. La violencia y la desaparición hacen del trauma un estado permanente en una generación de hijos e hijas negados a ojos del poder hegemónico.

Asegura Rocco Mangieri² que “el cuerpo del desaparecido forzado y político se construye en un espacio de semiosis polémica [...]” por cuanto incluye una serie de estrategias discursivas basadas en la indiferencia y el eclipse (Mangieri, 2012). Limbo, olvido, desaparición, apropiación, surgen en aquello que Mangieri (2012) denomina *semiótica militante*. Algo así como un metadiscursio teórico que pueda dar cuenta “desde una mirada sociopolítica y ética, de la historia y del relato de la semiosis del poder [...]”

Frente a la organización de un discurso oficial que desarticula al sujeto y lo condena a esa suerte de limbo indefinible:

“¿Qué es un desaparecido? En cuanto éste como tal, es una incógnita el desaparecido. Si reapareciera tendría un tratamiento X, y si la desaparición se convirtiera en certeza de su fallecimiento tendría un tratamiento Z. Pero mientras sea desaparecido no puede tener ningún tratamiento especial, es una incógnita, es un desaparecido, no tiene entidad, no está, ni muerto ni vivo, está desaparecido.”

(Jorge Rafael Videla, 1979 en Mangieri, 2012)³

Se producen una serie de intervenciones semióticas sobre los cuerpos que niegan precisamente la ausencia del referente por cuanto pretenden neutralizar la simulación. El significante muerto, afirma Mangieri, es ambiguo y equívoco desde una perspectiva jurídica. Diferente es el tratamiento desde la producción de sentido de los propios familiares como a continuación veremos.

Tal y como aseguraba en su crítica al postmodernismo Jörg Becker, la *jerga* sustituye el concepto por el fetiche, se produce una situación que más allá de la ficción se aproxima a la simulación, a la ausencia de realidad por cuanto desaparición del exterior (Méndez, 2004: 108). Del exterior y del cuerpo. Delante de una situación cercana al simulacro: “ni vivo ni muerto”; la silueta, el retrato, el álbum de fotos familiar remite a quien ha sido. La no condición de “ni muerto ni vivo” produce, además, la imposibilidad de generar la figura de “el que hizo desaparecer” dejando así un espacio de impunidad inasumible por los vivos.

Desarrollo

1. Primeras manifestaciones. Siluetas y retratos

Si Baudrillard (1991) inauguró la época de la virtualización del acontecimiento en la que la Guerra del Golfo no tenía lugar al ser simulacro y espectáculo televisivo, si los años 90 se convirtieron en la década por excelencia para negar la realidad o, al menos, sospechar de ella de manera constante (J. Sánchez-Navarro, A. Hispano, 2001); unos años antes se producían una serie de manifestaciones artísticas que acompañaron otro tipo de pronunciamiento físico y militante y que reclamaban el estatuto de lo real como única manera de recomponer la huella y acudir a lo material.⁴ En 1983 se produce la primera manifestación de carácter artístico colectivo y consciente en Buenos Aires. Ha quedado registrada en la bibliografía como *El Siluetazo*.

² <https://grupovalec.wordpress.com/articulos/de-rocco-mangieri/de-la-memoria-y-del-olvido-el-cuerpo-del-desaparecido/>

³ Extracto de la conferencia de prensa de Videla en diciembre de 1979 recogido por Mangieri.

⁴ Precisamente esta actividad corrobora lo propuesto por Méndez al abordar la postmodernidad como un tiempo que no es necesariamente global y que puede convivir con otros estados *mentales*, culturales, económicos y políticos en el mundo... Vid. Méndez 2004.

Tres artistas, Aguerreberry, Flores y Kexel, proponen una obra que dé cuenta de la dimensión cuantitativa de la desaparición de seres humanos y del espacio que ocuparían aquellas treinta mil personas arrebatadas a sus familiares. La idea se basa en la propuesta de un artista polaco, Jerzy Skapski, que en 1978 reproduce de manera gráfica y cuantitativa la muerte diaria de 2.370 personas en Auschwitz (Longoni y Bruzzone comp., 2008: 27).

La idea de los artistas argentinos fue llevada a las Madres de la Plaza de Mayo que aprobaron el proyecto y matizaron una serie de aspectos que resultan del todo relevantes para la construcción de una semiosis del cuerpo del desaparecido y su representación visual.

Las siluetas recortadas a tamaño real quedaban ausentes de nombres propios puesto que no había un recuento oficial de todas las víctimas, se tenían que incorporar cuerpos de mujeres embarazadas y de niños y el requisito más importante era la negativa a pegarlas en el suelo de manera que quedaran tendidas en el espacio de manera horizontal.

La articulación de la significación es clara. La silueta marcada a tiza, con cinta adhesiva, etc., es propia de la identificación del lugar donde se ha cometido un crimen y delimita físicamente el cuerpo del fallecido. Las Madres de la Plaza de Mayo reclamaban a sus hijos vivos. "Vivos los llevaron, vivos los queremos".⁵

Las siluetas debían quedar erguidas, enganchadas a las paredes, interpelando desde el vacío rebosante del papel en blanco la mirada proyectada sobre el horror del espectador. Cualquiera de aquellas siluetas podría ser un padre, un hermano, un amigo. Poco a poco las siluetas se fueron llenando de frases, nombre propios, corazones recortados en color rojo. La participación masiva de viandantes y manifestantes que se ofrecían como modelos, que cortaban y pegaban cuerpos de papel hizo innecesaria la presencia de los artistas.

"Yo pongo el cuerpo".

La representación del desaparecido invalida la negación del referente puesto que apela a alguien que ha estado, que todavía es. La negativa a la silueta en tierra supone la construcción semiótica *militante* de un espacio y el rechazo a la estrategia retórica que propone el limbo como único lugar reconocible. El tiempo de la mirada en relación dialéctica; la de un cuerpo (el que mira) y la representación del otro (el que ya no está), apela al instante aurático benjaminiano aunque, paradójicamente, la producción de siluetas sea en serie. Sin embargo esta serialización no tiene que ver con la producción de la obra con valor de exhibición sino que alude y acusa a la producción en serie de la destrucción, aquella que mantiene la lógica capitalista no sólo en el ámbito económico y simbólico sino en el físico.



Restos persistentes de una silueta entre carteles publicitarios, días después del primer Siluetazo.
AUTOR DESCONOCIDO, ARCHIVO JUAN CARLOS ROMERO

Figura 4. Imagen extraída de la publicación *El Siluetazo*, Adriana Hidalgo Editora, 2008

1.1 El retrato. Estamos aquí

Si *El Siluetazo* supone un punto de partida para las manifestaciones visuales colectivas, creativas y participativas en serie; el retrato se erige como la primera forma de manifestación reivindicativa desde lo visual. Las primeras fotografías se remontan a 1977 cuando las primeras Madres portaban con ellas las imágenes, los rostros, de los hijos desaparecidos.

⁵ Esta voz ha recorrido principalmente Latinoamérica durante las décadas de los 70 y 80 y da título a un documental sobre los desaparecidos por la Guerrilla Blanca en México en los 70.



Fig. 5 Fotografía extraída de la exposición Desaparecidos. Víctimas del olvido. de Gervasio Sánchez. Beatriz Lewin, madre de Jorge Marcelo Dyszel, desaparecido el 18 de mayo de 1978 en Buenos Aires (Argentina).

El rostro que mira a cámara, la fotografía en blanco y negro, lo particular e íntimo se apoya literalmente sobre el regazo materno y alude al proceso en sí de búsqueda. El carácter principalmente informativo de la fotografía se asemeja a cualquier trámite administrativo requerido. De igual manera entonces que el Estado exige la identificación-imagen del ciudadano, la utiliza para secuestrarlo y hacerlo desaparecer. Pero la imagen queda y la copia, por fin, adquiere el factor revolucionario al que Benjamin siempre aspiró (1989).

Siguiendo a Longoni y Bruzzone, las estrategias visuales son bien distintas y generan pares opuestos no excluyentes entre lo masivo y lo particular, lo anónimo y el nombre propio, el reclamo de justicia y el recuerdo íntimo (2008: 57). El exterior, como lugar cargado de sentido, equivale al contexto, en él, la fotografía, el retrato, es el texto. Todo aquello que es arrebatado en el ámbito privado y familiar, los desaparecidos, se presenta en el espacio público y es socializado. El cuerpo arrebatado a las madres, la inmediatez de los acontecimientos y la urgencia de la todavía posibilidad de encontrarlos con vida condiciona la expresión de la reivindicación. Se trata de factores materiales los que determinan la aparición con vida o la muerte y, por ende, su expresión artística. Las siluetas se reapropian de un espacio arrebatado y lo dotan de carácter artístico. La calle convertida en museo abierto. Sin embargo, el paso de los años y la confirmación del no retorno supone nuevas formas de enfrentarse y materializar la realidad. Es significativo la suma a este tipo de participación de los hijos e hijas de desaparecidos. La búsqueda es ahora, por tanto, la de la identidad.

2. Collage y Mapping contra el Olvido. (No hay determinismo tecnológico que valga)

Volviendo a Becker, su crítica a la asunción posmoderna de que nada puede parar los cambios tecnológicos iniciados desde la segunda bien entrada mitad del siglo XX y, sobre todo, el hecho de que estos cambios tecnológicos sirvan para perpetuar la expansión del capitalismo de consumo y una cultura y sociedad tecnocráticas y acriticas, sirve aquí para confirmar la excepción a la regla. Las nuevas propuestas visuales en torno a la recuperación del cuerpo y, por ende, la presencia real del desaparecido, utilizan las nuevas tecnologías para proponer un salto cualitativo en la representación efectuada hasta entonces. Juega lo simbólico y lo material.

2.1 Verónica Maggi. El rescate



Fig. 6 Proyección mapeada "El Rescate" V. Maggi, 2007

La necesidad de lo corpóreo como un lugar cierto, físico, soporte y orilla en donde refugiarse irrumpe de una manera evidente en el trabajo de Verónica.

El recorrido desde las primeras fotografías informativas, los retratos que apelan al otro y evidencian la mirada mecánica del

artefacto dieron paso a las siluetas, anónimas, masivas y políticas. El espacio sobre el que intervenir era aquel que permitía la apariencia del no ser y no saber escabuyéndose, así, de la verdad. Las siluetas interpelaban sin ojos ni boca, remitían al cuerpo y a la falta de su presencia. En las propuestas de los primeros años del nuevo siglo es posible atisbar la necesidad de identidad del que produce la obra. En efecto, la madre de Verónica impregna la piel de su hija, ella es gracias a una existencia previa. La artista es la demostración de la vida de su madre.

El juego de la proyección, la capacidad ilusoria de la luz permite corporeizar. Una pierna produce la extensión de la madre. La saca de la imagen y la torna material, la remite al presente. Mamá estuvo aquí. Mamá está aquí.



Fig. 7 Imagen proyecto “El Rescate” de Verónica Maggi

2.2 Lucila Quieto. Arqueología de la ausencia

Lucila Quieto, fotógrafa argentina nacida en 1977, inicia un proyecto titulado “Arqueología de la Ausencia” que permite reunir hijos y padres en un álbum de fotos familiar proyecto. Literal y simbólico. Literal por cuanto se emplea la misma técnica de mapeado que utiliza Verónica Maggi. Proyección de fotografías de los ausentes sobre una pared y la incorporación de los cuerpos de los hijos sobre ellas. Simbólico por cuanto reconstruye un pasado que nunca existió. Madre e hija se encuentran en un espacio-tiempo creado *ex profeso*. Un tercer tiempo, onírico, imaginado, en palabras de Longoni (2010: 276 en Larralde, 2013). La capacidad fantasmagórica que tiene la imagen por congelar el tiempo, por hacer perdurar lo imperdurable que tanto fascinaba a Bazin tiene una doble función dentro del álbum fotográfico familiar. Es capaz de crear una narrativa particular, sobre la que hilar la vida gracias a aquellos acontecimientos habitualmente felices, y también, adquiere un valor de documento histórico y colectivo. Advierte Korstanje (2014: 263) del peligro de colapso y fragmentación que puede sufrir una sociedad en la que no es posible recuperar física y simbólicamente los cuerpos. El desaparecido ha sido forzado a una situación que no ha elegido, supone la imposibilidad de ejercer el duelo de quien espera.



Fig. 8 y 9 Proyección “Arqueología de la ausencia” Lucila Quieto, 2013

Mientras las Madres de la Plaza de Mayo reclaman a sus hijos grabados en la memoria mediante fotografías identificativas, actuadas, los hijos y las hijas reclaman quiénes son ellos mismos superando un vacío material, emocional y visual. No existe álbum de fotos, no hay constancia de los momentos felices. No existieron. La espalda sirve de lienzo sobre el que se inscribe la propia existencia de la modelo-hija. Mientras las siluetas evidenciaban la presencia de la ausencia; los cuerpos de los hijos e hijas sirven para manifestar la ausencia presente. La representación, por tanto, adquiere lecturas de tipo platónico y aristotélico según la incógnica repose sobre la memoria o sobre la imaginación.

Pero la pregunta que subyace es si realmente es posible hablar de representación en el caso del álbum familiar mapeado. La virtualidad del acontecimiento busca de manera paradójica la afirmación de un referente y, por tanto, esta condición negaría en si misma la propia realidad virtual. Es hiperreal en términos baudrillardianos al ser simulada una realidad que no ha existido pero en la propia simulación queda expuesta la voluntad de volver al referente: el cuerpo. En la performatividad de la expresión, el cuerpo real sobre la proyección del haz de luz que construye la imagen fotográfica, se inscribe la necesidad de lo material. En la obra de Lucila

también es posible encontrar la técnica del *collage*. Con el objetivo de construir un árbol genealógico especulativo, la artista juega con los rostros de los familiares y el suyo propio. La pregunta que acompaña a este proceso es quizás si las muestras de lo físico, los rasgos, pueden corroborar el vínculo.

3. Conclusiones

El entretreído entre lo real y lo virtual comporta cierta disolución semiótica. Cuando el proceso constructivo de la imagen se desarrolla mediante la imagen digital se tiende a pensar que supone la supresión o eliminación de la huella. La fuerte creencia de la no-preexistencia o la nada fuera de los programas en los que la imagen se origina forma parte de la discusión abierta sobre la posibilidad de la representación desde lo virtual (Jullier, 2004: 75). Y como en ocasiones es posible comprobar, la problemática se encuentra en el signo lingüístico y no en el visual. De hecho, las expresiones visuales presentadas en este breve e incipiente estudio vienen a confrontar la condición afirmativa del lenguaje verbal cuando establece nuevas categorías dentro de la práctica social. La figura del desaparecido supone la instalación de un nuevo estado, el no-estado, y que llevaría a la lógica de su irrepresentabilidad.

Las primeras manifestaciones analógicas: fotografía química de retratos y la visualización gráfica de El Siluetazo contienen en sí mismas la huella tradicional, el indicio. Recordamos la insistencia de las Madres de la Plaza de Mayo por no representar los cuerpos-siluetas en posición horizontal y sobre el suelo. La hibridación entre lo analógico y lo virtual en el caso del mapeado de Verónica Maggi y Lucila Quieto va más allá del proceso numérico o fotoquímico de materialización de la imagen y se desplaza hacia el problema real surgido de los hechos materiales y su posterior nombramiento lingüístico: "Ni vivos ni muertos" (Videla). A su vez, la condición real de la no aparición con vida después de treinta o cuarenta años supera la genealogía planteada en los collage de Lucila y proyecta sobre los descendientes la constatación de la huella constante iniciada por las Madres de la Plaza de Mayo.

FUENTES REFERENCIALES

- Baudrillard, J. (1991) *La Guerra del Golfo no ha tenido lugar*, Barcelona: Anagrama
- Benjamin, W. (1989) "La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica" en *Discursos Interrumpidos I*, Buenos Aires: Taurus
- Jullier, L. (2004) *La imagen digital. De la tecnología a la estética*, Buenos Aires: La Marca
- Korstanje, M. (2014) "Antropología de la memoria. De la represión al genocidio" en *Revista de Antropología Experimental*, Num. 14, Universidad de Jaén, España
- Larralde, F. (2013) "Lucila Quieto, hijos atravesando el paisaje: Imágenes para construir el recuerdo añorado" en *Revista Aletheia*, Vol.4, Num.7, Octubre.
- Longoni, A. Y Bruzzone, G. (comp.) (2008) *El Siluetazo*, Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora
- Mangieri, R. (2012) "De la memoria y del olvido. El cuerpo del desaparecido" en:
<https://grupovalec.wordpress.com/articulos/de-rocco-mangieri/de-la-memoria-y-del-olvido-el-cuerpo-del-desaparecido/> Última visita 12/05/2015
- Méndez, A. (2012) *La desaparición del exterior. Cultura, crisis y fascismo de baja intensidad*, Zaragoza: Eclipsados
- Sánchez-Navarro, J. e Hispano, a. (2001) *Imágenes para la sospecha. Falsos documentales y otras piruetas de la no ficción*, Barcelona: Glenat

Guillén Ramón, José Manuel.

Profesor Universidad Politécnica de Valencia. Centro de Investigación Arte y Entorno.

Del Saz Barragán, Miriam.

Investigadora Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Dibujo.

ACEROGRAFÍA: la plancha acero laminado en frío como soporte alternativo en los procesos de impresión litográficos y en procedimientos mixtos de estampación planográfica, en hueco y relieve.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Impresión, hierro, litografía, hueco, relieve.

KEY WORDS

Print, iron, lithography, engraving.

RESUMEN

La plancha de acero laminado en frío se ofrece como soporte alternativo en los procedimientos planográficos, en hueco y en relieve, por sus cualidades y por sus posibilidades expresivas. La expresión "Acerografía, es un término nuevo con el que denominamos a este nuevo procedimiento. Etimológicamente procede de los vocablos "acero" y "gráphein".

En el ámbito del grabado, artistas e investigadores continuamente han buscado nuevas posibilidades que enriquezcan el lenguaje gráfico y faciliten la obtención de imágenes. Actualmente podemos constatar los profundos cambios producidos en la obra gráfica, tanto en lo relacionado a factores técnicos como conceptuales y expresivos.

En el año 2000 en colaboración con Daniel Manzano, profesor de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México iniciamos este trabajo de investigación. Actualmente en Valencia, continuamos investigando sobre nuevos recursos y nuevos soportes susceptibles de ser utilizados en los procedimientos litográficos y nos hemos dado cuenta de las ventajas que ofrece la utilización de la plancha de acero laminado en frío en procesos litográficos, así como la posibilidad de interacción con otros sistemas de grabado y estampación en hueco y en relieve. La utilización de este soporte tiene varias ventajas, que describimos a continuación: se encuentran en el comercio fácilmente y son económicas, son fáciles de manipular, su particular estructura facilita el graneado superficial requerido para su utilización en procedimientos litográficos, estas planchas permiten ser estampadas en las prensas litográficas, en el tórculo y en otro tipo de prensas. Es factible integrar procesos de impresión planográficos, en hueco y relieve, utilizando el mismo soporte

Esta investigación ha requerido una labor de documentación importante. A través de un exhaustivo trabajo de campo, analizándose los comportamientos de este material. Se han llevado a cabo diferentes workshops aplicando este proceso en España, Portugal y Polonia.

ABSTRACT

The cold rolled steel plate is offered as alternative support in lithographic procedures, intaglio and relief, for its qualities and its expressive possibilities. The term "Steelgraphy, is a new term that we call this new procedure. Etymologically derived from the words "steel" and "graphein".

In the field of printmaking, artists and researchers have continually sought new opportunities to enrich the graphic language and facilitate imaging. Currently we can see the profound changes in the graphic work, both in terms of technical and conceptual and expressive factors.

In 2000, in collaboration with Daniel Manzano, professor of the National School of Plastic Arts of the Universidad Nacional Autónoma de México began this research. Currently in Valencia, continue researching new resources and new media capable of being used in lithographic processes and we have realized the advantages of the use of steel sheet cold rolled in lithographic processes, as well as the possibility of interaction with other systems engraving and intaglio printing and embossing. The use of this support has several advantages, which we describe below: are commercially easily and are inexpensive, they are easy to handle, its particular structure facilitates surface graining required for use in lithographic processes, these plates allow to be stamped lithographic presses, in the printing press and other presses. Is feasible to integrate planográficos printing processes, intaglio and embossed using the same support.

This research has required a important work in documentation. Through an exhaustive fieldwork, analyzing the behavior of this material. They have conducted several workshops applying this process in Spain, Portugal and Poland.

CONTENIDO

En los sistemas de grabado y estampación en relieve en hueco y planográficos se han producido profundos cambios que han ido acercando progresivamente a los artistas a unos medios con grandes posibilidades de creación y de expresión.

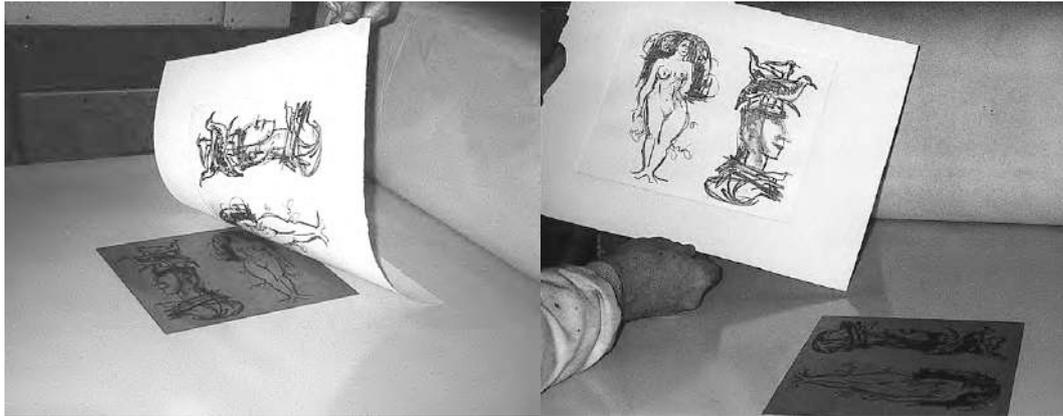
De ser utilizados principalmente como medios de reproducción, adoptados más por artesanos que por artistas, pasan a ser entendidos como medios de creación. Esto ha sido posible no sólo debido a los cambios conceptuales sino a los avances técnicos en el uso de nuevos materiales, soportes, herramientas y procesos. La evolución ha sido constante desde el uso de planchas de madera en los primeros tiempos de la xilografía a los actuales sistemas de grabado y estampación.

Consideramos la litografía como un magnífico medio de creación, y la entendemos como un proceso creativo que conlleva una investigación constante, condicionada por criterios técnicos bien definidos y una metodología rigurosa. Como el grabado, supone una actividad racional, ha de pensarse por adelantado, utiliza procedimientos regidos por leyes físicas y químicas que exigen una correcta planificación. Se trata de un medio regido por leyes propias, en muchos aspectos puede considerarse a la vez como fundamento y perfecta expresión de una cultura basada en las ciencias naturales. Sin embargo, dejamos claro que concebimos tanto el grabado como la litografía, no como medios de reproducción, sino como versátiles estrategias de creación, que pueden ofrecer una gran libertad de expresión.

En los últimos años nuestro interés gira en torno a la obra gráfica entendida como hecho creativo, y su carácter de proceso. Actualmente nos encontramos implicados en el estudio de Soportes alternativos a la piedra litográfica y la plancha de aluminio en litografía, centrándonos en la comunicación que presentamos en este congreso, que lleva como título: **ACEROGRAFÍA: la plancha acero laminado en frío como soporte alternativo en los procesos de impresión litográficos y en procedimientos mixtos de estampación planográfica, en hueco y relieve.**

Denominamos "ACEROGRAFÍA" a un nuevo procedimiento basado en el uso de la plancha de acero laminado en frío. Hemos utilizado el término "Acerografía" y no el de "Ferrografía", con el que comenzamos a denominar nuestro procedimiento, pues este último es ya utilizado en la industria para definir una técnica de estudio y análisis de partículas dispersas en aceite para conocer el rendimiento de los lubricantes y máquinas.

Continuando la investigación que ya iniciamos con la colaboración de Daniel Manzano, profesor de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), sobre "Posibilidades de la plancha de hierro laminada en frío y su utilización en procesos de impresión planográfico, en hueco y relieve", queremos poner en evidencia las ventajas que ofrece la utilización de la plancha de acero laminado en frío en litografía, y la posibilidad de interacción con otros sistemas de grabado y estampación en hueco y en relieve.



Primeras experiencias realizadas utilizando la técnica litográfica sobre plancha de acero laminado en frío. Obtención de pruebas utilizando el tórculo. Daniel Manzano / José Manuel Guillén. Valencia, 2000

Este proyecto centra principalmente la investigación en un material susceptible de ser usado en litografía, sustituyendo a las matrices tradicionales utilizadas en este medio (piedras litográficas, planchas de zinc y planchas de aluminio). Nuestro objetivo lo llevamos a cabo a través de estudiar a fondo, y analizar la estructura y propiedades de la plancha de acero laminado en frío, así como su reacción y comportamiento en las diferentes técnicas litográficas, para poder ser utilizado como nuevo soporte en este sistema de impresión, además establecer métodos estables en cuanto a la utilización de esta plancha en tres diferentes procesos de impresión, con la convicción de que permite mejoras respecto a los soportes que ya conocemos.

Consideramos que el uso de las planchas de acero laminado en frío supone varias ventajas con relación a las usadas tradicionalmente. Entre otras:

- Son asequibles, se encuentran fácilmente en el mercado laminadas y pulidas. Se comercializan en diferentes formatos y en diferentes grosores. Para nuestra investigación hemos elegido las de 200 x 100 cm y con un grosor de 0,8 mm. La misma distribuidora puede cortarlas con cizalla al formato deseado.
- Su particular estructura, debido al contenido en carbono regularmente repartido, le confiere unas ventajas y unas posibilidades expresivas, que la hacen especialmente aconsejable, facilitando el graneado superficial requerido para su utilización en procedimientos litográficos.
La incomodidad que supone la utilización de las pesadas piedras litográficas llevó al propio inventor de la litografía Senefelder, a buscar soportes alternativos como el cartón preparado, o posteriormente la plancha de zinc. Actualmente es usada la plancha de aluminio, que requiere ser graneada por procedimientos laboriosos y no es muy asequible.
- Pueden ser utilizadas tanto en procesos de impresión planográficos, como en procesos en hueco y en relieve. Con baños en una disolución de ácido nítrico podemos granearlas nosotros mismos, consiguiendo la textura superficial requerida.
- Posibilitan combinar en una misma estampa y con una sola matriz los diferentes lenguajes que ofrecen los medios planográficos, en hueco y en relieve.
- Permiten ser estampadas con las prensas litográficas, con el tórculo o con otro tipo de prensas.
- Pueden ser recuperadas fácilmente y reutilizadas, cuando son utilizadas en procesos planográficos, lo que indudablemente supone una ventaja económica.
- Permiten fácilmente la realización de trabajos a color a partir de una sola plancha, pudiendo ser recuperada ésta después de la estampación de cada color. Con los procedimientos tradicionales es necesario habitualmente utilizar una plancha para cada color.
- Facilitan la utilización de procedimientos mixtos de grabado y estampación, permitiendo enriquecer las posibilidades de la obra gráfica.
- La aplicación de la plancha de acero laminado en frío en procesos de grabado y litografía permite un ahorro considerable a nivel económico en el material empleado en taller. Por esta razón resulta muy útil su aplicación en la enseñanza.

Esta investigación ha requerido una exhaustiva labor de documentación seguida de un trabajo de experimentación riguroso a través de pruebas y fichas que permitieran analizar los comportamientos de este material, estudiando sus reacciones a la oxidación, los mordientes o la acidulación, propios de la litografía. Queremos conocer las diferentes variables en el uso de estas planchas con el fin de estabilizar sistemas de trabajo desde una perspectiva interdisciplinar.



Realización de fichas, analizando el comportamiento de las planchas de acero laminado en frío y su reacción a los diferentes agentes. Servicio de Microscopía Electrónica de la Universidad Politécnica de Valencia. 2015.

La estrategia metodológica planteada ha pretendido en todo momento ser precisa, clara y bien estructurada, adecuada a los objetivos propuestos. Se ha recurrido en una primera fase a los servicios de varios entes investigadores de la Universidad Politécnica de Valencia: el Centro de Investigación Arte y Entorno, CIAE, desde donde se realiza el proyecto, los servicios del Departamento de Ingeniería Mecánica y de Materiales y el Instituto de Tecnología de los Materiales, así como del Servicio de Microscopía Electrónica, instalación dependiente del Vicerrectorado de esta universidad. En una segunda fase de investigación y experimentación, comprobando el comportamiento de la plancha de acero en los procesos interdisciplinares de grabado y estampación, se ha recurrido a los talleres y laboratorios de Litografía, Calcografía y Xilografía del Departamento de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia. Complementariamente, hemos desarrollado un trabajo de campo que ha permitido poner en práctica nuestros avances a través de diferentes workshops en España, Portugal y Polonia.



Experiencia y trabajo de campo realizados en la *Escola Superior de Artes e Design de Caldas da Rainha. Instituto Politécnico de Leiria* (Portugal), 2004 y en *The Strzeminski Akademy of Fine Arts. Łódź* (Polonia), 2014.

Deducciones sobre las propiedades específicas del acero laminado en frío y su aplicación a los procesos creativos de grabado y estampación planográficos, en hueco y en relieve.

El hierro es un metal dúctil, maleable y muy tenaz, de color gris azulado, magnetizable, que se oxida al aire húmedo; es atacado por casi todos los agentes corrosivos químicos. Prácticamente no se usa en estado puro. En nuestra investigación hemos usado plancha de acero laminado en frío en la que el hierro se encuentra combinado con otros elementos entre los que se encuentra el carbono que mejora su comportamiento. La dureza del hierro es mayor cuanto más proporción de carbono contiene.

En el mercado podemos encontrar la plancha de acero laminado en frío (también denominada lámina negra), y plancha de hierro galvanizado, esta última con un recubrimiento galvanoplástico de zinc resistente a la oxidación. Este último tipo de plancha no es muy apropiada para ser utilizada, ya que la capa superficial de zinc al ser atacada por el ácido más rápidamente, produce un molesto halo junto en el resultado.

Los principales mordientes que pueden ser utilizados sobre la plancha de acero son el ácido nítrico, el cloruro férrico (percloruro de hierro) y el mordiente holandés. En nuestras experiencias hemos utilizado el ácido nítrico (40º B.), diluido en diferentes concentraciones con agua, su capacidad oxidante lo hace adecuado como mordiente para nuestros propósitos.

Una de las desventajas que posee la plancha de acero laminado frente al zinc o el cobre, es que se oxida con mayor facilidad. Expuesto al aire húmedo se oxida mucho antes que esos metales. Por ello, es aconsejable conservarla barnizada, engomada o aceitada para preservarla de la oxidación.

La plancha de acero en procesos planográficos

Conociendo al reacción de la plancha de acero laminado en frío al ser atacada por el ácido, hemos pensado aprovechar esta particularidad, pudiendo aplicar fácilmente una mordida uniforme a la superficie de la plancha previamente desengrasada, para obtener un uniforme graneado superficial que facilitará su uso como soporte alternativo en los procedimientos litográficos.



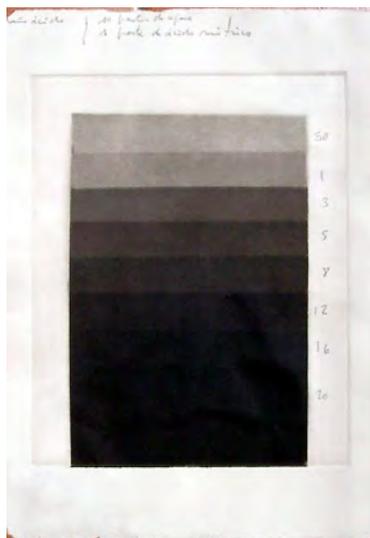
Obtención de una prueba litográfica de un trabajo de Alfonso Sánchez Luna en el workshop realizado en el Instituto Alicantino de Cultura "Juan Gil-Albert" (Alicante), 2003

En litografía, tanto sobre piedra como sobre planchas de zinc o aluminio, es necesario comenzar graneando la superficie. En la piedra el graneado se realiza con borriquete o con otra piedra y abrasivo en una etapa de preparación que es algo lenta y costosa, pero que es más sencilla que la utilización de la graneadora de bolas o los sistemas químicos o electrolíticos necesarios para granear las planchas de zinc o aluminio.

Hemos de decir que hemos pretendido en primer lugar demostrar las ventajas que ofrece la plancha de acero laminado en frío en los procedimientos litográficos, pero buscamos además la interacción entre los diferentes sistemas de grabado y estampación, no limitándonos únicamente a los procedimientos litográficos, ya que podemos recuperar la plancha fácilmente con lijadora eléctrica. para continuar grabándola en procesos en hueco o relieve.

La plancha de acero en procesos en hueco

Los procedimientos en hueco, o calcográficos, se benefician de la ventaja que ofrece la plancha de acero laminado en frío. Al ser atacada por el ácido, su particular estructura produce un graneado que retendrá fácilmente la tinta de impresión, no necesitando resinar esas zonas evitando las calvas que normalmente se producen en los trazos gruesos cuando éstos son realizados sobre plancha de zinc o de cobre. Con las planchas de acero los trazos ya no tienen limitación de grosor.



**Test de prueba con escala de grises para controlar tiempos de exposición de la plancha a la acción del ácido diluido al 10%.
Esta prueba permite conocer los tiempos requeridos para cada graneado.**

Las técnicas del *azúcar*, el *barniz blando* y el *aguatinta* son perfectamente utilizables sobre plancha de acero. Las aguatinas se pueden realizar directamente sobre el metal sin necesidad de recurrir a aplicar el resinado, una operación delicada y laboriosa que es imprescindible sobre planchas de zinc o cobre. Se pueden obtener graneados con una textura fina y uniforme simplemente utilizando reservas de barniz protector para obtener diferentes tonalidades. Como en las aguatinas en zinc o cobre, es conveniente realizar un test con una escala de grises para controlar las diferentes mordidas de ácido.

Podemos utilizar la técnica del *lavis* directamente sobre la superficie del metal desengrasado, aplicando una tinta ácida preparada a base de goma arábiga, ácido nítrico y negro de humo, que aplicaremos con pincel, dejándola actuar más o menos tiempo, de acuerdo a la tonalidad deseada. Siempre es conveniente iniciarnos en esta técnica realizando una prueba de *lavis* para controlar la capacidad de corrosión de la tinta ácida.

Para la técnica del *mezzotinto*, no tendremos que recurrir al *berceau* o al resinado para granear la plancha. Las técnicas directas como el buril o la punta seca en cambio si tendrán más dificultades de realización debido a la dureza del metal.

Dada su microestructura superficial, con la técnica del aguafuerte, las planchas de acero producen un ligero velo de fondo al ser entintadas. Podemos evitarlo puliendo la superficie con una lijadora eléctrica. En la estampación a color con estas planchas podemos obtener colores más puros y mas vivos al no reaccionar con las tintas de color como sucede en las planchas de zinc.

La plancha de acero en procesos en relieve

La plancha de acero puede ser grabada en profundidad para los procedimientos que requieren un entintado en relieve, con rodillo. Una misma plancha de acero, correctamente grabada, puede ser entintada utilizando al mismo tiempo dos sistemas de entintado: introduciendo tinta en los huecos como en calcografía y entintando con rodillo las zonas superficiales, como en xilografía. Así mismo podemos utilizar la técnica *Roll-up* de Hayter¹ para la estampación en color.

La plancha de acero en procesos mixtos

El uso de estas planchas posibilita utilizar técnicas mixtas y la interacción entre diferentes sistemas de grabado y estampación, no limitándose únicamente a los procedimientos litográficos. La plancha de acero, puede ser elaborada en primer lugar la imagen por procedimiento litográfico, realizar la tirada de esta imagen y recuperar la plancha, esto se realiza fácilmente con una lijadora eléctrica. Podemos posteriormente, mediante unos fáciles registros, continuar elaborando la plancha por el procedimiento del aguafuerte, combinándose de esta forma la expresividad conseguida con los recursos directos los procedimientos litográficos con los matices y texturas que permite el procedimiento calcográfico. Podemos además continuar regrabando la misma plancha en profundidad para integrar en la imagen las calidades que puede ofrecer el entintado superficial con rodillo. Integramos de esta forma, en una misma imagen, y con una sola plancha, las posibilidades que pueden ofrecer cada uno de estos tres sistemas de grabado y estampación: planográfico, hueco y relieve.

¹ Stanley William Hayter (1901-1988) escribió varios libros y numerosos artículos sobre arte y técnicas gráficas. Desarrolló en el *Atelier 17* el método de impresión a color denominado "Roll-up", basado en un sistema de grabado a diferentes profundidades y entintado con tintas de viscosidad variable.



Guillén Ramón. Coleccionista con dos pájaros sobre la cabeza. 2000, (35 x 25 cm) Obra realizada sobre plancha de acero laminado en frío, por procedimiento al aguafuerte de trazo y mancha con técnica de goma arábica tintada y papier collé.

CONCLUSIONES

El presente trabajo de investigación y las experiencias realizadas, nos llevan a las conclusiones siguientes: nos encontramos con un soporte asequible y alternativo a los habituales en litografía y grabado, permitiendo comenzar un trabajo con procedimientos litográficos, aprovechando la versatilidad del medio y continuar elaborando la misma plancha con procedimientos en hueco, e incluso continuar con procedimientos en relieve integrando en una misma obra las peculiaridades de cada uno de ellos, Consideramos que esta forma de trabajar permite enriquecer nuestro lenguaje gráfico y expresivo.

Este proyecto no queda aquí cerrado, está abierto a futuras investigaciones. Nuestro propósito inmediato es continuarlo a través de la realización de una tesis doctoral que sirva para establecer unos métodos estables, estudiando a fondo la estructura y comportamiento de este soporte, contando con la colaboración de especialistas, desarrollaremos nuevas experiencias que permitan abrir nuevos caminos. Pretendemos que la *Acerografía* suponga una nueva alternativa que enriquezca las posibilidades de la obra gráfica.

FUENTES REFERENCIALES

- BARGILLIAT, A. / CAMPBELL, J. *Elements des sciences pour les industries graphiques*. Institut National des Arts et d'Industries Graphiques. Ministère de l'Education Nationale. París, 1956.
- BARGILLIAT, A. *Principes Chimiques de la litho et de l'offset*. INIAG. París, 1951
- BERNARD, J. *Métallurgie Générale*. Mason et Cie. Editerurs. París, 1969
- CASTLEMAN, R. *Technics and creativity: Gemini G. E. L.* Museum of Modern Art. Nueva York, 1971
- DEVON, M. / LAGATTUTA B. / HAMON, R. *Tamarind Techniques for Fine Art Lithography*, Abrams, 2008
- HARTSUCH, PAUL J. *Chemistry of Lithography*. Lithographic Technical Foundation. Nueva York:, 1952.
- HAYTER, S. W. *New Ways of Gravure: Innovative Techniques of Printmaking Taken from the Studio of Master Craftsman*. Pantheon Books. Nueva York, 1949. Reedit. Oxford University Press. Londres, 1966 y por Watson-Guphill. Nueva York, 1981
- HOLMAN, LOUUS.- *The Graphic Processes: Intaglio, Relief and Planographic*. Goodspeed. Boston, 1929
- KUZMIN, B.A. / SAMOJOTSKY, A. I. *Metalurgia, metalografía y materiales de construcción*. Mir. Moscú, 1986
- LAS HERAS Y ESTEBAN, J. M. *Tecnología del acero*. Ediciones Cedel Barcelona, 1978
- MARTIN, E. / TAPIZ, L. *Diccionario Enciclopédico de las Artes e Industrias Gráficas*. DEAIG. Don Bosco. Barcelona, 1981
- MORRAL, F.R. / JIMENO, E / MOLERA, P. *Metalurgia general*. Tomo I. Reverté S.A. Barcelona, 1982
- NEUMAN, THELMA R. *Innovative Printmaking. The Making of two-and three-Dimensional Prints and Multiples*. Crown Publishers. New York, 1977.
- ROSS, J. / ROMANO, C. *The Complete Printmaker: the Art Technique of the Relief Print, the Intaglio Print, the Collagraph, the Lithograph, the Screen Print, the Dimensional Print, Photographic Prints, Children's Print, Collecting Prints, Print Workshop*. Free Press, Nueva York / Collier Mac Millan. Londres, 1972. Reedit. por John Ross, Clare Romano y Tim Ross, The Free Press. Nueva York, 1991
- STOUGHTON, B. *The Metallurgie of Iron and Steel*. Mc Graw Hill. Nueva York, 1934
- VICARY, R. *The Thames & Hudson Manual of Advanced lithography*. Thames & Hudson. Londres, 1977

Jaques, Jèssica.

Profesora Titular de Estética y Teoría de las Artes , Universidad Autónoma de Barcelona, Departamento de Filosofía, GRETA: <<http://www.esteticauab.org/group.html>>

Picasso, escrituras en la cocina: Le Désir attrapé par la queue.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Investigación sobre el relato del arte, *Textos literarios de Picasso, Picasso y la escritura*, *Le Désir attrapé par la queue*, Picasso y la cocina.

KEY WORDS

Research about the story of art, literary texts by Picasso, Picasso and writing, *Le Désir attrapé par la queue*, Picasso and kitchen.

RESUMEN

Esta comunicación se ubica en un sentido amplio en el territorio de la investigación sobre arte; en un sentido estricto atiende a la investigación que concierne a los instrumentos que la estética, en su dimensión de filosofía del arte aplicada, puede aportar a la revisión de los relatos canónicos de los artistas; en su sentido más estricto, refiere a la investigación en *estética gustatoria*, entendida como la estética aplicada que se dedica a la acepción no metafórica del término “gusto”. Su objeto de estudio es Pablo Picasso en su faceta de poeta y dramaturgo, tan poco conocida incluso por especialistas. La cuestión principal que se plantea es cómo narrar a Picasso desde la estética aplicada –en concreto, la estética gustatoria– y considerando sus escritos literarios como una parte esencial de su obra y de su proceso creativo. Esta cuestión se focalizará en un caso de estudio: la obra de teatro *Le Désir attrapé par la queue* (*El deseo pillado por la cola*), escrita por Picasso en 1941 y representada en 1944. Los instrumentos que la estética aporta para evaluar la incidencia creativa de esta pieza en la revisión contemporánea del relato picassiano se presentarán en cuatro apartados: 1. La escritura de Pablo Picasso; 2. Las razones políticas de *Le Désir*; 3. *Le Désir* como variación sobre el *Banquete* de Platón; 4. Iconografías del absurdo y del estupor en la cocina. La autora de esta comunicación está comenzando la traducción de los textos literarios de Picasso, y lo hace dedicándose en primer lugar a *Le Désir attrapé par la queue*, dado que esta pieza permite perfeñar una iconografía culinaria de los textos anteriores y posteriores, especialmente en su dimensión filosófica y política.

ABSTRACT

This communication develops within the framework of research on art, specifically research on the tools that aesthetics, in its aspect of philosophy of art, may provide to revise conventional narratives about artists. The study focuses on Pablo Picasso, and more specifically, on his production as a poet and playwright, of which so little is known, even to specialists. My main goal is to determine how to speak of Picasso from an aesthetic perspective, considering his writings as an essential part of his work. This question will focus on a case study: the play *Le Désir attrapé par la queue* (*Desire Caught by the Tail*), taking in account both date of writing (1941) and of its première (1944). The tools used by aesthetics to assess the impact of this creative piece in the contemporary revision of narratives on Picasso will be presented in four sections. 1. Pablo Picasso's writings and the claim for an iconography in terms of succession ; 2. The political reasons of *Le Désir* ; 3. *Le Désir* as a variation on Plato's *Symposium* ; 4. Iconographies of the absurd and stupor in the kitchen. The author has undertaken the translation of Picasso's texts, starting with *Desire caught by the tail*, since this piece allows to elaborate a culinary iconography of the earlier and later texts, especially in its philosophical and political dimensions.

CONTENIDO

1. La escritura de Pablo Picasso y las exigencias de una iconografía de la sucesión

El pintor Pablo Picasso se declaraba escritor.¹ Sus amigos eran principalmente escritores,² y él era un sofisticado y compulsivo lector de poesía.³ Su pasión por la escritura era tal que llegó a declarar:

“En el fondo, creo que soy un escritor que se ha equivocado de camino (*qui ha mal tourné*), ¿no crees?”⁴

Pablo Picasso escribió entre 1935 y 1959 algo más de trescientos cuarenta textos poéticos – o prosa poética o poemas en prosa, ninguna acaba de ser una designación precisa –, dos obras de teatro, y un compendio de textos de imposible clasificación (*El entierro del Conde de Orgaz*). A mi entender, la escritura picassiana surge de la misma matriz creativa que la pintura, el dibujo, la escultura o el collage, y le da a Picasso la posibilidad de plantear y/o solucionar cuestiones implantables e/o irresolubles desde lo estrictamente visual. Estas cuestiones tienen mucho que ver con la fructífera tensión entre la simultaneidad –propia de la visualidad– y la sucesión –propia de la escritura–, tensión que Picasso ya había encarado en sus trabajos en ensamblajes, collages, cerámicas y series.

La escritura se esgrime como un territorio creativo más y distinto para encarar esta tensión, cuestión que redime a los escritos literarios de Picasso de ser un complemento a su obra plástica para convertirlos en parte esencial tanto de su proceso creativo como de su obra en su conjunto; de hecho, su conocimiento altera profundamente la recepción de su producción plástica. Sin embargo, adolecen de un alto grado de desconocimiento incluso entre los especialistas picassianos.

Los textos literarios de Pablo Picasso retan al ejercicio de la lectura con la visualidad, y a la visualidad con su densa naturaleza fónica. Así, son textos que, por un lado, se construyen en caligrafías, estructuras y colores que exigen la apreciación visual y rechazan la mecanización; por otro, construyen semánticas básicamente fónicas y no lógicas, algo que se ha confundido a menudo con una escritura de cariz automático, algo que, a mi entender, resulta totalmente ajeno a los modos de hacer picassianos. Contrariamente, la escritura de Picasso era de plena conciencia, paciente, meticulosa, preciosista, gongoriana.

Picasso escribió unos doscientos de sus textos en francés y el resto (unos ciento cuarenta) en castellano; en unos y en otros se adivinan algunas expresiones catalanas. Fueron magníficamente recogidos y editados por Marie-Laure Bernadac y Cristine Piot en 1989 (París, Gallimard). En esta edición, los textos en castellano se vierten al francés. En sentido inverso, existe una traducción de una amplia selección de poemas (ciento uno en total) por parte de Ana Nuño (Barcelona, Plataforma Editorial, 2008). También existe una edición de treinta y cinco poemas en castellano editada por Rafael Inglada, *Pablo Ruiz Picasso. Textos españoles* (Málaga, BAMC, 2006), y una antología realizada por el mismo autor: *Pablo Picasso. La llave de su ojo malagueño. Antología de textos (1935-1959)* (Málaga, *Las hojas del matarife*, n.8, 2008), así como la traducción de la obra de teatro *Désir attrapé par la queue* (realizada por Floral Mazía, Editorial Proteo, Buenos Aires, 1970). Por otra parte, está publicado *El entierro de El Conde de Orgaz* (Barcelona, Gustavo Gili, 1969). También se publicó en castellano *Sueño y Mentira de Franco* (París, ed. Del autor, 1937), así como *Trozo de piel* (Madrid-Palma de Mallorca, 1960).

Esta comunicación forma parte de un proyecto que inicio con ella, y que llevará por título *Picasso: escrituras en la cocina*. Se trata de una presentación (y traducción cuando el original está en francés) de los textos de Picasso (incluyendo las obras de teatro y *El entierro del Conde de Orgaz*) que refieren a lo culinario, es decir: enfatizando e interpretando sus vínculos con la cocina. Este proyecto comenzará por la traducción e interpretación de *Le Désir attrapé par la queue* porque el papel de la cocina es fundamental y permite pergeñar una iconografía culinaria de los textos anteriores y posteriores, especialmente en su dimensión filosófica y política.

2. Las razones políticas de *Le Désir attrapé par la queue*

Picasso escribió la obra de teatro *Le Désir attrapé par la queue* (*El deseo pillado por la cola*) en cuatro días de enero (concretamente, del 14 al 17) de 1941.⁵ Y la obra quedó en un cajón, junto al resto de sus escritos. Pero promovió una lectura dramatizada en casa de

¹ V. Otero, R., *Lejos de España. Reencuentros y conversaciones con Picasso*. Barcelona: Dopesa, 1975, pp. 85-6; recogido por Bernadac, M.-L., Michael, A., (Eds.) *Picasso. Propos sur l'art*. París: Gallimard, 1998, p. 146.

² Gertrude Stein da mucha relevancia a este hecho en la formación de Picasso, con una insistencia notoria en su propia seva persona. Cabe decir que Stein escribe su monografía sobre Picasso en 1938, cuando éste ya se había distanciado de ella a causa de los entusiasmos petenistas de la escritora. V. Stein, G., *Picasso. Writings 1932-46*. New York: The Library of America, 1984 (1938), pp. 495-533, aquí 500 ss. Sobre la deriva petenista de la escritora, v. Will, B., *Unlikely Collaboration. Gertrude Stein, Bernard Faÿ and the Vichy Dilemma*. New York: Columbia University Press, 2012.

³ Resulta conveniente recordar que la puerta de acceso al apartamento de Picasso en el Bateau-Lavoir (donde él estuvo desde 1904 a 1909, y de 1911 a 1912) lució durante bastante tiempo, a la altura de los ojos, el rótulo “Au rendez-vous des poètes”, v. Richardson, J., *A life of Picasso*. Volume I:1881–1906. London: Pimlico, 2009, capítulos 19–21. Sobre la relación de Picasso con sus amigos poetas y escritores en general, v. el estudio de Serge Linarès titulado *Picasso et les écrivains*. París: Citadelles & Mazenod, 2013.

⁴ Recogido por Bernadac, M.-L., Michael, A., *op. cit.*, p. 146.

⁵ La primera edición de *Le Désir attrapé par la queue* es de 1945, en Éditions Gallimard, Collection Métamorphoses. Se tradujo al castellano en 1970, con el título *El deseo atrapado por la cola*. Trad. de Floral Macia. Buenos Aires, Ed. Prometeo, 1970.

Michel Leiris el 19 de marzo de 1944, que se repetiría en casa del artista el 16 de junio del mismo año.⁶ Apuesto, junto a Roland Penrose,⁷ que las razones políticas fueron sus primeras razones. Ciertamente, los días primeros de 1941 eran tiempos de perplejidad en el París ocupado, cotidianidad que lleva a Picasso, a mi entender, a realizar un texto que avanzaría el teatro del absurdo de Ionesco o Beckett, de tanto calado (posterior) en la capital francesa. No en vano fue Albert Camus quien realizó la puesta en escena en casa de los Leiris, y lo hizo en el año en el que cerraba su *ciclo del absurdo* con las obras de teatro *Calígula* y *El Malentendido*, y dos meses antes del estreno de *A puerta cerrada* de Sartre. De hecho, Sartre fue uno de los personajes de la peculiar lectura dramatizada y *Le Désir* tiene unas inquietantes afinidades con *Huis Clos*. Hay que añadir a la lista del entorno intelectual de *Le Désir* a diversas personalidades. Repasemos quienes se encontraban en sendos encuentros.

– Personajes:

- Michel Leiris: Le Gros Pied (el gran pie)
- Jean-Paul Sartre: Le Bout Rond
- Raymond Queneau: L'Oignon (el cebollón)
- Jacques-Laurent Bost: Le Silence (el silencio)
- Germaine Hugnet: L'Angoisse grasse (la angustia gorda)
- Dora Maar: L'Angoisse Maigre (la angustia delgada)
- Zanie Campan (Zanie Aubier): La Tarte (la tarta)
- Simone de Beauvoir: Sa Cousine (su prima)
- Jean Aubier: Les Rideaux (el telón)
- Louis Leris: Les Deux toutous (los dos guau guaus)
- Asistentes sin papel escénico:
 - Brassai: reportaje fotográfico
 - Henri Michaux, Jean Cocteau, Jean Marais, Valentine Hugo, Poerre Reverdy, María Casares, Jacques Lacan: Espectadores

Una cuestión fundamental: el acontecimiento estaba presidido por el retrato de Max Jacob que Picasso había realizado en 1915. Y es que las lecturas dramatizadas, probablemente previstas con meses de antelación, se convirtieron en un homenaje a Jacob, que había muerto el campo de internamiento y deportación de Drancy cuatro días antes (el 15 de marzo) del peculiar estreno. Podría ser que ésta fuera para Picasso una de las primeras noticias fehacientes del horror de los campos de deportación, y apostaría por que el absurdo derivó entonces en estupor,⁸ exigiéndole la representación de lo irrepresentable a modo de homenaje y de exorcismo (procedimientos creativos frecuentemente aunados en él).

3. Una variación sobre el *Banquete* de Platón

Propongo que las razones de *El deseo pillado por la cola*, aunque ligadas a los acontecimientos de la época, los trascendían, según el modo habitual en el proceso creativo picassiano de la variación.⁹ *Le Désir* es, a mi entender, una variación del *Banquete* de Platón, muy especialmente señalado en los personajes de la *Angustia gorda* y la *Angustia delgada*.¹⁰ La pregunta del *Banquete* de Platón fue sobre el *Eros* intemporal; la de Picasso fue: ¿Qué hacer con el deseo en tiempos de absurdo y estupor?.

Lo que Platón estructuraba en una dinámica de banquete convivial, se convierte en *Le Désir* en el banquete del hambre, del frío y el deseo en tiempos de guerra. El tono es soez y *poulbot*, y hay guiños constantes a los intelectuales que en 1944 representarán o se relacionarán con la obra, especialmente a Sartre, a Lacan y a Bataille.

Es en el acto VI (que no tiene escenas) y en la voz de la Tarta donde se da de modo más vigoroso la clave de la variación picassiana:

LA TARTA–Sabéis he encontrado el amor tiene las rodillas despellejadas y mendiga de puerta en puerta sin un céntimo y pretende una plaza de revisor de autobús de barrio –es triste – pero anda y ayúdalo – se gira y te arría – pie grande ha querido poseerme y es él quien ha caído en la trampa – veis he tomado demasiado el sol – estoy cubierta de

⁶ Los detalles de las dos representaciones, así como la historia detallada del texto, su matriz creativa y sus representaciones, pueden seguirse en *Picasso. El deseo Atrapado por la cola*. Exposición en el Centro Cultural bancaja en Valendia octubre 2008–enero 2009, Círculo de Bellas Artes de Madrid febrero – mayo 2009. Fundación Bancaja, 2008.

⁷ V. Penrose, R., prólogo a su traducción del texto: *Desire caught by the tail*. London: Calder and Boyars, 1970.

⁸ V. Bozal, V., *El tiempo del estupor. La pintura europea tras la Segunda Guerra Mundial*. Madrid: Siruela, 2004.

⁹ V. Goodman, N., "Variations on variation, or Picasso back to Bach", *Reconceptions in Philosophy, and other Arts and Sciences*. Cambridge (MA): Hackett, 1988.

¹⁰ Coincido aquí con Kathleen Brunner, que defiende esta tesis en *Picasso Rewriting Picasso*. London: Black Dog Publishing, 2004.

ampollas – el amor –
 el amor – he aquí una moneda de ocho cuartos cambiádmela
 por dólares y quedaos las migas de pan de la calderilla
 – hasta la vista hasta nunca – feliz fiesta cumpleaños amigos –
 – buenas noches – buenos días – buen año – y adiós –

(se levanta la falda, enseña el trasero y salta
 riendo de un bote por la ventana a través de los
 los azulejos y rompe todos los vidrios)¹¹

El acto VI es el último de *Le Désir*. La escena transcurre en la cloaca–dormitorio–cocina–y–baño de la villa de las Angustias, y acaba con una palabra aislada grabada en una bola de oro que hace las veces de bomba: *Personne*. Sigue a las exclamaciones de los personajes que, con el brazo derecho en alto, se espetan unos a otros: “Tu, tu, tu (*Toi Toi Toi*)”. *Nadie* es culpable del absurdo y el estupor de la Guerra. Probablemente la última palabra de *Le Désir* lleve implícitos signos de interrogación.

4. Iconografías del absurdo y del estupor en la cocina

Picasso pintaba en el taller y escribía en la cocina. La escritura le resolvió –a veces– las iconografías de la sucesión. Curiosamente, para crearlas, la cocina no fue sólo un *lugar*, sino un *medio ambiente generativo*, algo así como una *matriz* fructífera contra partos abortados en lo estrictamente visual. Mucho tiene que ver esto con su exilio voluntario, con la *vuelta poética* al hogar y, a su vez, con la *revuelta política* contra la invasión de ese hogar por las fuerzas franquistas. Así, en su producción poética, más de la mitad de sus iconografías escritas refieren a la cocina, a la comida, a los alimentos o a los órganos gustativos. Lo que en algunos poemas son iconografías culinarias de la plenitud de un deseo enamorado (almibares y mieles), en *El deseo pillado por la cola* se convierten en iconografías culinarias del absurdo y el estupor (basura, podredumbres).

Dispondré a continuación la primera escena del tercer acto en una ficha que me servirá como dispositivo para la investigación artística sobre la incidencia creativa de las iconografías culinarias en los textos de Picasso, dado que esta escena constituye el texto central de referencia culinaria de *Le Désir*.

5. Conclusión: una ficha–dispositivo para la investigación artística

Esta ficha se propone como trata un primer ensayo para un prototipo de ficha que actuará como base para el estudio de todos los textos implicados en *Picasso: escrituras en la cocina*. Así que figura en esta comunicación a modo de “conclusión” porque cierra el texto, no porque pueda ofrecer unas tesis firmes respecto al tema a investigar.

	TÉRMINOS	METAMORFOSIS	IMAGEN FÓNICA	ELEMENTOS POIÉTICOS	IMAGEN VISUAL	SIGNO (Polisemia y asemia)
		La primera edición de <i>Le Désir</i> (1945) se realizó en la colección <i>Metamorphoses</i> de Gallimard		. Acto III escena I . Personaje: Pie Grande	Escritura regular	
TIEMPO	Una mañana o tarde antes de las 8.45 : “m'empêchent de prendre le train de 8 h 45” / –me impiden de tomar el tren de las 8.45 h					
ESPACIO	. Una cocina: “dans les architectures odorantes de la cuisine” –“en las arquitecturas olientes de la cocina”					

¹¹ Picasso escribía, tanto en francés como en castellano, con faltas de ortografía, a mi entender muchas veces pretendidas por su variación fónica. Ofrezco los textos tal como están en su versión original. Por otra parte, para la comprensión de los escritos y para no confundirlos con una suerte de “escritura automática” resulta imprescindible respetar el lugar donde Picasso rompe el verso o la frase, cuestión ignorada por las transcripciones o traducciones al uso. La traducción de los textos aducidos en esta comunicación forma parte de la traducción que estoy llevando a cabo de *Le Désir attrapé par la queue*. Respeto también la ausencia de signos de puntuación en el original.

<p>ICONOGRAFÍAS NO METAFÓRICAS PINTABLES O PINTADAS</p>	<p>. ragoût de mouton estofado de cordero</p> <p>. miroton (boeuf–miroton) Buey miroton</p> <p>. bourgignon (boeuf–bourgignon) bien fait un jour de bonheur plein de neige / – buey a la borgoñona muy hecho un día de felicidad pletórico de nieve</p> <p>. la cuisinière électrique a bon dos – la cocina eléctrica aguanta lo que le echen</p>				
<p>ICONOGRAFÍAS METAFÓRICAS PINTABLES O PINTADAS</p>					
<p>ICONOGRAFÍAS NO METAFÓRICAS NO PINTABLES</p>	<p>. ma cuisinière esclave slave hispano-mauresque et albuminurique servante et maitresse delaiée dans les architectures odorantes de la cuisine – mi cocinera esclava eslava hispano-morisca y albuminúrica sirvienta y amante diluida en las olorosas arquitecturas de la cocina</p> <p>. [de la cuisinière] la poix et la glu de ses considerations detachées – rien ne vaut son regard et ses chairs hachées sur le calme plat de ses mouvements de reine – ses sauts d'humeur ses chauds et froids farcis de haine ne sont rien au beau milieu du repas que le aiguillon du désir entre coupé de douceurs – desprendidas la cola y el pegamento de sus consideraciones no hay nada como su mirada y sus carnes picadas sobre la calma chicha de sus movimientos de reina — sus saltos de humor sus calores y fríos rellenos de odio no son más en plena comida que el agujijón del deseo entre cortado por las dulcerías¹²</p> <p>. – la chemise relevé de sa beaute¹³ – son charme chamarre amarré à son corsage et la force des marées de ses graces – secuent la poudre d'or de son regard sur les coins et les recoins de l'evier puant – des linges etendus à secher à la fenetre de son regard aiguisée sur la pierre à couteau de sa chevelure emmelée —et si l'harpe aeolienne de ses gros mots orduriers et communs</p> <p>. –la camisa dispensada de su belleza– su encanto carga amarrado a su corpiño y la fuerza de las</p>	<p>. la cuisinière électrique a bon dos – la cocina eléctrica a guanta lo que le echen [no metafórica pintable]</p>	<p>. esclave slave</p> <p>. detachées hachées</p> <p>. haine reine</p> <p>. entre coupé</p> <p>. son charme chamarre amarré à son corsage et la force des marées</p> <p>. les coins et les recoins</p>	<p>. répétition “regard”</p> <p>. aiguisée aiguillon</p>	<p>. detachées (la poix et la glu; les considerations) . le calme plat (sobre el plato frugal)</p>

¹² El original dice “entre coupé” en lugar de “entrecoupé”, a mi entender para permitir el juego de el “agujijón que entra” de manera “aguada” por las “dulcerías”. El término “douceurs” permite la doble acepción de “dulzuras” y “dulces (golosinas)”, significados que confluyen en “dulcerías”.

¹³ La expresión catalana “aixecar la camisa”, que viene a significar “tomar el pelo”, está implícita en la expresión “La chemise relevé”.

	mareas de sus gracias zarandean el polvo de oro de su mirada sobre los cantos y los cantones del fregadero maloliente – ropa tendida puesta a secar en la ventana de su mirada aguzada ¹⁴ en la piedra de afilar de su cabellera enmarañada — i si el harpa eólica de sus palabrotas groseras y comunes					
ICONOGRAFÍAS METAFÓRICAS NO PINTABLES	. la toile née au matin dans l'euf frais de son nu – la tela nacida por la mañana en el huevo fresco de su desnudo		. euf frais offre (oferta)			

Por razones de espacio, no se ha dispuesto las columnas correspondientes a la *tensión sucesión simultaneidad* y a las *claves del tránsito entre escritura y pintura*. Respecto a la primera, habría que considerar la performatividad implícita en el texto teatral, así como su representación; respecto a la segunda, hay que tener en obras pictóricas como *La Cocina de 1948* (Moma, MPP).

¹⁴ En francés, la expresión para abrir el apetito es “aiguiser l’appetit”; aquí se utiliza el adjetivo *aiguisé* aplicado a la mirada.

Jordà Bou, Damià.

Alumno de Doctorado en Artes: Producción e Investigación. Universitat Politècnica de València.

Sanmartín Piquer, Francisco Javier.

Profesor contratado doctor de la Universitat Politècnica de València.

Cultura audiovisual e imaginarios colectivos: El caso de las drogas en España.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Lenguajes audiovisuales, cultura social, drogas, reducción de riesgos.

KEY WORDS

Audiovisual languages, social culture, drugs, harm reduction.

RESUMEN

Esta comunicación se plantea como un estudio teórico dentro de la línea de investigación que relaciona lenguajes audiovisuales y cultura social. El principal objetivo es elaborar un análisis de las representaciones sociales del fenómeno de las drogas en España, a través de la máxima variedad de lenguajes, para describir la evolución de sus códigos de representación, la variedad de sujetos temáticos empleados y su importancia en la construcción del imaginario colectivo asociado a las drogas. Constituye una síntesis de la Tesis Doctoral que el autor ha realizado en este sentido, y se plantea como un extracto adaptado de tres casos de estudio concretos desde los que entender la metodología utilizada y, en cierta medida, algunas de las cuestiones observadas y las conclusiones alcanzadas.

ABSTRACT

This communication is intended as a theoretical study within the research that relates audiovisual languages and social culture. The main objective is to develop an analysis of the social representations of the drug phenomenon in Spain, through the widest range of languages, to describe the evolution of their codes of representation, the variety of thematic subjects used and their importance in building the collective imagination associated with drugs. It is a summary of the doctoral thesis that the author has made in this regard, and is presented as an excerpt from three specific case studies, in order to understand the methodology used and, to some extent, some of the observed issues and the conclusions reached.

CONTENIDO

Introducción

La forma en que entendemos las drogas no puede sino basarse en dos factores fundamentales. El primero es, obviamente, nuestra experiencia personal con ellas, bien sea directa o indirecta. Pero la segunda, quizá la que alberga más complicaciones y se nos escapa al control, es la percepción social y las diferentes representaciones que percibimos de este fenómeno, lo hagamos de forma consciente o inconsciente. Estas representaciones sociales cambian y oscilan con los tiempos, de forma que lo que en tiempos pudo estar muy bien visto, luego pasa a estar censurado, o viceversa. Las oscilaciones en el discurso social responden a varios factores

sociológicos, políticos y económicos; y la mejor forma de visualizar estas conexiones en las últimas décadas es a través de sus formas de representación en los medios de comunicación de masas.

La percepción social que se vincula al consumo de sustancias alteradoras de la conciencia, es determinada en base a ciertas formas de representación de este hecho cotidiano, desde los tiempos del relato mítico, hasta los *mass media*. Podemos decir por tanto que el fenómeno de la droga, y la percepción social que en cada momento histórico se tiene de él, viene indefectiblemente ligada a sus códigos de representación. Esta distorsión proyectada de la realidad, esas sombras que como en el mito de la caverna, se perciben en lugar del propio sujeto, constituyen uno de los más importantes activos en lo que se ha venido a denominar la construcción social del problema de la droga.

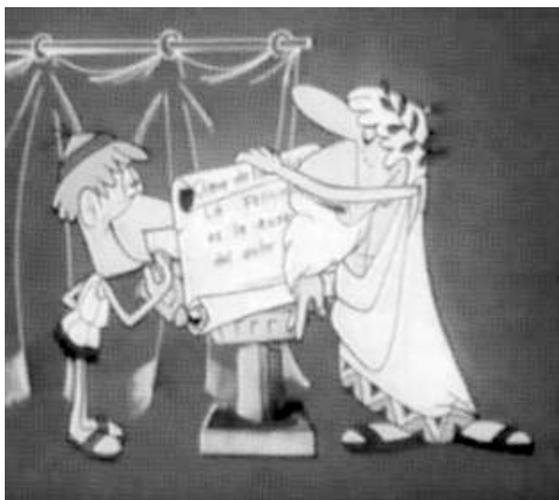
Eusebio Megías, actual director técnico de la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD), define el concepto de representación social como “el conjunto sistemático de valores, nociones y creencias que permiten a los sujetos comunicarse y actuar, y así orientarse en el contexto social donde viven, racionalizar sus acciones, explicar eventos relevantes y defender su identidad” (Megías, 2001). Teniendo en cuenta esto, podemos afirmar que el problema de la droga es una representación social construida desde los medios de comunicación, en la que el interés de solucionar el problema, o como mínimo, de aportar una visión completa, heterogénea y socialmente transformadora, no ha sido nunca una prioridad.

El objetivo de esta comunicación es mostrar de forma breve y sencilla la metodología que, pretendiendo ahondar en los referentes que a lo largo de las últimas décadas han construido ese imaginario colectivo de las drogas a través de los lenguajes audiovisuales, ha constituido el cuerpo central de la Tesis Doctoral titulada “**Vaselina en la lente. Las drogas en el imaginario audiovisual español (1960-2010)**”. Para ello, vamos a extraer tres casos de estudio que nos permitan entender esta metodología comparada utilizada en esta investigación, y que nos aporten una visión heterogénea al mismo tiempo que concreta y sintética.

La Felicidad es la ausencia del dolor

Caso 1- Publicidad: Calmante Vitaminado (1960)

El inicio de las emisiones de TVE da origen a un fenómeno que hoy entendemos como habitual, pero que en su momento constituyó una importante novedad: la publicidad audiovisual. En aquellos inicios del medio, sorprende la habitual utilización de técnicas de animación gráfica en los spots, generalmente de la mano de los prestigiosos Estudios Moro –aquellos que popularizaron a la Familia Telerín-. Destaca entre los primeros anuncios la abundancia de material relativo a fármacos que por entonces se publicitaba, casi siempre mediante los dibujos animados, algo que contrasta con la apariencia de seriedad científica que actualmente se acostumbra a emplear para incitarnos a comprar este tipo de productos. El popular Calmante Vitaminado, a base de ácido acetilsalicílico, que no era más que el primo ibérico de la internacional Aspirina de Bayer, era comercializado en nuestro país por la empresa Pérez Giménez. El principal ariete de la propaganda del producto se centraba en un concepto tan clásico –en el sentido más literal de la palabra– como la lucha contra el dolor. Los publicistas idearon una campaña protagonizada por un maestro helenístico que afirmaba categóricamente ante su alumno que “la felicidad es la ausencia del dolor”. Este recurso coincide en gran medida con la representación antigua de Asclepio, dios de la medicina, que según cuenta una de sus leyendas, fue fulminado por Zeus porque osó revelar a los mortales el secreto de las virtudes del opio (o adormidera), hasta entonces privilegio de los Olímpicos (Escohotado, 1989).



La relación que este spot establece entre el analgésico y los mitos históricos en torno al opio, puede resultar llamativa hoy en día. Sin embargo, en este referente radica una cuestión que se nos antoja mucho más reveladora: **Asumir que se puede combatir el dolor fácilmente con un producto moderno rompe con el tabú moral cristiano de que el dolor es un castigo que los pecadores deben soportar.** Esto establece un primer cambio de paradigma, en lo que respecta a los modos de consumo relativos a los fármacos, y que sentará las bases para la futura construcción social del problema de la droga. Esta campaña de Calmante Vitaminado ejemplifica a la perfección la proliferación de una cultura de intolerancia al dolor, es la síntesis de la tendencia a la curación tecnológica con fármacos, que hasta el momento no estaba en absoluto arraigada. Es especialmente rompedor si tenemos en cuenta que, en el momento histórico al que nos referimos, el colegio de médicos imponía serias restricciones a la hora de dispensar morfina por el hecho de considerarla adictiva. Además, existía el trasfondo moral de que el sacrificio tenía un valor, y estas prácticas farmacológicas transgreden el dogma de que es necesario asumir el dolor. Se trata del nacimiento en España de la llamada ideología biomédica, que pretende popularizar la idea de que la tecnología, en este caso farmacológica, es el medio más eficaz para solucionar nuestros problemas. Esta ideología biomédica es, no obstante, muy coherente con el *Status Quo*, pues en el fondo defiende que cualquier dolor -en el sentido más amplio de la palabra-, puede resolverse rápidamente con la aplicación de fármacos. Esto permite obviar todos los aspectos socio-culturales del dolor, del problema que nos atañe, en lo físico o en lo psicológico. Una ideología que en nuestros días es altamente dominante.

Destape, Quinquis, Drogas, Morbo

Caso 2: Cine // Juventud Drogada // 1977

La muerte de Franco trae como consecuencia en el cine un fenómeno bien conocido, el del “Destape”. El cine más popular celebra la permisividad de la desnudez en pantalla, y lo hace de una forma que en ocasiones roza el esperpento. Esto deriva en la proliferación masiva de un cine que el mundo anglosajón llamaría de “serie B”, en el que se busca el morbo con guiones pobres y bajos presupuestos, recurriendo para ello a temáticas sórdidas que empiezan en el erotismo pero terminan en la violencia, la delincuencia y, como no, la droga. La finalidad de toda esta cantidad de producciones cinematográficas es la rentabilidad comercial, al menos en su mayoría; pero tanto por su temática como por su exigua producción, con el tiempo irán ubicándose en categorías más bien *underground*.



En este contexto aparece ese subgénero que se ha venido a denominar *Cine Quinquis*¹, que contribuyó a fomentar la sensación de inseguridad y alarma social entre las clases medias y la sociedad “bien pensante”, pero que al mismo tiempo estimuló la mitificación de determinadas conductas entre algunos sectores de la juventud trabajadora y pequeño burguesa. Estas películas pretendían retratar

¹ Este término ha sido recientemente recuperado y emplazado en un contexto cultural inédito hasta el momento. Concretamente en una exposición titulada “Quinquis de los 80. Cine, prensa y calle”, comisariada por Amanda Cuesta y Mery Cuesta, y exhibida entre 2009 y 2010 en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, en La Casa Encendida de Madrid y en Alhóndiga Bilbao.

la realidad de los barrios periféricos de las grandes ciudades, -en los que proliferaba la delincuencia juvenil-, a través de unos relatos que, sin renunciar al dinamismo y la espectacularidad comercial, se adentraban casi de forma militante en la realidad del sujeto que retrataban, valiéndose de recursos tan sorprendentes como utilizar a los propios delincuentes como actores protagonistas -que para ello necesitaban en ocasiones de un permiso penitenciario-. El verdadero punto de inflexión para la creación del icono cultural *quinqui* llega en 1977, año en el que se certifica la primera muerte provocada por la heroína, y en el que el director José Antonio De La Loma estrena la exitosa cinta **Perros Callejeros**.

De La Loma fue el más representativo director de este subgénero, pero no fue el único. El mismo 1977 -año clave en la construcción social del problema de la droga- se estrenará otro film con un título premeditadamente escandalizador: **Juventud Drogada**, de José Truchado. Esta cinta -un tanto olvidada por la historia-, no se acerca tanto al subgénero *quinqui*, sino más bien a la pura *explotation*. En este caso el director dirige su objetivo hacia los jóvenes acomodados, alejándose del icono marginal, y toda la película esta envuelta de una atmósfera de excesos sexuales, pechos a raudales, crimen organizado, violencia y espectaculares jeringuillas (convertidas en el elemento icónico representativo del concepto “droga”). Este tipo de filmes que buscaban la provocación al amparo del destape y de la droga, sin más intención que el escándalo y sin ningún trasfondo moralizante -más que la obligada estigmatización interesada de algunas prácticas-, apenas conseguían provocar la reacción esperada en un segmento de público reducido, que difícilmente se veía identificado en esas pintorescas representaciones. Lo cierto es que pese al manido mensaje de “se empieza con el porro y te acabas convirtiendo en un adicto a la heroína que abandona a su familia”, la cinta es sorprendente por la poca vergüenza y la ligereza con la que mezcla conceptos. Fiestas psicodélicas, gimnasios de matones y karatekas, comunas hippies y una triple felación forzada precedida por primeros planos de los paquetes del trío de violadores, son algunas de las lindezas que nos regala. Es en definitiva un revelador ejemplo de ese cine de “serie B”, más dirigido a los amantes del terror y la acción (y el sexo, no lo olvidemos), que se servían de los absurdos tópicos de la droga para tejer inverosímiles tramas, y que poco o nada representaban la realidad social del fenómeno.

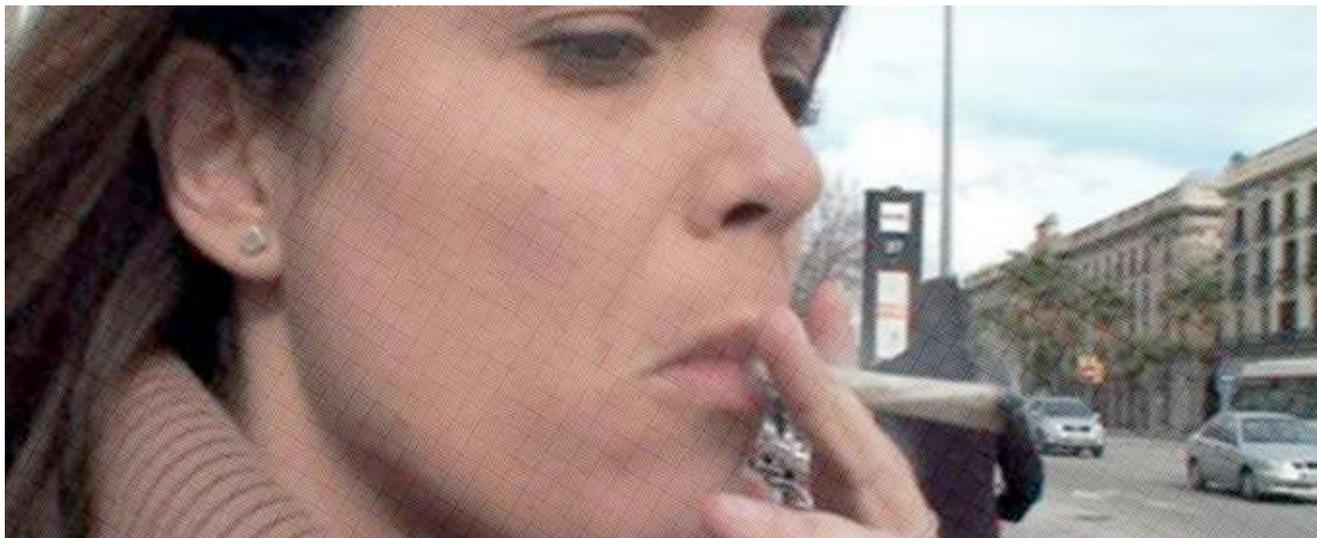
Yonquis en Prime-Time

Caso 3: Televisión // Callejeros y 21 Días // 2005

Con la llegada del siglo XXI se instaura definitivamente la llamada tele-realidad, termino que empezará a aplicarse para definir *talk-shows* o espacios relacionados con la “prensa del corazón”, que de hecho acabarán substituyendo a los valores del melodrama, de los que eran herederas las populares tele-novelas. Esta realidad melodramática empezará también a convivir con nuevas formas de sensacionalismo mercantilista introducidas dentro de los géneros de investigación periodística, bajo etiquetas como “periodismo de inmersión”. Desde su aparición, estos nuevos productos informativos o documentales prestan especial atención al concepto “droga”, pretendiendo representar un modelo de reportaje preocupado por aspectos sociales, aunque pronto se hará evidente que sistemáticamente se recurre a la provocación sensacionalista impuesta por puros criterios económicos. El referente que certifica la aparición de este nuevo subgénero es el programa **Callejeros** (2005, Molinos de Papel), emitido por la cadena Cuatro.

Este programa pregona un modelo de periodismo con “compromiso social”, en el que una pequeña cámara y un atrevido reportero se adentran en los barrios de grandes ciudades con el objetivo explícito de dar una versión “real” de la vida cotidiana a través del testimonio de sus vecinos. “La cámara se convierte en un personaje dramático, que quiere conocer historias y hurgar en los sentimientos de sus protagonistas. Su estilo de grabación imita a la vida misma, a través del plano secuencia, y consigue una gran identificación en los telespectadores, gracias al trato cercano de los reporteros” (Vázquez-La Hoz, 2012). Sin embargo, pronto descubriremos que ese “compromiso” vuelve a estar más ligado a los datos de audiencia que a la veracidad y el interés colectivo, así la impunidad y crudeza con la que se muestran situaciones relacionadas con el abuso de las drogas en nada contribuirán a un tratamiento del fenómeno que realmente ayude a evitar sus riesgos y reducir su mortalidad.

Pocos años después, esta misma cadena lanzará el referente “definitivo” de periodismo de inmersión: el programa **21 Días** (2009, BocaBoca, Cuatro). A grandes rasgos, el formato propone que una periodista dedique tres semanas integra a realizar algún tipo de actividad controvertida – como dormir en la calle o someterse a una estricta dieta- bajo el pretexto de que, viviendo la situación en sus carnes, podrá ofrecer una mirada más profunda de la situación. Como no podía ser de otra manera, el fenómeno de las drogas no se pasó por alto por alto en esta nueva apuesta de tele-realidad. En su tercera emisión, el 27 de marzo de 2009, la reportera Samanta Villar emite su experiencia de estar “**21 días fumando porros**”. El programa registró ese día su mayor dato de audiencia hasta el momento (18,3% de share, 2.292.000 espectadores), y en el global de sus cuatro temporadas solo sería superado por la emisión que le siguió, con lo que entendemos que esta entrega marca su punto álgido de popularidad.



Sin embargo las críticas no se hicieron esperar, especialmente por parte de asociaciones canábicas y personalidades partidarias de la legalización, aunque también por parte de críticos de televisión que advertían una alarmante manipulación disfrazada de objetividad. La más contundente de estas críticas fue la redactada como carta a la dirección del programa por parte de Martín Barriuso, presidente de la Federación de Asociaciones Canábicas (FAC) y que, curiosamente, ha sido eliminada de la mayoría de portales de internet que en su día la publicaron. En ella afirmaba que “el programa de la Cuatro fue una muestra clásica de manipulación y propaganda anti-drogas en el más rancio estilo. Se alteró el orden de los acontecimientos (el brutal coloccón holandés, por ejemplo, se produjo varias semanas antes de rodar el resto) y se eliminaron varios días de material grabado (como la visita a la asociación MACA de Barcelona) para que todo encajara en el guión preestablecido. Se suprimieron los mensajes políticos de las asociaciones canábicas y se dio un peso exagerado a un pequeño grupo de ex-adictos que no representan ni de lejos la realidad de la mayoría de quienes fumamos porros.” (Barriuso, 2009) Lo cierto es que partiendo de esta personalización de la experiencia, las conclusiones a las que se llegan son obviamente personales (valga la redundancia), basadas además en un consumo alarmantemente abusivo que poco o nada tiene que ver con la realidad cotidiana de la mayoría de consumidores, y que por tanto altera de facto esta realidad. Sin embargo, estas conclusiones se intentan universalizar y el programa termina con sentencias que parecen querer trascender el ámbito de la experiencia particular en el que se mueve el espacio, para convertirse en una especie de editorial o de moraleja.

Una breve conclusión

Con estos tres casos hemos pretendido mostrar una pequeña parte de lo que ha sido el método de investigación y de exposición de elementos realizado en la Tesis Doctoral anteriormente mencionada, y que se hará pública a mediados de este mismo año. El obligado trabajo de síntesis nos ha impedido mostrar otros ejemplos de producción audiovisual en los que el fenómeno de las drogas sí es tratado con veracidad, compromiso y un consecuente interés social. Sin embargo, nos vamos a permitir finalizar esta comunicación planteando una de las conclusiones generales alcanzadas al término de nuestra investigación, que obviamente ha sido más compleja y exhaustiva.

La construcción del imaginario colectivo de las drogas mediante los lenguajes audiovisuales, así como su modificación y posible evolución, está directamente vinculada con el contexto político bajo el que se desarrolla y gestiona el problema de la droga. En el caso concreto de España, este contexto se encuentra completamente condicionado por los “consensos” internacionales asumidos como Estado. No obstante, la inmensa capacidad de influencia que los lenguajes audiovisuales adquieren en la sociedad contemporánea les otorgan la incontenible capacidad de mostrar realidades incómodas, de proponer alternativas o de, simplemente, proporcionar información a la sociedad sobre aspectos de la droga que le son desconocidos. Sólo es necesario voluntad para hacerlo y determinación para romper con las imposiciones a las que obliga un discurso oficial y homogéneo sobre la drogas, que se encuentra cada vez más deteriorado y que exige nuevas formas de representación más cercanas a la realidad social. No obstante, esta sentencia constituye la definición de un punto de partida más que la de un objetivo alcanzado. Estableceremos aquí un punto y aparte en este proceso de investigación que nos ha permitido no sólo escrutar, sino también organizar, catalogar e interconectar centenares de manifestaciones fílmicas, televisivas y musicales, que han construido la historia de este país, en general, y en particular la de su forma de relacionarse, entender, sufrir y afrontar una controversia contemporánea internacional como el fenómeno de las drogas y sus problemas derivados.

FUENTES REFERENCIALES.

BARRIUSO, M. (2009). "21 días de estupidez y porros" <<http://www.f-enlace.org/index.php/actualidad/comunicados-informacion-enlace/368-ante-reportaje-emiti-do-cuatro-21-dias--fumando-porros>> [Consulta: 14 de septiembre 2014]

BOCABOCA. (2009). *21 días fumando porros*. Madrid: Cuatro. (Programa de televisión)

DE LA LOMA, J.A. (1977). *Perros Callejeros*. Madrid: Films Zodiaco/Profilmes. (Película)

ESCOHOTADO, A. (1989). *Historia general de las drogas*. Madrid: Espasa.

MEGÍAS, E.(dir.) et al. (2004). *La percepción social de los problemas de drogas en España*. Madrid: FAD Fundación de Ayuda contra la Drogadicción.

MOLINOS DE PAPEL, MEDIAPRO. (2005). *Callejeros*. Madrid: Cuatro. (Programa de televisión)

ROMANÍ, O. (1999). *Las drogas: Sueños y razones*. Barcelona: Ariel.

TRUCHADO, J. (1977). *Juventud Drogada*. Madrid: Amanecer Films. (Película)

Laguillo Abbad, Clara.

Investigadora - Beca FPI, Universitat Autònoma de Barcelona, Departamento de Filosofía, grupo de investigación "Experiencia estética e investigación artística: aspectos cognitivos del arte contemporáneo" (FFI2012/32614).

La multitemporalidad en las performances del siglo XXI. Consideraciones acerca de lo simultáneo.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Directo, Diferido, Simultaneidad, Mediación, Performatividad.

KEY WORDS

Lived, Deferred, Simultaneity, Mediation, Performativity.

RESUMEN

¿De cuántas maneras vivimos el tiempo desde que tenemos tecnología a nuestro alcance? ¿Qué supone ontológicamente asistir a propuestas artísticas que combinan directo y diferido?

Tras la invención del *live-feedback*, vinculado al giro performativo de los 1960 que discurre en paralelo al desarrollo del vídeo y de nuevas herramientas de comunicación, podemos hablar de una tendencia hacia la hibridación de prácticas que superponen acción performativa y registro.

La combinación de registro y emisión en directo abre una noción de lo simultáneo inédita, tanto técnica como conceptualmente. Un tipo de experiencia 'multitemporal' que combina escenificación y mediación y que transmuta los problemas que se han asociado a 'lo mediado', generando cambios en el terreno de lo visible y lo perceptible.

Propuestas performativas digitales como *Exmachina* de Robert Lepage ponen sobre la mesa la cuestión de la experiencia multitemporal. En ellas se mezclan vídeo, sonido, performance, danza e interpretación y el espectador se ve obligado a mantener la atención en diversos estímulos y temporalidades superpuestas. La tecnología posibilita la vivencia de una narratividad múltiple del presente en vivo y el presente mediado e intervenido, que, por analogía, trasciende las fronteras entre el arte y la vida, y genera contenido y sentido por sí sola, creando una vivencia conjunta entre performers, artistas y público.

Este texto propone, pues, la revisión de la noción de simultaneidad, y pivota sobre tres ejes: la asunción de una nueva forma de mediación desde la concepción del *live-feedback*; el cuestionamiento desde la perspectiva tecnológica de la idea de *multitemporalidad*; y el reflejo de todo ello observable en ciertas producciones artísticas vinculadas a las artes performativas.

ABSTRACT

What ontological implications are conveyed by the simultaneous perception of live and recorded experiences? In how many different ways do we experience time?

After the invention of "live-feedback" in the sixties, we can speak of growing trends towards hybridization of overlapping actions and recordings. This phenomenon is one of the consequences of the performance turn in the sixties that took place simultaneously with video art and new media development.

Overlapping recordings and live broadcasting opened up an unknown sense of simultaneity, both technical and conceptual. A kind of multitemporal experience that combines staging and mediation, and that generates changes in the visible and perceptible fields.

Performative and digital proposals found in artistic companies such as *Exmachina* [founded by Robert Lepage] are drawing the attention to these kind of multitemporal experiences. Their team handles video, image, sound, performance and dance, and the audience have to pay attention to multiple stimuli and different temporalities. Technology makes the experience of multiple narrativity in live present possible and the performance is similar to real life, and creates a collective action done between performers, artists and audience.

This text suggests rethinking the concept of 'simultaneity', and is structured in three main ideas: acknowledging a new way of mediation since 'live-feedback' was invented; 'multitemporal' analysis from a technological perspective; and the repercussions of both phenomena in art, especially focusing on some cross-disciplinary practices of performance art.

CONTENIDO

Esta comunicación se centra en el interés que puede suscitar la percepción del tiempo en la actualidad, en vista del nivel de tecnología que poseemos, estableciendo una relación entre la percepción temporal y la tecnología. Apunta en particular a la noción de simultaneidad analizada desde algunas prácticas performativas de la contemporaneidad. La tesis de fondo busca pensar cómo la incorporación tecnológica ha generado y genera cambios en la percepción del tiempo, y en consecuencia, también en su concepción.

La **preocupación por el tiempo** es tan antigua como la humanidad misma. Todos los grandes pensadores de la historia han investigado y/o cuestionado el tiempo, y a pesar de ser una inquietud compartida, el consenso se ha dado en muy escasas ocasiones. En 1984, el sociólogo Norbert Elias en su publicación *Sobre el tiempo* expresaba "*hoy sigue sin definirse el status ontológico del tiempo. Se reflexiona sobre ello, pero no se sabe muy bien de qué tipo de objeto se trata*". Entre las cuestiones clásicas relacionadas con el tiempo y la temporalidad, a menudo está el hecho de tratarse de una dimensión difícilmente asible por dinámica y cambiante. La conciencia del devenir y la finitud, o su relación con la contingencia, están entre las muchas preguntas que rodean la noción de *tiempo*.

Debido al hecho de que la tecnología tiene un papel fundamental en esta propuesta, será inevitable hablar de **mediación**. Porque a pesar de estar bien aceptado que percibimos la realidad a través de medios de diversa índole, cuando éstos implican un dispositivo tecnológico, la mediación va acompañada de una sospecha. Sospecha ante lo que nos llega, porque sus características técnicas implican que la relación con la realidad está en cierta medida intervenida, y ello puede involucrar elementos y procesos de los cuales no tenemos constancia.

Para poner en relación la percepción del tiempo en nuestra era tecnológica, con la mediación y la sospecha ante ella, se van a usar las nociones **vivido y diferido**. Porque asistir a algo *en vivo* es experimentar de forma directa en el presente y respondiendo a un ahora. Y las experiencias *en diferido* ya son el rastro de algo pasado e irrepitable, y sólo accedemos a ellas mediante dispositivos de registro, inicialmente mecánicos, y posteriormente también digitales.

Herencias: sobre el tiempo en la Modernidad

Antes de ponernos a hablar de la percepción actual del tiempo, y en particular de la simultaneidad, conviene revisar algunas ideas sobre el tiempo propias de la Modernidad. Ello contribuirá a verificar qué hemos heredado y qué nociones son aportaciones exclusivas de nuestra era.

Entre las múltiples consecuencias de la mecanización y el desplazamiento de la atención sobre la producción propias de la Revolución Industrial, se cuenta la estandarización mundial de la hora para la regulación de los horarios del ferrocarril, el transporte marítimo y la comunicación por telégrafo. La difusión del reloj de bolsillo a finales del siglo XIX es un buen indicador de este fenómeno. Y aquí se ubica la introducción de la noción de **tiempo productivo**, cuya otra cara de la moneda es una nueva concepción del tiempo no productivo que se manifiesta en expresiones como *tiempo perdido*. El tiempo desde entonces ya no transcurre, sino que se invierte en actividades eminentemente lucrativas.¹

¹ No cabe duda: el tiempo es oro en el XIX porque está directamente relacionado con la producción de mercancías. En el cálculo de su valor hay que tener en cuenta, además del coste de las materias primas y de las instalaciones, el salario de los obreros, que se decide en función del precio por hora trabajada. De ahí que la historia de las luchas obreras se centre, entre otras cuestiones, en torno al número de horas de trabajo a la semana

La racionalización conllevó, así, una percepción de uniformidad, homogeneidad e irreversibilidad. Y en este contexto fueron las nuevas tecnologías de representación del momento como la fotografía, la fonografía o el cine, las que contribuyeron a su nueva conceptualización (DOANE, 2002).

Una de las consecuencias de esta cosificación moderna del tiempo es su consideración como fragmentación en unidades, planteada mediante la noción de **instante**, y que llevó implícita una obsesión por su definición y representación. Una prueba de ello es el interés renovado por las Paradojas de Zenón, o, en el otro lado de la misma cuestión, las cronofotografías de Étienne-Jules Marey y los experimentos fotográficos de Eadweard Muybridge.

En términos materialistas, esta obsesión por la cuantificación del tiempo y su reducción a divisiones estáticas puede ser leída como un retorno al atomismo, donde la definición del tiempo pasaría por el análisis de su tamaño, su forma y hasta su número.

¿Fue la aparición de medios de representación mecánica como la fotografía, la fonografía o el cine, detonante de esta concepción de fragmentación del tiempo? ¿O el desarrollo de estas tecnologías posibilitó una representación del mismo que en cierta medida legitimaba este intento de definición del instante? Porque, de alguna manera, la idea de instante quedaba perpetrada por el espejismo de tiempo detenido que posibilitaba el disparo fotográfico.

Sea como fuere, ello entraba en contradicción con una idea previa con la que convivió durante la Modernidad: el tiempo es un **continuo indivisible**.

Porque efectivamente resultaba y resulta difícil concebir realmente la divisibilidad e inmovilidad vinculada a la noción de instante, de la Modernidad hemos heredado también la concepción del tiempo como dinamismo genuino, que admite de una forma más natural la idea de simultaneidad.

Así, lo cierto es que hoy bebemos de una **doble concepción temporal** que, a pesar de venir gestándose en los periodos anteriores, se fue definiendo de una forma más evidente tras las implicaciones socio-culturales y económicas que trajo la Revolución Industrial y, finalmente, se acabó afianzando en la Modernidad. Así pues, de un lado el tiempo como una consecución lineal de instantes; y del otro, el tiempo como un continuo donde se producen superposiciones permanentemente. Esta disyuntiva entre continuidad y discontinuidad se manifestó en las reflexiones sobre el continuo de Peirce, sobre las de Bergson acerca de la duración, se relaciona con la memoria, según Freud, está presente en Proust y Joyce, y también en el concepto de *shock* de Benjamin, por poner unos cuantos ejemplos. En todas ellas, el punto de partida era una necesidad de visualización del tiempo, y por lo tanto, una vinculación con su representabilidad.

La tesis que sostengo en esta comunicación, parte de la presunción de que la **tecnología del momento**, y en concreto la fotografía y el cine, jugaron un **papel crucial** en esta doble concepción. Y mi contribución más esencial en este punto es que, de los dos medios que mejor desarrollaron el propósito de representar el tiempo, cada uno asistió una de las dos visiones; esto es, la fotografía alimentó la idea del tiempo lineal basado en la consecución de instantes; y el cine, la de la concepción del tiempo como un continuo de superposiciones.

La idea de simultaneidad está, desde mi punto de vista, presente en ambas formas de acceso a la temporalidad. En el caso del instante, por una conciencia de que éste puede acoger diversas experiencias al mismo tiempo; y en el del continuo, porque sin abstracciones divisionales, la conciencia acepta mejor la idea de una experiencia múltiple.

Siguiendo esta lógica, si en parte el concepto de simultaneidad es diferente hoy, lo es por la **hibridación** en la práctica artística de esta doble noción moderna del tiempo que hemos heredado: porque cuando la foto, vinculada al instante, y el vídeo, heredero del cine y asociado con la duración, están en combinación, generan experiencias de simultaneidad con un mayor grado de complejidad.

Hibridación y multitemporalidad

La hibridación de medios es, pues, una pieza clave en el análisis de la percepción contemporánea del tiempo contemporáneo si se piensa desde la noción de simultaneidad que a su vez se apoya en la conciencia de la mediación tecnológica. Y parte del sentido lo adquiere cuando se piensa en relación a dos fenómenos propios de los años sesenta y setenta del siglo XX de los cuales no puede dissociarse: de un lado, el giro performativo en las artes, y del otro, la invención y el uso del *live-feedback* en prácticas artísticas.

En los años sesenta la performance entra en la escena artística de forma definitiva y ello conlleva el desplazamiento del interés del objeto al proceso de creación. En paralelo discurre el desarrollo del videoarte, hecho que implica una convivencia y una retroalimentación de la performance hacia el vídeo y viceversa desde los orígenes de ambas disciplinas. A pesar de ello, la dos prácticas encarnan esa dupla aparentemente antagónica planteada al inicio: la de las experiencias en vivo y las experiencias en diferido.

Las implicaciones filosóficas de la entrada en escena de la performance en el arte deben leerse desde la fascinación por la contingencia y lo efímero y la contingencia, también heredada también de la Modernidad, y que, ante la existencia y el desarrollo de un medio de

registro cinético y ágil como el vídeo, ilumina una tensión epistemológica entre una urgencia de inmediatez y una necesidad de permanencia. Tensión que ha ido *in crescendo* desde entonces hasta hoy.

Pero, como ya se ha planteado al inicio, la mediación asociada a dispositivos mecánicos y/o digitales como la fotografía y el vídeo, va acompañada de una sospecha, la de la posibilidad del engaño, que forma parte, parcialmente, de una lenta aceptación de la limitación del cuerpo humano y sus sentidos. Esta sensación de engaño se alimenta también de las investigaciones sobre lo instantáneo más arriba mencionadas (Muybridge, Marey, etc) porque, si se acepta su existencia de alguna manera se asumen pérdidas perceptivas entre un instante y el siguiente.

Por ese motivo resulta fundamental en este contexto **la invención del *live-feedback*** a finales de los sesenta, a partir de la cual la combinación de registro y emisión en directo desarticula la presunción de engaño, transmutando los problemas asociados a la mediación, y abriendo una noción de lo simultáneo inédita, tanto técnica como conceptualmente. Un acceso a lo diferido en tiempo real que genera cambios y ampliaciones en el terreno de lo visible y lo perceptible, y desplaza el foco de nuevo hacia la experiencia vivida y, sin embargo, mediada.

Y en la tendencia hacia la hibridación de prácticas que superponen acción performativa, registro y emisión en directo que se dio a partir de los sesenta, una de las piezas que resulta paradigmática es la titulada *Live/Taped Corridor (1970)*² de Bruce Nauman, donde el artista alude a diferentes temporalidades: por un lado, el tiempo vivido y el diferido, por el otro, lo simultáneo, lo mediado, lo real y hasta lo (proto)virtual. Y ofrece, así, un tipo de experiencia que voy a llamar a partir de ahora **experiencia multitemporal**.

En el momento de concepción de esta obra, considerada también performativa, Nauman estaba interesado por los límites biológicos del organismo humano y tenía especial interés en lo mecánico. En este contexto, en *Live/Taped Corridor* el artista desaparece y deja el lugar de construcción/creación de la pieza a los asistentes a la misma³. En su recorrido por la videoinstalación, éstos viven el espacio en presente, y también desde la mediación, gracias a las cámaras en sistema *live-feedback* ubicadas en uno de los extremos del pasillo, al inicio del mismo. El primero de los dos monitores situados al final de la misma retransmite una imagen del pasillo vacío, simulando un tiempo irreal, por detenido, diferido y, por lo tanto, sospechoso; el segundo, retransmite en directo el recorrido de los asistentes, pero como la cámara se halla al inicio del recorrido, la retransmisión tiene algo de alienante, pues los propios visitantes se alejan de sí mismos a medida que se acercan a los monitores.

Esta propuesta de Nauman resulta paradigmática porque es una instalación (proto)digital interactiva, en la que la tecnología del *live-feedback* genera en los asistentes una experiencia que combina múltiples temporalidades simultáneamente, tanto reales como mediadas, sin por ello dejar de cuestionar, por un lado el dispositivo de registro, y por el otro, los límites de la biología humana.

En este punto probablemente sea necesario preguntarse ¿qué supone ontológicamente percibir lo multitemporal? ¿Y con qué grado de naturalidad tenemos hoy incorporado este tipo de experiencia hoy?

Aunque realmente no existe una respuesta concreta a estas dos cuestiones, sí se pueden plantear algunas reflexiones en torno a ellas. De entrada, percibir lo multitemporal implicaría experimentar **diversas temporalidades simultáneamente**, como las sugeridas en la pieza escogida de Nauman.

El concepto de simultaneidad de alguna manera lleva implícita la idea de instante, puesto que para que algo ocurra a la vez, implica que está inscrito en un lapso temporal, y éste debe ser al menos cuestionado o aceptado como tal.

Si partimos de su aceptación, es un lugar común que la idea de *instante* no puede desvincularse del momento histórico en el que se problematiza. Ello explica que antes de la Revolución Industrial el tiempo no transcurriera de la misma manera a nivel perceptivo. O que nuestros relojes actuales, asociados a nuestros teléfonos inteligentes, digitales y sincronizados vía satélite con el resto del planeta, nos permitan dar la hora con un nivel de exactitud inconcebible hace tan solo un cuarto de siglo, cuando nuestros relojes de pulsera daban una hora bastante exacta, pero fluctuante en minutos. Por lo tanto, aceptamos que la percepción del concepto de instante en nuestro caso se relaciona con la tecnología en algún sentido, que a su vez nos proporciona la mayor velocidad alcanzada jamás en distancias, procesos y transmisión de la información. Porque la realidad es que no vivimos sin tecnología en ninguno de los ámbitos de nuestra existencia.

Dicho esto, y sin la necesidad de definir qué es exactamente un instante hoy, una experiencia multitemporal inscrita en él, sea de la naturaleza que sea, no existe sin alguna forma de intervención o mediación tecnológica.

² Fecha de la primera versión, porque la instalación fue repetida en numerosas ocasiones a partir de 1970

³ He puesto cuidado en la elección de esta palabra, "asistente", porque son ellos quienes hacen la pieza, en la medida en que la completan. Las nociones de espectador y visitante no valen ya

En consecuencia, la propuesta es aceptar que vivimos a diario experiencias multitemporales, y plantearlo como una tendencia hacia una mayor capacidad de atención de diferentes estímulos simultáneamente. En caso de que dicha tendencia pueda verificarse, desde mi punto de vista surge la siguiente pregunta: ¿en qué medida esta asimilación progresiva de multiestímulos, asistida por la mediación tecnológica, puede llegar a inscribirse en nuestro ADN cultural, es decir, el adquirido? Y la pregunta queda lanzada, sin encontrar respuesta aún, porque plantearla implica pensar en la modificación de acceso al conocimiento, que, más allá de la reflexión filosófica, tendría también implicaciones pragmáticas.

Y queda de lado, de momento, la revisión exhaustiva de los elementos que diferenciarían las experiencias multitemporales artísticas y vitales, que es en definitiva la revisión de una pregunta clásica en el arte: la de su vinculación o desvinculación con la vida, aunque en parte ya se haya dado una respuesta.

Performatividad en el siglo XXI

Volviendo de nuevo al terreno definido por la simultaneidad, la multitemporalidad, la tecnología y el arte, las prácticas performativas de nuestro siglo son las representantes artísticas idóneas para pensar en todo ello, porque se trata de propuestas que en sí mismas se construyen en torno a la temporalidad.

¿Son diferentes respecto a las performances de los inicios? En esencia, no hay diferencias estructurales entre las performances de hoy y las de los sesenta y setenta. Como ya ocurría entonces, tienden de forma natural a la hibridación y, por extensión, fagocitan en muchas ocasiones la mediación tecnológica, en parte porque como propuestas evolucionaron en paralelo e influenciándose permanentemente entre ellas. Pero resulta estéril hablar de una forma tan general de una práctica que se define por su amplísima casuística, de manera que en este último tramo la atención se centra en algunas compañías de teatro concretas que, desde finales de los noventa y hasta hoy, realizan producciones que ya no son solo dramáticas, sino que trabajan a base de híbridos performativos y tecnológicos, generando interesantes experiencias en vivo y en diferido, de simultaneidad y multitemporalidad.

La compañía [Exmachina](#) fundada en el año 1994 en Francia por el dramaturgo, actor y escenógrafo Robert Lepage (Québec, 1957), realiza producciones que mezclan vídeo, sonido, performance, danza e interpretación, además de escenografías técnicamente complejas. Sus propuestas obligan al espectador a mantener la atención en diversos lugares espaciales, mezclando temporalidades. La audiencia vive el directo y el diferido simultáneamente, y la tecnología posibilita vaivenes en el tiempo y en el espacio, y genera sentido y contenido por sí sola. El espacio escénico se convierte en el lugar de la experiencia compartida, de una doble narrativa del presente en vivo y el presente mediado, que, por analogía, trasciende las fronteras entre el arte y la vida.

En [Zulu Time](#) (1999), por ejemplo, el público vivía un frenesí de sonidos sintetizados, destellos de luz, mezcla de vídeo y la aparición de acróbatas y contorsionistas, que explicaba la historia de personajes que comparten la noción de trayecto, tránsito, cambio de estatus y transformación. Y se escenificaba todo en un entorno tecnológico que posibilitaba la significación de varias percepciones de la realidad al mismo tiempo. Una pieza sobre la ubicuidad, que hacía uso de diversos medios de registro, manipulación y reproducción en combinación con experiencias en directo.

Propuestas similares son las de la [Fura dels Baus](#), donde el fenómeno escénico y los experimentos tecnológicos desdibujan las fronteras entre disciplinas, generando experiencias de una realidad extendida a través de la virtualidad derivada de la mediación tecnológica.

También está el trabajo de la [Agrupación Señor Serrano](#), fundada en 2006 por Álex Serrano, donde el escenario deviene laboratorio de interacción, y se tematiza la relación con el tiempo -en contenido y forma- mediante propuestas articuladas a partir de proyecciones a gran escala de sucesiones de acciones basadas en la manipulación en tiempo real, registradas, y transformadas en la realidad y en la virtualidad.

§

En conclusión, tres colectivos que exploran los mecanismos de la percepción a través de una hibridación de medios con lenguajes performativos, y que definen hoy experiencias estéticas, múltiples y simultáneas, en las que, como vivencias de la temporalidad, la tecnología se revela constituyente y constitutiva de la obra de arte. Un tipo de experiencias que, desde mi punto de vista, abre las puertas de la multitemporalidad, y que definen, a través de lo vivido y lo diferido, una parte de nuestras formas de acceso a y comprensión de la realidad.

FUENTES REFERENCIALES.

- CROSBY, Alfred W. *La medida de la realidad. La cuantificación y la sociedad occidental 1250 - 1600. Crítica, 1998.*
- DOANE, Mary-Ann: *La emergencia del tiempo cinematográfico. Modernidad, contingencia y archivo. CENDEAC, Murcia, 2012.*
- ELÍAS, Norbert: *Sobre el tiempo. FCE, Madrid, 1989.*
- FLUSSER, Vilém: *Hacia una filosofía de la fotografía. Editorial Trillas, México, 1990.*
- GROOM, Amelia (Ed.): *TIME. White Chapel Gallery-The MIT Press, Colección Documents of Contemporary Art, Londres, 2013.*
- SCHULTZ, Margarita: *Filosofía y producciones digitales. Alfagrama, Buenos Aires, 2006.*

Larrea Jorquera, María Carolina.

Profesor Asistente, Pontificia Universidad Católica de Chile, Facultad de Artes, Grupo de Grabado y Fotografía.

Enseñanza, praxis y creación del papel hecho a mano desde la mirada de Oriente.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Washi, geidō, práctica y enseñanza del arte, papel hecho a mano, naturaleza.

KEY WORDS

Washi, geidō, teaching and art practice, papermaking, nature.

RESUMEN

Este estudio presenta una reflexión sobre el sentido que ha tenido la práctica del arte del papel hecho a mano, desde una perspectiva histórica como testigo del desarrollo de la cultura del hombre, a través de su transmisión por todo Oriente, gracias a los viajes realizados por los monjes budistas en su difusión del Dharma; y desde una perspectiva de la práctica del arte tomada desde nuestra experiencia de taller como una forma de abordar la vida, como búsqueda de conocimiento y como proceso de creación.

Ambas visiones nos conducen al mismo punto de encuentro, el Geidō, o la vía del arte tradicional del budismo Zen; camino que se basa fundamentalmente en el proceso, cuyo origen se encuentra en la transición del Taoísmo al Budismo (del Tao al Do), y que se va recorriendo sin tener como objetivo final el resultado, sino el conocimiento de la propia naturaleza que progresivamente se va abriendo al aprendiz a través de la práctica disciplinada de un arte, de la mano de un mentor o maestro.

Desde este recorrido, vamos exponiendo diversos aspectos que involucran el arte del papel hecho a mano, focalizándonos principalmente en el arte del *washi* o papel japonés, que engloba los aspectos más característicos de esta vía con una profunda base espiritual y filosófica, como es la observación, la transformación de la naturaleza y el sentido meditativo que contiene su práctica; y lo llevamos al ámbito de la educación superior para proponerlo como método de observación, aprendizaje y conocimiento del arte del papel y de todo arte vinculado íntimamente con la naturaleza.

ABSTRACT

This study presents a reflection on the meaning in the the art of papermaking practice, from a historical perspective as a witness of the development of human culture, through its transmission across East, thanks to the trips made by Buddhist monks in spreading the Dharma; and from the perspective of the practice of art taken from our workshop experience as a way to approach life as a quest for knowledge and a process of creation.

Both views lead us to the same meeting point, the Geidō, or the traditional way of art of Zen Buddhism; path that is fundamentally based on the process, which is originated in the transition from Taoism to Buddhism (the Tao to Dō), and that walks without having as ultimate goal the result, but the knowledge of our own nature that progressively is opening to the apprentice through the disciplined practice of an art, by the hand of a mentor or teacher.

From this course, we will expose various aspects involving the art of papermaking, focusing mainly on the art of washi, or Japanese paper, which encompasses the most characteristic aspects of this pathway with a deep spiritual and philosophical basis, as is the observation, the transformation of the nature and the meaning containing meditative

practice; and took them to the field of higher education to be proposed as a method of observing, learning, and knowledge of the art of papermaking and all the arts intimately linked with nature.

CONTENIDO

Introducción

Hace ya varios siglos que el papel en Occidente, ha sido utilizado como materia prima para innumerables funciones que ha facilitado la vida en sociedad. Ahora si nos trasladamos hacia el lejano Oriente, el papel además cumple un rol importante en la vida religiosa, sirviendo de puente hacia el universo de lo sagrado y lo inmaterial, participando de la vida espiritual del pueblo, que se manifiesta diariamente en los templos y santuarios de China, Tíbet, Corea y Japón.

Si tomamos conciencia de la historia y desarrollo del papel, veremos que toca disciplinas muy diversas como la historia, la filosofía y la religión, además involucra nociones básicas de botánica y el cuidado del medioambiente, participa de la economía y del arte en las diversas culturas que han desarrollado este oficio y que se refleja en su manera de percibir y vivir la vida.

Desde esta perspectiva histórica y a través de un largo camino de aprendizaje y práctica personal en el arte del papel hecho a mano, iniciado en 1994, se nos hace necesario reflexionar sobre el sentido e importancia que ha tenido la práctica de este arte y oficio como manera de abordar la vida, como búsqueda de conocimiento y como proceso de creación.

Durante este tiempo, hemos notado además un cierto cambio en el modo de apreciar y observar nuestra propia práctica de taller, dedicada de manera exclusiva a la elaboración de papel japonés (*washi*), en un acto tan simple como necesario, como es el hecho de tocar, conocer, transformar y emplear una materia prima que después de 20 años es tan parte de nuestra existencia como lo son nuestras manos.

A partir de nuestra instrucción y luego de un largo entrenamiento hemos sido testigo y participante de la relación circular que se manifestó por primera vez ante nuestros ojos en el momento en que pudimos sentir que finalmente nuestra práctica se integraba al movimiento del cuerpo y que tanto recursos externos como internos se hermanaban en uno solo, sin mediar separación entre ellos. Desde aquí marcaremos el inicio del proceso creativo y lo instalaremos como práctica activa del arte, para transformarse en una puerta a la percepción de nuestra propia naturaleza a través del conocimiento de la naturaleza del material, ahondando además en sus beneficios como método de generar y transmitir conocimiento.

Esta forma de caminar en la práctica del arte es conocida en Japón como *geidō*, o la vía del arte tradicional del budismo *zen*, una vía que supone el aprendizaje de una destreza involucrando la práctica regular de un arte, en un largo camino de instrucción y que toma gran parte de la vida de un discípulo y la dedicación de un maestro.

***Geidō*, la vía del arte tradicional japonés**

El concepto *geidō* está compuesto de dos términos, que luego de analizarlos es necesario armonizar para comprender su sentido más profundo¹. Es decir, que si tomamos el primer sonido *gei*, que significa arte o las artes a secas y el segundo sonido *dō*, que corresponde al camino y que para el budismo es "la vía o el camino que requiere una esforzada práctica ascética"², al unirlos cobra el sentido de un largo aprendizaje en una disciplina o arte a través del ejercicio perseverante y paciente.

El *geidō* está ligado al arte más antiguo del Japón y va más allá de un concepto estético; está relacionado a un desarrollo de los sentimientos, comprende además un sentido ético del arte, valorando más el proceso de creación que su resultado³ y es aquí en donde justamente bajo la visión de esta práctica del arte, se genera a través de los sentidos un silencio mental y un corazón gozoso y tranquilo, una vía que nos conduce hacia el conocimiento de sí mismo, que es el objetivo de la práctica. "Esta persona es el hombre verdadero en toda su desnudez que entra y sale a través de los sentidos"⁴. Con esto se quiere demostrar que a través del *geidō*, la consciencia es simultáneamente intuición y experiencia estética.

Esta vía se va experimentando a través de la práctica que progresivamente se va abriendo al aprendiz hacia el conocimiento de su propia naturaleza. Para iniciar este camino es necesario encontrar a un mentor que no sólo significará recibir el conocimiento técnico de un arte; el maestro logra reconocer nuestro espíritu como discípulos y nos transmite un conocimiento introspectivo. Nos entrena en una práctica regular de cuerpo y espíritu, a través de una disciplina específica que nos saca de nuestro ego, nos comunica y nos relaciona con nuestro entorno en el momento presente.

El *geidō*, es seguido tanto por monjes budistas como por artistas; es una vía que significa un largo camino de instrucción y práctica caracterizado por un estrecho contacto con los materiales, con el conocimiento de su naturaleza y con la relación que se establece en nuestro cuerpo al manipularlos. Dicho contacto producido por el ejercicio regular de un arte, causa impresiones que nos pueden llevar a una experiencia estética de auto conocimiento conocido como *kenshō*, definido como la capacidad de ver nuestra propia naturaleza a través de la naturaleza de los materiales.

Las artes que conforman tradicionalmente el *geidō* son la poesía, la caligrafía, la pintura y las artes marciales, y en su sentido más esencial está contenido en la vía del té o *chadō*, cuyo origen como ceremonia se remonta a la época de los samuráis, y que concentra toda la atención en el presente, como momento único e irreplicable en la experiencia estética del auto conocimiento. Las bases del *geidō* se encuentran en los ideales estéticos del budismo *zen* y en sus orígenes en el *Tao*⁵, desde donde emerge el concepto de camino o vía, como una manera de abordar una vida de aprendizaje relacionada con la ética y la estética y que conforman un camino de vida.

El oficio del papel en la vía

El oficio del papel fue transmitido por todo Oriente de la mano de los monjes budistas que viajaban con frecuencia a India, a través de la ruta de la seda, en busca de libros para ser traducidos⁶ y para visitar lugares sagrados. También peregrinaban a tierras vecinas llevando de la mano todos los oficios aprendidos en el monasterio durante su instrucción. Así también junto a la transmisión del *dharma*, enseñaron a elaborar papel, tinta en barra y la construcción de pinceles, con la misma dedicación que dieron a sus otras tareas. Por este motivo esta instrucción posee un tono filosófico en su origen e influye en el carácter que toma la práctica, así como también la gran mayoría de las artes vinculadas a la naturaleza que se caracterizan por poseer un profundo sentido místico. Tal vez esta misma manera, influyó en quienes recibieron estas enseñanzas, conformando una tradición cultural y una manera más espiritual de considerar también todos sus oficios, en donde la observación es un factor fundamental para el aprendizaje. Desde esta perspectiva, el arte del papel se ve incluido en esta forma de trabajo, ya que en su proceso de elaboración podemos ver representado un claro ejemplo de la práctica relacionada a la vía del arte tradicional en su tono meditativo, en su relación con la naturaleza (con sus ciclos de nacimiento, desarrollo y muerte) así como también en su método de trabajo.

Al contactarnos con el antiguo proceso del papel japonés, *washi*, fuimos conducidos hasta las puertas de un saber milenario encontrado en el Oriente profundo, basado principalmente en la observación de la naturaleza, que al poco caminar nos situó delante de un mundo lleno de significados en su método de aprendizaje. El conocimiento del papel nos ha servido de puente para conectarnos con su naturaleza más esencial y principalmente la práctica del oficio, ha sido el camino más seguro para adquirir una destreza no sólo en el arte de su elaboración sino como disciplina de trabajo en nuestro proceso creativo.

A partir de nuestra experiencia de creación, nos vamos sumergiendo cada vez más en la esencia del papel como objeto de estudio en sí mismo, al ir desvelando poco a poco tanto sus características físicas observables en las obras, como el significado que va tomando la experiencia de trabajar en cada etapa de su proceso y conocer sus diferentes estados, desde la corteza hasta verla hecha una delgada lámina de papel. Atender a los sonidos, texturas y consistencias del material, así como también a los factores ambientales, son señales que gradualmente se van afinando a través de la intuición⁷, desarrollada por la práctica regular y por una profunda conexión con aquello con lo que estamos trabajando.

Nuestro ser original que es parte de la naturaleza que nos rodea y nos inunda, está formado de la misma esencia que todos los seres en diversos órdenes. Nuestra naturaleza es nuestra intuición sin mediar explicación racional, sino la certera fluidez de movernos en el mundo siguiendo su ritmo, que es el nuestro también, sin intervenir sino fluir en ella hasta llegar a sentir la no dualidad o la integración con ella. “Cuando se entra en la naturaleza, nuestra naturaleza se eleva” dice el profesor Tokugo Uchida⁸, durante su conferencia en el seminario internacional “La educación de los sentimientos a través de la experiencia estética y el arte” realizado en Santiago de Chile, en el año 2010.

La práctica del proceso y técnica del *washi*, se ha dado de manera natural como nuestro campo de meditación activa, transformando el oficio en un modo de apreciar las artes y en un camino de vida. El acto mismo de la práctica ha creado una conexión con la naturaleza más esencial del papel y la nuestra, de manera que no existe una separación entre ambas. Tanto objeto como sujeto forman parte de la misma naturaleza, y es a este fenómeno de integración lo que llamamos una práctica de relación circular.



Figura 1. La autora en el taller preparando el bastidor para formar las hojas de *washi*

Este camino es un aprendizaje para arrancarse las viejas formas de mirar, y desde el exterior habrá que meterse dentro y reconocer nuevamente quiénes somos y cómo estamos percibiendo cuando vemos. Significa también eliminar la división entre el objeto y el sujeto empleando un término budista llamando *funi*, que significa no-dualidad⁹, y que alude además a un cierto anonimato del artista que ejecuta, para dar notoriedad a la experiencia del hacer. Esta vivencia de comunión con la herramienta y el material, es la experimentada en el arte del papel y finalmente nos condujo hacia este camino, es decir, desde la experiencia en la práctica de taller, nos sumergimos en su filosofía, sirviendo de base para una disciplina de trabajo y un método de transmisión del oficio. Soetsu Yanagi al respecto de la práctica, dice: “El maestro papelerero no escarba su personalidad en cada hoja, ni tampoco buscaría glorificar su papel ni mejorarlo. La belleza del *washi* es una belleza anónima. No hay ego en el papel”¹⁰. Humildad, entrenamiento y perseverancia son las bases de la práctica y no olvidar que pasamos gran parte de nuestra vida como aprendices. “Cada maestro papelerero debe ir constantemente a través de la iniciación del significado esencial en su trabajo. Cada vez que él hace el papel, es el primer hombre que hace papel, y cada nueva hoja es su primera hoja”¹¹.

El papel (hecho a mano) en la educación

La fase de aprendizaje para un papelerero no se acaba nunca, pues siempre está la inquietud y el deseo de ahondar en nuevas experiencias de conocimiento. Sin embargo, llega un momento en que se hace necesario también el compartir las experiencias y enseñanzas que hemos recibido con tanta generosidad. En el mundo de los papeleros es habitual esta apertura para comunicar nuevos descubrimientos e investigaciones para el beneficio de aquellos que están empezando o bien para complementar los conocimientos de los que ya están hace tiempo comprometidos con el arte del papel hecho a mano.

Traspasar los conocimientos recibidos del maestro o mentor, sumado a las propias experiencias recogidas en este largo camino de instrucción e investigación, permite preservar esta práctica artística e inspirar a nuevas generaciones a aprender y experimentar por sus propias manos la transformación de una planta en una hoja de papel; comunicar el rol que éste ha tenido en la historia, transmitir de primera mano las experiencias recibidas de los maestros del Japón, y enseñar las posibilidades expresivas que el papel lleva intrínseca en su materialidad, para un estudiante se transforma en un aprendizaje muy significativo.

Una vez enseñadas las bases del proceso del papel, como metodología y trabajo de campo, los alumnos se expresan libremente en sus proyectos de creación, como el camino de instrucción e integración comentado bajo el concepto de no-dualidad. Muchos se sorprenden de ver que las técnicas y habilidades adquiridas en el taller de papel, pueden ser aplicadas en un amplio rango de disciplinas. Aquí los alumnos no sólo aprenden sobre la naturaleza, sino también sobre la paciencia, la atención y la humildad durante la práctica.

Desde esta perspectiva nos acercamos de manera práctica a nuestra propuesta de un trabajo de taller desde el punto de vista del aprendiz oriental. Aquí su labor comienza con el aprendizaje de la construcción de herramientas, trabajos grupales para aprender a ceder, oír y compartir un mismo espacio de limpieza, de observación y paciencia. Sobre todo esto último que finalmente cede ante la ansiedad de tomar como objetivo del taller el resultado final en un papel, y cuando entienden que lo más importante será el proceso de aprendizaje que experimentan durante el semestre, y que logren soltar la mano ante lo que la naturaleza de la fibra les ofrece. De esta manera se podrá renovar la mirada e integrarla a una metodología de trabajo más silenciosa y receptiva.

A través de más de 10 años de enseñanza del oficio del papel en el espacio universitario, modificando metodologías pero no contenidos, se ha ido dando un especial énfasis a la valorización de la experiencia y en el desapego del resultado, para apreciarlo como una consecuencia de todo el proceso experimentado. Así queda lo más importante, aquello que nos podemos llevar a cualquier sitio y que reside en nuestra mente, en la memoria del cuerpo, del movimiento y de lo manipulado.

Aún cuando el taller de papel sólo dura un semestre, al menos esperamos sentar las bases para aquellos que se sientan inspirados y puedan continuar en la práctica, en la que debemos advertir que se debe tener voluntad, paciencia y humildad, dando un pequeño vistazo a los caminos que han andado los aprendices de Oriente, específicamente en Japón, en donde un aprendiz debe probar su real vocación durante un período de 2 años, estando a prueba y haciendo trabajos menores en el taller de su maestro. Aquí también intentamos recuperar la instrucción más individual y sus desafíos hacia un hacer silencioso, como manera de aquietar la mente y centrarnos en el trabajo presente, sin perder el sentido de comunidad y colaboración.



Figura 2. Alumna del taller de papel trabajando en la formación de hilo del *washi* que han elaborado. Escuela de Arte Pontificia Universidad Católica de Chile. Santiago, Chile. 2005 Larrea

La labor del maestro es darle alas al aprendiz, pero al mismo tiempo mostrarle la existencia de la tierra, pues es necesario acercarse humildemente a lo nuevo para que se nos revele, para que podamos conocerlo verdaderamente en toda su dimensión y se establezca un contacto verdadero.

Conclusiones

El *geidō*, nos pone en alerta en el momento presente como una práctica de meditación activa y nos conduce para que una vez aprendida la técnica y el método, lo integremos al resto de movimientos de nuestro cuerpo de manera que éste constituya un olvido consciente y se transforme en un movimiento fluido y parte integral de la rueda que comprende el proceso creativo. De este modo el artista puede vivenciar de manera más consciente todos los elementos que involucran el proceso de creación, y experimentar de manera intuitiva la transformación de los elementos que van conformando la totalidad de la obra.

Las artes que conforman el *geidō* tienen como elemento en común la búsqueda del abandono y el olvido de sí mismo, para dar paso a la esencia original del practicante de manera que éste sea un vehículo por el cual se exprese la máxima belleza del arte que practica, alejado de toda pretensión y artificiosidad.

Desde la mirada del *geidō*, el proceso de creación como vía de auto conocimiento y de toma de consciencia corporal, nos proporciona un espacio de percepción en el que logramos experimentar la integración de nuestra naturaleza con la naturaleza del trabajo que estamos haciendo. Esto se ve más enfatizado cuando tomamos un arte tradicional perfectamente ejecutado, llevándolo hacia nuestro propio lenguaje para insertarlo en el terreno del arte contemporáneo.

Hay un mirar ecológico en el papel japonés muy anterior a la aparición del concepto de ecología. Es la sabiduría del hombre de la tierra. No del que ha estudiado sino del que ha vivido en ella en contacto directo, que la conoce porque la toca, la cuida y la observa, sin tener consciencia de ese acto de manera intelectual, sino que de manera intuitiva porque se siente parte de ella, y se relaciona con la misma humildad con que la tierra generosamente se le ofrece.

A través de la práctica personal del arte del papel, tomamos consciencia de ser un instrumento más de la cadena que conforma este proceso, a través del cual desarrollamos nuestra obra y que una vez fuera, cobra vida propia. Comprender este fenómeno es un buen ejercicio para el apaciguamiento del ego.

Detenernos a reflexionar, para llevar a cabo este trabajo, ha sido fundamental para valorar todos estos años de experiencia práctica, de manera de poder trazar la siguiente ruta tanto en nuestro desarrollo plástico, como en nuestra labor docente, Así como también tender nuevos puentes y ampliar las redes de conexión con otras disciplinas, pues consideramos fundamental la necesidad de difundir de manera responsable este arte milenario para su preservación y desarrollo.

NOTAS

1. FLEITAS, Carlos *La Belleza de lo Efímero*, 2004
http://e-ducativa.catedu.es/50011008/sitio/upload/La_belleza_de_lo_efimero.pdf
19/04/2015, 10:56 hrs.
2. FLEITAS, Carlos *El Arte Japonés y la belleza de lo Efímero*, 2004, p.5.
3. FUJITA, Haruhiko *The Way of Arts or Ethics in Aesthetics*, 2003
http://www2.eur.nl/fw/hyper/IAA/yearbook/iaa7/fujita_haruhiko.pdf
13/05/2009- 9:35 hrs.
4. SUZUKI, Daisetz T. *El Zen y la cultura japonesa*, Paidós Orientalia, Barcelona, 1996, p.17.
5. Los monjes taoístas tradujeron el dharma budista, y durante los inicios del budismo en China, hasta se confundían entre ellos. Ambas corrientes filosóficas comparten muchos puntos de vista y es desde el Tao, que se da paso al Dao, para llegar finalmente al dō, que significa camino o vía en japonés.
6. La traducción de los *sutras* demoró 8 siglos con más de 1500 títulos.
7. RUNES, D. (1985) *Diccionario de Filosofía*, Grijalbo, Barcelona, 1985, p.259
El significado filosófico para intuición está definido como la aprehensión directa e inmediata de sí mismo por el sujeto conocedor de sus estados conscientes, de otros espíritus, del mundo externo, de los universales, de los valores o de la verdad racional.
8. Tokugo Uchida, PhD en Estética y PhD en Historia del Arte, vicedirector del Museo de Bellas Artes de Moa en Atami, Japón.
http://ceija.bligoo.cl/content/view/746803/Seminario-japones-La-educacion-de-los-sentimientos-a-traves-de-la-experiencia-estetica-y-el-arte.html#.VTJoMWQn_Gc
9. SASTRE, Daniel *La Idea de Belleza según Yanagi Sōetsu*, 2008
<http://www.ugr.es/~feiap/ceiap2v2/ceiap/capitulos/capitulo12.pdf>
19/04/2015, 11:07 hrs
10. HUGHES, Sukey *Washi, the world of japanese paper*, Kodansha International, Tokio, 1978. p.116 *“The Papermaker does not carve his personality into every sheet, nor would doing so glorify his paper or improve it. The beauty of washi is an anonymous beauty. There is no ego in paper”*.
11. HUGHES, Sukey *Washi, the world of japanese paper*, Kodansha International, Tokio, 1978. p.150 *“Each papermaker must constantly go through the initiation of essential meaning in his labor. Every time he makes paper he is the first man to make paper, and every new sheet is his first sheet”*.

Latorre Romero, Amparo.

Cultore della materia in Storia dell'arte contemporanea. Dipartimento di Storia dell'arte e spettacolo. Sapienza Università di Roma.

La utilización del cuerpo abyecto. De la mujer real y virtual en el arte.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte, cuerpo, abyecto, mujer, virtual.

KEY WORDS

Art, body, abject, woman, virtual.

RESUMEN

Nunca una sociedad se había visto tan inmersa en perseguir estereotipos corporales y de éxito, más allá de la ética, comprendida y aplicada hasta ahora. Acrecentada, aún más si cabe, con el sentido de pertenencia a un cierto tipo de estética corporal e ideológica.

Se observa en el cuerpo el anhelo de la comunicación verdadera, el entendimiento y la pertenencia a un mundo que pone continuamente espejos delante del cuerpo. Consideramos, en este caso, el cuerpo como enemigo, que no queremos que sea observado o plasmado de ninguna de las maneras.

La relación de la mujer con la abyección es extrañamente contradictoria: se lleva mal con el cuerpo materno, pero no así con la idea de ser madre. Este concepto se explica particularmente bien en el libro Poderes del horror, de Julia Kristeva. Para ella, la comida es el objeto -abyecto- oral que se opone al yo, la relación de uno mismo con los otros.

El objetivo de esta comunicación es reflexionar sobre la utilización del cuerpo abyecto de la mujer real y virtual en el arte.

ABSTRACT

Never a society had been so immersed in stereotypes and pursue personal success, beyond ethics, understood and applied so far. Increased even more if possible, with a sense of belonging to a certain type of body and ideological aesthetics.

It is observed in the body the yearning for true communication, understanding and belonging to a world that continually puts mirrors in front of the body.

We consider, in this case, the body as an enemy, we do not want to be seen or captured in any way.

The relationship of women with abjection is strangely contradictory, takes wrong with the mother's body, but not with the idea of being a mother. This concept is explained particularly well in the book Powers of Horror, Julia Kristeva.

As she points out the food is the oral -abject- object opposes me, the relationship between oneself and others.

The aim of this paper is to reflect on the use of the abject body of real and virtual women in art.

CONTENIDO

Virtual, (del latín virtus, fuerza, virtud). Que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente, frecuentemente en oposición a efectivo o real. Es aquello que tiene existencia aparente y no es real.

Real, (del latín res, rei, traducible por cosa), un concepto filosófico, psicológico y epistemológico con diverso grado de relación con el concepto coloquial de realidad. Real es aquello que existe de manera verdadera o auténtica. Lo real pertenece al plano de la realidad.

El cuerpo en el arte, como estudio es un tema muy vasto, que conviene delimitar y definir en las investigaciones para poder ahondar sin perderse en sus anfibiologías. Es nuestra conexión con el mundo:

«El cuerpo es y será la medida en la comprensión del mundo que nos rodea sin importar la evolución en los medios y sus nuevas tecnologías en continuo cambio. Su tarea parece consistir en brindar el primer paso en el principio organizador del conocimiento individual de cada ser humano. Las preguntas que la semiótica se ha planteado en consecuencia van en estrecha relación con la concepción signíca y textual que parte del cuerpo en tanto que proceso de lectura sensorial y patémica en primera instancia, y ética y cognitiva en una fase ulterior, que daría respuesta a la transformación de la sentencia *sensu ergo sum*, en una pregunta».¹

El “siento luego existo” de Hume, en oposición al “cogito ergo sum” - “pienso luego existo” de Descartes. La capacidad de sentir del cuerpo es una de sus características que sin duda nos acercan a lo real.

«“El cuerpo” es, en realidad, una abstracción; hay cuerpos de mujeres y de ancianos, cuerpos seropositivos y cuerpos que se rentan a la luz de las nuevas tecnologías de la reproducción. [...] la otra lección o al menos constatación es que las identidades personales y colectivas están o son necesariamente encarnadas.»²

Considero oportuno explicar que el concepto, de abyección para después aplicarlo a su máxima representación en el cuerpo de la mujer.

La abyección, según Kristeva, es: “lo que perturba identidad, sistema y orden. Lo que no respeta bordes, posiciones, reglas.”

¿Qué podemos encontrar más semejante a esta definición que el cuerpo de la mujer gestante?

Tanto espacial como temporalmente, la abyección es la condición en la cual la identidad se encuentra perturbada, donde se produce un colapso del significado.

¿Sería posible aunar el terror, el cambio, lo interno-externo, el placer-el dolor, las fantasías, los miedos, los fluidos, la materia, la expansión-la retracción, la inserción-la expulsión, cuerpo conquistado y cuerpo abandonado, duelo por separación y existencia fuera del cuerpo?

La respuesta sería que todo esto se podría contener en un cuerpo gestante, madre omnipotente capaz de contener dos sexos: masculino y femenino. La Diosa Madre, *reine sprache*, lengua pura, lengua madre.

En ese cuerpo, he estado yo. Compartir una coidentidad, simbiosis, díada, fusión, mezcla con otro cuerpo tan cercano como lejano, la primera morada.

El niño abandona el cuerpo de la madre cuando nace. Es una acción traumática. A la vez que real.

Sin embargo cuando la imagen de la mujer y su cuerpo abyecto que es el tema en el que nos ocuparemos en esta comunicación quedan plasmadas en el arte, sobre todo en el S. XXI observamos representaciones: estereotipadas, construidas, sublimadas, forzadas.



Ilustración 1.

Cantantes virtuales llenan estadios en Japón, como el holograma virtual, llamada cantante de pop Hatsune Miku, con su *Dilidala* (Eva's Polka). Miku es un programa informático.

En sentido estricto, es sólo la primera voz de la heroína de una serie de Vocaloid2 Character Vocal Series, publicada el 31 de agosto de 2007 por Crypton Future Media. La 'voz' de Miku fue creada basándose en la voz de la actriz japonesa Saki Fujita.

¹ Olavarría, María Eugenia. *Cuerpo(s): sexos, sentidos, semiosis*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones, 2010.

² Bähler, Ursula y otros. *El cuerpo figurado. "Tópicos del Seminario 16"*. México: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, 2006, p. 146.

Quién hubiera pensado, creo que ni siquiera el creador de la holografía Dennis Gabor, que una de sus criaturas sustituiría a un ser humano en el escenario.

El discurso es que se está realizando la apropiación de un cuerpo visualmente, que no se cansa, no se lamenta, no tiene límites.

Pero al mismo tiempo es totalmente manipulable, adaptable, cómodo, manejable, adulterable, maleable.

De ese modo la grandeza moral y ética del cuerpo se desvanece como entidad de medida y conocimiento del mundo. Entra en conflicto claramente con la tipología abyección de Kristeva.

Al fenómeno que asistimos es a la regulación del cuerpo, convirtiéndolo en un símbolo y apartándolo de la realidad. Estamos creando un tótem, en terminología freudiana, con sus tabúes, tratando de borrar sus fragilidades, su condición de mamífero, su pragmatismo.

Queremos crear un cuerpo emancipado de nosotros mismos y bajo nuestro control, ¿no es acaso un reflejo de la crisis de la medicina y la sociología y sus vanos intentos por controlarlo?

La abyección es crónica, no se puede borrar y no es una afección.

Eso sí que difiere de la visión hedonística y libertaria que quiere ofrecer la sociedad. Chris Shilling, en su libro "The Body in Culture, Technology and Society" además de especificarnos claramente que el cuerpo tiene unas connotaciones adquiridas, especialmente en la sociedad occidental, nos explica cómo las sociedades construyen el género del cuerpo para poder entenderlo y clasificarlo mejor.

El cuerpo tiene una identidad propia además de una identidad social. La interdependencia social de los cuerpos está unida irreductiblemente a la identidad personal.

El cuerpo es mutante y cambiante; todos los días nacen y mueren miles de células. Existe una clara demarcación entre el cuerpo social y el cuerpo natural.

El individuo filtra y racionaliza las reglas para vivir en sociedad.

Louis Wirth decía que la enfermedad de una persona solo podía ser entendida en un contexto social completo. Para Gabriel Marcel: yo soy mi cuerpo, que es mi principal sentido de posesión y control. Desde la perspectiva foucaultiana, la medicina y la sociología van unidas; la sociología del cuerpo es fundamental en el estudio médico. El cuerpo no es objeto ni instrumento. Para Sartre el cuerpo es nuestro contacto con el mundo. La posesión de un cuerpo a pesar de sus problemas es una rutina esencial de identificación y separación de personas.

Como decían los romanos, persona perpetua, pero los esclavos no eran dueños de su cuerpo, lo era su señor. Persona ficta-persona universalis- una persona compuesta de varias. Sociológicamente y filosóficamente se ha dado por supuesto que el cuerpo es un organismo inanimado. (Es una discusión a menudo recurrente). Pronto se desmonta esta teoría, por ejemplo, en la época medieval el rey tenía dos cuerpos: uno real y corruptible, y otro ficticio e inmortal. El cuerpo sagrado e inmortal del rey garantizaba la unidad y la continuidad de la sociedad.

Sin embargo, un ataque al rey era sobre su persona y sobre toda la sociedad. Esto también se aplica a los héroes: mítica es la leyenda del Cid, que a lomos de Babieca ganaba batallas muerto. Los cuerpos femeninos son muy fuertes: producen alimento, sangran y no mueren.

Desde un punto de vista sociológico es normal que una persona tenga dos cuerpos, porque el cuerpo es una entidad y un signo. El cuerpo ha sido dominado desde siempre por la sociedad a la que ha pertenecido y por el credo, sea cual fuere. En la religión católica, por ejemplo, en el Génesis el Señor le dijo a la mujer: «Mucho te haré sufrir en tu preñez, parirás hijos con dolor, tendrás ansia de tu marido y él te dominará.»

El cuerpo de la mujer encarna y personifica el cuerpo del dolor, ese cuerpo en espera para el dolor mayor que será el parto. Es un cuerpo sexuado, tiene aquellas características que le pertenecen a su condición. La menstruación forma parte de la identidad del cuerpo femenino. Y en la sociedad occidental patriarcal se toma esto como partido para clasificar a la mujer. En cuanto esta cesa en su papel procreador, la sociedad la aparta del esquema de cuerpo útil.

Citando el título de un capítulo del libro de Pilar Pedraza titulado La bestia más bella:

"Ese ser mamífero que continuamente está renovando su sangre, representación por antonomasia de vida y muerte.

Una imagen absolutamente dicotómica, un ser que pierde sangre y no muere; todo un misterio de su condición humana".

Esta complejidad está ligada indisolublemente al cuerpo de la mujer. Este fenómeno biológico se convierte en un significante de diversidad con un significado de sintomatología abyecta, la cual no es muy prolífica representacionalmente.

Este signo de diversidad está unido culturalmente a una sucesión de intentos de ocultación.

"La Máquina de Menstruar simula el dolor y el sangrado promedio de cinco días de menstruación humana". Es decir, calcularon, unos 80 mililitros.³

³[en línea], http://www.revistaenie.clarin.com/arte/maquina-menstruar-arte-dolor_0_431956984.html (Consulta: 13/02/2013).

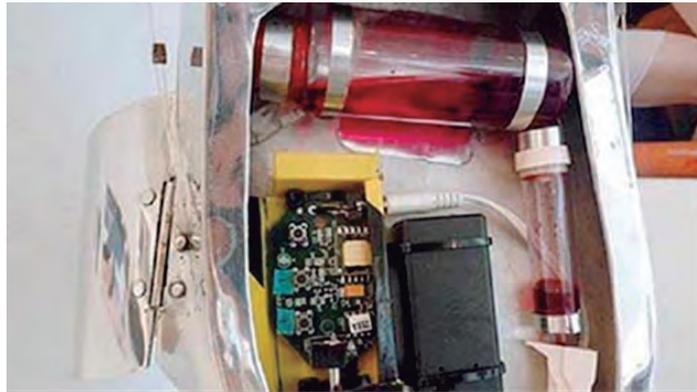


Ilustración 2.



Ilustración 3. La artista japonesa Hiromi Ozaki
Da lugar a la autorreferencia por parte de artistas femeninas.



Ilustración 4. Imágenes de la performance de Carolee Scheneemann Interior Scroll (1976).⁴

⁴ Kim, Painter. Menstruation: Cycle of pain or creativity? USATODAY (Consulta: 6/10/2007). [en línea], http://usatoday30.usatoday.com/news/health/painter/2007-06-10-yourhealth_N.htm (Consulta: 13/02/2013).

Extrae de su vagina un rollo, manifestando el simbolismo del cuerpo femenino. Siempre tras el anhelo de ser interpretado, estudiado, escuchado.

La idea fundamental que encierra el concepto de la abyección es que sirve para cruzar los límites, jugar con las prohibiciones, más concretamente, la transgresión.

La abyección es humana, en su función corporal lo abyecto regula y sostiene. Se deshace de lo sobrante y permite que el cuerpo viva. Es polifacética e inabarcable. La perspectiva es diferente según se observe a partir de su presente histórico o a partir de una evolución todavía inacabada.

Es cíclico, repetitivo y paradójico. Así, el cuerpo de la mujer embarazada es su máxima representación, la mujer madre omnipotente capaz de contener dos sexos: masculino y femenino, a pesar de que se ha considerado a la mujer biológicamente frágil, con el cuerpo i Socialmente se acepta la construcción de un cuerpo irreal. Es un cuerpo simbólico lejos de enfermedades y bajo las presiones de la inserción frente a la sociedad y al sueño de la dominación jerárquica, además del poder/placer de las sociedades tecnológicas. Volviendo a la idea del ciborg de los 70 y 80, un cuerpo transhumano y modular, sin dolor, híbrido, interfaz, la bioingeniería entronca con la idea del límite corporal. Pues el ciborg se sitúa en la parcialidad, la perversidad. No es nada inocente, ni el lenguaje, ni el comportamiento social hacen una separación convincente.

Con respecto a la cientificidad del cuerpo humano tiene puntos de ruptura. Es el resultado de fronteras transgredidas, fusiones poderosas y posibilidades infinitas. Es una apostasía del mito y la identificación, una lucha de fronteras entre ciencia ficción y realidad social. Este concepto se explica muy bien con la teoría del "biopoder" de Michel Foucault. Imperfecto y construida de los desechos del hombre.

Por ello entendemos que la utilización del cuerpo de la mujer abyecto tanto real como virtual en el arte sigue siendo una readaptación antifóbica de combinaciones infinitas, tantas como el arte en sí mismo.

FUENTES REFERENCIALES

Bibliografía

BÄHLER, Ursula .El cuerpo figurado. "Tópicos del Seminario 16". México: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, 2006.

FOUCAULT, Michel. Tecnologías del yo y otros textos afines. Pensamiento Contemporáneo. Madrid: Paidós, 1990.

FOUCAULT, Michel. Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas. Madrid: Siglo XXI, 2006.

FOUCAULT, Michel. Una lectura de Kant. Introducción a la antropología en sentido pragmático. Siglo XXI, 2009.

KRISTEVA, Julia. Powers of horror. Ann Essay on Abjection. New York University Press, 1982.

MILLER, Alice. El cuerpo nunca miente. Tusquets Editores, 2005.

MILLER, William Ian. Anatomía del asco. Madrid: Taurus, 2000.

OLAVARRÍA, María Eugenia y otros. Cuerpo(s): sexos, sentidos, semiosis. Buenos Aires: La Crujía Ediciones, 2010.

PEDRAZA, Pilar. Bella, enigma y pesadilla. (Esfinge, Medusa, Pantera).Tusquets Editores, Ensayo, 1991.

SHILLING, Chris. The Body ans Social Theory. London: Sage Publications, 1993.

SHILLING, Chris. The Body in Culture, Technology and Society. London: Sage Publications, 2005.

SHILLING, Chris. Embodying Sociology: Retrospect, progress and prospects. London: Blackwell, 2007.

Sitografía

Kim, Painter. Menstruation: Cycle of pain or creativity? USATODAY (Consulta: 6/10/2007).

[enlínea],http://usatoday30.usatoday.com/news/health/painter/2007-06-10-yourhealth_N.htm (Consulta: 13/02/2013).

Lisbona, Luis.

Espacio e identidad. Identidad en relación a la cultura de redes.

TIPO DE TRABAJO:

Comunicación

PALABRAS CLAVE

Espacio, lugar, identidad, Internet, Net Art .

KEY WORDS

Space, place, identity, Internet, Net Art.

RESUMEN

Cuando abordamos el tema de la relación entre espacio e identidad deberíamos hablar sobre la diferencia entre espacio y lugar, mientras el espacio puede definirse como una porción de tierra no transformada por la acción humana, un residuo vacío, en cambio el lugar ha pasado a ser algo que va más allá de la materialidad que el término sugiere debido a la implicación de experiencias emocionales e interactivas. Podríamos definir a los lugares como contenedores de identidad mediante el diálogo con la alteridad, uniéndonos a lo histórico que logra adquirir un carácter espacial. La existencia de estos lugares de contenido simbólico se han puesto en entredicho debido a la aparición de una ciudad virtual que es un decorado que propicia el trabajo, la circulación y el consumo. En base al resultado de mi investigación sobre diferentes espacios de la esfera pública he podido constatar las diferentes transformaciones que se han efectuado dentro de la misma, al reflexionar como el espacio público moderno tal y como lo conocíamos se está transformando en un instrumento mercantilista y de consumo, adoptando las lógicas del modelo hegemónico. Es en este punto cabe preguntarse ¿de que manera estos cambios dentro del espacio público han modificado la manera en la cual creamos vínculos y por lo tanto nuestra identidad?. Es innegable que Internet ha cambiado la cara de las relaciones interpersonales. Se podría decir que Facebook ha mutado el significado de la palabra amigo, y de hecho cambiado el uso coloquial de la palabra. Los sistemas diseñados para aumentar la conectividad acarrear efectos secundarios, y en general, las aplicaciones sociales están cambiando nuestra comprensión de la amistad, las relaciones y la intimidad. Cabría preguntarse ¿cual es el papel del arte dentro de toda esta vorágine de control e inmediatez y su respuesta en el ámbito identitario?

ABSTRACT

When we address the issue of the relationship between space and identity we should talk about the difference between space and place, while space can be defined as a piece of land untransformed by human action, a vacuum residue, however the place has become something that goes beyond the material suggests that the term due to the involvement of emotional and interactive experiences. We could define places like containers of identity through dialogue with otherness, joining the historical that succeeds in acquiring a space character. The existence of these symbolic places have been questioned due to the emergence of a virtual city that is a setting that encourages work, circulation and consumption. Based on the results of my research on different areas of the public sphere I have seen the different changes that have taken place within it, reflecting as the modern public space as we knew it is becoming a mercantilist tool and consumption, adopting the logic of the hegemonic model. At this point one wonders what way these changes in the public space have changed the way in which we create links and therefore our identity ?. It is undeniable that the Internet has changed the face of interpersonal relationships. You could say that Facebook has mutated the meaning of the word friend, and actually changed the colloquial use of the word. Systems designed to increase connectivity have side effects, and overall social applications are changing our understanding of friendship, relationships and intimacy. One might ask what is the role of art in this frenzy control and immediacy and identity response in the area?



Amos Chaple, Rex Features, 2012.

A la hora de abordar el tema de la relación entre espacio e identidad deberíamos hablar primero sobre la diferencia entre espacio y lugar, mientras el espacio puede definirse como una porción de tierra no transformada por la acción humana, una especie de residuo vacío, en cambio el lugar ha pasado a ser algo que va más allá de la propia materialidad que el término sugiere debido a la implicación de experiencias emocionales e interactivas a través del tiempo. Es por ello que podemos afirmar que esta transformación acaecida a pequeña escala dentro de un espacio, está relacionada con el habitar y la simbolización generada por el drama de lo humano, o nuestro ser en el mundo, ese Dasein como diría Martin Heidegger. Por lo tanto podríamos definir a los lugares como contenedores de identidad mediante, como nos cuenta Marc Augé, el diálogo con la alteridad, uniéndonos a lo histórico que logra adquirir un carácter espacial. La existencia de estos lugares de contenido simbólico que sugieren un sentido del lugar y proponen dimensiones visibles pero más evocadoras, se han puesto en entredicho debido a la aparición de una ciudad virtual que simplemente es un decorado que propicia el trabajo, la circulación y el consumo. Es una ciudad neutra y sin historia previa, que nos transporta a una concepción atemporal y deslocalizada del espacio urbano, donde la globalidad y universalidad son los valores preponderantes, negando y colonizando todas aquellas manifestaciones espaciales disonantes y generando una manera de representación de ciertos valores ideológicos que tienen como consecuencia modos de relación y comportamiento propiciados por el propio funcionamiento y ordenamiento espacial de la ciudad. Es por ello que la conquista del espacio tanto real como virtual se presenta como una de las cuestiones más importantes dentro de nuestra experiencia espacial, generando lugares de donde proyectar diferentes formas de vida y de relación en algunos casos de manera efímera, intangible o invisible. Por lo tanto el espacio público moderno tal y como lo conocíamos se está transformando en un instrumento mercantilista y de consumo, adoptando las lógicas del modelo hegemónico. Esta homogeneización también alcanza los valores culturales, los cuales presentan un intento de uniformar todos aquellos discursos discrepantes.

Rem Koolhaas en su obra *Espacio Basura*, "Conceptualmente, cada monitor, cada pantalla de televisión es el sustituto de una ventana; la vida real está dentro, el ciber-espacio se ha convertido en la naturaleza exterior". Con esta frase Koolhaas reflexiona sobre los cambios antes citados que tienen un alcance mucho más profundo de lo que en un primer momento podríamos esperar y llega a aspectos como la percepción de nuestro propio hábitat como individuos, y la mezcla del espacio privado en parte del público debido al crecimiento de la esfera mediática y por lo tanto de contenidos personales dentro de esta. Es innegable que Internet ha cambiado la cara de las relaciones interpersonales, e incluso ha creado nuevas tipologías. Se podría decir que Facebook ha mutado el significado de la palabra amigo, y de hecho cambiado el uso coloquial de la palabra. Los sistemas diseñados para aumentar la conectividad acarrear efectos secundarios no esperados, y en general, las aplicaciones sociales están cambiando nuestra comprensión de la amistad, las

relaciones y la intimidad. Cuando un usuario piensa sobre el concepto de Internet, pensamos en un ecosistema social o un ágora, pero este modo de pensamiento tiene su origen en las utopías desarrolladas en los comienzos de Internet, las cuales ya no tienen vigencia hoy día debido a la implementación de la web 2.0, la cual supone el funcionamiento de métodos de identificación, vehiculización de nuestro comportamiento y visualización de nuestro entorno a través de nuevas herramientas virtuales que derriban estas utopías de Internet como espacio público, anónimo y de libre circulación de información. Ya Paul Virilio en su obra de 1999 *El Ciber mundo*, la política de lo peor, se cuestiona sobre cuales son las implicaciones futuras del progreso tecnológico, la creación de un tiempo global y único, gracias a la instantaneidad de las comunicaciones y el tránsito de información, y lo más importante, quien controla esta información y como se aplica en áreas como el consumismo y el control. Cabría preguntarse ¿cual es el papel del arte dentro de toda esta vorágine de control e inmediatez? Quizás divergir y aportar una visión disidente, alternativa o heterodoxa sobre todos estas cuestiones identitarias. La esfera pública debe ser el escenario que la práctica artística debe usar para cuestionar las transformaciones vividas por la misma en el ámbito mediático e identitario.

En Internet la comunicación y la interacción estarían sujetas a las diferentes naturalezas de la identidad que mostramos, bien coincidente con el mundo físico y que viene propiciada por el funcionamiento de la web 2.0, o bien identidades ficticias creadas ex profeso para determinada labor o contexto y que asume un rol de máscara bajo la que nos escondemos. La identidad online ha adquirido cualidades de producto que nos ha llevado a un *selfbranding* constante. La construcción y exhibición identitaria, a partir de la Web 2.0. ha dejado de plantear la multiplicidad y el anonimato como características principales para dar paso a un yo que quiere hablar de si mismo y hacerse a si mismo, mediante la autopromoción de un individuo influido por las prácticas y discursos del capitalismo sujetos a las leyes del mercado, es sobre todo, en el caso de las principales Redes Sociales y plataformas como Youtube, Vimeo, un escenario en el cual la identidad se construye con respecto a los demás usuarios, entendida como un actuar mediante el cual generamos relaciones, y que funciona como un mercado de la observación en el que cada usuario produce contenidos a la vez que consume los de otros usuarios, dando origen a términos como *prosumer*. Como ya el 1970 Marshall McLuhan nos anunciaba en su libro *Take Today*, esto se encuadra como consecuencia del avance en la tecnología, el cual ofrece herramientas mediáticas de producción al alcance del público en general. Este modo de actividad tiene como objetivo remarcar la naturaleza participativa y relacional de esta identidad como forma de actividad que nosotros mismos desarrollamos dentro de un espacio. Este tipo de construcción identitaria espectacularizada busca la mirada del otro para constituirse como tal. Como Jacques Lacan nos decía con su concepto de la teoría psicoanalítica denominado *El estadio del espejo*, el bebé por primera vez toma conciencia de si mismo cuando se reconoce en el espejo como un ente autónomo y aprende a distinguirse de sus semejantes mediante esta imagen especular. Tiene implicaciones determinantes para la formación del yo como instancia psíquica según el propio Lacan. Por lo tanto podríamos denominar este nuevo medio como el espejo el cual necesitamos mirarnos para reconocernos respecto a la multitud interconectada, un espejo que nos devuelve la mirada en forma de interacción de otros usuarios sobre nuestra propia autoconstrucción identitaria en relación a la cultura de redes, que adquiere forma de marca o producto encaminado a una autopromoción personal dentro del capitalismo globalizado de la web 2.0. Es por ello que se podría definir la identidad online no como algo estático, sino como un constructo moldeable, como una acción cotidiana que realizamos sobre nosotros mismos diariamente. La configuración del yo, ya no es única o unilateral, es a través de la interacción en Internet como construimos múltiples perfiles, a la vez que difuminamos límites antes establecidos, convirtiéndose este medio en un territorio de experimentación, donde el individuo se autorepresenta.

Dentro de esta vorágine de autoconstrucción, la imagen es una de las principales herramientas a la hora de autorepresentarnos dentro de la red. Se ha constituido como el interfaz mediante el cual nos comunicamos dentro del hábitat de las redes sociales. La finalidad de establecer interacciones es crear significados compartidos, construcciones de la realidad inmediata y deseos mutuos a partir de los símbolos que se intercambian. Este entorno mediático da la oportunidad al usuario de ocupar un lugar en el mundo para dar sentido a sus actos y a su propia existencia. Son marcos de referencia, encuadres, que ordenan las experiencias y hechos de la cotidianeidad para dar significado a la realidad. De esta manera el usuario compone su yo social y subjetivo a la vez. Esto produce una identidad influenciada por el propio medio en el cual esta se desarrolla, obligándonos a seleccionar lo que se muestra y se omite sobre nosotros mismos dentro de la vida cotidiana que realizamos cada día, y que simboliza una conquista de la posibilidad de manufacturar nuestra propia imagen personal y contraponerla a la de los demás. Su aspecto más seductor se encuentra en la narración como aspecto inseparable de la identidad y que se caracteriza por lo inmediato, indiscreto y exhibicionista en ocasiones de esta hibridación entre modelos textuales y visuales de representación interactiva para con los otros usuarios que realizamos diariamente dentro de lo que se asemeja a una especie de *performance* extendida que actúa sobre nuestro propio yo. Laís Pontes es una artista nacida en Brasil, la cual realizó la obra *Project Born Nowhere* en 2011. Nos muestra un acercamiento participativo al concepto de identidad, a través de las redes sociales. Esta artista moldea a partir de su propio rostro un gran número de identidades de mujeres que no existen realmente, que son realizadas con herramientas de retoque fotográfico. Pontes subió estos retratos manufacturados a la página de Facebook creada ex profeso para este proyecto sin añadir algún dato más esperando que los usuarios completaran la personalidad de cada mujer inspirándose en el lema *What one sees is what one wants to see*. Después de analizar las contribuciones, Pontes da el toque final a la identidad de su creación, añadiendo la descripción que a partir de las intervenciones de los usuarios ha sido conformada en la página. Por otro lado habría que realizar una reflexión sobre la noción del avatar y su impacto en la constitución de la identidad en Internet caracterizada por su multiplicidad y disolución dentro de un fin de cambios y mutaciones constantes que son un reflejo de lo voluble y cambiante de este medio, y de nuestras representaciones corpóreas dentro del mismo, como contrapunto a lo experimentado en las redes sociales, y que se contraponen a las lógicas identificatorias de la web 2.0.

El avatar aparece como un medio mediante el cual identificarse en un espacio virtual o metaverso, posibilitando el hecho de estar en varios lugares al mismo tiempo, siendo por lo tanto una especie de prótesis virtual que extiende nuestras acciones y nos representa como individuos, teniendo siempre como meta mostrar lo que queremos ser, pero con la posibilidad de customizar y configurar nuestra propia exterioridad y apariencia de la manera que estimemos oportuna, abriendo un gran abanico de opciones y diferentes maneras de autorepresentación dentro de estos espacios. Es una vía de escape a las fijaciones identitarias que dependen de la corporalidad física, y que dan la posibilidad de usar el propio yo mediante su representación corporal como una metáfora que pone en tela de juicio este cambio de rumbo hacia lo real y cotidiano, pero que poco a poco va disolviéndose en un océano de imágenes cotidianas de millones de usuarios que se contraponen a la virtualidad de los metaversos en los cuales los avatares se desenvuelven. La serie de imágenes *13 Most beautiful Avatars* realizada en 2007 por Eva y Franco Mattes, muestran una serie de impresiones de rostros de avatares de Second Life, que al ser simplemente avatares componen autorretratos imaginarios de esos usuarios. Esta serie está inspirada en la serie *13 Most Beautiful Boys and Girls* realizada por Andy Warhol. En esta serie Eva y Franco querían poner de manifiesto la inversión creativa que supone la realización del alter ego virtual de cada individuo, apareciendo la noción de retrato clásico que sirve para mostrarnos como nuestros propios proyectos de lo que en realidad queremos ser, siendo en realidad el propio objetivo del retrato en sí. Gracias a Internet hemos disuelto las barreras antes férreas de lo público y lo privado a la vez que hemos cambiado nuestra dimensión sobre el tiempo comprimiéndola y generando nuevas experiencias en el ámbito de lo virtual generando performividad más allá de una simple puesta en escena y produciendo experiencias en lugar de una recreación que podemos compartir más allá de los tradicionales conceptos de territorio y espacio. Eva y Franco Mattes realizaron la serie *Synthetic Performances* desde 2007 a 2010 en la cual realizaban un gran número de reconstrucción de acciones de carácter más transgresor dentro del mundo de la corporalidad y que son realizadas dentro del metaverso Second Life, incluyendo reconstrucciones de obras de Marina Abramovic, Gilbert & George, Vito Acconci, Chris Burden y Valie Export, y en las que cualquiera podía participar conectándose a este metaverso.



Eva y Franco Mattes, *Synthetic Performances*, 2007-2010.

Como nos narra Juan Martín Prada en su libro *Prácticas Artísticas en Internet en la Época de las Redes Sociales*, el tema de la identidad en Internet tuvo en los años 90 la tarea de desentrañar el tipo de participación que llevamos a cabo dentro de este espacio, conceptualizando Internet como un actuar vinculado con el área de lo relacional, lo cual fue del todo acertado si lo que queremos es redefinir el concepto de identidad, ya que esta se conforma con respecto a los demás, recordemos la máxima de Marc Augé “no hay identidad sin alteridad”. Es por lo tanto clarificador el hecho de que la denominada web 2.0 necesite de la actividad de los usuarios para funcionar, generando cuerpos de datos mediante los cuales poetizar sobre lo múltiple y lo colectivo. Claros ejemplos de esta tendencia es la obra de artistas como Laura Bey o Roberto Aguirrezabala, donde la autoexperimentación poética de nosotros mismos sucede en el propio medio, siendo parte del sistema explorado, mostrando los propios obstáculos para el diálogo y el entendimiento

generados por la pérdida de la privacidad, monitorización e imposición de reglas que aluden al papel de la identidad en la cultura de redes.

Po otro lado desde la segunda década del presente siglo las dinámicas empresariales han sido orientadas a potenciar los factores emancipadores e igualitarios de la conectividad, generando una ideología del consumo que busca la gestión de la identidad y la autorepresentación. Este modo de convergencia entre dominación y libertad tiene por objetivo la capacidad de regular la subjetividad, cobrando especial relevancia el tema de la reafirmación del yo dentro de la práctica artística, usando como herramienta para ello las redes sociales y el fenómeno blog. Este es un yo identitario, que quiere hablar de si mismo, generando un compromiso con la expresión desde un punto de vista personal, propio de las redes sociales actuales donde aportamos nuestra información real, produciendo comunidades que tienen como objetivo mostrar nuestro lado más particular e íntimo, produciendo una autoconstrucción frente a los demás. Este, según sus propios creadores es el factor primordial que ha llevado al éxito a este tipo de redes, el uso de la identidad real, frente al uso mayoritario de identidades ficticias durante la web 1.0.

La generación de falsas identidades y juegos antiidentitarios van a conformar las principales estrategias a ala hora de intentar evadir los intentos de las grandes redes sociales de gestionar lo que se muestra como realidad o verdad respecto a nosotros mismos. Paradigmático de este tipo de planteamientos es la obra Peoples de 2007 donde los artistas Gregory Chachonsky y Jean Pierre Balpe construyen, mediante un generador de texto, biografías imaginarias que son acompañadas por imágenes de Flickr.



Gregory Chachonsky, Peoples 2007

Otra de la grandes problemáticas cercanas a la identidad nos recuerda el propio hecho de la desigualdad sexual o racial escondida detrás de muchas tecnologías de la conectividad real. Internet sigue perpetuando los mismos estereotipos de la identidad de género debido a haber sido estructurado de acuerdo al sistema económico imperante heredero del patriarcado. La aparición del ciberfeminismo en los 90 propone una disolución de la fronteras entre géneros. Pasan de proponer un lenguaje femenino en la red a proponer estrategias de dislocación y sobrexposición identitaria, como podemos constatar en la obra de Petra Cortright, Sprkelles.

Respecto a la desigualdad social podemos señalar las obras centradas en las políticas de la autorepresentación y exclusión dentro de las formas de producción del imaginario amateur, como podemos ver en la obra de Daniela Ortiz, 97 empleadas domesticas, donde aparecen accidentalmente las susodichas empleadas dentro de fotografías de la clase alta peruana difundidas por la redes sociales, haciendo referencia a lo que aparece fuera de plano en el sentido social de la expresión.

En definitiva cabria reflexionar sobre nuestro nuevo espacio identitario en base a las nuevas realidades mediáticas que han aparecido en los últimos decenios, para concluir que gran parte de nuestro nuevo espacio simbólico reside en cada monitor de manera intangible, en parte por la nueva aparición de herramientas que propician la autoconstrucción de uno mismo respecto a los demás, pero también como consecuencia de un espacio público que ha abandonado en gran parte su función de ágora en la cual se producen relaciones o intercambios, generando significado mediante el uso continuado del mismo. Dentro de la red la identidad ha adquirido de manera dramática el estatus de producto abierto al público que se construye en base a el y las interacciones que se producen dentro del espacio mediático de Internet. Las lógicas de funcionamiento de la web 2.0 han producido una hibridación de identificación y anonimato que coexisten en diferentes espacios de Internet, siendo la primera la opción hegemónica en el campo de la autorepresentación bien sea mediante el autorretrato o narraciones de tipo autobiográfico basadas en representaciones verbo-icónicas. Es por ello que siguiendo el ejemplo de artistas como Gregory Chatonsky y Jean Pierre Balpe debemos cuestionar la manera en la cual nos representamos y construimos frente a los demás teniendo conciencia de las implicaciones que la manera en la cual usamos los media tiene sobre la construcción cotidiana de nosotros mismos como proyecto identitario colectivo.

FUENTES REFERENCIALES

ALBELDA, JOSÉ LUÍS, SABORIT, JOSÉ, *La Construcción de la Naturaleza*, Valencia, Generalitat Valenciana, 1997.

AUGÉ, MARC, *Los No Lugares*, Madrid, Gedisa, 1993.

BARLOW, J. P., *A declaration of the independence of cyberspace* [en línea], 1996, [consulta 9 de Junio de 2014], disponible en <homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>.

BARLOW, JOHN, *A Not Terribly Brief History of the Electronic Frontier Foundation*, 1996, [consulta 9 de Junio de 2014], disponible en <https://w2.eff.org/Misc/Publications/John_Perry_Barlow/HTML/not_too_brief_history.html>.

BAUDRILLARD, JEAN, *La Agonía del Poder*, Madrid, Círculo de Bellas Artes, 2006.

BAUMAN, ZYGMUNT, *Amor Liquido: Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2005.

BENJAMIN, WALTER, *La Obra de Arte en la Época de la Reproductibilidad Técnica*, México D.F., Ítaca, 2003.

BREA, JOSÉ LUIS, *Cultura RAM: mutaciones de la cultura en la era de la distribución electrónica*, Barcelona, Gedisa, 2007.

CASTELLS, M., *La Galaxia Internet*, Barcelona, Plaza y Janés, 2001.

DE CERTEAU, MICHEL, *La Invención de lo Cotidiano 1 Artes de Hacer*, México D.F., Universidad Iberoamericana, 2000.

DEBORD, GUY, *La Sociedad del Espectáculo*, Madrid, La Marca Editora, 2008.

DONATH, JUDITH S., *Identidad y decepción en la comunidad virtual*, en Smith, Marc A.; Kollock, Peter, *Comunidades en el Ciberespacio*, Londres, Routledge, 1999.

- DREYFUS, SUELETTE, *Underground: Tales of Hacking, Madness and Obsession on the Electronic Frontier*, Sidney, Reed Books Australia, 1997.
- GIDDENS ANTHONY, *Modernidad e Identidad del Yo*, Barcelona, Ediciones Península, 1997.
- GRUPO AUTÓNOMO A.F.R.I.K.A.; BLISSET, L.; BRÜNZELS, S., *Manual de guerrilla de la comunicación*, Barcelona, Editorial Virus, 2000.
- HIMANEN, P., *The hacker ethics*, New York, Random House, 2002.
- KLEIN, NAOMI, *No Logo*, London, Flamingo, 2000.
- KOOLHAAS, REM, *Espacio Basura*, Barcelona, Gustavo Gili, 2007.
- LACAN, JACQUES, *Le stade du miroir comme formateur de la fonction du je, telle qu'elle nous est révélée dans l'expérience psychanalytique*, Paris, Écrits Seuil, 1966.
- MANEN, MARTÍ, *Salir de la exposición (si es que alguna vez habíamos entrado)*, Barcelona, Consonni, 2012.
- MARTÍN PRADA JUAN, *Otro tiempo para el arte*, Valencia, Sendemá, 2013.
- MARTÍN PRADA JUAN, *Prácticas Artísticas en Internet en la Época de las Redes Sociales*, Madrid, Akal, 2012.
- MCLUHAN, MARSHALL, *Understanding Media*, Cambridge, Mit Press, 1994.
- PÁGINA OFICIAL de los artistas Eva y Franco Mattes, [en línea], 2009, [consulta 18 de Marzo de 2014] disponible en <<http://0100101110101101.org/>>.
- PORTER, DAVID, *Internet Culture*, New York, Routledge Inc, 1997.
- POSTMES, TOM; JETTEN, JOLANDA, *Individuality and the Group*, Amsterdam, Sage. Publications LTD, 2006.
- SAN CORNELIO GEMMA, *Arte e Identidad en Internet*, Barcelona, Editorial UOC, 2008.
- STALLMAN, R.; LESSIG, L.; GAY, J., *Free software and free society*, Cambridge, Free Software Foundation, 2002.
- VIRILIO, PAUL, *Ciudad Pánico, el afuera comienza aquí*, Buenos Aires, Libros del Zorzal, 2006.
- VIRILIO, PAUL, *El Ciber mundo, la política de lo peor*, Madrid, Cátedra, 1997.
- WHITNEY SAMUEL, ALEXANDRA, *Hactivism and the Future of Political Participation*, Cambridge, Harvard University, 2004.

Llorens García, Alfredo.

Investigador, Universidad Politécnica de Valencia, Depto. Escultura.

Summit.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Escultura, instalación, hiperrealismo, poder, sátira.

KEY WORDS

Sculpture, installation, hyperrealism, power, satire.

RESUMEN

"Summit", en línea con nuestros anteriores trabajos, es un nuevo planteamiento escultórico en torno al concepto de Poder y a las grandes dosis de Ridículo que, a nuestro entender, presenta todo impulso humano tendente a la dominación del otro. En Summit centraremos toda nuestra atención en el poder político.

Estableciendo un juego entre lo real y lo virtual, la propuesta radica en la posibilidad de caricaturizar la función, valiéndonos del engaño que toda imitación totalmente realista supone, en lugar de caricaturizar la forma.

Pretendemos valernos de la mimesis escultórica para, ayudados por la aversión que suelen generar las figuras en los museos de cera, subvertir la imagen aurática y lejana que indefectiblemente acompaña a toda liturgia de Poder.

Como ya enunciara Foucault¹, el poder político es algo que se ejerce en última instancia sobre los cuerpos. En nuestro simulacro, seremos nosotros quienes mediante un acto artístico desacralizador, nos apoderemos de la soberanía del cuerpo de los poderosos, separándolos de sus altas esferas, a modo de homo sacer², para que sirvan a nuestros fines. Ofrecerlos domados, sumisos y entregados al público, su cercanía, su afectividad, sus *selfies*...el cuerpo soberano raptado y ofrecido a los demás cuerpos como medio para nuestra particular "subversión de salón".

A diferencia de otras propuestas donde se usa el hiperrealismo para ridiculizar al personaje, en Summit la irreverencia radicará en la anulación de la pomposa y mayestática distancia que define a todo poder político, pasado o presente.

Formalmente, Summit constará, en principio, de cinco figuras hiperrealistas realizadas en silicona, a tamaño natural, de las personalidades más relevantes del panorama político mundial, presentadas en photocalls de apariencia oficial. Dichas figuras podrán ser tocadas, abrazadas y sobre todo fotografiadas por el público.

Durante la comunicación, mostraremos imágenes del proceso de creación de la primera figura: Barack Obama

ABSTRACT *(En inglés)*

"Summit" in line with our previous work, is a new sculptural approach on the concept of power and the large doses of ridiculous that, to our knowledge, has any human impulse tending to the domination of another. In Summit will focus all our attention on political power.

Establishing a game between the real and the virtual, the proposal is the possibility of caricaturing the function, availing ourselves of the delusion that involves all totally realistic imitation rather than caricaturing the shape.

Aided by the aversion usually generate the figures in wax museums, we intend to avail ourselves of sculptural mimesis to subvert the auratic and distant image that inevitably accompanies all liturgy of power.

¹ FOUCAULT, Michel. *Vigilar y Castigar: Nacimiento de la prisión*, Traducción de Aurelio Garzón del Camino, Editorial Siglo veintiuno editores Argentina, Buenos Aires, 2002, p.314.

² Homo sacer es una antigua figura del derecho romano que sólo trata la figura humana desde la exclusión, puede ser aniquilado por cualquiera sin que ello constituya delito. Es castigado a ser sagrado, lo cual lo separa de las leyes de los hombres perdiendo su vida todo valor hasta el punto de no poder ser ni siquiera ofrecido en sacrificio a los dioses. Ver AGAMBEN, Giorgio, *Homo sacer. El poder soberano y la nuda vida*, Pre-textos, Valencia, 1998, p.256.

As Foucault³ enunciated, political power is something that ultimately is exercised over the bodies. In our simulation, through an irreverent artistic act, we will get the sovereignty of the powerful bodies, from their high places to serve our purposes. We will offer them like a sort of *homo sacer*⁴ dethroned, tame, submissive and delivered to the public, to their closeness, their emotions and even their selfies ... the sovereign body abducted and offered to the public as a mean for our particular "parlour subversion".

Unlike other proposals where hyperrealism is used to ridicule the character, in Summit irreverence lies in the annulment of the pompous and majestic distance that allways defines every political, past or present power.

Formally, Summit will comprise five hyper-realistic figures made from silicone and natural size, of the most important personalities of the world political scene, presented in photocalls official appearance. These figures may be touched and photographed by the public.

During communication, will show pictures of the process of creating the first figure: Barack Obama.

INTRODUCCIÓN



Ilustración 1. Vladimir Putin, Barack Obama, Xi Jinping, Francisco I y Angela Merkel.

Desde hace veinte años, nuestro trabajo viene articulándose, desde una perspectiva marcadamente irónica, en torno al poder entendido como ridículo impulso a la dominación de unos individuos sobre otros.

La ridícula paradoja entre la insignificante naturaleza del ser humano y la grandilocuencia de sus anhelos siempre nos pareció una sugestiva y estimulante fuente de inspiración. En función de esta idea y desde diversas perspectivas, hemos ido desarrollando progresivamente distintas series, distintas propuestas abiertas de posibles lenguajes para hablar, fundiendo ironía y plástica, de un tema común.

Así comenzamos con las tres exposiciones que conformaron "La Grandeur" en donde, a grandes rasgos, pretendimos cartografiar, a modo de entomología, diversos tipos humanos en función de sus anhelos de Poder y de Gloria, desde una perspectiva marcadamente caricaturesca y lúdica.

En "Elogio del Artefacto" nos planteamos la creación gráfica, en dibujos de medio y gran formato, de personajes similares, dotados de disparatadas máquinas para la relación, el control y la política valiéndonos de la mecánica como rica fuente de metáforas deladoras de comportamientos.

"La Vida Ingrávida" fue una instalación de gran formato, un gran móvil transitable por el público cuyos personajes, 300 putti barrocos ancianos, volaban en una interminable y errática danza en torno al desencanto y al miedo como elementos inhibidores del cambio y perpetuadores del Poder.

Más recientemente, en "Mecánicas del Dominio" retomamos la máquina como elemento expresivo pero pasando esta vez del dibujo a una rotunda presencia real. Construimos máquinas reales, funcionalmente absurdas, principalmente de acero, bronce y granito,

³ FOUCAULT, Michel. *Vigilar y Castigar: Nacimiento de la prisión*, Traducción de Aurelio Garzón del Camino, Editorial Siglo veintiuno editores Argentina, Buenos Aires, 2002.

⁴ Homo sacer is an ancient figure of Roman law which deals only with the human figure from exclusion, may be killed by anyone without an offense. Is punished to be sacred, which separates him from the laws of man losing his life any value to the point of not being able to even be offered in sacrifice to the gods. See AGAMBEN, Giorgio, *Homo sacer. El poder soberano y la nuda vida*, Pre-textos, Valencia, 1998.

susceptibles de ser usadas por el público sobre el público del mismo modo que, según Foucault, el poder se ejerce multidireccionalmente a través de *dispositivos*⁵.

El trabajo que ahora nos ocupa se titula "Summit", palabra inglesa que significa "cumbre" en la acepción política del término, como *reunión de máximos dignatarios nacionales o internacionales para tratar asuntos de especial importancia*⁶.

"Summit" es nuestro último proyecto, recién concebido y aún en incipiente estado de concreción formal. En esta ocasión, desde un lenguaje íntegramente hiperrealista, centraremos nuestra atención exclusivamente en el poder político recurriendo, mediante la escultura, a un figurado raptado para nuestros fines de los cuerpos de los cinco dignatarios más poderosos, los cuerpos de los más destacados representantes del poder político mundial, puestos a nuestro servicio.



DESARROLLO

Formalmente Summit consistirá en una instalación para la cual realizaremos cinco esculturas, hiperrealistas y a tamaño natural, basadas en los cinco personajes políticos más poderosos, reconocidos y relevantes de nuestra civilización. Los representados serán Barack Obama, Vladimir Putin, Xi Jinping, Angela Merkel y el Papa Francisco.

Estas esculturas serán presentadas en actitud sumamente cordial y cercana ante el público, que podrá interactuar con ellas participando de la farsa y obtener, recordando a Warhol, su instante de gloria e inmortalizar tan glorioso momento realizando sus correspondientes "selfies" para compartir en redes sociales. La interacción obviamente tendrá que ser controlada para asegurar la integridad de las piezas pues su coste tanto en materiales como en horas de trabajo, será elevado.

Las esculturas se dispondrán enmarcadas en pequeños decorados, a modo de diorama, imitando podiums, photo calls o despachos, remedando en suma los espacios donde el poder se manifiesta con toda su pompa.

También, en una segunda vertiente del trabajo, llevaremos las figuras de los poderosos a hogares y entornos humildes, fotografiándolas en actitud amistosa y familiar con personas reales en entornos cotidianos y recopilando dichas imágenes para su posterior exposición.

En sus altas esferas observamos a menudo al poderoso someterse a la foto de prensa, aparentemente abnegado y secretamente complacido. El ritual de sometimiento al ojo público se nos antoja un acto de íntima soberbia bajo apariencia de humildad. La figura pública se muestra así ante el material humano que administra, ofrece una imagen pretendidamente cercana pero proyectada al colectivo, no al individuo. La práctica imposibilidad del ofrecimiento individualizado de dicha imagen determina una enorme distancia respecto al individuo. Recordando a Walter Benjamin, esa distancia, esa *manifestación irrepitible de una lejanía*⁷ no es otra cosa que aura. Ese aura que en gran medida, si el político la sabe administrar bien, si sabe elegir y representar bien su papel, le sustenta en el puesto granjeándole la admiración del pueblo y sus votos en caso de hallarse en un régimen democrático.

⁵ FOUCAULT, Michel, *Saber y verdad*, Edición y traducción de Julia Varela y Fernando Alvarez-Uría, Las Ediciones de la Piqueta, Madrid, 1985.

⁶ Según definición 3ª de la RAE.

⁷ BENJAMIN, Walter, *Discursos Interrumpidos I. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, 1ª edición, Taurus, Buenos Aires, 1989.



En Summit cuestionaremos esa referida aura sometiendo al personaje a ser observado desde la perspectiva de mundana y repetitiva vulgaridad que supone el "selfie" como fenómeno de masas. Pocas cosas se no ocurren más demoledoras para una imagen aurática y sacralizada, pocas cosas más inmediatas y banales. El selfie nos ofrece una imbatible inmediatez y la forzada individualización que supone para la inasequible imagen institucional del poderoso el ser sometida a semejante cuerpo a cuerpo.

Valiéndonos en nuestra sátira de la atávica aversión que las figuras de cera suelen producir, estableceremos un juego a medio camino entre lo real y lo virtual para crear una atmósfera un tanto kitsch e inquietante donde llevar a cabo nuestro juego de ilusionismo, truco y fingimiento. Entendemos sumamente importante lograr ese ambiente incierto y desconcertante para inducir la desconfianza y la duda, para potenciar la sensación de impostura que aun tratándose en Summit de figuras, no sería muy distinta en caso de hallarnos ante los personajes reales .

Crearemos toda esta farsa animados por la aparentemente contradictoria intención de caricaturizar desde la mimesis. Si bien la RAE define, en su acepción segunda, caricatura⁸ como obra de arte que ridiculiza algo, en referencia a la plástica se suele entender por caricatura simplemente la deformación y exageración en la representación formal.

La propuesta que mantendremos en Summit radica en la aparentemente contradictoria posibilidad de caricaturizar la función, valiéndonos del engaño que toda imitación totalmente realista supone, en lugar de caricaturizar la forma. Pretendemos así crear, desde la mimesis más depurada que nuestras habilidades nos permitan, una paradójica caricatura de los personajes representados. Trataremos de representar el parecido físico llevado al extremo pues cuanto más precisa sea la imitación del modelo, más efectiva será su caricatura ya que lo que pretendemos parodiar en este trabajo no es la forma sino la función del poderoso y para ello necesitamos generar una imagen sumamente engañosa, un cuento ostentosamente falso en el que el príncipe recibe al mendigo como a un igual y comparte con él su espacio soberano. Es en la evidencia de lo falso donde radica toda la contradicción, toda la carga de ironía que pretendemos infundir al presente trabajo.



⁸ Caricatura. (Del it. *caricatura*). 1. f. Dibujo satírico en que se deforman las facciones y el aspecto de alguien. 2. f. Obra de arte que ridiculiza o toma en broma el modelo que tiene por objeto.

El poder político siempre se ha acompañado de una pompa y una solemnidad para reforzar el mito que lo sustenta. Todo poder es una construcción que se rodea de un protocolo y un boato acorde con su tiempo y sus circunstancias pero, como apuntábamos unas líneas más arriba, siempre dirigido a establecer lejanía con el pueblo. Una pretendida lejanía sacralizadora de la cual se sirve el poder para aparecer ante el público como inmutable y como *sagrado* en el sentido descrito por Agamben⁹, susceptible de veneración pero nunca de cambio, por estar alejado de la esfera de lo humano.

De este modo pretendemos valernos del juego propiciado por la mimesis escultórica para, jugando con el engaño formal, subvertir la imagen aurática y lejana que indefectiblemente acompaña a toda liturgia de Poder y por ende a todo personaje poderoso.

Retomando las reflexiones de Agamben acerca del efecto profanador del juego, recordaremos que el hecho sagrado reside en la unión entre el mito que se propone y el rito que lo sustenta. Toda idea mitica se apoya en un ritual que la representa y la afianza por su reiteración, su esplendor o su boato. El mito genera un rito que a su vez le sustenta.

El juego tiene naturaleza de representación figurada y vacía de contenido. El juego es simulacro, el cachorro que juega a cazar está representando una lucha pero libre de las consecuencias propias de una lucha real. Del mismo modo el juego, al reproducir sólo el rito, rompe la referida unión con el mito correspondiente y sustrae el hecho del ámbito de lo sagrado profanándolo o, lo que es lo mismo, devolviéndolo como simple pantomima al terreno de lo humano, donde nos resulta asequible y, sobre todo, cuestionable.

Centrándonos ya en nuestros personajes para llevar a cabo la profanación descrita, recordaremos que el poder político es algo que se ejerce en última instancia sobre los cuerpos. Foucault, al establecer su concepto de biopoder¹⁰, se refiere al creciente interés que muestran los estados en extender su control hasta los cuerpos mismos convirtiendo la vida misma en materia administrable por parte del poder. En diferentes puntos a lo largo de su obra se refiere a dos técnicas: la *biopolítica* que se dirige al control colectivo de las poblaciones humanas, su natalidad, su morbilidad, sus recursos, su movilidad... y la *anatopolítica* que se centra en el control del individuo, de su mente, su educación y hasta la morfología misma de su cuerpo.

En nuestro simulacro, seremos nosotros quienes mediante un acto artístico, lúdico y desacralizador, nos apoderemos de la soberanía sobre el cuerpo de los poderosos, desgajándolos de sus altas esferas, convertidos en improvisados *homo sacer*¹¹, para que sirvan a nuestros fines.

Ejerceremos nosotros en esta ocasión la soberanía sobre sus figurados cuerpos y voluntades, imponiendo en sus caras una expresión afable y entregada, forzándoles así a prodigar entre los simples individuos esas expresiones de cortesía y afecto que suelen mostrarse entre ellos cuando se hallan en las más altas cumbres ejerciendo su soberanía sobre los cuerpos, administrando la vida y la muerte.

Ofreceremos a los poderosos domados, sumisos y entregados al público, a cada individuo, a su cercanía, su afectividad, sus *selfies*...el cuerpo soberano raptado y ofrecido a los demás cuerpos como medio para nuestra particular "subversión de salón", pantomima o juego sin consecuencias donde el poderoso, supuestamente presentado en Summit en todo su esplendor, es traído de vuelta sin miramientos, sin permiso y sin rodeos, desacralizado a la fuerza, al contacto directo con esa materia prima que desde la política él administra y controla, favorece o extermina.



⁹ AGAMBEN, Giorgio, "Qué es un dispositivo", Traducción de Ariel Pennisi, Edizioni Nottetempo, Roma, 2006.

¹⁰ FOUCAULT, Michel, *Historia de la sexualidad, vol.1: La voluntad de saber*, Edición de Julia Varela y Fernando Álvarez-Uría (Ensayo introductorio), Madrid, Siglo XXI, 2005.

¹¹ *Homo sacer* es una antigua figura del derecho romano que sólo trata la figura humana desde la exclusión, puede ser aniquilado por cualquiera sin que ello constituya delito. Es castigado a ser sagrado, lo cual lo separa de las leyes de los hombres perdiendo su vida todo valor hasta el punto de no poder ser ni siquiera ofrecido en sacrificio a los dioses. Ver AGAMBEN, Giorgio, *Homo sacer. El poder soberano y la nuda vida*, Pre-textos, Valencia, 1998, 256 p.

CONCLUSIÓN

La réplica escultórica hiperrealista del poderoso como medio para la provocación y la sátira no es en sí misma un recurso nuevo. Cabe recordar, sin detenernos mucho en la búsqueda, la célebre réplica del Papa Juan Pablo II abatido por un meteorito de Maurizio Cattelan en su obra *La Nona Ora* (1999) , o más recientemente la figura de Franco dentro de un congelador, de Eugenio Merino en *Always Franco* (2012). La escultura hiperrealista se convierte en estos trabajos en un potente medio satírico para parodiar al personaje, línea de la cual Summit en parte participa si bien evitando a conciencia la parodia formal al presentar a los personajes en situaciones que, a primera vista, no resultan especialmente caricaturescas u ofensivas.

En nuestro trabajo no presentaremos a los dignatarios en situaciones pretendidamente grotescas o humillantes, no los deformaremos ni los maltrataremos. Simplemente utilizaremos su imagen para descontextualizarlos con un planteamiento, a nuestro entender, novedoso.

La novedad que planteamos en Summit respecto de anteriores trabajos radica en la adición de un nuevo nivel comunicativo a la parodia del personaje, que suele ser representado en una situación decididamente ridícula, llevando la parodia más allá de lo formal, a la paradoja entre la aparente normalidad de la situación representada y la total imposibilidad de que esta ocurra .

Nuestra aportación reside en la descontextualización del personaje, al que trataremos amablemente al menos en su apariencia, ya que entendemos que es posible llevar un punto más allá la sátira creando una situación ambigua y evidentemente forzada en lugar de recurrir a una obvia ridiculización formal.

Nuestra sátira en Summit radica en la desubicación que nos permite el hiperrealismo escultórico al propiciar la confusión entre lo real y lo virtual. La desubicación manifiesta a que sometemos a nuestros personajes al exponerlos a la interacción con el público. Una interacción a todas luces impostada y forzada por improbable que da sentido a la instalación pues, a nuestro entender, mostrando en nuestro paradójico simulacro esta interacción de pretendida familiaridad contra natura del poderoso con el insignificante, ya sea elevando al individuo común a ficticios escenarios de poder o llevando al poderoso al ámbito de lo humilde, no hacemos otra cosa que evidenciar irónicamente la insalvable distancia que les separa.



FUENTES REFERENCIALES.

BENJAMIN, Walter, Discursos Interrumpidos I.La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica ,1ª edición, Taurus, Buenos Aires, 1989, 206p. ISBN 950-511-066-9.

FOUCAULT, Michel , Historia de la sexualidad, vol.1: La voluntad de saber, Edición de Julia Varela y Fernando Álvarez-Uría (Ensayo introductorio), Madrid, Siglo XXI, 2005, 169p. ISBN: 8432312029.

AGAMBEN, Giorgio, Homo sacer. El poder soberano y la nuda vida, Pre-textos, Valencia, 1998, 256 p. ISBN 9788481912067

AGAMBEN, Giorgio, "Qué es un dispositivo", Traducción de Ariel Pennisi, Edizioni Nottetempo, Roma, 2006.

FOUCAULT, Michel, Saber y verdad, Edición y traducción de Julia Varela y Fernando Alvarez-Uría, Las Ediciones de la Piqueta, Madrid, 1985, 245p. ISBN 8474430380.

FOUCAULT, Michel. Vigilar y Castigar: Nacimiento de la prisión, Traducción de Aurelio Garzón del Camino, Editorial Siglo veintiuno editores Argentina, Buenos Aires, 2002, 314p. ISBN 987-98701-4-X.

Maldonado Gómez, José.

Profesor e investigador, Universidad Miguel Hernández (Elche), Arte, Laboratorio de Interferencias Artísticas y Mediales (IAMlab).

Operador \widehat{M} ... o de la Influencia de los rayos Gamma (GRB) en la tensión (producto) del par de estados <Real | Virtual>¹

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Operador, máquina, arte, alegoría, producto.

KEY WORDS

Operator, machine, art, allegory, yield.

RESUMEN

A través de un modelo cualitativo se pretende mostrar las relaciones estructurales entre los diferentes posibles y potenciales componentes del objeto artístico (producto) y como la realidad objetiva de éste requiere de una fina trama de elementos conceptuales que pueden ser considerados como lo virtual del modelo. Los elementos reales y virtuales están "engranados" para garantizar el funcionamiento del modelo y las posibles interpretaciones derivadas de potencial dinámico (transitivo).

El modelo que pretendo emplear se habrá de elaborar partiendo de triadas con claro carácter científico, hasta donde las ciencias lo son o están unidas por una sola lengua y diferentes escrituras, y que queda representado en el siguiente diagrama que deviene clase de MÁQUINA ($\prod_{k=1}^* \widehat{M}_k$) **transreal** de transposición, desplazamiento, suspensión, fractura de la representación, negación del significante y aproximación indiferenciada a los mundos de vida en base a, alimentándose de, múltiples códigos y toda clase de realidades, materiales o discursos (si se me permite la expresión, una máquina de picar carne, o los rodillos del molino de chocolate de Marcel Duchamp transmigrados en Deux es Machina).

Un modelo que se mueve, genera fuerzas y trata de controlar y usar energías que, en tanto que de esencia y origen semiótico, son altamente inestables y poderosamente radiactivas (en un sentido no tan figurado -la escritura y la imagen son de alguna manera armas letales, y sus efectos, directos, indirectos y colaterales, pueden llegar a ser devastadores y desertizantes)

ABSTRACT

Through a qualitative model I'll try to show the structural relationships between different components and potential of the art object (yield and product) and how the objective reality of this requires a fine mesh of conceptual elements that can be considered as the virtual side of the model. The real and virtual elements are "engaged" to ensure the functioning of the model and the possible interpretations derived from its dynamic potential (transitivity).

The model I intend to use will have to be developed under the basis of triads with clear scientific, as far as sciences are, or are joined by one language and different scripts (writings or algorithms), which is represented by a MACHINE ($\prod_{k=1}^* \widehat{M}_k$) of **transreal** class acting for transposition, displacement, suspension, fracture of representation, denial of the signifier and undifferentiated to the worlds of life approach based on, feeding, multiple codes and all sorts of realities,

¹ Véase Paul Newman. *The effect of gamma rays en man-in-the-moon marigolds*. 20th Century Fox. U.S.A. 1972.

materials or speeches (if I may use the expression, a meat grinder machine or the chocolate mill rolls by Marcel Duchamp transmigrated as Deux Machina.

A model that moves as well as generates forces and tries to control and use energies, whereas essence and semiotic origin, which are highly unstable and strongly radioactive (in a sense not so figurative writing and image are a kind of lethal weapons, and its effects, direct, indirect and collateral can be devastating).

CONTENIDO

*

Monita ad tirones²: considero conveniente avisar del método empleado para establecer las conclusiones que se aportan en este artículo en tanto que no se sigue un modelo deductivo *convencional*, sino más bien un modelo libre del método de razonamiento abductivo³ peirciano. Se trata por tanto de *conjeturas* basadas en relaciones analógicas que permiten establecer comparaciones entre campos de conocimiento a través de hipótesis explicativas o paradigmas. En el texto aparecerá el siguiente grafo cuando la analogía sea una particularidad densa (\blacksquare^* ← *indica metáfora dentro de metáfora*) – que sea cuadrado negro nos remite a Malevich; el asterisco a la obra de Marcel Duchamp *The* donde el autor sustituye por un asterisco todos los artículos (the) que aparecen en un texto de aprendizaje de otro idioma, dotando de complejidad estética tal proceso.

*

La Radiación, al igual que el fuego robado por Prometeo, todo lo transforma... *radiatio mutat res*.

Ernst Jünger nos radia con sus palabras...

El primer movimiento de la vida después de la fecundación es una radiación sutilísima – la obertura de la individuación. En cada instante estamos envueltos en haces de luz que nos tocan, nos rodean, nos traspasan.
¿Quién conoce y quién mide los efectos que esas radiaciones causan en nuestro cuerpo, en nuestros sentidos, en nuestro espíritu –el orden, el equilibrio a que sin cesar estamos compelidos?

El modelo que aquí propongo tiene por objeto *tensar* la inquietud que la *sutilísima radiación* genera en toda producción de sentido. Cómo los haces de luz⁴ que nos envuelven, rodean y *traspasan*, y ejercen en la obra del *artista*⁵ y en el tejido del *arte* una influencia que excita, altera y transforma emociones, razones, y la vida misma.

El fin es mostrar cierto modo de “la influencia” mutua de lo real sobre lo virtual y viceversa: los efectos de las relaciones de polarización sobre el par de *estados dados* <R|V> (Real y Virtual) y como el operador \widehat{M} , que llamaré LA MÁQUINA ($\prod_{k=\blacksquare}^* \widehat{M}_k$)⁶, actúa sobre el par dado...

Es necesario considerar como se constituye el Operador en tanto herramienta de funcionamiento complejo y proyecto en desarrollo. Todo lo aquí expuesto es fruto de la consideración hacia trabajos de *artistas* que abrieron su producción a un contexto ampliado de los

² Locución Latina: Aviso para navegantes (por ejemplo, al que viaja hacia el objeto (a) o viene de él –cosa menos frecuente-)

³ En la abducción a fin de entender un fenómeno se introduce una regla que opera en forma de hipótesis para considerar dentro de tal regla al posible resultado como un caso particular. En otros términos: en el caso de una deducción se obtiene una Conclusión « q » de una Premisa « p », mientras que el razonar abductivo consiste en explicar « q » mediante « p » considerando a p como hipótesis explicativa.

Véase http://es.wikipedia.org/wiki/Razonamiento_abductivo [consultado 03.05.2015]

⁴ La radiación gamma o rayos gamma (γ) es un tipo de radiación electromagnética, y por tanto constituida por fotones, producida generalmente por elementos radiactivos o por procesos subatómicos como la aniquilación de un par positrón-electrón. También se genera en fenómenos astrofísicos de gran violencia.

⁵ La intención de tachar los términos arte o artista es hacer una marca en el significante con la intención de indicar una complejidad mayor que la relación básica entre su significante y posible significado: en general la intención es dar un sentido de acabamiento y cierre en la modernidad al término arte y sus derivados.

⁶ El operador productorio o productoria, también conocido como multiplicatoria o simplemente producto (por denotarse como una letra pi mayúscula), es un operador matemático que representa una multiplicación de una cantidad arbitraria (finita o infinita). Aquí lo empleo para indicar el producto de todos los discursos y elementos que producen La Máquina

$$\prod_{k=m}^n a_k = a_m \cdot a_{m+1} \cdot \dots \cdot a_n$$

modelos y fuentes de inspiración, los materiales de conceptualización y realización. Entre estos artistas es necesario citar a Leonardo Davinci, Hans Holbein, Marcel Duchamp, Bruce Nauman, Rodney Graham, Sachiko Kodama, Paul Frielander, Rioji Ikeda, El Laboratorio de Luz⁷ o Harum Farocki, entre otros. No hay una intención de acotar *temporalmente*, tampoco se intenta ubicar ciertos modelos y prácticas de producción en el ámbito exclusivo de lo llamado artístico. La idea es ampliar y aportar. Exponer la producción como resultado de la radiación de fuentes múltiples (campos de conocimiento convergentes y transponibles: dualidades múltiples⁸).

Trato, por tanto, del estudio de un potencial modelo teórico para comprender *cierta influencia de los rayos gamma, de los destellos de altísimas energías fulgurantes e ionizantes⁹ de los poetas fuertes (artistas o productores producidos)* en la producción estética de sentido y en la *concepción* del objeto artístico como artilugio alegórico: como se produce y como nos produce...

El modelo que pretendo emplear se ha elaborado partiendo de triadas de carácter científico y poético (Las de Pierce, Deleuze, Prigogine, Thom, Lacan o Isaac Luria entre otros muchos) y tratando de reconocer hasta donde las ciencias pueden estar *unidas por una sola lengua o diferentes escrituras en expansión*, y que he pretendido reflejar y representar en el siguiente modelo dinámico que deviene clase de MÁQUINA (de ahora en adelante \hat{M}) *Transrreal de transposición*, desplazamiento, suspensión, fractura de la representación, negación del significante y aproximación indiferenciada a los mundos de vida y conocimiento, alimentándose de múltiples códigos y lenguajes, y toda clase de realidades, materiales o discursos (si se me permite la expresión, una máquina de picar carne (materia), o los rodillos del molino de chocolate¹⁰ de Marcel Duchamp transmigrados en *Deux es Machina*).

Un modelo dinámico que genera fuerzas; un modelo que trata de controlar y usar energías de esencia, origen y fin semióticos: energías altamente inestables y poderosamente radiactivas.

\hat{M} es también un laboratorio de experimentación semiótica de bolsillo.

Las funciones, así se podrían denominar las relaciones entre los diferentes elementos, variables y constantes, son un catálogo inicial que trata de mostrar la idea de *feed-back o retroajuste* enunciada por Prigogine en su triada (<función < flujo < estructura>)>¹¹...

\hat{M} es un modelo para comprender la *transitividad* de la experiencia estética y la dificultad intrínseca en la obtención de resultados certeros y exactos de aquello que se pretende expresar o mostrar a través de la producción de *objetos estéticos de pensamiento*. \hat{M} es una máquina de aproximación (telescopio, microscopio, satélite, *gran vidrio*, etc...)

Es una máquina tentativa que requiere ajustes constantes (esta reflexión es un ajuste más) y parte de una progresiva simplificación del modelo. También requiere, aún, de la presencia de un *maquinista o maquinador* (de alguien que se las sepa ingeniar o que desee manejar los hilos). Rene Thom nos *in_*formaba acerca del fit requerido por toda *máquina*¹².

Desde 1990 el Laboratorio de luz, ubicado en la Facultad de Bellas Artes de Valencia, funciona como espacio de encuentro, estudio e investigación de principios estéticos y expresivos vinculados con la imagen-luz.

Véase <http://laboluz.webs.upv.es/laboluz/> [consultado 03.05.2015]

⁸ Muchas dualidades matemáticas entre objetos de dos tipos corresponden a emparejamientos, funciones bilineales de un objeto de un tipo y otro objeto de un segundo tipo en alguna familia de escalares. Por ejemplo, la dualidad del álgebra lineal se corresponde de este modo con mapeos bilineales de pares de espacios vectoriales a escalares, la dualidad entre distribuciones y las funciones de prueba (Test Function) asociadas corresponde a los pares en el que uno integra una distribución contra una función de prueba, y la dualidad de Poincaré corresponde de manera similar al número de intersecciones (Intersection number), visto como un emparejamiento entre subvariedades de una variedad determinada.

Véase [http://es.wikipedia.org/wiki/Dualidad_\(matemáticas\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Dualidad_(matemáticas)) [consultado 03.05.2015]

⁹ La radiación propagada en forma de ondas electromagnéticas (rayos UV, rayos gamma, rayos X, etc.) se llama radiación electromagnética, mientras que la llamada radiación corpuscular es la radiación transmitida en forma de partículas subatómicas (partículas α , partículas β , neutrones, etc.) que se mueven a gran velocidad, con apreciable transporte de energía.

Si la radiación transporta energía suficiente como para provocar ionización en el medio que atraviesa, se dice que es una radiación ionizante. En caso contrario se habla de radiación no ionizante. El carácter ionizante o no ionizante de la radiación es independiente de su naturaleza corpuscular u ondulatoria.

Véase <http://es.wikipedia.org/wiki/Ionizaci%C3%B3n> [consultado 03.05.2015]

¹⁰ En referencia a la producción de Marcel Duchamp en tanto que Máquina arrolladora. Existen diversos bocetos y resoluciones de este elemento. En el Gran Vidrio (1915 / 1923) está incluido como uno de los elementos de una máquina superior.

Véase Marcel Duchamp. *Chocolate Grinder nº 1*. leo sobre lienzo. 62 x 65 cm. 1913. Museo de Arte de Filadelfia

¹¹ Ilya Prigogine. *Tan solo una ilusión. La lectura de lo complejo*. Tusquest. Barcelona. 1993. Pág. 54-55.

¹² "Está claro que, dada cualquier fenomenología, siempre se puede dar un modelo que la describa. En otros términos: si se utilizan los suficientes parámetros, funciones de grado suficientemente elevado, siempre se puede construir un modelo matemático de lo que sea. Pero el auténtico problema no es evidentemente éste, sino que reside en una construcción de un modelo que no recurra a "demasiados" entes matemáticos. Por lo tanto se plantea un problema entre la adhesión rigurosa del dato empírico, es decir aquello que los anglosajones llaman fit, y la cantidad de parámetros que comparecen en el modelo: si se introducen muchos parámetros, se da buen fit, pero se tiene un modelo complicado; y si se introducen pocos, el modelo es simple, pero el fit es malo. De manera que lo mejor será conseguir aquellos modelos que concilien, mediante un compromiso, pocos parámetros y un buen fit." René Thom. *Parábolas y Catástrofes*. Tusquets. Barcelona. 1985. Pág. 111-112.

\widehat{M} carece de buen *fit* (me guío por René Thom) pero la vida es tránsito, transformación, cambio... ajuste.

\widehat{M} es transitiva, y es y está amparada por un pensar de carácter alegórico. Luego lo adecuado es pensar \widehat{M} como aquello que podría ser *perpetuum mobile* (lo inconcebible).

Es necesario hacer un recorrido por esta *tentativa de máquina tentativa*.

$$\begin{array}{c} X, Y, Z, (t) \\ (\prod_{k=\blacksquare}^* \widehat{M}_k) \end{array}$$

Primero hemos de posicionar \widehat{M} en un cuasi^{espacio}. Este será el espacio de Hilbert¹³ (en este caso limitado al euclídeo [ejes de coordenadas X, Y, Z] pero ampliable a espacios de dimensión arbitraria). Un espacio que insinúa un espacio otro negativo incluso (lo abundante sin duda¹⁴). Un espacio que tomaremos como base [imagen 1].

Un espacio donde A es igual a 0 y donde 0 es igual a (a), nuestro objeto apremiante y génesis de toda obstrucción, densificación, angostamiento e hipotética ansiedad.

(a) como el potencial *no lugar* de todas las tensiones y de todas las posibilidades del otro y del vínculo; de aquello que *excede* y deviene centrípeto.

A continuación habremos de situar una esfera (a) con su eje de rotación desplazado 23°27' con la intersección del plano de su orbita con la *esfera contextual*, su eclíptica –esto afecta a la polaridad. Para trabajar en términos de polaridad electromagnética el ángulo base sería de 45° aprox.- Situiremos también esferas concéntricas que emanan del punto 0. De esta manera se puede establecer un contexto marcado por cierta polaridad de situación y localización: hacia el punto (a) todo es más *local*, pero todas las fuerzas tienden y se orientan hacia él: (vectores que tienden a 0 y fuerzas que retornan –electromagnetismo-). Lejos de (a) todo tiende a ser más *global* y *ligado* solo a través de fuerzas débiles que actúan con firmeza en la distancia: el vínculo no se pierde *nuncajamás*. Se gravita en torno a puntos relevantes (todos los puntos (a / o) que pudieran darse o estar constituyéndose) –y entre ellos (gravitación universal)-: de ahí la eclíptica (cada fenómeno la suya específica, con su estacionalidad y exposición a la radiación... de ahí el contexto) [imagen 2].

Para todo (a) la *polaridad* <local|global > se piensa y se reorienta: las líneas de fuerza comienzan a tensarse... y a curvarse: matemático tensor tensión.

La densidad del punto (0 / a) actúa como un punto atractor¹⁵. Se podría decir que el punto 0 esta cerca de ser una especie de agujero negro (\blacksquare^* ← *indica metáfora dentro de metáfora*) pero sus características son más próximas a una variedad de estrella de neutrones (\blacksquare^*) concretamente un Magnetar (\blacksquare^*) , es decir un objeto cósmico de tipo estelar de dimensiones reducidas y alta

¹³ En matemáticas, el concepto de espacio de Hilbert es una generalización del concepto de espacio euclídeo. Esta generalización permite que nociones y técnicas algebraicas y geométricas aplicables a espacios de dimensión dos y tres se extiendan a espacios de dimensión arbitraria, incluyendo a espacios de dimensión infinita. Ejemplos de tales nociones y técnicas son la de ángulo entre vectores, ortogonalidad de vectores, el teorema de Pitágoras, proyección ortogonal, distancia entre vectores y convergencia de una sucesión. El nombre dado a estos espacios es en honor al matemático David Hilbert quien los utilizó en su estudio de las ecuaciones integrales.

Véase http://es.wikipedia.org/wiki/Espacio_de_Hilbert [consultado 03.05.2015]

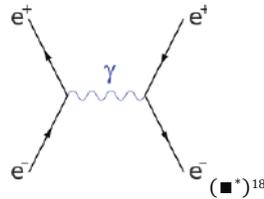
¹⁴ Como el Mar de Dirac o el Océano de Dirac se conoce al modelo teórico del vacío que sería como un mar infinito de partículas con energía negativa. Fue desarrollado por el físico británico Paul Dirac en 1930 para tratar de explicar los estados cuánticos anómalos con energía negativa predichos por la ecuación de Dirac para electrones relativistas. Antes de su descubrimiento experimental en 1932, el positrón, la antipartícula correspondiente al electrón, fue concebida originalmente como un hueco en el mar de Dirac.

Véase http://es.wikipedia.org/wiki/Mar_de_Dirac [consultado 03.05.2015]

¹⁵ Un atractor es el conjunto al que el sistema evoluciona después de un tiempo suficientemente largo. Para que el conjunto sea un atractor, las trayectorias que le sean suficientemente próximas han de permanecer próximas incluso si son ligeramente perturbadas. Geométricamente, un atractor puede ser un punto, una curva, una variedad o incluso un conjunto complicado de estructura fractal conocido como atractor extraño. La descripción de atractores de sistemas dinámicos caóticos ha sido uno de los grandes logros de la teoría del caos. La trayectoria del sistema dinámico en el atractor no tiene que satisfacer ninguna propiedad especial excepto la de permanecer en el atractor; puede ser periódica, caótica o de cualquier otro tipo.

Véase <http://es.wikipedia.org/wiki/Atractor> [consultado 03.05.2015]

densidad (un dedal de la sustancia que lo constituye –neutronio¹⁶- podría contener en sí una masa de 100 millones de toneladas (■*). El Magnetar tiene un campo magnético fuerte y rota más despacio que otras estrellas de neutrones (1 giro del planeta por segundo) Su vida activa es *cósmicamente breve*. Los sismos producidos en la superficie de M causan gran volatilidad en él y en el campo magnético que le rodea, generando así emisiones de fotones pertenecientes al extremo más energético del espectro electromagnético: rayos gamma (γ) –aniquilación partícula e^-/e^+ (■*)- y rayos X. Debido a sus altas energías constituyen un tipo de radiación ionizante capaz de penetrar en la *materia* profundamente (■*). En astrofísica se denomina Gamma Ray Burst (GRB) a fuentes de rayos gamma que duran unos segundos o pocas horas... parecen constituir uno de los fenómenos mas energéticos del universo¹⁷ ... aquí, de la producción de sentido y del arte.



Cuando un rayo gamma pasa a través de la materia, la probabilidad de absorción en una capa fina es proporcional al grosor de dicha capa. Esto implica decrecimiento exponencial de la intensidad (■*)

$$I(d) = I_0 \cdot e^{-\mu d} \quad 19 \text{ (■*)}$$

... otra manera de interactuar de los rayos Gamma es cuando penetran una atmosfera: generan una Cascada Atmosférica Extensa (EAS) que produce pares electrón-positrón - e^-/e^+ (■*) .

El entorno también es afectado por reacciones de carácter termodinámico que impulsan la aparición de fenómenos que influyen y estimulan el pleno funcionamiento de \hat{M} .

Más frío o más calor para que la materia transite entre sus estados a través de cambios de fase sin pausa. El objeto (a) tiende a un estado de plasma fluido casi constante.

En estas condiciones de contexto o entorno, que establece el discurso de las ciencias físicas y matemáticas situaremos los primeros elementos del discurso humanista y de las ciencias sociales: ciertos modos del sujeto y del lenguaje se hacen presentes transponiéndose...

¹⁶ El neutronio, también llamado «elemento cero» es un término creado por Andreas von Antropoff en 1926, varios años antes del descubrimiento del neutrón, para referirse a una sustancia teórica formada solo por neutrones, es decir, un elemento químico sin protones, que ocuparía el número atómico cero en la tabla periódica. Este elemento ficticio ha sido usado ampliamente en la ciencia ficción para referirse a una fase de la materia extremadamente densa.

Como término científico aceptado, se llama neutronio a la masa compacta de neutrones que se forma en el interior de las estrellas de neutrones. La masa se forma cuando los núcleos sobrecargados de neutrones los pierden, dejándolos libres. La masa creada por dichos neutrones es el neutronio.

Véase <http://es.wikipedia.org/wiki/Neutronio> [consultado 03.05.2015]

¹⁷ Véase http://es.wikipedia.org/wiki/Brote_de_rayos_gamma [consultado 03.05.2015]

¹⁸ Diagrama de Feynman que muestra la aniquilación positrón-electrón. La aniquilación de un par electrón-positrón en un solo fotón: $e^+ + e^- \rightarrow \gamma$ no puede ocurrir, ya que se viola el principio de conservación de la energía y del momento, la reacción inversa es también imposible debido a la misma razón; sin embargo este fenómeno se observa en la naturaleza, en donde se puede crear un par electrón-positrón a partir de un solo fotón con una energía de al menos la masa de ambas partículas (1.022 MeV). Lo cierto, es que según la teoría cuántica de campos este proceso está permitido como un estado cuántico intermedio para tiempos suficientemente cortos en los que la violación de la conservación de la energía puede acomodarse al principio de incertidumbre de Heisenberg. Esto abre la vía para la producción de pares virtuales o su aniquilación donde el estado cuántico de una sola partícula puede fluctuar en un estado cuántico de dos partículas y volver a su estado inicial.

Véase http://es.wikipedia.org/wiki/Aniquilaci3n_part3cula-antipart3cula[consultado 03.05.2015]

¹⁹ siendo:

$\mu = n \times \sigma$, el coeficiente de absorción, medido en cm^{-1} ,

n el número de átomos por cm^3 del material,

σ el espectro de absorción en cm^2 , y

d la delgadez del material en cm.

A través del nudo Borromeo lacaniano²⁰ se establece la ligazón entre las esferas o planos de lo imaginario, de lo simbólico y de lo real que se orientan en un ángulo variable no recto en el espacio euclídeo^{espacio de hilbert} en relación a su eclíptica y entre la zona negativa y la zona positiva del mismo... zonas relativas... [imagen 3].

El centro o gozne sobre el que pivota el plano oblicuo y transversal es el punto (0/a).

Hemos de considerar una dinámica de contexto que genera un movimiento orientado *a contratiempo* derivado de los cambios de temperatura y las fluctuaciones entre los diferentes cambios de fase. Este dinamismo es un flujo turbulento de rotación en espiral con trayectoria de corrientes cerradas, casi gravitacionales (disco de acreción cuando se da a escala cósmica) que actúan en el plano correspondiente a la localización de cada objeto (a) que pudiéramos detectar o establecer.

Cada uno de los aros_argolla del nudo Borromeo, gira sobre sí mismo en dirección contraria al *vórtice de contexto y acreción*, generando un movimiento de *resistencia* de velocidad variable y diferente para cada uno de los aros_argolla.

Este movimiento, el de cada uno de los aros_argolla, lo podríamos denominar movimientos de carácter regresivo: un triple ritmo de contracción, ruptura y enmienda siempre con velocidades diferentes.

Los distintos puntos de intersección internos, íntimos, que translandan el objeto (a) y que establecen su área los denominaré mesodermo, endodermo y ectodermo, que son aquellos tejidos que habrán de orientar y hacer derivar el objeto (a) hacia un sentido^{ser} orgánico del mismo... más allá de su carácter de objeto^{ser}: dotarle, por tanto, de cierta autonomía, y garantizar y preservar la carga genética a través de membranas, pieles, cubiertas, *pliegues y repliegues* [imagen 4].

Los puntos de intersección externos que se generan entre los diferentes aros_argolla en su perímetro podrían considerarse potenciales *representamenes*²¹ (algunos que exceden del signo) que sitúan una potencial triada <> función <> flujo <> estructura [imagen 5].

De esta manera quedan marcados todos los puntos de intersección del núcleo de \widehat{M} .

En las áreas de intersección pueden ser situados, contiguos al objeto (a), y junto a los puntos de cierto organicismo del objeto citado, su tejido o cobertura, aquellos conceptos que son generados desde la lengua: sujeto, verbo y objeto [imagen 6].

Todos los puntos y áreas de intersección son inestables, vibran unos, oscilan otros, en tanto la presencia del vórtice (disco de acreción) que es generado desde el objeto (a) y debido al movimiento circular de resistencia que ellos mismos, los aros_argolla, producen. Todo el núcleo *vibra* a baja intensidad (fricción), discontinuamente: pulsa.

Cada uno de los movimientos de los aros_argolla, los denominados Tz^{1+} , Tz^{2+} y Tz^{3+} , cada uno tiene su nombre: Tzimmtzum²² (la retención), Sevirah Hakelím (la fragmentación) y Tikkum (la restitución) son responsables de la alteración y transmutación de lo esencial en las diferentes áreas de intersección referidas a los procesos relacionados con la terna lingüística citada: sujeto, objeto, verbo [imagen 7].

²⁰ "Se llama nudo borromeo o nudo Borromi al constituido por tres aros enlazados de tal forma que, al separar uno cualquiera de los tres, se liberan los otros dos. Pero estrictamente hablando es un enlace.

Por esta característica resulta interesante para la topología combinatoria y para la Teoría de nudos. La denominación tiene origen en que la familia nobiliaria italiana apellidada Borromi adoptó los tres círculos unidos en un nudo como principal emblema heráldico de su blasón.

En psicoanálisis, a partir de la enseñanza de Lacan se utiliza el nudo borromeo para graficar la relación entre los tres registros psíquicos característicos del ser hablante: el registro de Lo Real, el registro de Lo Imaginario y el registro de Lo Simbólico, articulados en torno al objeto a, «objeto causa del deseo». Se trata de un desarrollo complejo que se presenta en el seminario 23 de Jacques Lacan (1975-76).

Representado con tres lazos circulares de iguales dimensiones ha sido utilizado por la cristiandad -al igual que el triángulo equilátero- como alegoría de la Santísima Trinidad.

Registro de Lo Imaginario y el registro de Lo Simbólico, articulados en torno al objeto a, «objeto causa del deseo». Se trata de un desarrollo complejo que se presenta en el seminario 23 de Jacques Lacan (1975-76)". http://es.wikipedia.org/wiki/Nudo_borromeo [consultado 03.05.2015]

²¹ Un signo, o representamen, es algo que está por algo para alguien en algún aspecto o capacidad. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente o, tal vez, un signo más desarrollado. Aquel signo que crea lo llamo interpretante del primer signo. El signo está por algo: su objeto.

Véase <http://www.unav.es/gep/FundamentoObjetoInterpretante.html> [consultado 03.05.2015]

²² "Tzimmtzum (Hebrew צמצום *simšūm* "contraction" or "constriction") is a term used in the Lurianic Kabbalah teaching of Isaac Luria, explaining his concept that God began the process of creation by "contracting" his infinite light in order to allow for a "conceptual space" in which a finite and seemingly independent world could exist. This contraction, forming an "empty space" (הפנוי הלי) in which creation could begin, is known as the *Tzimmtzum*". <http://en.wikipedia.org/wiki/Tzimmtzum> [Consultado 24/04/2015]

Todos estos procesos y dinanismos establecen un modelo tentativo, y aún muy germinal.

Un esbozo de máquina de expresión alegórica transitiva que establece como núcleo de la misma al objeto (a), *derivado objetual* del modelo laciano.

A partir de esta metodología^{máquina} es como he pretendido llegar a mostrar un sistema, en tanto que modelo de investigación estética^{casi}, para el análisis de la construcción y constitución del objeto artístico y obtener una serie de conclusiones que muestren y mapeen (de ahí su carácter de función) tanto la posibilidad como la necesidad de comprender los mecanismos alegóricos en la producción de sentido y expresión contemporánea y en el potencial programa crítico y artístico general.

Ahora bien, considerando la estructura del operador \hat{M} en tanto que aquello que representa magnitudes físicas, las propiedades o cualidades medibles de un sistema (sea este del tipo que sea), sistema al cual se le pueden asignar distintos valores como resultado de una medición... hemos de considerar a \hat{M} como el operador_dispositivo que permite generar secuencias Las que se consideren adecuadas de todas las circunstancialmente posibles –amplitud de probabilidad- y encuentros, colisiones, yuxtaposiciones y *transposiciones* de ideas y desarrollos conceptuales e ideológicos (incluso físicas aún /aun en lo físico –en lo instantáneo casi de lo físico mismo: en lo pensable pero no *concebible*, tal vez, -ora et labora- y la lectura de los valores cuantitativos y cualitativos resultantes, también de la relación entre ellos –los diferentes resultados- que generan el valor diferencial en el campo de estudio.

El operador $\hat{M} \rightarrow (\prod_{k=1}^* \hat{M}_k)$ en tanto que *producción exponencial* de lo cuantitativo y cualitativo en lo arbitrario (infinito o finito) de todas las fuentes que fluyen hacia ella (de la realidad a lo real y viceversa) entropía negativa): Su estado *diferencial* no-normalizado.

Sólo en tales estados –aquellos en los que lo *diferencial* se expresa como amplitud de probabilidad es pensable un par <Real | Virtual> efectivo y actuante (el estado virtual actúa sobre el estado real y viceversa) sobre el cual el operador M influye generando expresión. Esto no sería posible si los estados dados del par <R | V> o $[-e^-/e^+ (\blacksquare^*)]$ fueran ortogonales y por tanto su producto resultante resultase cero. Toda operación_acción desde \hat{M} resultaría infructuosa, es decir, *nada expresaría*, y la única posible poética resultante -su potencial de realidad- sería “estar tan vacía como cuando todavía no era”²³: hueco o vacío (falso vacío) que abre la posibilidad de todo movimiento –des-hace lo inconcebible- esto es crucial (\blacksquare^*).

Es la Transversalidad (la transrealidad hacia lo transreal y viceversa –trans_itudad (\blacksquare^*)) en un campo *diferencial* aquello que genera trans_existencia y potencial expresivo. La ortogonalidad bloquea el flujo de información: cierra (en falso). No hay complementariedad, tampoco onda o partícula... no hay grado 0, o sólo en tanto que atributo subyacente o punto de referencia (su presencia como significante... “tan vacío como...”) para los vectores de sentido, del sentido mismo.

En tanto que somos capaces de pensar –no así determinar- los atributos de tiempo (t) es que el par <R | V>^a se da como tal en su trans_participación en la producción de sentido. \hat{M} (casi todo operador) genera tiempo (entre otros atributos) y lo cuantifica –estroboscopia temporal - . El par de estados <R | V> en condiciones de no observación carece de operadores actuantes, y por tanto el par <R | V> es indiferenciado (cada elemento del par actúa sobre el otro infinitamente) . Sin tiempo la velocidad (e · t) es espacio esencial instantáneo (su infinitud está informada en el instante (\blacksquare^*)); espacio indiferenciado y homogéneo de virginidad absoluta: espejo infinito de sí mismo (\blacksquare^*). Tal espacio está cerrado a nuestra observación... se diluye y dispersa (desaparece: el par <R | V> es invisible) al asomarnos a él, al menos en tanto que par.

Intuir su relación de estado pura parece sólo posible a través de la transversalidad de los discursos, de los lenguajes formales y de los campos de conocimiento que nos permiten aproximarnos a la radiación que emana en el límite mismo de su invisibilidad y de la energía que ni se crea ni se destruye, y que se transforma al poner nuestra ávida mirada consciente, significadora, extractiva y funcionalista sobre ella. No es la conservación de la materia lo que esta sujeto a un principio inevitable, es el Espacio el que está condenado a su conservación más allá del tiempo (que es nuestra aportación – \hat{M} -).

El espacio se conserva, inconcebible para nosotros, *artistas*, que sólo nos aproximamos a su infinitud paso a paso, con lentitud y cuidado, tratando de no mirar los ojos de la Medusa... manteniéndonos en el límite de toda aproximación... de todo intimidad, en el tiempo. En el tiempo(\blacksquare^*).

*

²³ Maestro Eckhart. *El fruto de la nada*. Siruela. Madrid. 1998. Pág. 41.

a¹ A continuación a modo de adenda demostrativa adjunto dos operaciones de producto interior (notación de Dirac) en las que, en primer lugar se muestra el resultado de la acción del operador \widehat{M} de carácter Hermítico – en tanto que su matriz es igual a su conjugada compleja transpuesta (\widehat{M}^{\dagger}) sobre el par de estados <R | V> ; en segundo lugar la demostración matemática de las relaciones de polarización de los mismos estados en modo geométrico y matricial para el caso < / | / > cuyo resultado es 1... para los casos con polarización angular menor de 90° < / | / > el resultado tendría una amplitud de probabilidad en torno a ½ (50%) en términos angulares. Es decir, 1 para un paso completo –es el mismo estado pero *observado*-, transversalidad completa, y ½ para transversalidad *compleja* (estados diferentes observados).

1º

$$\widehat{M} |R\rangle = \lambda_R |R\rangle$$

$$\widehat{M} |V\rangle = \lambda_V |V\rangle$$

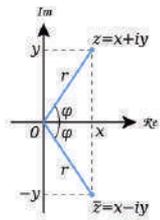
$$\langle V | \widehat{M} |R\rangle = \langle V | \lambda_R |R\rangle$$

$$\langle V | \widehat{M} |R\rangle = \lambda_R \langle V |R\rangle$$

$$\langle R | \widehat{M} |V\rangle = \langle R | \lambda_V |V\rangle$$

$$\langle R | \widehat{M} |V\rangle = \lambda_V \langle R |V\rangle$$

$$\langle R |V\rangle^* = \langle V |R\rangle \text{ donde } * \text{ indica el conjugado de un número complejo}$$



donde R se sitúa en eje de los números reales (x) y V en el de los números imaginarios (y)

$$\langle V | \widehat{M} |R\rangle = \langle V | \lambda_R |R\rangle$$

$$\langle V | \widehat{M} |R\rangle = \lambda_R \langle V |R\rangle$$

$$\langle V | \widehat{M} |R\rangle - \langle V | \widehat{M} |R\rangle = 0$$

$$0 = (\lambda_R - \lambda_V) \langle V |R\rangle \text{ donde } \langle V |R\rangle = 0 \text{ en tanto que } (\lambda_R - \lambda_V) \text{ son valores escalares.}$$

$$\widehat{M} |R\rangle = \lambda_R |R\rangle$$

$$\widehat{M} |V\rangle = \lambda_V |V\rangle \text{ en condiciones de equilibrio el producto interior con el operador } \widehat{M} \text{ es igual a } 0.$$

2º

a)

$$|R\rangle = \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix}$$

$$|V\rangle = \begin{pmatrix} 0 \\ 1 \end{pmatrix}$$

$$|/\rangle = |R\rangle + |V\rangle = \begin{pmatrix} 1 \\ 0 \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} 0 \\ 1 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 1 \\ 1 \end{pmatrix}$$

$$|/\rangle = \begin{pmatrix} 1 \\ 1 \end{pmatrix}$$

$$|\langle / | / \rangle|^2 = \left| \begin{pmatrix} 1 & 1 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} 1 \\ 1 \end{pmatrix} \right|^2 = 2^2 = 4 \text{ lo cual requiere normalización}$$

$$\langle / | / \rangle = \frac{|R\rangle}{\sqrt{2}} + \frac{|V\rangle}{\sqrt{2}} = \frac{|R\rangle + |V\rangle}{\sqrt{2}} = 1$$

... partiendo de la condición a) pero cambiando el estado del vector $|V\rangle = \begin{pmatrix} 0 \\ 1 \end{pmatrix}$ y el vector $|R\rangle = |/\rangle = \begin{pmatrix} 1/\sqrt{2} \\ 1/\sqrt{2} \end{pmatrix}$

$$|\langle / | / \rangle|^2 = \left| \begin{pmatrix} 1/\sqrt{2} & 1/\sqrt{2} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} 1 \\ 1 \end{pmatrix} \right|^2 = \left| \frac{1}{\sqrt{2}} \cdot 1 + \frac{1}{\sqrt{2}} \cdot 1 \right|^2 = \left| \frac{2}{\sqrt{2}} \right|^2 = 1/2$$

... resultado que abre la transversalidad (no-ortogonalidad) de los dos estados (de uno actuando sobre el otro) a un rango de probabilidad del 50%.

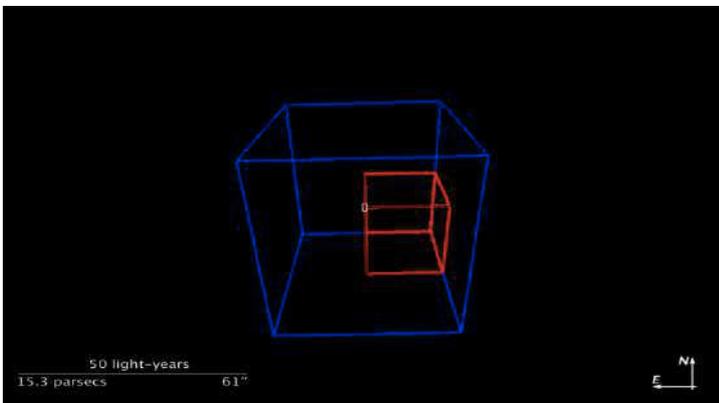
Se puede realizar un ajuste más fino de carácter angular para discriminar los ángulos de transversalidad y obtener unos resultados más aproximados (véase Samuel Beckett . Film. Donde el autor nos indica cierto ángulo de inmunidad (un ángulo no superior a 45º) que es el que tiene que mantener un estado $|0\rangle$ (el objeto –Buster Keaton) en relación a otro estado $|E\rangle$ que es el ojo (el sensor –la cámara o la mirada de Keaton incluso en el espejo). Film es una obra de extrema complejidad perceptual que parece atender en cierta medida al principio de incertidumbre de Heisenberg.

... en términos de angularidad esta es una de las soluciones (en tanto el vector Z ... recordemos que el vector Z es $Z = X + iY$ y que su complejo conjugado es $Z^* = X - iY$ y que su amplitud de probabilidad es $|Z|^2 = Z \cdot Z^* = X^2 + Y^2$

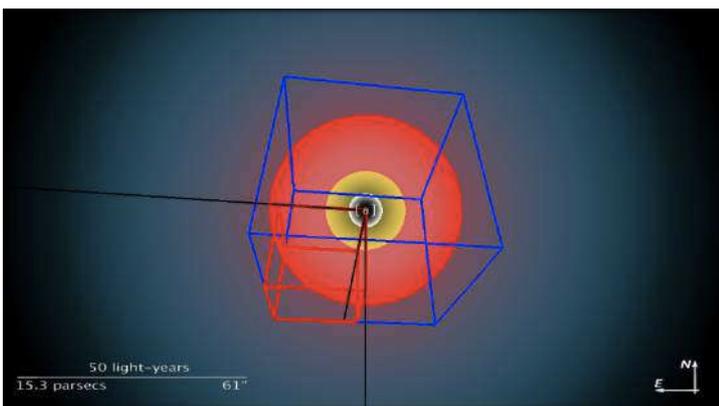
$$|\langle \cdot | \cdot \rangle|^2 = |(\cos Z \quad \sin Z) \begin{pmatrix} \cos Z \\ \sin Z \end{pmatrix}|^2 = 1^2 = 1 \quad (Z \text{ puede tener cualquier ángulo siempre que } Z > 0^\circ \text{ y } < 90^\circ)$$

Imágenes de referencia.

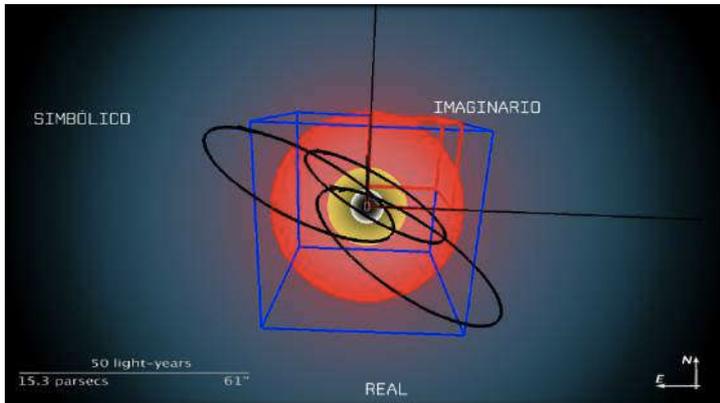
[imagen 1].



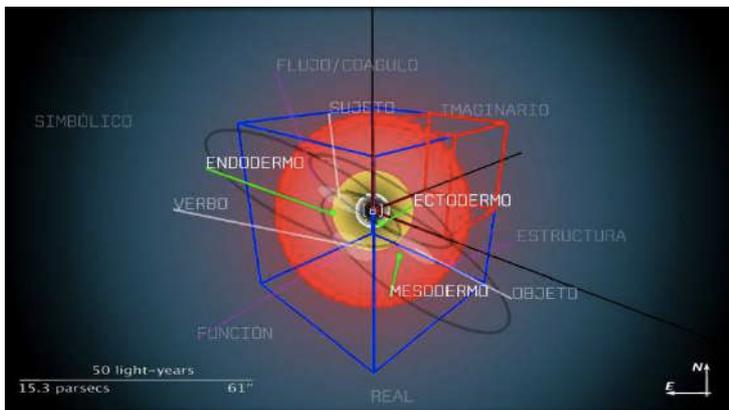
[imagen 2].



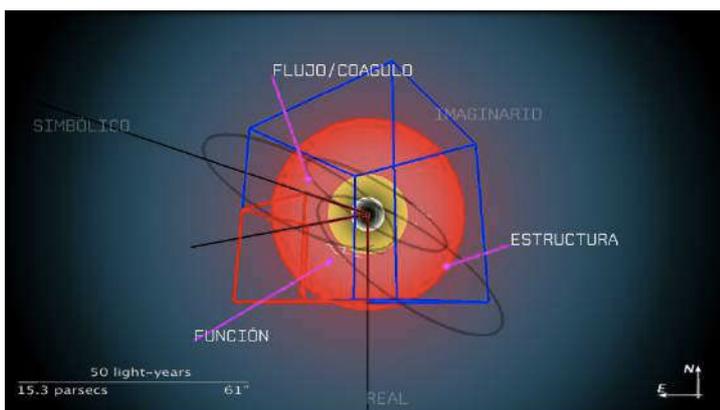
[imagen 3].



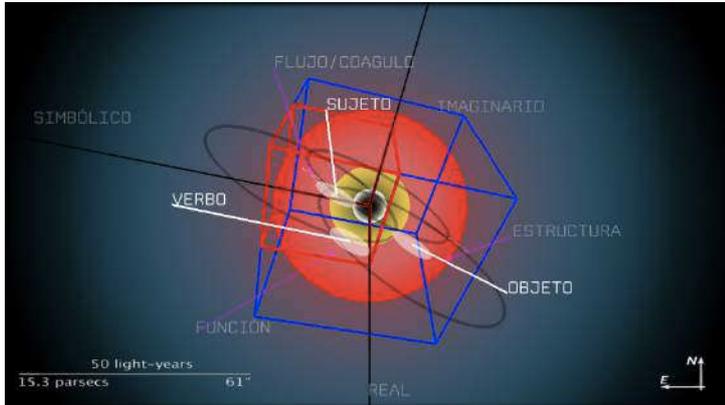
[imagen 4].



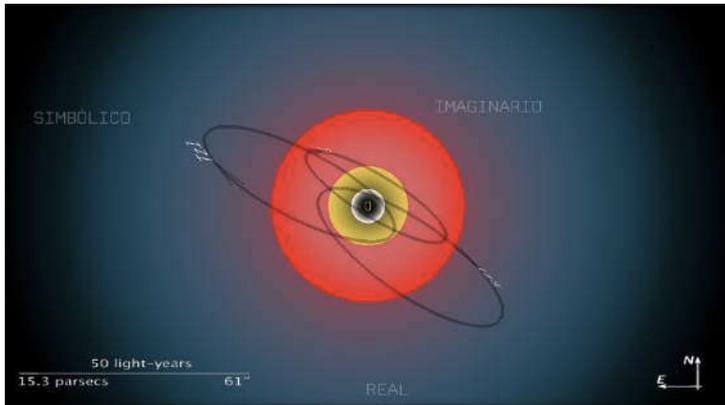
[imagen 5].



[imagen 6].



[imagen 7].



Existe un vídeo con los desarrollos de $(\prod_{k=1}^* \widehat{M}_k)$ en <https://vimeo.com/124839833> [verificado 03.05.2015]

Maluli César, Marina.

Filiación : Alumno, Universidad París IV/Universidad de Sao Paulo, Departamento Conceptos y lenguajes, grupo Musicología y Lingüística.

El blanco y la génesis del enunciado musical.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Colores, tensividad, música, notación gráfica, semiótica.

KEY WORDS

Colors, tensivity, music , graphic notation, semiotics.

RESUMEN

A partir de la hipótesis de que una obra artística cuenta su propia génesis, vamos a tratar de demostrar en este trabajo los enlaces establecidos entre la interacción del color y la escucha del sonido. Para esto, vamos a hacer un análisis de la pintura *White Paintings* de Robert Rauschenberg y de la apariencia visual de algunas ediciones de la obra *4'33"* y *0'00"* de John Cage. La metodología que proponemos se basa en las teorías de la interacción de colores de W. Goethe y Joseph Albers para explicar el aspecto tensivo o las relaciones establecidas entre las dimensiones de la extensidad y de la intensidad responsables de la significación de un texto según Claude Zilberberg. El objetivo es comprender cómo el enunciado representado por la notación musical puede causar variaciones en el grado de presencia y de interacción del intérprete y del público en relación con la obra.

ABSTRACT

Based on the hypothesis that any artistic work features its own genesis, we will try to show in this paper some links established between the interaction of colors and the listening of sounds. For this, we will make an analysis of the *White Paintings* of Robert Rauschenberg and the visual appearance of some editions of *4'33"* and *0'00"* of John Cage. The methodology we propose is based in some different theories of color interactions from W. Goethe and Joseph Albers that explain tensive aspects and the relations between the extensity and intensity dimensions which are responsible for the meaning of a text, according to Claude Zilberberg. The objective is to understand how the enunciation represented by the musical notation can lead to variations in the degree of presence and interaction of the performer and the public in relation to the work.

INTRODUCCIÓN

Según Douglas Kahn en el texto: "Plénitudes vides et espaces expérimentaux" los principios de la década de 1950 fueron un buen momento para que no ocurriera nada. Samuel Beckett escribió "En attendant Godot", drama en el que nada sucede tres veces, Paul Taylor creó la coreografía "Dúo" en la que dos bailarines son inmóviles y Jean-Paul Sartre hacía sus reflexiones sobre la cuestión de la nada. De hecho, se remontan a 1951 y 1952 los ensayos sobre el silencio de John Cage y los cuadros enteramente negros o enteramente blancos de Robert Rauschenberg. Nos gustaría llamar la atención sobre estos últimos, a propósito de los cuales John Cage dijo: "A quien pueda interesar: los cuadros blancos llegaron primero, mi pieza silenciosa vino después", con respecto a una reflexión sobre su famosa obra *4'33"*.

En este contexto, analizamos en este trabajo algunos aspectos de la obra *White Paintings* de Robert Rauschenberg y de *0'00"* (o *4'33"* n.2) de John Cage a partir de las relaciones que podemos establecer entre el silencio, el blanco y la noción de la presencia sensible del observador de la obra. Para esto, vamos a dividir el trabajo en tres partes. Las dos primeras estarán dedicadas a la presentación de

White Paintings y de la teoría utilizada en el análisis e incluyen la presencia sensible, la negatividad estética, la presentación del blanco y las interacciones entre los colores. En la tercera parte, presentamos su relación con la música y nos dedicamos al análisis de las obras *4'33"* y *0'00"* a través de su notación en tres versiones diferentes de la partitura.

2. COLOR Y MOVIMIENTO PERCEPTIVO

En la obra "Traducción Intersemiótica" Julio Plaza (1987) señala que en 1913, con la creación de la obra "Cuadrado negro sobre fondo blanco" de Kasimir Malevich, por primera vez en la historia se presenta una figura geométrica como una obra de arte. De acuerdo con la definición dada por su autor, el objetivo era construir un cuadrado que representara la ausencia misma del objeto, un cuadrado vacío. La respuesta a este vacío es reconocible como una sensibilización por parte de la audiencia. El cuadro ya no es una ventana desde el que se mira el resto de los objetos del mundo, sino una ventana que se abre hacia sí mismo.

Merleau-Ponty (1952, p.54) describe este fenómeno diciendo que más que un medio, el lenguaje es un ser, es por eso que él puede hacernos presente a alguien: la palabra de un amigo en el teléfono es nuestro propio amigo. El sentido es el movimiento total de la palabra, su vida, y debe que ser encontrado entre las palabras. Esta búsqueda de sentido emergente en el borde de los signos, aquí interpretado tanto como los colores y formas que componen un cuadro o como los sonidos y gestos de la música, sugiere la participación de lo negativo como resultado de este desbordamiento del significado, o del estesis, que llama a su vez la presencia del enunciatario.

En un artículo dedicado a los Seminarios Intersemióticos de París de 2012 y que tuvieron como tema *La négation, le négatif et la négativité*, la investigadora Veronica Stange propuso un estudio de la negatividad en el nivel profundo, o tensivo (Zilberberg, 2011), basado en la negatividad estética. Para ello, Stange (2014) toma como punto de partida la diferencia establecida por Paul Valéry sobre la falta de las cosas tanto de orden práctico como estético. En el primer caso, los estímulos tienden al equilibrio y nuestra respuesta a esta falta tiende a su mitigación o intento de anulación. Ya en los casos de orden estético, los efectos de la percepción se alimentan a sí mismos, "la satisfacción creó la necesidad, la respuesta vuelve a generar la solicitud, la presencia engendra la ausencia, y la posesión el deseo", donde podemos entender la contemplación de la belleza como la contemplación de lo negativo: "La belleza es negativa" (Stange en Valéry, 1993, p.374).

El objeto estético comprende de esta manera un exceso que se traduce para el sujeto como una falta del punto de vista sensible (Tatit, 2011, p.39). Según Paul Valéry (Stange en Valéry, 1993) lo que es inexpresable está relacionado con un agotamiento semántico cuando "todas las expresiones son incapaces de regenerar lo que las originó, y tenemos la sensación de esta incapacidad o de su 'irracionalidad' como propiedades reales de la cosa-causa". Greimas (1990) defiende ese aspecto de "imperfección" como condición previa para la aprehensión estética.

En otras palabras, sobre la tendencia del cuerpo a responder a los estímulos sensibles mediante la producción espontánea del fenómeno simétrico o similares, podemos decir que "Si alguien nunca había visto el verde, sería suficiente mirar el rojo para conocerlo." (Valéry, 1993, p.1313). Así, ver el color es en realidad percibir la falta o la necesidad de su color complementario. De ahí que Stange (2014) concluya que "La visión se transforme en una fuente – y no sólo un receptáculo pasivo – del visible". Del mismo modo, observar dos puntos es anticipar una línea, y escuchar dos sonidos supone considerar una melodía". Podemos observar este fenómeno en la obra "L'atelier rouge" de Matisse (**Ilustración 1**):



Para entender el rojo absoluto, es necesario seguir el consejo de Matisse a sus estudiantes de "Cerrar los ojos para ver mejor" antes de pintar. De este modo, el verde del jardín exterior será responsable, debido a lo deslumbrado de la retina, de la intensidad del rojo dentro de la sala.

Este fenómeno es la base de estudios de colorimetría, como ha señalado Michel Chevreul (1839) en la obra "De la Loi du contraste simultané des Couleurs". En este trabajo, Chevreul muestra que la mitigación de los colores no es una atenuación real, sino de la

percepción, y es resultante del contraste simultáneo entre los colores complementarios. Reproducimos abajo algunos de los contrastes observados:

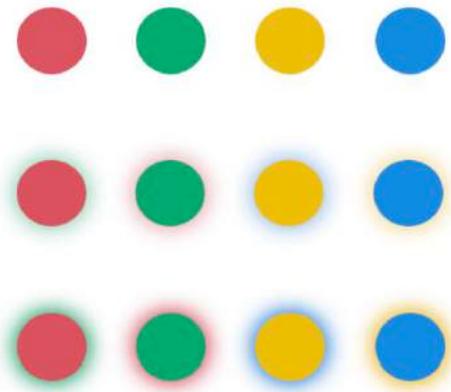


Ilustración 1

En la imagen de arriba, para cada círculo coloreado, tenemos el color complementario del círculo en el fondo y la intensidad del color de fondo determina que tan pronunciada será la percepción de color del círculo (Ilustración 2). Podemos observar que cuanto más intenso es el color complementario, más los círculos parecen saltar de la página (última línea) y se acercan al espectador en un efecto de embrague. A su vez, la ausencia del color de fondo vuelve la imagen más distante, causando el efecto contrario (primera línea).

Chevreul logró en este estudio una primera demostración de que la percepción del color se sitúa en el borde, en el límite, y se obtiene así por el contraste. Al aumentar el contraste entre los colores complementarios, más fuerte es la percepción del color dentro del círculo. Si atenúamos el color de fondo, el color del círculo, su complemento también se atenúa. Así, cuanto mayor es la presencia del color negativo, mayor es la tonicidad y más se atrae la presencia del sujeto. Podemos imaginar que, en el límite de intensidad, dichos colores se confunden, producen el blanco y el objeto círculo se mezcla con la mirada misma del sujeto.

De hecho, según Merleau-Ponty, acerca de la evolución de las técnicas de pintura, "estos procesos, estos secretos de generación en generación son los elementos de una técnica general de la representación, que busca en última instancia, llegar a la cosa en sí, al hombre mismo [...] cuyo funcionamiento la pintura busca igualar" (1969, p.65). Por lo tanto, entendemos que el análisis de una obra, así como la creación artística, pueden comprender al menos dos direcciones: del objeto a la percepción; de la percepción al objeto, en un proceso de influencia mutua.

3. EL COLOR DEL SILENCIO - WHITE PAINTINGS

Las *White Paintings* fueron creadas en 1951 y se puede decir que estas obras siguen una tradición de la pintura monocromática como la obra "Blanc sur blanc" de Kasimir Malevich. (Ilustración 3 - *White Paintings*, versión con tres y siete lienzos respectivamente).

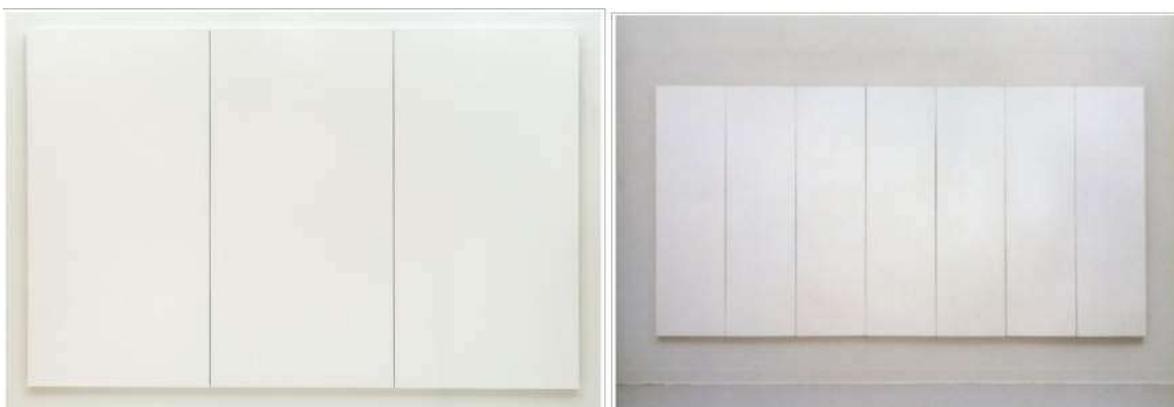


Ilustración 2

En la obra *White Paintings*, el principio de explorar las tonalidades obtenidas por un solo color según las sensaciones sugeridas por las variaciones texturales, de luz y de superficies, tienen como punto de partida la teoría de Joseph Albers, cuyas ideas se desarrollan en el libro *L'interaction des couleurs* (1979).

Entre las propuestas de Albers, tenemos el principio de que la percepción del color está en constante cambio y debe considerarse en relación con la percepción de los colores que lo rodean. Por lo tanto, es prácticamente imposible ver el color en sí, es decir, sin estar en una interacción con el color de su entorno.

Este enfoque está fuertemente influenciado por "La Doctrina de los colores" de Goethe (2000). En su comentarios de apertura de la traducción brasileña de la obra, Marco Gianotti señaló que: "La imaginación transforma la polaridad original [entre la acción y la pasión] en un todo. Esto es porque un lenguaje de los colores sólo puede ser figurado, simbólico, una vez que un idioma puramente conceptual no puede describir ni la letra y ni el espíritu del color. Sólo la poesía puede causar esta 'animación inesperada del lenguaje' necesaria para la descripción de los colores como un fenómeno vivo." (Goethe, 2000, p.24)

En otras palabras, los colores deben ser entendidos como una experiencia estética. Es necesario que aprendamos esta distinción, nunca dada a priori. Los colores establecen un idioma entre ellos y ese lenguaje se puede aprender.

En su búsqueda de un blanco puro, el blanco sobre blanco, Rauschenberg buscó ir más allá del color, él buscó el color no relacional y con una existencia que no es posible definir en términos de percepción, por lo que podemos decir que el que buscaba era el color no pronunciado, la palabra no dicha, el color en su operación original (Merleau-Ponty, 1952, p.58), el color tácito o el silencio hablante.

Nuestra segunda observación en relación con la obra *White Paintings* se refiere a la presencia del espectador como co-autor de la obra. Las cinco lienzos, mostrados al público en 1953, se componen de varias telas "vacías" colocadas lado a lado. Las interacciones entre los paneles se han seleccionado en el número uno, dos, tres, cuatro y siete.

A lo largo de su historia, estos paneles han sido renovados por amigos o asistentes de Rauschenberg. Además, los dibujos originales fueron a menudo reutilizados por el propio artista en la producción de nuevas obras u otra combinación de paneles. De esta manera, la creación de la obra se completa en el momento presente "Es completamente irrelevante que yo les estoy haciendo hoy - Hoy es su creador". De esta manera, "Un lienzo nunca está vacío" (Joseph, 2000, p.91), así cuando él niega el vacío, el autor invita al espectador a participar como co-autor de la obra, su *deixis* es la presencia, es un yo, aquí, ahora (el hoy), establecido por el enunciatario.

La declaración de Baudelaire que: "una obra hecha no estaba necesariamente terminada y una obra terminada no estaba necesariamente hecha" (Merleau-Ponty apud Malraux, 1965, p.63) toda vez que la obra terminada no es la que existe como una "cosa", sino la que llega a su espectador, puede entenderse aquí en sus límites, porque tenemos una obra para empezar siempre, y su objeto es la posibilidad de la percepción misma. Esta experiencia tiene un carácter temporal y performativo y la duración del tiempo es una función de la participación del público y de la interacción con los lienzos.

En una reciente entrevista, Rauschenberg dice que esta obra puede ser interpretada como "relojes" y el nombre viene del hecho de que si el público es suficientemente sensible, sería posible percibir en el brillo del lienzo el momento del día, la temperatura, la humedad, etc. Este punto de vista extremo puede interpretarse como una forma de decir que estos lienzos establecer un ritmo y que este índice se basa en su percepción (Zilberberg, 2010).

4. LA EMERGENCIA DEL SENTIDO EN 4'33" Y 0'00"

Inspirado por el trabajo de Rauschenberg, 4'33" fue compuesta en 1952 por John Cage y es considerado por él como su obra más importante. Ésta fue escrita para cualquier instrumento o combinación de instrumentos.

En la siguiente ilustración tenemos una de las primeras versiones de la partitura. Desde varias hojas blancas, el autor define líneas a través de las duraciones de cada parte de la sección de acuerdo con la notación proporcional utilizado anteriormente en *Music of Changes* y también presente en otra versión de 4'33" (ilustración 4). Para la notación proporcional, 2,5 cm son equivalentes a la figura de valor de una blanca (ilustración 5).



Ilustración 3

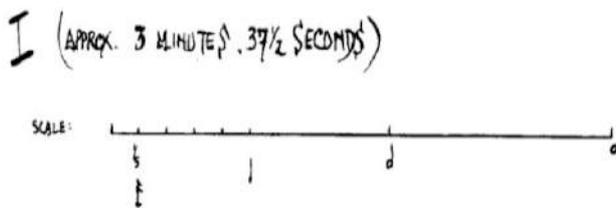


Ilustración 4

El título en forma de especificación temporal está justificado si se tiene en cuenta que para John Cage el tiempo es el aspecto más esencial en la estructura de la obra musical. La razón de esto es que el tiempo es el punto común entre el sonido y el silencio "De las cuatro características de la materia de la música, la duración, que es la longitud de tiempo, es el más fundamental. El silencio no puede ser escuchado en términos de tono o la armonía: se oye en términos de longitud de tiempo." (Cage, 1948). Por lo tanto, el tiempo en esta obra tiene la función de soporte, como ocurre con el tamaño, la forma y el número de combinaciones posibles para las pantallas de *White Paintings*.

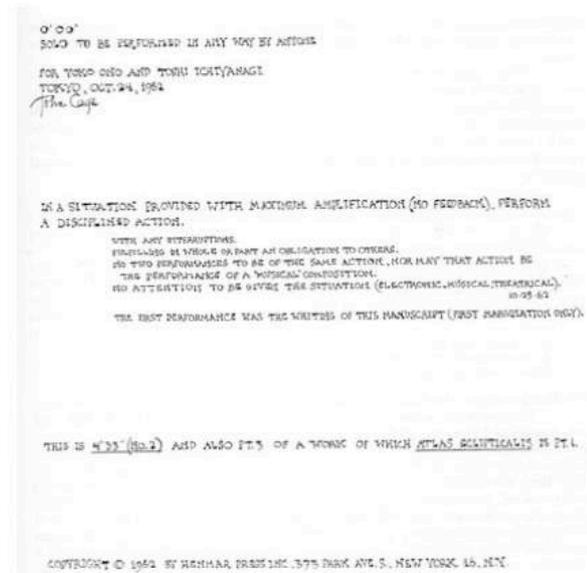
4'33" también se conoce como "Cuatro minutos y treinta y tres segundos de silencio", dado que el intérprete no debe ejecutar ningún sonido. Sin embargo, después de la primera presentación de la obra el 29 de agosto de 1952, Cage dice:

Ellos perdieron el punto. No hay tal cosa como el silencio. Lo que pensaban que era el silencio, porque no saben escuchar, estaba llena de sonidos accidentales. Se oía el viento agitando al aire libre durante el primer movimiento. En la segunda, las gotas de lluvia comenzaron a modelar el techo, y durante la tercera la misma gente hizo todo tipo de sonidos interesantes, ya que hablaba o se marchó (Cage, 1989).

La transcripción del manuscrito de la partitura hecha después de la primera ejecución de la obra Cage dice que "La obra puede ser realizada por cualquier instrumentista o combinación de instrumentistas, duran cualquier periodo de tiempo, y toma su nombre de la duración de la performance" (Ilustración 5). Durante este periodo de "silencio" se crea un vacío y lo que se puede escuchar es en realidad la búsqueda de sentido por el público, que empieza a manifestarse, hacer ruidos, etc., y estos eventos son la música escrita por Cage.



(a) Partitura de 4'33".



(b) Partitura de 0'00" (4'33" N.2).

Ilustración 5

Así, mediante la integración de estas nuevas categorías de sonidos, John Cage estaba tratando de encontrar el lugar del ruido y del silencio en el sentido musical. La música es esta interacción, o este movimiento entre sonidos y silencios generado por la oposición sonido/ruido y también puede ser entendida en términos de continuidad/discontinuidad (Zilberberg, 1999). Por lo tanto, parodiando Merleau-Ponty, podemos decir que "4'33", dijo categóricamente cuando se niega a decir la cosa 4'33" de silencio." (Merleau-Ponty, 1952, p.45).

Aún en este sentido, Cage (2002) dijo en un pasaje: "Yo nunca he escuchado ningún sonido sin amarlo: el único problema con los sonidos es la música." Esto significa que, además de este movimiento que estamos tratando de describir aquí, hay lo que nosotros nombramos, o fijamos bajo el concepto de música, y por lo tanto, como no música (inmovilidad).

4. CONCLUSIONES

John Cage fue uno de los compositores que reconocieron el frágil pasaje entre la práctica musical y su anotación por medio de una partitura. A menudo inspirado en las artes visuales, sus numerosas partituras gráficas, incluyendo la obra 4'33" y 0'00", cuentan con algunas de las soluciones encontradas por el compositor.

Creemos que estas reflexiones pueden ayudar a comprender los procesos creativos en el campo musical y visual por el intercambio entre las características espaciales y temporales del color y del sonido y un parámetro común: el ritmo perceptivo. En este sentido, intentamos mostrar en este trabajo como la semiótica tensiva y la exploración del concepto de presencia sensible pueden contribuir como una alternativa de análisis, proporcionando una interfaz entre diferentes lenguajes artísticos como las artes visuales y sonoras.

FUENTES REFERENCIALES

- ALBERS, Josef & GILBERT, Claude. *L'interaction des couleurs*. Hazan, 2008.
- CAGE, John. *Conversing with Cage*. Ed. Richard Kostelanetz. Omnibus, 1989.
- CAGE, John et CHARLES, Daniel. *Je n'ai jamais écouté aucun son sans l'aimer: le seul problème avec les sons, c'est la musique*. la Main courante, 2002.
- CHEVREUL, Michel Eugène. *De la loi de contraste simultané des couleurs et de ses applications*. 1839.
- ESTAY STANGE, Véronica. Esthésie et négativité [en línea] *ACTES SÉMIOTIQUES*, n° 117, 2014. <<http://epublications.unilim.fr/revues/as/5141>> [consulta: 25 abr. 2015]
- GOETHE, Johann Wolfgang von. *Traité des couleurs*. París : Triades, p. 104, 2000.
- GREIMAS, Algirdas Julien. *De la imperfección* [presentación, traducción y notas de Raúl Dorra]. México: FCE/BUAP, 1990.
- MALRAUX, André. *Le musée imaginaire*. Paris : Gallimard, 1965.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *Le langage indirect et les voix du silence*. Les Temps Modernes, 1952.
- MERLEAU-PONTY, Maurice & LEFORT, Claude. *La prose du monde*. Gallimard , Paris, 1969.
- TATIT, Luiz. *Quantificações subjetivas: Crônicas e Críticas*. Cadernos de Letras da UFF, Niterói, n. 42: 35-50, 2011.
- VALÉRY, Paul. *Ma Poétique, Pièces sur l'art*, uvres, tome II. Gallimard, Paris, La pléiade, p.1607-1608, 1993.
- ZILBERBERG, Claude. *Elementos de semiótica tensiva*. Trad. Ivã Carlos Lopes, Luiz Tatit, Waldir Beividas. São Paulo : Ateliê Editorial, 2011.
- _____. *Observações sobre a base tensiva do ritmo* [en línea]. Traducción: Lucia Teixeira e Ivã Carlos Lopes. *Estudos Semióticos*. Volume 6, Número 2, p.1-13, Sao Paulo, noviembre 2010. <<http://www.fflch.usp.br/dl/semiotica/es>> [consulta: 25 abr. 2015] .
- _____. *Semiotica tensiva y formas de vida*. Puebla: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, 1999.

Manzano Águila, José Daniel.

Profesor de carrera de tiempo completo de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM.

La investigación-producción en las artes y el diseño.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Investigación, producción, tesis, arte, diseño.

KEY WORDS

Research, production, thesis, art, design.

RESUMEN

Por lo regular cuando hablamos de investigación pensamos en temas culturales o de educación en el campo de las ciencias duras o las sociales, inclusive en las humanidades, pero difícilmente en el arte (plástica, visual, música, teatro, cine, poesía, etc.) o el diseño (gráfico y la comunicación visual), y es que al diseño industrial ligado a la arquitectura le gusta bandear entre la ciencia y las artes. La investigación inclusive abarca los estudios en historia del arte, estética y filosofía del arte, disciplinas cuyo sustento y materia de discusión, análisis y crítica es la producción artística o el diseño. ¿Qué pasa con los procesos creativos mediante los cuales se obtiene en el campo del arte un objeto o producto determinado?; ¿qué motiva a una persona a producir ciertos objetos y cuáles son los pasos (para otros, métodos) y las herramientas para ello?; ¿qué pasa en el arte y el diseño con la observación, el planteamiento del problema, la experimentación, la realización final y los resultados?

¿Es posible diferenciar la investigación en artes y diseño de la que se da en la academia sobre esos mismos temas?, ¿de qué modo podríamos vincular la investigación y la producción para construir un nuevo concepto que englobe ambas actividades en la docencia y en el campo profesional? Para que las aportaciones de dichos campos a la sociedad sean visibles, es necesario abrir otros horizontes y líneas de reflexión en los que se analice la práctica artística, el diseño y sus procesos creativos.

ABSTRACT

When we talk about research, usually daily, or academic circumstances force us to think for a cultural or educational issue in the various fields of the hard sciences or social sciences or even in the humanities, but hardly in art - either plastic, visual, music, theater, film, poetry, etc., or I mean the graphic design and communication visually, because industrial design linked to architecture, he likes bandear between science and the arts. You can even speak of research and include studies in art history, aesthetics and philosophy of art, although these disciplines livelihoods and matter in which base their discussion, analysis, critique, is the artistic design or production. And really going on with the real creative process by which an object or product in the field of art is obtained; that is what motivates a person to produce certain objects and what steps –to other methods– and the instruments or tools to do so. What about watching the approach of a problem, experimentation, the final implementation and results. It is possible to differentiate research in arts and design, and which is given on the arts and design at the academic level, and that way we link the concepts of production research, to conform as a new concept in teaching. You need to open new horizons and lines of research that allow research in art and design are geared to reflect on practice and their creative processes, to really have the contribution to society is observed.

CONTENIDO

Por lo regular cuando hablamos de investigación pensamos en temas culturales o de educación en el campo de las ciencias duras o las sociales, inclusive en las humanidades, pero difícilmente en el arte (plástica, visual, música, teatro, cine, poesía, etc.) o el diseño (gráfico y la comunicación visual), y es que al diseño industrial ligado a la arquitectura le gusta bandear entre la ciencia y las artes.

Se reconoce el proceso de investigación inclusive en estudios de historia del arte, estética y filosofía del arte, disciplinas cuyo sustento y materia de discusión, análisis y crítica es la producción artística o el diseño, cuyos objetos están llenos de subjetividad, caprichos, extravagancias o inspiración proveniente de estados alterados, pero que al ser tocados por los especialistas se convierten en objetos de arte, materia de estudio y hasta motivo de teorías del arte y filosóficas. Hay investigaciones profusamente fundadas en las obras de Sócrates y Platón, Gaston Bachelard, Martin Heidegger, Jacques Lacan, Michel Foucault, Walter Benjamin, Friedrich Hegel, Immanuel Kant, Karl Marx, Eco, Deleuze, Guattari y Arnheim; si se trata de lenguaje, es obligado incluir a Saussure, Pierce, Derrida y muchos otros que escriben sobre la imagen y la producción de objetos artísticos.

¿Qué pasa con los procesos creativos mediante los cuales se obtiene un objeto o producto determinado dentro del campo del arte?; ¿qué motiva a una persona a producir ciertos objetos y cuáles son los pasos –para otros métodos– e instrumentos para realizarlos? ¿Qué pasa con la observación, el planteamiento de un problema, la experimentación, la realización final y los resultados? Para realizar un proceso (creativo) y obtener un resultado determinado, un científico parte de la observación y la experimentación. En las ciencias sociales y las humanidades también hay observación, aunque poca experimentación (que se sustituye por la interpretación de los hechos y los resultados). ¿Cuál es entonces la diferencia entre unas y otras disciplinas? ¿En qué varían los resultados? (lo más seguro, en el lenguaje). Las áreas más cercanas a los procesos de investigación son la ciencia y el arte. El lenguaje las diferencia: en una es críptico y especializado, dirigido a un número de personas determinado, mientras que en el otro es más universal, aunque no todos se identifiquen con él.



Dibujo de Daniel Manzano, 2015.

Se piensa que el artista (o diseñador) produce pensando en la belleza, la fealdad, la imagen, la teoría y filosofía del arte, la estética, pero quien lo piense así comete un error. Pensar de ese modo equivaldría a decir que cada experimento en la ciencia está pensado y justificado en los modelos científicos de hace cincuenta años, cuando el avance tecnológico aún no reducía el tiempo experimental y de investigación.

Los que justifican y fundamentan sus investigaciones son los teóricos (de cualquier disciplina) que trabajan con documentos o hechos que involucran a los seres humanos (como protagonistas, actores o autores materiales de los hechos). De ahí que constantemente utilicen teorías que contribuyen a aclarar o justificar los acontecimientos (históricos o no, aunque en este momento ya todo es historia).

¿Cómo justifican sus tesis los arquitectos, ingenieros, físicos o químicos, veterinarios o médicos? ¿Qué fundamentos teóricos o filosóficos respaldan la construcción de un puente o un edificio? ¿Qué marco teórico o filosófico utiliza un veterinario, un químico o un físico para justificar un experimento?

¿Por qué el productor de artes y diseño debe justificar teórica o filosóficamente su producción, independientemente de que sus estudios y conocimientos sobre historia, teoría y filosofía del arte y la imagen sean amplios? Todo indica que la producción artística no es vista como resultado de una investigación o de un proceso creativo que en sí mismo requiere métodos y herramientas propios.

Se cree erróneamente que cualquiera puede crear un objeto artístico (independientemente de las banalidades en que se ha caído, donde una caja de zapatos, unos balones desinflados o unas cobijas manchadas con sangre de cerdo se convierten en objetos artísticos gracias a los grandes capitales de las galerías y a sus intereses no muy claros). El arte necesita conocimientos diversos (teóricos y prácticos) que requieren métodos, técnicas (tradicionales o nuevas) y tecnologías, y ello no excluye la posibilidad de que un artista o diseñador reflexione teóricamente sobre su producción o la de otros. Por el momento no tenemos pero es muy buena idea, así es que por lo pronto lo dejamos así.



Dibujo de Daniel Manzano, 2015.

Teoría y práctica están íntimamente ligadas, así como las partes del concepto investigación-producción no pueden separarse. Lo que el artista o diseñador debe fundamentar teóricamente es su producción a partir de sus propios procesos, métodos y técnicas creativas. Por ello una obra original realizada con técnicas y procedimientos ortodoxos no se puede repetir (no es lo mismo que reproducir) con fórmulas establecidas; de ahí proviene su originalidad y su valor (de uso y de cambio). En cambio, las obras realizadas con las nuevas tecnologías pueden repetirse e incluso reproducirse de manera infinita, así como ser admiradas por miles de personas en todo el mundo por medio de las redes sociales digitales y la virtualidad. Ahora es posible crear nuestra propia galería o museo virtual, incluso interactivo, con las imágenes fijas o en movimiento, y traerlo en el teléfono celular o en cualquier otro dispositivo para disfrutarlo cuando y donde se desee.

La reproducción de ese tipo es legal; no se comercializa, se baja de la nube, es gratuita e incluso alterable: me la puedo apropiar, es mía para mi uso y disfrute, es mi fuente de conocimiento. En esa perspectiva surge una alternativa: la apropiación como propuesta plástica posmoderna o contemporánea basada en las nuevas tecnologías de la información, y la comunicación y sus múltiples programas herramientas, métodos, materiales, técnicas, procedimientos, etcétera.

¿Qué es lo que integra una tesis determinada?, ¿una introducción, un marco de referencia (con tres submarcos: histórico, teórico y conceptual), la tesis, las conclusiones y un aparato crítico que la sustente? Vale preguntarse cuántas tesis sobre temas parecidos cuentan con un marco de referencia similar, sobre todo en occidente, en donde compartimos las mismas referencias teóricas (señaladas arriba). ¿Dónde está la originalidad de esas investigaciones? Sin embargo, en el campo del arte (o del diseño) cada obra es distinta y todas provienen de un largo proceso de investigación y experimentación, de un dominio del espacio y los elementos estéticos.

¿Qué pasa con los procesos creativos en las artes y el diseño?, ¿cómo se registran los métodos y técnicas de producción y cuál es su valor en el desarrollo de la investigación-producción? En general, esos procesos se registran en apuntes, bitácoras, libretas de trabajo, registros fotográficos, dibujos, bocetos o todo lo que sirva para registrar el desarrollo de una obra determinada. Ese proceso es el que permitirá a otras disciplinas afines elaborar teorías en el campo de la producción artística.

Concluiremos preguntándonos de dónde proviene la idea de que una tesis de cualquier grado en el campo de las artes y el diseño debe ser teórica o eminentemente teórica: ¿por qué debe ser así si el trabajo de esos profesionales es producir objetos artísticos?, ¿por qué en este campo la teoría no podría venir después de la producción?, ¿que impide producir primero, si conocemos la materia y dominamos la teoría, los métodos y las técnicas? En el arte y el diseño, el producto es el resultado de la investigación, que incluye un proceso creativo con referencias prácticas y teóricas que validan la investigación-producción.

Ahora se abre una nueva línea de investigación que diferencia entre el que escribe los procesos creativos sobre lo que realiza y el que al escribir especula sobre ese mismo producto pero sin haberlo fabricado.

FUENTES REFERENCIALES

ARNHEIM, Rudolf, *Consideraciones sobre la educación artística*, Paidós, Barcelona, 1993.

CARRION, Ulises, *El arte nuevo de hacer libros: ARCHIVOS CARRION I*, CONACULTA, Tumbona Ediciones, México, 2012.

ECO, Umberto, *Cómo se hace una tesis*, Gedisa, España, 1992.

GUITTON, Jean, *El trabajo intelectual*, RIALP, Madrid, 1999.

MARINA, José Antonio, *Teoría de la inteligencia creadora*, 9a. ed., Anagrama, Barcelona, 1998.

MUNARI, Bruno, *¿Cómo nacen los objetos?*, Gustavo Gili, Barcelona, 1983.

Marcos, Carmen.

Profesora Titular de Universidad, UPV, Departamento de Escultura. IDM, UPV.

Llop, Javier.

Catedrático de Filosofía.

Garriga, Rocío.

Doctoranda, UPV. Departamento de Escultura.

Integración, realidad y virtualidad. Una ósmosis necesaria.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Realidad/virtualidad; homo faber/homo/videns; materialidad; presencia, escultura.

KEY WORDS

Reality/Virtuality; Homo faber/Homo videns; Materiality; Presence; Sculpture.

RESUMEN

El gran impacto de las Tecnologías de la información y las Redes sociales ha transformado irreversiblemente nuestro modo de estar en el mundo, de vivirlo. El arte ha recibido y asumido ese cambio. Durante décadas, deslumbrados por el brillo de las nuevas tecnologías, se ha producido arte centrándose más en el medio en sí que en el fin. Quizás estamos ya en una posición más favorable para valorar este empacho de nuevos medios, y recordar que lo importante es la expresión artística, innata en el ser humano, y por supuesto la calidad de ésta.

Ante la dicotomía *categorial* de lo real y lo virtual nos planteamos algunas dudas razonables. Si lo físico del objeto se pierde en lo virtual (excepto a la vista) perdiendo su valor en el mundo globalizado, y, si este mundo de los media está al servicio de los poderes económicos y políticos, ¿qué puede hacer/decir el arte con esos medios frente a la rapiña mediática y el banquete de fantasmas? ¿No deberían acercarnos a lo que está (irremediablemente) *perdido*: el objeto en su singularidad y fisicidad?

Entre todos los caminos posibles para crear en arte, existe el de reflexionar sobre la condición misma del ser humano, como individuo social y político. La cuestión verdaderamente filosófica es hasta qué punto lo virtual es, se asemeja o sustituye a lo real, caracterizado éste por la tridimensionalidad, espacio, características sensibles. En el universo mediático (mediatizado, por tanto) en que nos encontramos, ¿queda espacio para lo real/sensible/material/perecedero?

Presentamos varias propuestas artísticas que a nuestro parecer son representativas de una posición *liminal*, que se mueven en las fronteras de varios medios expresivos.

ABSTRACT

The great impact of information technologies and social networks have irreversibly changed our way of being in the world, to live it. Art has received and accepted this change. For decades, dazzled by the brilliance of new technologies, art has been produced focusing more on the medium itself than in the aim. Perhaps we are in a better position to assess this surfeit of new media, and remember that what matters is the artistic expression, innate in humans, and of course the quality of expression itself.

In front of the categorical dichotomy of the real and the virtual we set some reasonable doubts. If the physical object is lost in the virtual (except sight) losing its value in the globalized world, and if this world of the media is at the service of economic and political

powers, what can do/say Art with the media against the mediatic rapine and banquet ghosts? They should not approach what is (inevitably) *lost*: the object in its uniqueness and physicality?

Among of all the possible ways of creating art, there is one which reflects on the human condition itself, as a social and political individual. The truly philosophical question is to what extent the virtual is, resembles or substitutes reality, characterized by the three-dimensions, the space, the sensitive features. In the mediatic universe (mediated, therefore) in which we find ourselves, is there place for the real/sensitive /material/perishable?

We present various artistic proposals which we believe are representative of a *liminal* position, which move in the borders of several expressive means.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.

El gran impacto de las Tecnologías de la información y las Redes sociales ha transformado irreversiblemente nuestro modo de estar en el mundo, de vivirlo. El arte ha recibido y asumido ese cambio. Durante décadas, deslumbrados por el brillo de las nuevas tecnologías, se ha producido arte centrándose más en el medio en sí que en el fin. Quizás estamos ya en una posición más favorable para valorar este empacho de nuevos medios, y recordar que lo importante es la expresión artística, innata en el ser humano, y por supuesto la calidad de ésta.

Ante la dicotomía *categorial* de lo real y lo virtual nos planteamos algunas dudas razonables. Si lo físico del objeto se pierde en lo virtual (excepto a la vista) perdiendo su valor en el mundo globalizado; y, si este mundo de los media está al servicio de los poderes económicos y políticos, ¿qué puede hacer/decir el arte con esos medios frente a la rapiña mediática y el banquete de fantasmas? ¿No deberían acercarnos a lo que está (irremediablemente) *perdido*: el objeto en su singularidad y fisicidad?

Entre todos los caminos posibles para crear en arte, existe el de reflexionar sobre la condición misma del ser humano, como individuo social y político. La cuestión verdaderamente filosófica es hasta qué punto lo virtual es, se asemeja o sustituye a lo real, caracterizado éste por la tridimensionalidad, espacio, características sensibles. En el universo mediático (mediatizado, por tanto) en que nos encontramos, ¿queda espacio para lo real/sensible/material/percedero?

1. REALIDAD/VIRTUALIDAD.

“La filosofía empieza siempre por extrañarnos de la realidad” (Sanfélix, 2010). Frente a las diversas concepciones históricamente superadas, de una realidad absoluta, a la que tiende nuestro sentido común, identificándola con nuestra percepción sensorial del mundo, pasando por la concepción absoluta de la realidad que asume la ciencia, sea en su versión racionalista o empirista, podemos apostar por la posición del filósofo William James, eligiendo una metáfora adecuada a nuestra posición. Dijo James que la huella de la serpiente humana la dejamos inevitablemente en todo lo que hacemos. Es decir, que no podemos trascender nuestro punto de vista humano, ni siquiera merced a la ciencia (Sanfélix, 2010).

Puesto que uno de los ámbitos en el que el Arte ha tomado parte de modo incuestionablemente importante es el de la *realidad virtual*, consideramos inadecuado debatir si lo real y lo virtual son propuestas diferentes tanto en sus propósitos como en los medios que utilizan. Ya desde su expresión terminológica queda establecido el maridaje de ambos conceptos. Lo virtual se define en relación a la realidad, con la que se comunica, interrelaciona, dialoga. Es en el límite de ambos mundos, allí donde las fronteras se difuminan, donde podemos hallar propuestas fecundas, arriesgadas, que nos mantengan despiertos y críticos, que nos realicen sensible y humanamente.¹

¹ Si cuestionamos la supremacía de lo virtual sobre lo real o su posible sustitución. En un ámbito como el de la docencia, en el que muchos de nosotros somos profesionales en activo, los especialistas en el tema afirman que sólo un pequeño porcentaje de conocimiento es transmisible por vía no presencial: “¿qué tiene la presencialidad, el cara a cara con y entre docentes y discentes que las TIC no han sido capaces de reemplazar? Watzlawick afirma (...) que sólo una quinta parte de una comunicación humana es sustantiva, transmisible sin problemas por sistemas automatizados de base digital. Las cuatro quintas partes restantes se refieren a elementos contextuales y subjetivo-emocionales de la comunicación que no son fácilmente reductibles a una comunicación a través de las TIC”. En MONEREO, C. (2005): *Internet y Competencias Básicas*. Ed. Graó. Pág. 7.

Y profundizando en la importancia de lo manual: “¿Cómo se acomoda, o debería hacerlo, el sistema educativo al hecho de que para el género humano la mano no es simplemente una metáfora o un icono, sino a menudo el auténtico foco -la palanca o la pista de lanzamiento- de una vida plena y genuina?” En WILSON, Frank R. *La Mano. De cómo su uso configura el cerebro, el lenguaje y la cultura humana*. Ed. Tusquets. Barcelona, 2002. Pág. 27.

2. HOMO FABER/ HOMO VIDENS.

“¿Qué cosa? ¿Una cosa bella? No. ¿Quién hubiera podido decir lo que era la belleza? Una cosa parecida. Una cosa en la que se reconociera lo que se amaba y lo que se temía y cuanto hay de inconcebible en todo ello.”

Rilke.

El ser humano ha llegado a ser tal mediante dos características: el lenguaje y el trabajo. A diferencia del animal, que vive inmerso en el medio y que se entrega al objeto devorándolo, el *homo* pone una mediación entre él y las cosas: suspende el impulso y se distancia del objeto por el lenguaje. La mano y el cerebro constituyen los ejes sobre los que se vertebra la humanidad del *homo*.² Durante largas etapas de la evolución humana, la entrega al trabajo ha tenido el carácter de la esclavitud a la naturaleza, la entrega a la necesidad diaria. A este tipo de hombre lo ha llamado H. Arendt *“homo laborans”*. Con el dominio de las diferentes técnicas, el ser humano se ha hecho cargo de esas necesidades y ha logrado desarrollar técnicas de dominio de la naturaleza cada vez más poderosas: es el *“homo faber”*.

En relación al ámbito del arte, ya Platón había señalado en *El Banquete* que la creación supone el paso del no-ser al ser, aunque esto no de modo absoluto. El *technités* (el artesano, el artista), a partir de algo (barro, mármol), crea orientándose (lo que Aristóteles llamará causa final) por una idea. Ya tenemos aquí los elementos fundamentales del acto creador.³

Pero a lo largo de los siglos, esta concepción ha ido cambiando según la prioridad otorgada al artista mismo, al acto de creación (genialidad), al espectador y los efectos que en él causa la obra o, finalmente, a la disolución de la obra misma que, o bien se identifica con cualquier objeto, o bien se desliza a su disolución.

La aparición de medios tecnológicos ha incidido necesariamente en la tarea artística. La fotografía, la televisión, el vídeo, todos los procesos de digitalización y conservación de sonidos e imágenes, han alterado de manera notable nuestros procesos de comprensión de la realidad. La capacidad de representar más allá del tiempo y el espacio inmediatos (posibilidad reservada antes a la imaginación ligada a la escritura), ha roto todos los límites, hasta el punto de configurar una realidad virtual ante la que somos creadores/receptores. Esta realidad es tan avasalladora que algunos han hablado de *homo technologicus* u *homo videns* (G. Sartori, 2012). Como señala N. Carr, hemos caído en la “complacencia automatizada”, hemos puesto el GPS y hemos perdido el rumbo. Algo de esto encontramos en el mundo del arte: con la excusa del aprovechamiento de los medios virtuales, se ha hecho dejación de la tarea artística que suponía una elaboración, una “construcción” (Gadamer, 1991) donde el espectador es activo, pero no frente a un algo que sólo es “artístico” por el lugar en que se presenta. Las realidades virtuales que, en ocasiones y cada vez más, ocupan y expulsan a la “otra realidad”, deberían ser medios, medios al servicio de algo (idea), realizado por alguien (artista) y con vistas a la recepción/fruición activa/pasiva de otros (espectadores). Aquí se juegan elementos fundamentales de la estética como creación, fruición, contemplación, tradición... Por muchas transformaciones que hayan sufrido estos conceptos, debería ser posible una recuperación del *homo faber* que, siendo sensible a esos avances, no renuncia a aquello que desde el principio ha hecho de nosotros lo que somos: la mano y la palabra.

3. DE LA MATERIALIDAD Y LA PRESENCIA.

¿Sería la escultura un lugar en donde nos volvemos capaces de tocar el pensamiento o la lengua por nacer?

George Didi-Huberman

Desde que se difuminaran los límites de la escultura y se expandiera su ámbito de acción, parece que ésta hubiera perdido su presencia *aurática* como objeto. La desmaterialización del objeto artístico, tal y como confiesa la autora que acuñó el término en 1968, resultó ser una convención para explicar ciertos procesos de reacción contra el formalismo de la pintura abstracta, y sus resultados tan absorbidos comercialmente como hemos podido comprobar todos en nuestras visitas a los museos de arte contemporáneo de cualquier ciudad del mundo. Al fin y al cabo, el papel, la fotografía, el dibujo e incluso el sonido: todo está hecho de materia.

Pero ¿cómo es posible seguir interesándose por la escultura, por su presencia? ¿queremos *contraer* el espacio que Krauss declarara *expandido*⁴?

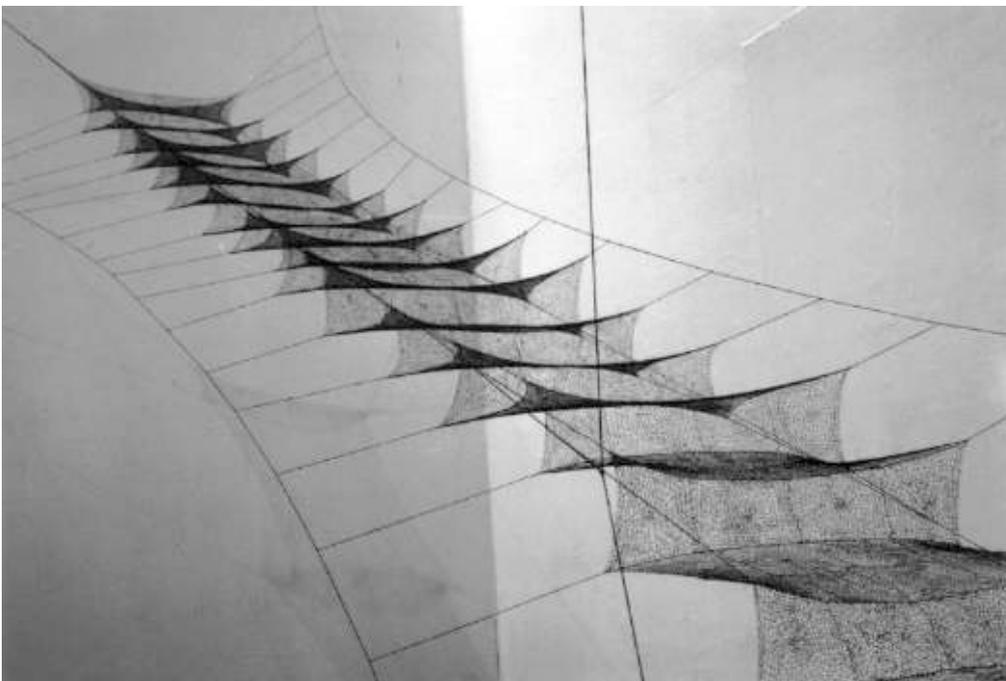
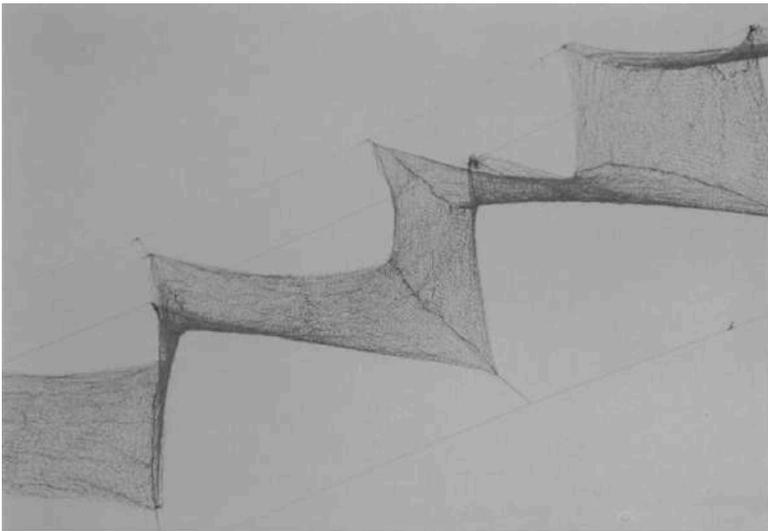
² De su importancia da testimonio el neurólogo Frank R. Wilson: “La mano está tan ampliamente representada en el cerebro, sus elementos neurológicos y biomecánicos son tan propensos a la interacción y la reorganización espontánea, y los motivos y esfuerzos que dan lugar a los usos individuales de la mano tienen raíces tan profundas y extensas, que debemos admitir que estamos tratando de explicar un imperativo básico de la vida humana”. En WILSON, Frank R. *Op. cit.* Pág. 23.

³ Platón fue de hecho el filósofo clásico que mostró más empatía con el concepto de artesano, preocupándose de su desaparición, y estableciendo relaciones que podemos considerar válidas hoy día: “Remontaba la habilidad a la raíz lingüística de *poiéin*, que significa “hacer”. Es la palabra de la que deriva poesía, y también en el himno los poetas aparecen como una clase de artesanos. Toda artesanía es trabajo impulsado por la calidad; Platón formuló este objetivo como la *areté*, el patrón de excelencia, implícito en todo acto: la aspiración a la calidad impulsará al artesano a progresar, a mejorar antes que salir del paso con el menor esfuerzo posible”. SENNET, Richard. *El artesano*. Ed. Anagrama. Barcelona, 2009. Pág. 37.

⁴ KRAUSS, Rosalind. *La escultura en el campo expandido*. En *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. Ed Alianza. Madrid, 1996. La autora firma el artículo en Nueva York en 1978.

Las cualidades primarias que los científicos y filósofos durante siglos han analizado para determinar (y justificar) el carácter absoluto de la realidad, que ya la tradición aristotélica denominó *sensibles comunes*, serían aquellas que pueden ser percibidas por más de un sentido. La forma, perceptible por la vista y el tacto, sería una cualidad primaria de la realidad. La forma es el sueño que el escultor busca en la materia. Materia, forma, espacio y tiempo, son los cuatro elementos de la escultura que ya hemos definido y defendido como inherentes a este lenguaje artístico en un estudio monográfico.⁵

Pero la materia, que dialoga con la forma para dar presencia a la escultura, a veces juega a desvanecerse y lo *inefable* tiene lugar. La escultura de Gabriela López-Portillo es muestra de ello. *Sin regreso* (1993) es una tela de siete metros de largo por cincuenta centímetros de *lado* elaborada con el propio cabello de Gabriela, tejido a ganchillo por ella misma. La forma que se crea por tensión es la de una escalera. Es una imagen del tránsito interior, del caminar por la vida, tal y como ella ha comentado: “*La vida es un camino de ida, irreversible, sin regreso...no regresamos sobre nuestros pasos ni el cabello recortado regresa a uno. Esta escultura significa que al subir una escalera se transforma la existencia. El tiempo avanza y el que se invierte subiendo la escalera no regresa más. Al llegar al último peldaño sólo queda la memoria del pasado. Las experiencias del pasado no vuelven, pero las llevamos dentro. Así como el cabello cortado no vuelve a ser parte de nuestro cuerpo, pero sigue siendo una huella de la identidad y de la existencia*”⁶.

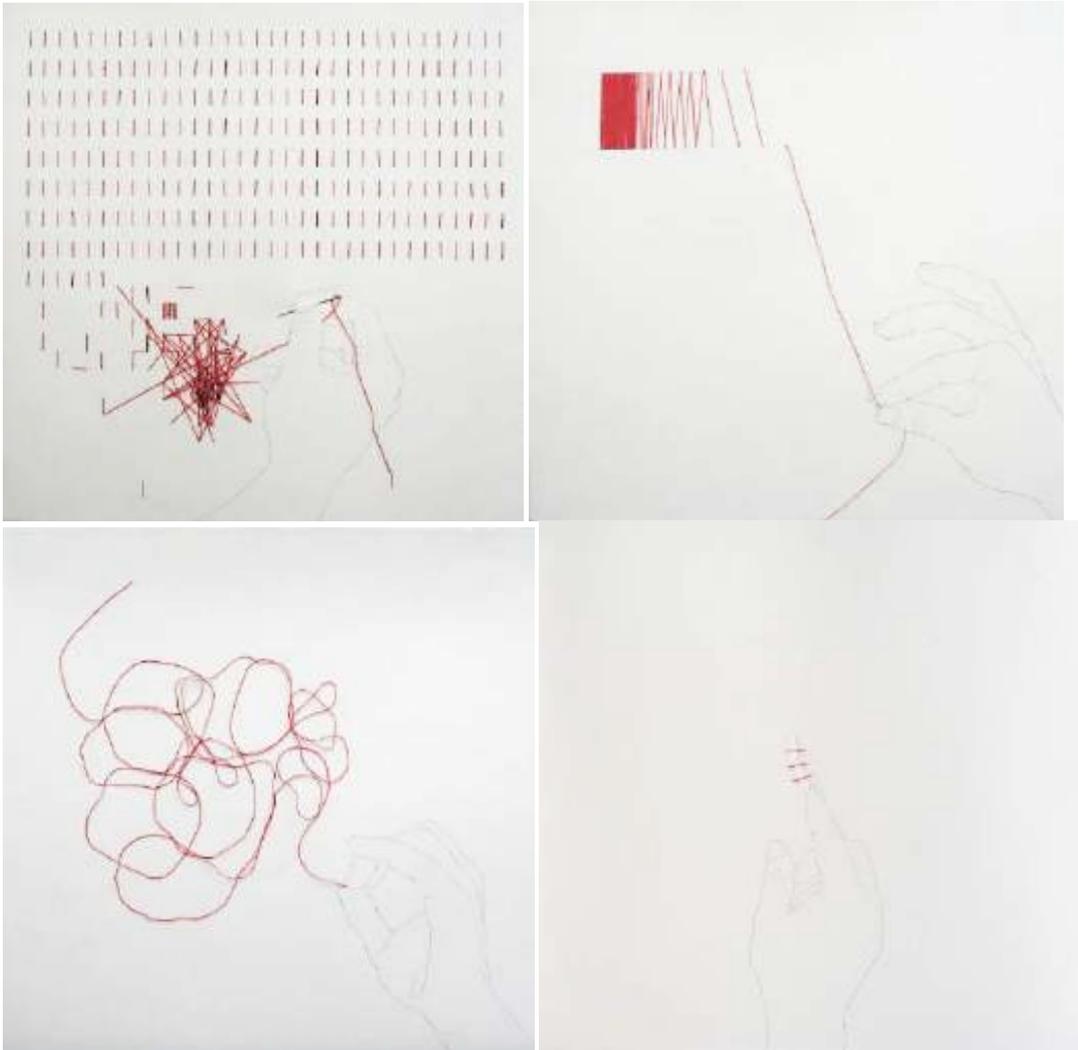


⁵ MARCOS, Carmen. *L'escultura i els quatre elements*. Universitat Politècnica de València. Valencia, 1999.

⁶ LÓPEZ PORTILLO ISUNZA, Gabriela. *El tiempo de la existencia. El uso del cabello en la escultura contemporánea*. Instituto Nacional de las mujeres. México, 2002. Pág. 57.

“La arqueología del material no se concibe aquí sin una arqueología del sujeto que se confronta a aquel: ¿consistiría entonces el arte del escultor en cavar galerías, en excavar en la memoria de su propia carne y de su propio pensamiento”⁷. La materia muerta cobra vida con vigor en una presencia única, potente y frágil por igual. Su belleza nos paraliza, removiendo aguas subterráneas del ser que sólo la escultura puede alcanzar.

Parte de la obra de Vicenta Gómez se mueve entre los mundos de las dos y las tres dimensiones. Este binomio no queda anulado en su presencia plástica, sino reforzado, y es su materialidad, tan leve y contundente, la que nos transporta a un mundo de ensueño cálido, generativo.



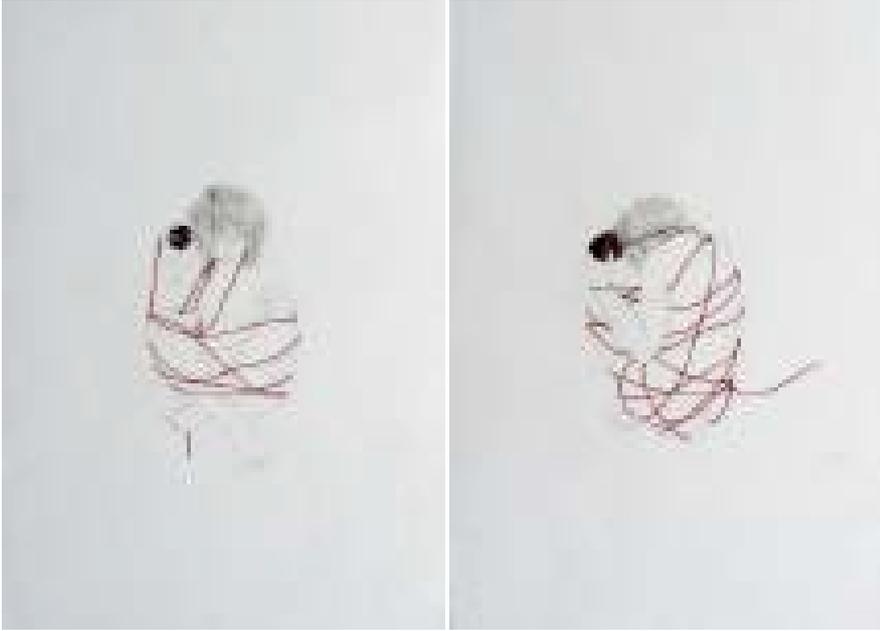
Momentos de una línea
Grafito e hilo sobre papel
Serie de 4 piezas de 40 x 40 cm. c/u. 2010

“El origen de un material, su relación simbólica y cultural, el color, el sabor, el olor, la textura, la memoria que guarda la materia y cómo se instalan dentro del espacio, sea de carácter tridimensional o bidimensional, son elementos relevantes para la consecución de una imagen.

Dibujo, dibujo lo que veo, pienso lo que veo, me asombro ante las posibilidades infinitas que arrojan un punto, una línea, una mancha y un plano; a través de estos elementos básicos puedo conseguir la ilusión de las tres dimensiones, alto, ancho y largo en un soporte que sólo cuenta con dos: alto y ancho. Es un acto de magia”⁸.

⁷ DIDI-HUBERMAN, George. *Ser cráneo. Lugar, contacto, pensamiento, escultura*. Valladolid, 2009. Cuatro Ediciones. Pág. 61. La reflexión de Didi-Huberman se refiere a Penone.

⁸ GÓMEZ, VICENTA V. *De costura y otros asuntos*. Dossier de obra.



En-volverse
Grafito e hilo sobre papel
Serie de 25 piezas de 25 x 15 cm c./u.; 2007

Francis Alÿs, con algunas de sus propuestas, se sitúa precisamente en el espacio intermedio entre lo virtual y lo real. La presencia de la materia es muy importante en su trabajo aunque *a priori* pueda resultar contradictorio pues la mayoría de su obra es arte de acción. En este sentido, la ausencia o la presencia de la materia condenada a su ausencia son, en muchas de las ocasiones, el motor de los eventos que promueve. Así sucede con sus acciones *Rumour* [*Rumor*, 2000], en la que el punto de partida es una especie de «grado cero» cuya virtualidad se *resuelve* cuando termina por convocarse la *presencia*, que es la que dota de *realidad* al suceso:

En *Rumour*, la idea de Alÿs consistió en dar rienda suelta a un rumor en una pequeña comunidad con la idea de observar, a lo largo de su extensión, cómo se conectan ficción y realidad en un mismo suceso según la interpretación y la aportaciones de quienes en él participan:

«Al principio, hay una situación dada, en la que varias personas cruzan sus caminos. Si alguien fuera a decirle algo a alguien, y ese alguien se lo repitiera a otra persona, y esa otra persona se lo repitiera a otra persona... entonces, al final del día, se habría hablado de algo, pero la fuente se habría perdido a lo largo del camino»⁹.

En Tlayacapan (México), y con la ayuda de tres colaboradores locales, Alÿs *lanz*ó la historia de una persona desaparecida que había abandonado la habitación de su hotel para dar un paseo la noche anterior y no había regresado. Esta vaga historia ideada por el artista comenzó a circular entre las gentes y, en la misma medida en la que el rumor *se movía* más y más, *el desaparecido en cuestión*, poco a poco, iba sumando atributos, su identidad comenzaba a configurarse y, en los comentarios de la gente se decantaba ya una descripción física, la edad y el sexo, además de una historia que explicaba su desaparición. Al cabo de tres días la policía local comenzó a colocar carteles anunciando la desaparición con un retrato robot del desaparecido. Fue en ese preciso instante cuando Alÿs dio por terminada la acción.

⁹ GODFREY, MARK (ed.). 2010. *Francis Alÿs. A Story of Deception*. London: Tate, p. 89.



Francis Alÿs. *Rumour*, 2000. Imagen del cartel distribuido por la policía local al término de la acción.

CONCLUSIONES.

Hablar en 2015 de escultura puede parecer anacrónico. Nosotros lo valoramos como necesario. Ya nos preguntamos en 2002, celebrando el *I Congreso internacional Nuevos Procedimientos Escultóricos* qué era la escultura¹⁰, dando cabida a todo tipo de enfoques y perspectivas de la misma. No se trata de dirimir entre objeto y concepto, ni siquiera entre real y virtual. Se trata de estar abiertos a cualquier posible expresión plástica, visual, que alcance la excelencia, que nos ayude a recordar la grandeza del ser humano. Quizá nos hemos alejado demasiado de eso que está a nuestro lado y que sólo necesita de nosotros atención y cuidado: las cosas. Pensemos en Rodin, pensemos en Chillida. La materia concentrada en sí misma, el espacio y el aire que penetran y enmarcan, la eternidad que la piedra retiene, la fuerza y familiaridad que encierran los objetos cotidianos. La humanidad condensada en recuerdos, vivencias, tristeza y alegrías que una jarra, un bloque de mármol, un montaje con pelo o con luces muestran, nos parecen un testimonio que merece ser conservado y apreciado. La obra de arte como aparición de un mundo y de una época. Queremos señalar con ello que la Modernidad, que aparentemente permite ya todo, pone a veces unos corsés inamovibles a través de las modas, las críticas, los movimientos artísticos. Queremos reivindicar lo matérico en el arte sin menospreciar todo lo que las tecnologías ofrecen, basculando entre lo novísimo –que no tiene que ser válido *per se*- y lo arraigado en tradiciones que nos acercan a lo humano; cercanos a las técnicas, pero no entregados sin crítica a ellas; reconociendo lo valioso de los descubrimientos, pero sin caer en el papanatismo que encumbra todo lo nuevo. Quizá nuestra posición se centra demasiado en los postulados de Gadamer que presenta la obra como construcción, pero cada obra está también obligada a presentar sus credenciales filosóficas sin anclarse en lo último como marca de garantía.

¹⁰ AA.VV. *¿Qué es la escultura hoy?*. 1er Congreso Internacional Nuevos Procedimientos Escultóricos. Ed. Grupo de Investigación Nuevos Procedimientos Escultóricos. Valencia, 2003.

FUENTES REFERENCIALES

- ARENDRT, H., *La condición humana*, Ed. Paidós. Barcelona, 1996, trad. R. Gil.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Ser cráneo. Lugar, contacto, pensamiento, escultura*. Cuatro Ediciones. Valladolid, 2009.
- GADAMER, Hans George. *La actualidad de lo bello*. Ed. Paidós. Barcelona, 1991. Trad. A. Gómez Ramos.
- GARRIGA, R. 2013. *Little Nothings: el uso de la noción de silencio para crear e interpretar*. In Medias Res. Valencia: UPV.
- HERNÁNDEZ NAVARRO, Miguel Ángel. *Cuando lo sólido se desvanece en el aire. Marcel Duchamp y las políticas de lo inmaterial*. <http://www.creatividadysociedad.com/articulos/19/Cuando%20lo%20sólido%20se%20desvanece%20en%20el%20aire.pdf>
- KRAUSS, Rosalind. *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. Ed. Alianza. Madrid, 1996.
- KOSUTH, Joseph. *Art After Philosophy (1969)*
http://www.ubu.com/papers/kosuth_philosophy.html
- LIÑÁN, José Luis. *Representación, conceptualismo y formalism. Gadamer, Kosuth y la desmaterialización de la obra artística*. Ideas y Valores, núm. 140, agosto, 2009, pp. 197-216. Universidad Nacional de Colombia Bogotá, Colombia. ISSN: 0120-0062 <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80911887009>
- LIPPARD, Lucy R. *Seis años: la desmaterialización del objeto artístico. De 1966 a 1972*. Ed Akal. Madrid, 2004.
- LÓPEZ PORTILLO ISUNZA, Gabriela. *El tiempo de la existencia. El uso del cabello en la escultura contemporánea*. Instituto Nacional de las mujeres. México, 2002.
- LÓPEZ SÁENZ, M^a Carmen. *Arte como conocimiento en la estética hermenéutica*.
http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:Endoxa-19984D6F9A79-550F-A644-F18A-EF260AB4C344/arte_como.pdf
- LORCA, Óscar. *Arte, juego y fiesta en Gadamer*.
<http://serbal.pntic.mec.es/cmuno11/lorca41.pdf>
- MARCOS, Carmen. *L'escultura i els quatre elements*. Universitat Politècnica de València. Valencia, 1999.
- MONEREO, C. *Internet y Competencias Básicas*. Ed. Graó. Barcelona, 2005.
- PADILLA CORDOVA, Arturo Joel. *La desmaterialización en el arte como reacción a los procesos de consumo*.
<http://entretextos.leon.uia.mx/num/13/PDF/E13-Art1.pdf>
- PADILLA CORDOVA, Arturo Joel. *La virtualidad como elemento disolutivo del objeto artístico en el arte contemporáneo. Una alternativa en proceso*. Obra digital. ISSN 2014-503. Núm 6 – Febrero 2014.
- SANFÉLIX, Vicente. *¿Hay una realidad?*. V Olimpiada filosófica de Castilla y León, 2010.
<http://www.olimpiadafilosofica.com/noticias/wp-content/vicente-sanfelix.pdf>
- SARTORI, G. *Homo videns. La sociedad teledirigida*, Ed. Taurus, 2012.
- SENNET, Richard. *El artesano*. Ed. Anagrama. Barcelona, 2009.
- WILSON, Frank R. *La Mano. De cómo su uso configura el cerebro, el lenguaje y la cultura humana*. Ed. Tusquets. Barcelona, 2002.

Marín García, Teresa.

Profesor Contratado Doctor, Universidad Miguel Hernández de Elche, Departamento Arte, Laboratorio de Interferencias Artísticas y Mediales (IAMLab)

Salom Marco, Enrique.

Historiador y Gestor cultural. Estudiante del Master Técnicas Avanzadas de Investigación Histórica. UNED.

Afectos y resistentes. Un proceso transmedia sobre experiencias de resistencia cultural cotidiana.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Resistencia cultural, afectos, memoria, archivo audiovisual, transmedia.

KEY WORDS

Cultural resistance, affections, memory, audiovisual file, transmedia.

RESUMEN

Presentamos *Afectos y Resistentes*, una propuesta artística transmedia en proceso abierto, que muestra varias historias cotidianas de resistencia cultural frente a políticas globalizadoras. El proyecto se inicia a partir del registro documental audiovisual de casos que suceden en nuestro entorno cercano, personas o colectivos, que realizan actividades vinculadas a la cultura en situaciones adversas o acciones en defensa de patrimonios culturales amenazados. Todos estas situaciones tienen como motor de su resistencia lo afectivo y lo vivencial. Nos interesa de estas historias su potencial narrativo para reflejar diversas problemáticas biopolíticas. La propuesta se define como transmedia porque trata de explorar distintas formas narrativas a través del diálogo entre diversos medios y espacios que se complementan (vídeos, archivos sonoros, relatos, cartografías e instal-acciones). El proyecto se estructura a partir de un archivo multimedial vinculado a una plataforma web. La plataforma web se concibe como soporte y como dispositivo de navegación entre fragmentos narrativos multimediales. El archivo es concebido como una herramienta "soporte de memoria" que permite la diversificación de voces y la construcción de múltiples narrativas no-lineales. Los registros documentales se plantean desde una mirada conscientemente subjetiva y con la intención de mostrar aspectos cercanos y detalles que puedan interpelar al espectador. El proyecto se plantea como una reflexión sobre lo experiencial y la memoria. El diálogo real-virtual nos permite explorar conflictos y posibilidades de lo audiovisual y el archivo como herramientas críticas de registro de experiencia y construcción de memoria colectiva.

ABSTRACT

We present *Affections & resitants*, a transmedia art proposal in open process, showing several daily stories of cultural resistance opposing globalization policies. The project starts from an audiovisual documentary record of cases that happen in our close environment, individuals or groups that perform cultural activities in adverse situations, or perform actions in defense or protection of endangered cultural heritage. Affective and experiential factors are set at the origin of this resistance. We are interested in the narrative potential of these stories so they may show a number of bio-political problems. The proposal is defined as transmedia because it aims to explore different narrative forms through dialogue between different complementary media and spaces (videos, audio files, stories, cartographies and instal-actions). The project proposes a structure that links a multimedial file to a web platform. The web platform is conceived as a medium and as a device for browsing multimedia narrative fragments. The file is designed as a "medium memory" tool allowing

diversification of voices as well as the building of multiple non-linear narratives. The documentary records are made from a consciously subjective look and with the aim of showing close aspects and details that may question the viewer. This project is also proposed as a reflection on experience and memory. The real-virtual dialogue allows us to explore conflicts and possibilities of audiovisual material, such as files. Also, files are deemed as critical tools for the registration of experience and construction of collective memory.

CONTENIDO

Afectos y Resistentes es una propuesta artística transmedia en proceso abierto, en la que se muestran diversas historias cotidianas de resistencia cultural frente a situaciones concretas generadas por políticas globalizadoras. Partimos de experiencias que suceden en nuestro entorno cercano y que conocemos por vinculación directa y afectiva con las personas o colectivos que las protagonizan. Más que un proyecto definido a priori lo consideramos un proceso abierto, que se va construyendo en el tiempo y que nos permite ir experimentando diversas formas narrativas desde lo visual, lo sonoro y lo textual. A partir de lo experiencial nos interesa indagar en diversas formas de tránsitos entre medios, entre lo físico y lo virtual, lo analógico y lo digital. Los objetivos de este proyecto son visibilizar pequeñas historias cotidianas de resistencia, experimentar con diversas formas narrativas para construir memoria colectiva a partir del registro de memorias vivas, y propiciar encuentros, interacciones y experiencias.

Des-aprender como punto de partida

La propuesta que presentamos se inició en 2013 como una pequeña acción sin nombre, no empezó queriendo ser un proyecto, sino más bien un proceso abierto a la experimentación que va tomando forma en el hacer. Un hacer reflexivo y con conciencia crítica frente a lo que queremos mostrar y a cómo lo queremos contar.

Se inició de modo informal, a partir de una conversación de bar a la salida de un pequeño cine de pueblo, al que solíamos ir en Alfás del Pi (Alicante), cuando teníamos oportunidad. Un cine que sobrevivía programando cine de autor fuera de los circuitos culturales, gracias al amor al cine que profesan sus propietarios.

Ese día, en ese momento de ocio, fuera de la inercia de la rutina, decidimos que podía ser interesante contar la pequeña historia de supervivencia de ese cine, como ejemplo de otros espacios similares que sobreviven manteniendo una actividad a contratiempo de los intereses imperantes del sistema neoliberal y la globalización mediática. Decidimos hacerlo y que no lo postergáramos, que empezáramos al día siguiente y que lo haríamos con nuestros propios medios, con los que contábamos entonces, sin depender de otros colaboradores, ni esperar subvenciones o financiación externa. Intentaríamos contar aquella historia desde nuestra subjetividad, con nuestros escasos medios, desde nuestras carencias y limitaciones, como un ejercicio de auto-aprendizaje y reflexión. Nos propusimos explorar en el propio proceso la forma misma de cómo podía ser contado, construido, compartido. Nos plantemos el juego de aventurarnos a coger una cámara para documentar acciones en proceso, sin preparación previa, interactuando con lo que pudiera pasar, receptivos a los pequeños instantes. Empezamos deliberadamente a jugar con lo básico, a contar de forma casi naif una historia cercana. Empezamos a aventurarnos en terrenos en los que nunca habíamos trabajado como era el campo de lo sonoro.

En ese momento nos interesaba sobre todo la idea de desaprender y pensábamos en referentes que habían indagado en los procesos de forma muy primaria o se habían interesado por los desaprendizajes como medio de construir otras formas narrativas o performativas, pensábamos en Jean Vigo, Dziga Vértov, Chris Marker, Kaprow, Cage, Godard o DOGMA.

Historias cotidianas de resistencia cultural frente a la globalización

Afectos y resistentes se compone de varios proyectos específicos que se vehiculan a través de pequeñas historias de vida cotidiana. Cada una de estas historias de resistencia aborda cuestiones concretas en un contexto local específico, que pueden ser representativas de muchas otras historias similares. Las políticas neoliberales, aunque se camuflen bajo la coartada de la deslocalización se aplican de forma localizada, afectando a realidades concretas y contextos locales específicos. Por ello las respuestas defensivas siempre son de carácter local y suelen ir asociadas a un fuerte compromiso personal y colectivo. En relación con estas repuestas de resistencia localizadas nos interesa repensar el concepto de "situación". Sartre desde el existencialismo ya proponía la idea del hombre como un "ser-en-situación", que asociaba a la responsabilidad de "ser libre", la elección de los propios actos y el compromiso social. Para los situacionistas la "situación" se identifica con el "proyecto" existencial y con la dimensión de la "auténtico"; es expresión de un suceso que se manifiesta en la vida cotidiana¹. Recientemente Miguel Benasayag ha definido el concepto

1 Perniola, M. *Los situacionistas*. Acuarela & A. Machado, Madrid, 2010, pp. 30-31

"situación" como "la unidad que permite volver a territorializar la vida, el pensamiento y la acción en el desgarrón de la posmodernidad"².

El nombre genérico del proyecto *Afectos y Resistentes* refleja los dos aspectos fundamentales que atraviesan las distintas historias que lo conforman, generando un diálogo polisémico y abierto a múltiples niveles de lectura. Uno de ellos es la idea de resistencia, encarnada en agentes resistentes, "capaces de resistir" (DRAE, 2014) o que pertenece a la resistencia, oponiéndose a invasores o dictaduras. Todos los casos con los que se trabaja en el proyecto abordan situaciones conflictivas relacionadas con la supervivencia de actividades o profesiones en el ámbito de la cultura, o con la defensa de patrimonios culturales amenazados (sean materiales o inmateriales).

El otro aspecto esencial son los efectos, ya que en todas estas historias lo vivencial y lo emocional tienen un papel central como motor de resistencia. Del concepto "afectos" nos interesa su potencial de lecturas múltiples. Por una parte su sentido emocional, relacionado con "las pasiones del ánimo", especialmente el amor y el cariño (DRAE, 2014), por otra la idea de aquel que sufre daño, y en sentido amplio se ve afectado, perjudicado o menospreciado. Prestar atención a lo emocional en relación a diversas temáticas de carácter socio-político y cultural nos permite reflexionar y visibilizar problemáticas biopolíticas³ y psicopolíticas⁴ derivadas de la expansión de los poderes del capital.

Tomamos de la posmodernidad la puesta en valor de los pequeños discurso de resistencia, pero a diferencia de la lectura posmoderna que defiende la desaparición de los grandes relatos, observamos a través del estudio de múltiples casos que la suma de estos pequeños relato podrían componer un cuadro general de resistencia local a modo de contrapoder, frente a la persistencia del gran relato del capital-imperio⁵. El capitalismo posfordista se caracteriza por una creciente desmaterialización de los procesos productivos, que ha conllevado el paso del trabajo "material" al "inmaterial" y un aumento de la producción de bienes inmateriales, cuyo valor simbólico prevalece sobre el valor de uso. Podemos observar en estos procesos algunos rastros del debate dialéctico de lo material y lo virtual. A pesar de ello, opinamos que lo material y lo virtual, más que pares de opuestos son realidades que conviven superpuestas e interdependientes conformando una realidad compleja.

Las historias que estamos recogiendo y los procesos con los que estamos experimentando son los siguientes: [Cine Roma](#) (2013), [Llibreria Sant Jordi](#) (2014) (en proceso), [Barri Cabanyal. Redes y paseos](#) (2014-2015) (en proceso), [La Torre](#) (2014-2015) (en proceso), [Falla Arrancapins](#) (2015) (en proceso). Cada caso refleja una *situación* específica que muestra respuestas y acciones localizadas en el *aquí* y el *ahora* cotidiano frente a distintas temáticas derivadas del desarrollo de modelos de producción posfordista y enfoques económico-culturales globalizadores. Como se indica en el esquema (Ilustración 1) hemos identificado algunas temáticas genéricas, representativas de las políticas neoliberales que atraviesan varias de estas historias, como son: la crisis de los modelos de producción y distribución, que afectan especialmente a sectores culturales como la edición de libros o el sector audiovisual; la gentrificación como forma especulativa de los territorios urbanos; la "turistificación" como una forma larvada de control y mercadeo económico de los espacios urbanos; y la propia globalización como una forma de deslocalización de bienes y usos de consumo.

2 Entrevista con Miguel Benasayag: "Resistir no es sólo oponerse, sino crear, situación por situación, otras relaciones sociales" 24/04/2015 [http://m.eldiario.es/interferencias/Miguel-Benasayag-Resistir-situacion-relaciones_6_380821943.html] [consulta: 25/04/2015].

3 Foucault, M. *Nacimiento de la biopolítica*. FCE, México, 2007.

4 Han, B-Ch. *Psicopolítica*. Herder, Barcelona, 2014.

5 Hardt, M., Negri, A. *Imperio*. Paidós, Barcelona, 2005.

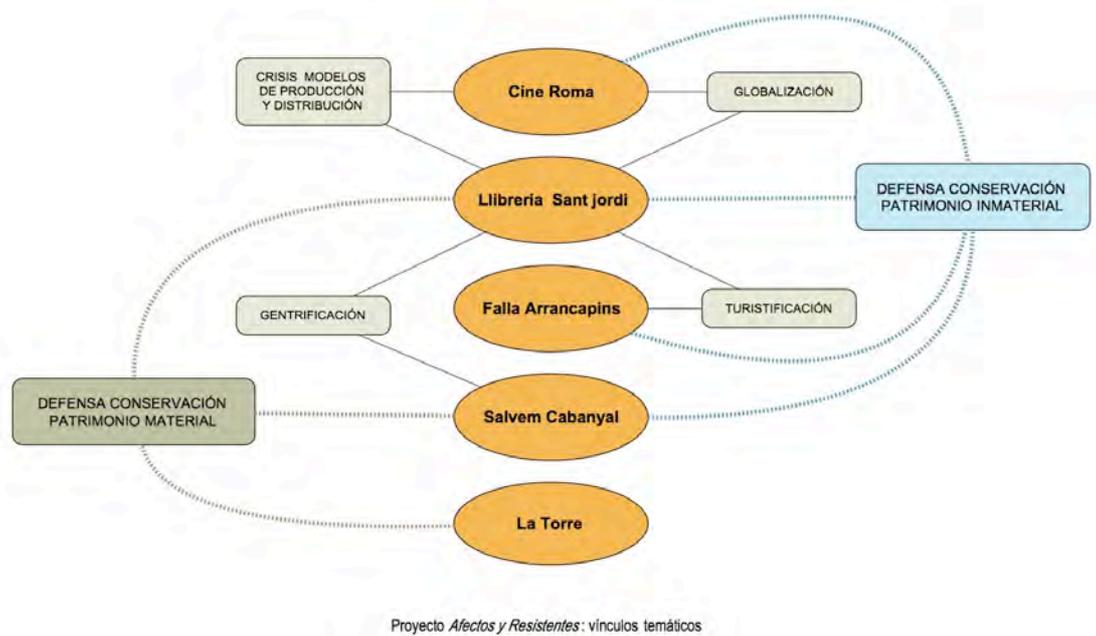


Ilustración 1. Proyecto transmedia *Afectos y Resistentes*: esquema de vínculos temáticos. Elaboración propia

De forma transversal a las temáticas planteadas subyace la idea, de modo más o menos explícito según cada caso, de la defensa de patrimonios materiales o inmateriales, (Ilustración 1). Este sería otro aspecto de la dimensión física y virtual que contempla nuestro proyecto. En algunos casos se combinan ambos factores, como en el caso de la defensa del *Barrio del Cabanyal*, antiguo barrio marinero de Valencia amenazado de derribo desde hace más dieciséis años por un proceso de gentrificación promovido por el propio Ayuntamiento de la ciudad. Entre las 1.651 viviendas afectadas se encuentran numerosas edificaciones catalogadas por su valor patrimonial, además del valor del propio entramado social del barrio (redes de afectos). De igual modo, la *Llibreria Sant Jordi* es un negocio singular situado en el Barrio Gótico de Barcelona, que además de dedicar su actividad a la venta de libros, que incluye venta de ediciones descatalogadas, sus propietarios han conservado mobiliario del siglo XIX así como otras características del propio local. Este negocio sobrevive a pesar de la entrada en vigor de la LAU⁶ en una zona donde están desapareciendo los antiguos negocios y apenas quedan librerías. En el caso de *La Torre*, el tema principal es la defensa de un patrimonio material en peligro de desaparición. En este caso no está en juego la supervivencia de una familia ni un barrio. Se trata más bien de un ejercicio altruista y apasionado de una persona con sensibilidad e iniciativa, que ante la dejadez institucional y de los propios propietarios de una torre defensiva del s. XVI-XVII, decidió comprarla en los años 70 y restaurarla él mismo, con escasos recursos y ayuda de amigos, a la vez que realizaba trabajos de catalogación y visibilización de patrimonio similar en toda la provincia de Castellón. En el caso de la *Falla Arrancapins* se plantea la defensa de un patrimonio inmaterial que indaga en la investigación y acción participativa para la recuperación de aspectos esenciales del origen de la fiesta de las fallas. Por último, el caso del *Cine Roma* plantea la supervivencia de un antiguo cine de pueblo en una zona donde apenas quedan cines, que sobrevive programando cine de autor y versión original.

Procesos: de la experiencia a la memoria compartida

Como apuntamos al inicio planteamos esta propuesta como un proceso abierto de acción y reflexión. En la **Ilustración 2** mostramos de forma esquemática algunos de los elementos fundamentales de este proceso de construcción de memoria compartida a partir de la experiencia y en el que el registro, el archivo y las narrativas transmedia constituyen "ArteFactos" esenciales del proceso.

⁶ LAU. *Ley de Arrendamientos Urbanos, 29/1994*, BOE del 24 de noviembre de 1994. Esta ley entró en vigor el 1 de enero de 2015 y supone la actualización de alquileres de renta antigua a precios de mercado lo que supone de facto la desaparición de comercios tradicionales de las zonas urbanas y zonas revalorizadas por procesos gentrificadores y de turistificación.

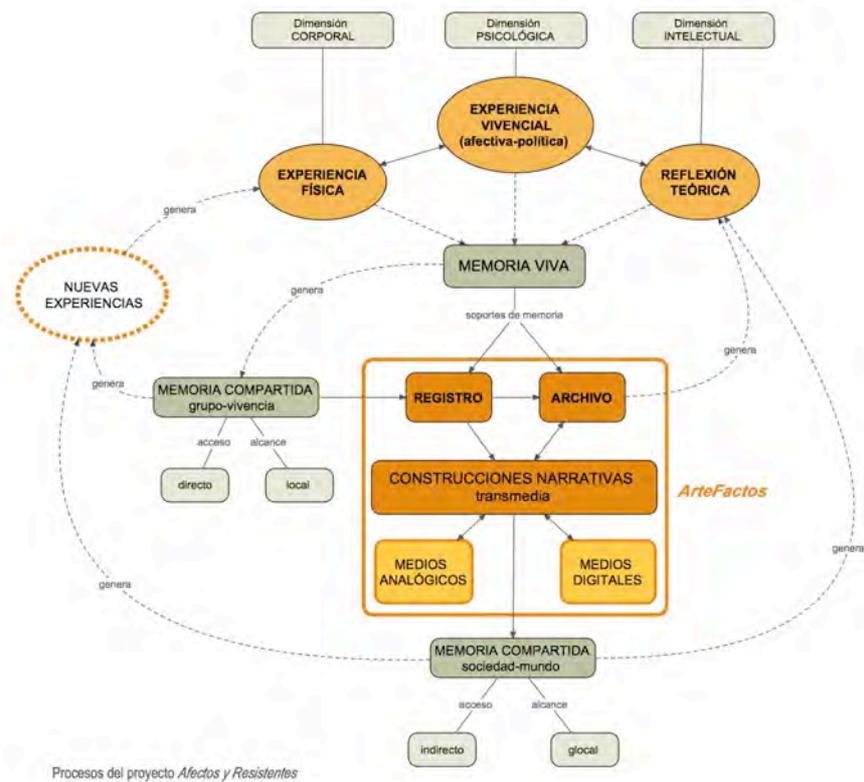


Ilustración 2. Proceso dinámico del proyecto transmedia *Afectos y Resistentes*: aspectos físicos y virtuales. Elaboración propia

Como antes ya mencionamos apostamos por una concepción de la realidad compleja y multidimensional, de ahí que tengamos en cuenta como punto de partida las distintas dimensiones que constituyen la experiencia: corporal, psicológica e intelectual. Las experiencias físicas (sensoriales), vivenciales (afectivo-políticas) y la reflexión, son nuestro material primario. A través de ellas generamos un registro y archivo de memoria viva de los protagonistas de las historias que nos interesan. Diferenciamos dos recorridos para la construcción de memoria compartida ya que pensamos que posibilitan diferentes resultados y usos. Por una parte, la transmisión de dicha memoria viva de los protagonistas de las pequeñas historias de resistencia en sus contextos cercanos que de forma directa generan ya una construcción de memoria compartida. Esta memoria compartida constituye tanto un material susceptible de ser reelaborado como construcción narrativa de experiencias, como referente o punto de partida de nuevas experiencias comunitarias o individuales. Por otra parte, todos los materiales susceptibles de ser registrados, archivados y recreados de forma narrativa pueden llegar a constituir otra forma de memoria compartida, que a través de distintos medios pueden tener una alcance más global a otros contextos. En ese proceso expansivo de carácter indirecto pueden generarse pequeñas metamorfosis, hibridaciones y nuevas sugerencias de sentido. El proceso en su conjunto se concibe como un flujo susceptible de posibilitar una retroalimentación, que permita nuevas experiencias.

ArteFactos narrativos

Bajo el nombre genérico de "ArteFactos" consideramos los tres recursos esenciales de nuestro proyecto: el registro, el archivo y las narrativas transmedia. Los consideramos interdependientes entre sí para potenciar las capacidades narrativas de los materiales generados. Con el término "ArteFactos" queremos destacar por una parte la importancia del hacer, de la acción y que partimos de "hechos" así como el múltiple juego de palabras que produce, un artefacto es tanto una máquina o aparato mecánico "hecho con arte" (DRAE, 2014), como un material explosivo. También nos interesan acepciones menos conocidas del término que se aplican a los campos de la biología o la medicina y que indican la perturbación de la interpretación de resultados o las "variaciones no originada por el órgano cuya actividad se desea registrar"(DRAE, 2014).

Uno de los elementos clave de esta propuesta es el **registro visual y sonoro**, que lo entendemos tanto como un soporte de memoria como un recurso narrativo. Hacemos la distinción explícita de lo visual y sonoro de forma separada, (y no como audiovisual) porque nos interesa dar relevancia a ambos aspectos por igual y que puedan también operar de manera independiente y autosuficiente. En nuestro proceso experimental ambos aspectos están siendo trabajados de forma relacionada pero con atención individualizada, intentando explorar sus distintas cualidades sensoriales.

Un aspecto que nos parece reseñable respecto al registro es el deliberado posicionamiento subjetivo de la mirada. En este sentido hay una apuesta activa por distanciarnos del documentalismo periodístico o de corte objetivo. Hay una toma de partido metodológica que se define a partir de los presupuestos planteados por Donna Haraway sobre el "conocimiento situado"⁷ asumiendo que el espectador nunca es neutral y que el lenguaje audiovisual construye discurso.

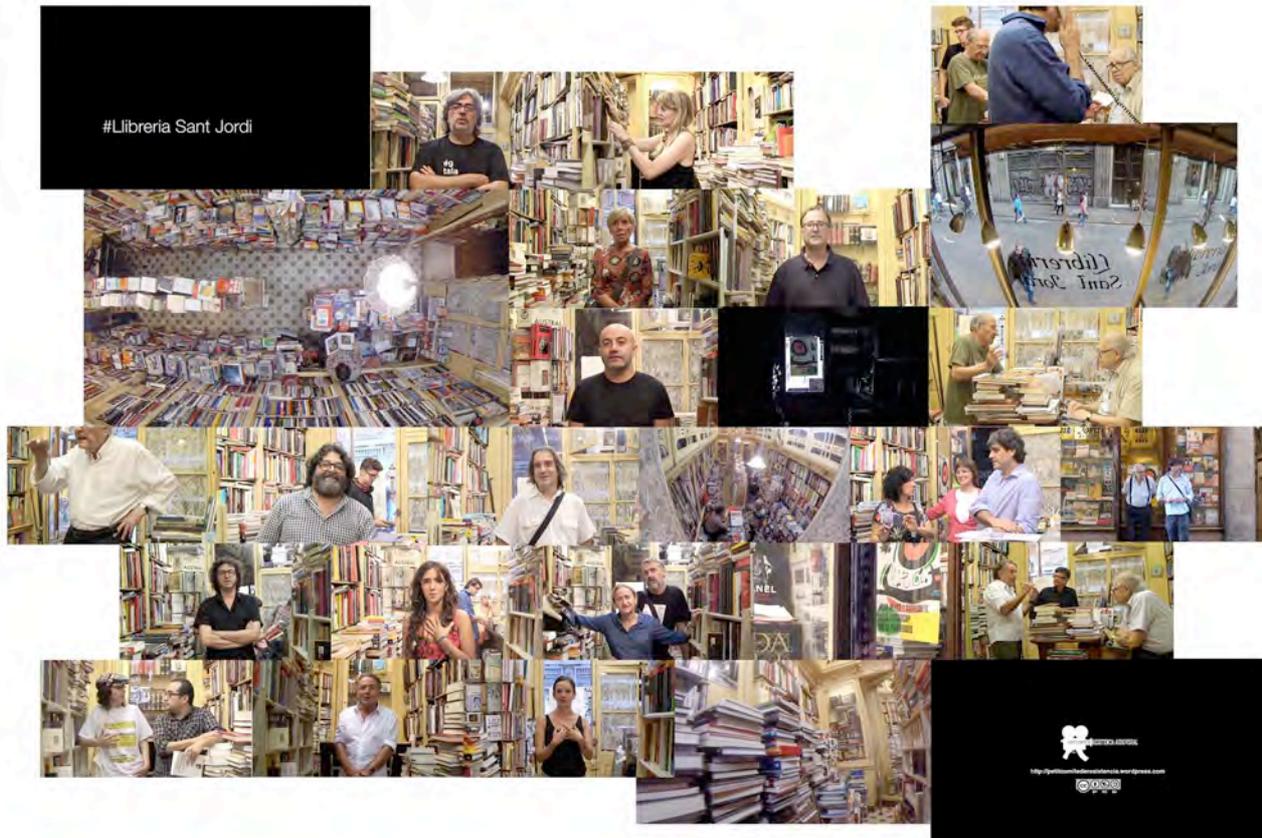


Ilustración 3. Imágenes del proyecto *Librería Sant Jordi* (2014-15). Una de las historias de *Afectos y Resistentes*.

Lo experimental y procesual son aspectos clave en la concepción del proceso de registro, que condiciona el posterior montaje. intentamos no ir con demasiadas ideas preconcebidas, ni proyectadas. Tratamos de dejarnos afectar por los lugares y las personas con las que vivimos estos procesos. Generalmente partimos de un conocimiento previos de lugares y al menos de los protagonistas principales, pero la idea acerca del lugar y la situación es más de encontrar que de buscar, de atender al "aquí" y "ahora" más que un resultado planificado. El proceso de registro, de (re)descubrir el espacio y las personas, es en sí mismo parte de la experiencia de interrogarnos sobre cómo contar esa historia. Proceso que podría entenderse como observación participante, ya que hacemos evidente nuestra presencia y compromiso en aquellos temas que estamos registrando, improvisando en ocasiones el rol de "etnógrafos amateurs".

Nos interesa especialmente profundizar en las fuentes orales y en la visualidad gestual, como narrativa subjetiva sea individual o colectiva. El registro visual y sonoro cumple la función de una oralidad aumentada.

El **archivo** se aloja en la plataforma [Web](#) del proyecto⁸. Definimos el archivo como nómada porque surge y refleja contextos localizados a los que nos vamos desplazando y porque su ubicación en la red permite una recontextualización múltiple y cambiante. Entendemos el archivo como soporte de huellas y fragmentos de memoria: dejar constancia de pequeñas historias de resistencia como formas de conservar experiencias y testimonios para visibilizar saberes poco valorados, no imperantes ni normativos. Se plantea la necesidad de preservar saberes considerados menores⁹ e interrogar sobre distintas formas de poder/opresión hegemónicas,

⁷ Haraway, D. *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza*. Universitat de València, Valencia, 1995.

⁸ Url del proyecto *Afectos y Resistentes*: <https://petitcomitederesistencia.wordpress.com/>.

⁹ Hacemos mención a los "saberes menores" según acepción de Foucault. Foucault, M. *Microfísica del poder*. Las Ediciones de La Piqueta, Madrid, 1992

invisibilizadas por su ubicuidad y discurso totalizador. En estos debates se hace patente el conflicto permanente ente lo local y lo global.

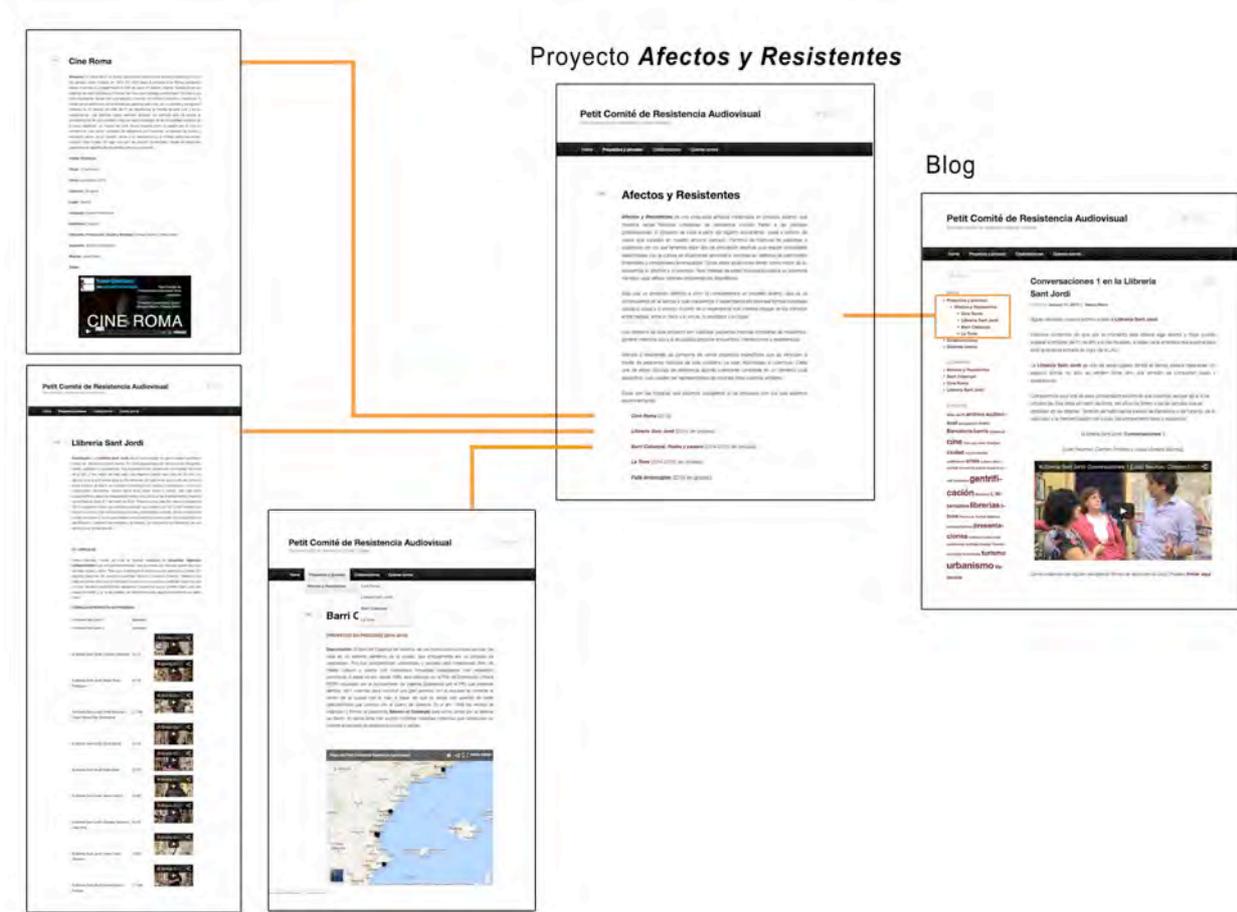


Ilustración 4. Estructura de la plataforma web del proyecto *Afectos y Resistentes*.

La elección del archivo se inscribe en la tradición de referentes previos¹⁰. Nos interesa del archivo su capacidad de "soporte de memoria" (*hypomnesis*), que no se debe confundir con la memoria (*mneme*), ni con la rememoración o recuerdo voluntario (*anamesis*) como precisaba Derrida (1997)¹¹. Conscientes que el usuario del archivo siempre es alguien *por-venir* (Derrida, 1997) y que hará uso de esas huellas desde su presente, siendo impredecible y pudiendo llegar incluso a su destrucción. Jugamos por tanto con esta idea como potencial procesual y abierto.

Por último, mencionar que esta propuesta está pensada en clave **transmedia** con el objetivo de experimentar y potenciar diversas posibilidades de **narraciones múltiples y no lineales**. En este sentido nos interesan especialmente los tránsitos y diálogos que se puedan generar entre los desarrollos de una misma historia a través de medios distintos. También explorar el potencial que pueden aportar al relato tanto los medios físicos como los virtuales, la suma de ambos componen una experiencia más rica y "real" de lo que entendemos hoy como experiencia de vida en oposición a la experiencia *debida*. La doble naturaleza real-virtual está en la esencia de las temáticas y conflictos que plantea este proyecto. Nos interesa de lo transmedia su potencial narrativo para activar y entrecruzar voces distintas y diversos tratamientos, en unos casos más descriptivos y reflexivos, en otros más poéticos y sensoriales. En los últimos proyectos estamos trabajando de forma más atenta para mostrar esa multiplicidad de lecturas, que consideramos necesario combinar y mostrar juntas para sugerir la complejidad de las experiencias de vida de las que partimos, que como se mencionó son multidimensionales (física, psicológica e intelectual). En definitiva queremos compartir la complejidad de la experiencia a través de la memoria compartida generada por redes afectivas, experiencia que hibrida múltiples dimensiones de la "realidad" (<|real|virtual|>).

10 Guasch, A. M. *Arte y archivo, 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Akal, Madrid, 2011.

11 Derrida, J. *Mal de archivo. Una impresión Freudiana*. Trotta, Madrid, 1997.

FUENTES REFERENCIALES.

Afectos y Resistentes. <https://petitcomitederesistencia.wordpress.com/>. [consulta: 28/04/2015].

Derrida, J. *Mal de archivo. Una impresión Freudiana*. Trotta, Madrid, 1997.

Entrevista con Miguel Benasayag: "Resistir no es sólo oponerse, sino crear, situación por situación, otras relaciones sociales" 24/04/2015 [http://m.eldiario.es/interferencias/Miguel-Benasayag-Resistir-situacion-relaciones_6_380821943.html] [consulta: 25/04/2015].

Foucault, M. *Microfísica del poder*. Las Ediciones de La Piqueta, Madrid, 1992.

Foucault, M. *Nacimiento de la biopolítica*. FCE, México, 2007.

Guasch, A. M. *Arte y archivo, 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Akal, Madrid, 2011.

Han, B-Ch. *Psicopolítica*. Herder, Barcelona, 2014.

Haraway, D. *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza*. Universitat de València, Valencia, 1995.

Hardt, M., Negri, A. *Imperio*. Paidós, Barcelona, 2005.

LAU. *Ley de Arrendamientos Urbanos, 29/1994, BOE del 24 de noviembre de 1994*.

Perniola, M. *Los situacionistas*. Acuarela & A. Machado, Madrid, 2010, pp. 30-31.

Marín Sánchez, Eduardo Jesús.

Profesor asociado en la Facultad de Bellas Artes de Altea, Departamento de Arte de la Universidad Miguel Hernández de Elche (UMH).

Investigador del Laboratorio de Interferencias Artísticas y Mediales (IAMLab).

Semánticas imprevistas en la yuxtaposición de imágenes en movimiento sin relación aparente.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Videoarte; Docencia; Sinergia.

KEY WORDS

Videoart: Teaching; synergy.

RESUMEN

El diseño de una actividad sencilla para que los estudiantes pudieran iniciarse técnicamente en la asignatura de videoarte, deparó unos resultados artísticos de gran interés. La edición azarosa de videos con contenido perteneciente a dos conceptos o ideas totalmente dispares entre sí, sin relación aparente, tiene el potencial de crear poéticas inesperadas y sinérgicas que no estaban sugeridas en los medios originales. En esta comunicación, describimos las pautas usadas para realizar ese proceso y mostramos alguno de los sorprendentes resultados obtenidos. La reflexión implícita nos retrotrae hasta los estudios teóricos de Kushelov, que sumados al ready-made de Duchamp o a la poesía objetual de Brossa, y al concepto apropiacionista, se convierten en una inagotable fuente de la que extraer recursos conceptuales capaces de estimular la creatividad de los estudiantes.

ABSTRACT

The design of a simple activity so students can begin in the course of video art, threw up some interesting artistic results. The random video editing, with content belonging to two totally different concepts, without apparent connection, has potential to create an unexpected and synergic poetic which are not suggested in the original media. In this paper, we describe the guidelines used to carry out that process and we present some surprising results. The implicit reflection take us to theoretical studies of Kushelov, which added to Duchamp's ready-made, or object-based poetry of Brossa, and appropriationist concept, become an inexhaustible source from which to extract conceptual resources capable of stimulating the students' creativity.

CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN.

Ante la evidencia empírica de que los estudiantes accedían a la asignatura de Videoarte de 3º de grado con un nivel irregular respecto a sus habilidades técnicas en el manejo de los programas de edición de video, nos vimos impelidos a desarrollar un programa progresivo de actividades docentes que les permitiera realizar piezas de videocreación desde la mismísima primera clase práctica.

El primer paso consistió en diseñar una actividad práctica inicial que les sirviera de introducción básica al software de edición (para aquellos estudiantes que aún no supieran manejarlo), y que al mismo tiempo suministrara algún recurso creativo y conceptual que pudiera ser aprovechable para los estudiantes más avanzados. Con en esta motivación en mente, ideamos una tarea práctica a la que denominamos "VideoCollage" haciendo referencia al origen diverso y "encontrado" del material audiovisual del que íbamos a partir.

Al tratarse de una primera clase práctica, los estudiantes acudían sin haber tenido tiempo de realizar ninguna grabación de video original con la que comenzar a editar. La solución fue solicitarles que, en la misma clase y a través de internet, localizaran y descargaran el material adecuado para realizar su primera pieza de videocreación. Para fomentar la originalidad formal y conceptual de sus piezas, decidimos que cada alumno debía elegir sus propios videos, así que les marcamos unas pautas que les permitieran dirigir su búsqueda canalizando sus intereses personales y favoreciendo la consecución de resultados artísticos aceptables.

La práctica de Videocollage con la que arrancamos la asignatura puede iniciarse tras apenas una hora de aprendizaje de las herramientas básicas de edición de video por corte. En ella el estudiante descubre por sí mismo la dialéctica que se establece al yuxtaponer distintas imágenes y audios capaces de generar ritmos y semánticas imprevistas que, tras un posterior proceso de refinamiento, pueden dar lugar a una auténtica poética audiovisual.

Así pues, los principales objetivos de esta práctica docente quedaron definidos del siguiente modo:

- 1.- Los estudiantes deben poder trabajar de manera práctica en una pieza de videocreación desde el primer momento, independientemente del grado de conocimiento del género y su técnica.
- 2.- El proceso de la práctica debe instruir al estudiante en recursos técnicos y conceptuales relativos a la materia de la asignatura.
- 3.- La práctica debe ser una herramienta creativa que facilite el hallazgo de nuevas semánticas y poéticas.

En el Anexo de esta comunicación se pueden consultar las instrucciones escritas dadas a los estudiantes en el momento de iniciar la actividad del VideoCollage.

Se puede visualizar una selección de los trabajos de VideoCollage realizados en la UMH en la lista de reproducción de Youtube VIDEOCOLLAGE UMH: <https://www.youtube.com/watch?v=LyuIzvcjWU&list=PLv05NdORj-Zw4OUSQRDxr9GwG1XMhadFX>

2. DESARROLLO: Referencias y Metodología del proceso.

Dado el generalizado desconocimiento detectado entre los estudiantes acerca del género de la videocreación, decidimos buscar unos referentes cuya aplicación práctica surgiera de modo casi inconsciente durante el proceso que debíamos pautar, y que contribuyera a dibujar un marco donde situar el videoarte. Estos referentes se relacionan con partes muy determinadas del proceso de creación del VideoCollage. Trataremos paralelamente tanto esos referentes como la metodología propuesta para relizar dicho VideoCollage.

2.1. Dadaísmo: Los readymade de Marcel Duchamp.

*La elección de los readymade está siempre basada en la indiferencia así como en una carencia total de buen o mal gusto.*¹

Esta idea de Duchamp es la inspiración del método escogido para localizar el material audiovisual desde el que componer VideoCollage.

Si la poética tradicional se centraba en añadir una ornamentación retórica al discurso, la nueva poeticidad dadaísta consistió en una revalorización total del discurso y de cualquiera de sus componentes². Es por eso que Schwitters llega a afirmar que *"a la declamación le da igual si su material es o no poesía, se puede declamar el alfabeto, que en sí no es más que una forma práctica, y conseguir un resultado artístico"*.³

¹ CABANNE, PIERRE. *Conversaciones con Marcel Duchamp*. Editorial Anagrama, Barcelona, 1972, pág. 41. ISBN: 9788493491659

² JAKOBSON, ROMAN. *Ensayos de lingüística general*. Seix Barral, Barcelona 1975, pág. 394.

³ SCHWITTERS, KURT. *La poesía consecuente* (Konsequente Dichtung), 1924 Publicado en: G. Zeitschrift hir elementare Gestaltung, Berlín, 10 año, nº 93, junio de 1924, IVAM, Valencia, 1995

Siguiendo ese concepto subyacente de que cualquier material es susceptible de ser transformado en arte⁴, que sería asumido posteriormente por Fluxus (los pioneros del videoarte), intentaríamos realizar ese acto de creación apropiándonos de videos encontrados casi azarosamente en internet.

Durante la búsqueda de esos videos, y con el fin de evitar cualquier atisbo de intencionalidad argumental que alejara la pieza del terreno del videoarte (el videoarte no encaja bien con la narrativa convencional), decidimos aplicar un cierto grado de indeterminación que nos obligara a “encontrar resultados” antes que a buscarlos. Para ello los videos elegidos debían de proceder a partes iguales de dos ideas o conceptos sobre las que el estudiante fuera incapaz de encontrar una relación lógica.

2.2. Dadaísmo: El azar como herramienta de creación.

Los dadaístas introdujeron el azar como elemento creador imprevisible y repleto de frescura. Para ellos, el aparente desorden inherente al caos esconde una realidad que extiende los horizontes de la conciencia humana. Hans Arp realizó la obra *Según las leyes del azar* recortando pedazos de papel de colores, para dejarlos caer después, sin intención, sobre un soporte, y permitir que el azar compusiera la obra plástica. En la misma línea, en 1920 Tristan Tzara escribió las *instrucciones para hacer un poema dadaísta*, texto que nos ha servido como inspiración fundamental de la práctica del VideoCollage:

Tome un periódico.
Tome unas tijeras.
Elija en el periódico un artículo de la extensión que usted quiera dar a su poema.
Recorte el artículo.
Recorte en seguida con cuidado cada una de las palabras que forman el artículo y métalas en una bolsa.
Agítela suavemente.
Extraiga luego cada trozo, uno tras otro.

Copie concienzudamente en el orden en que hayan salido de la bolsa.

El poema será la viva imagen de usted, y usted será un escritor infinitamente original y de una exquisita sensibilidad, aunque el vulgo no lo comprenda.⁵

Ésta fue la forma de composición adaptada para nuestra práctica, sustituyendo el periódico por los videos y usando el software de edición de video en lugar de las tijeras. El propósito es crear un primer montaje azaroso en busca de estructuras rítmicas, visuales y sonoras lo más variadas posibles.

El material obtenido a partir del azar dadaísta, necesita en este momento ser analizado y valorado. Hay que localizar y apreciar estructuras visuales y sonoras consistentes y, sobre todo, interpretar la información semántica que las diferentes yuxtaposiciones de imágenes nos transmiten. A este respecto, nos dice Duchamp:

El artista no es el único que consuma el acto creador pues el espectador establece el contacto de la obra con el mundo exterior, descifrando e interpretando sus profundas calificaciones para añadir entonces su propia contribución al proceso creativo.

Marcel Duchamp⁶

El papel activo del espectador es básico para la comprensión de las nuevas semánticas generadas, y nos resulta fundamental el conocimiento de las investigaciones de Lev Kushelov en el campo del montaje cinematográfico, así como las Teorías de la Gestalt que ayudan a decodificar las relaciones que se establecen entre las distintas imágenes yuxtapuestas.

2.3. El Efecto Kushelov.

A través del montaje era posible crear un nuevo lugar terrestre que no existía de otra manera.⁷

⁴ FERRANDO, BARTOLOMÉ. *El Arte Intermedia, convergencias y puntos de cruce*. Edit. Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, 2003 pág. 33.

⁵ TZARA, TRISTAN. *Manifiesto sobre el amor débil y el amor amargo*, VIII, en *A l'antiphilosophie*. En *Littérature* num. 15. Julio-Agosto de 1920.

⁶ Cita extraída de FERRANDO, BARTOLOMÉ. *El arte de la performance: elementos de creación*, Editorial: Mahali Ediciones (Stella Cometa, S.L.), 2009. ISBN: 978-84-613-1524-6, Pg. 87.

⁷ MARINIELLO, SILVESTRA (1992). *El cine y el fin del arte : teoría y práctica cinematográfica en Lev Kuleshov*. Madrid: Cátedra. ISBN 8437610699.

El cineasta y teórico ruso Lev Kushelov (1899-1970) realizó en los años 20 una experiencia de montaje cinematográfico en la que demostraba que la semántica de un plano afectaba de manera radical a la semántica de aquellos otros planos entre los se inserta:

Kushelov montó tres secuencias distintas. En cada una de ellas, tras una misma toma de un actor (Ivan Mozhukhin) con expresión neutra, insertaba alternativamente las imágenes de un plato de sopa, un ataúd con una niña y una mujer recostada. Pese a la monotonía gestual del actor, los espectadores de estas secuencias percibían en su expresión ciertos cambios expresivos condicionados por el carácter del plano que le seguía.



Cara neutra + ataúd con niña = Tristeza

Cara neutra + plato de sopa = Hambre

Cara neutra + mujer recostada = Deseo

2.4. La Gestalt.

Llegados a este punto, parece obligada una cita a la Gestalt. Según esta psicología, podríamos decir que el cerebro, en un constante intento de dar sentido a los estímulos que recibe, relaciona las secuencias de imágenes y las reinterpreta como una nueva totalidad: *“el todo es más que la suma de las partes”*⁸.

Dos imágenes sin conexión aparente, cada una de ellas con una semántica propia, se unen y generan una semántica nueva. ¿Por qué sucede este fenómeno?

En ocasiones las Leyes Generales de la Gestalt⁹ nos pueden ayudar a comprender ese proceso, aunque debemos tener en cuenta que estas leyes no actúan de forma individual, sino combinadamente e interfiriéndose las unas a las otras.

De este modo, por ejemplo, podemos aplicar el “Principio general de figura y fondo”, al siguiente ejemplo de VideoCollage, pues la tecnología nos permite superponer distintos videos y conseguir que se comporten como figura o fondo indistintamente.

⁸ KOHLER, WOLFANG. *Gestalt psychology: an introduction to new concepts in modern psychology*. New York: Liveright. Norton 1992
reprint: ISBN 978-0871402189

⁹ LEONE, GUILLERMO. *Leyes De la Gestalt*. 1998-2011 En disposición web: www.gestalt-blog.blogspot.com



***Fix swan*, Claudia García Martí, VideoCollage, 2015. <https://youtu.be/20s60wnPlks>**

La “Ley de similaridad” nos permite asociar elementos similares:

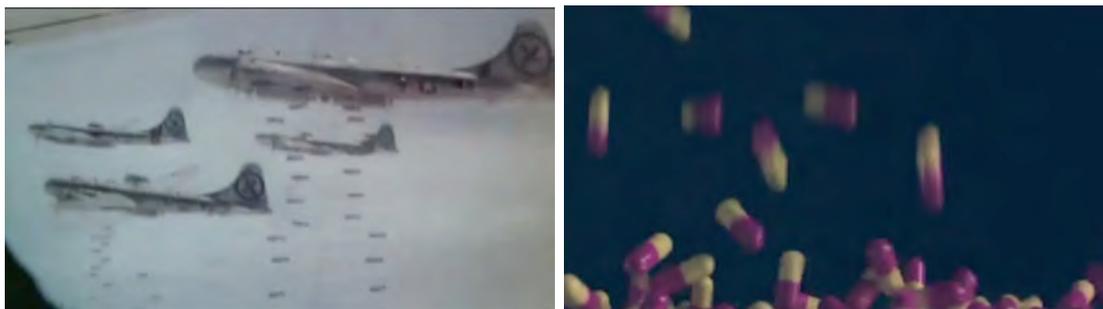


***Simetría*, Silvia Guillén, Videocollage, 2012. <https://youtu.be/6xixGt5EPXc>**



***Pesambre*, José Antonio López Zamora, VideoCollage, 2013. https://youtu.be/hwO2lkwy_CE**

La “Ley del movimiento o destino común”, íntimamente relacionada con el concepto de raccord o continuidad cinematográfica, asocia las imágenes basándose en las direcciones de los movimientos.



Adrenalina, Celia Ivars, VideoCollage, 2013. <https://youtu.be/JACu0ErMzlg>

2.5. BREVE APUNTE SOBRE EL AUDIO.

Mención especial merece el uso del sonido en esta actividad, que por cuestiones de espacio no abordaremos en profundidad en esta comunicación pero que sin duda se merece una propia. Tan sólo apuntar que en la edición del VideoCollage, el audio es susceptible de ser usado de muy variadas y creativas maneras: manteniendo el sonido original de cada plano, intercambiando los sonidos originales de los planos, distorsionándolo mediante las herramientas digitales, acumulando varios sonidos simultáneos, extrayéndolo para dejar paso al silencio, convirtiéndolo en un tercer concepto que da una vuelta de tuerca más al VideoCollage, etc.

En cualquier caso, queremos dejar constancia de que la aportación del sonido a la transmisión de esas semánticas inesperadas es fundamental y absolutamente determinante.

2.5. POÉTICA EXPERIMENTAL.

Cuando la yuxtaposición de esas imágenes se convierte en poética nos empezamos a aproximar al videoarte.

Pues el videoarte es un género que bebe y vive de la poética.

Y es en la poesía experimental donde encontramos esa poética imprevista y sorpresiva que nos interesa.

En esta comunicación personificaremos esa poética Joan Brossa, aunque consideramos que todo el movimiento de la Poesía experimental iniciado con Mallarmé y que evolucionó con el futurismo, dadaísmo, letrismo, poesía concreta, Fluxus y demás poetas contemporáneos, tienen un gran campo de influencia en la práctica del VideoCollage. El espíritu de la poética experimental puede empapar al VideoCollage con sus juegos visuales, semánticos, sonoros, textuales, sus ilusiones de movimiento y acción o su aparente falta de lógica capaz de transportarnos a estados de conciencia casi alterados.

Brossa practicó la descontextualización de los más variados objetos, así como su recombinación, creando un universo que se ha convertido en referente obligado de la poesía experimental contemporánea. Uno de los grandes méritos de Brossa ha sido su habilidad para descubrirnos que los objetos más corrientes poseen significados ocultos por su semántica convencional. Así lo evidencia en sus poemas visuales o poemas objeto, como sucede en su pieza *País* (1988), donde la suma de un balón de fútbol y una peineta dan como resultado una irónica descripción de la España de su época.¹⁰

Aprovechemos el espíritu de Joan Brossa para concluir esta comunicación con una selección de semánticas imprevistas surgidas al abrigo de las prácticas de VideoCollage realizadas en la Asignatura de VideoArte de la Facultad de Bellas Artes de Altea (UMH).

¹⁰ BROSSA, JOAN. *Brossa 1986-1991, poemas objeto e instalaciones* [Exposición]; 30 enero-12 marzo, Sala Diputación de Huesca., Diputación de Huesca D.L. Huesca, 1991. (ISBN: 84-86978-74-2)



“Escombros deliciosos”, David Mansilla, VideoCollage, 2013. https://youtu.be/_CSxV0xVyaw



“La expresión de la vida”, Irene Cano, VideoCollage, 2014. <https://youtu.be/1e6sBdHYaxw>



“Build your cages”, Ricardo Casal Díaz, VideoCollage, 2014. <https://youtu.be/LYulZtvcjWU>



“Ora et labora”, Roberta Cotterli, VideoCollage, 2014.



“Algún título”, Lois Jansen, VideoCollage, 2014. <https://youtu.be/N3bgNS7lull>



“Bobcano”, Toni Navarro, VideoCollage, 2014. <https://youtu.be/NOrrQCrxVQI>

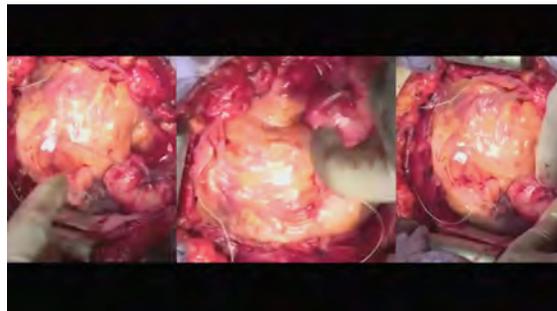


“La guerra y la moda”, María Perdiguero, VideoCollage, 2014.





“Impasible”, Yolanda Sánchez Ginestar, VideoCollage, 2014. <https://youtu.be/WNkuZamvIEg>



“Colusa”, Ana Domenech Saldaña, VideoCollage, 2015. <https://youtu.be/O4H-2fKHTGQ>

3. CONCLUSIONES:

El VideoCollage, una idea nacida como solución docente que permitiera a los estudiantes realizar su primera práctica de videocreación, ha devenido en una completa herramienta con la que introducirse en el mundo del videoarte, pues su simplicidad conceptual y técnica facilita la consecución de resultados interesantes a corto plazo.

La realización de un VideoCollage no requiere un conocimiento profundo de la técnica de edición de video, pero su práctica otorga a los estudiantes soltura en el manejo del software de edición y les motiva para seguir profundizando en este medio.

Las referencias históricas implícitas en esta práctica docente (Dadaísmo, apropiacionismo, experimentación cinematográfica, Teoría de la Gestalt, Poesía Experimental, Fluxus, etc.) lo convierten en un medio útil para comprender la compleja genealogía de la Videocreación, así como algunos de los mecanismos básicos que la articulan: el montaje, el ritmo, la estructura, la semántica de la imagen y el sonido, etc.

Un resultado colateral de la metodología pautada para la realización del VideoCollage, es la aparición de semánticas inesperadas dotadas de una poética que difícilmente se hubiera podido conseguir con estrategias más “dirigidas”.

La yuxtaposición de imágenes sin conexión aparente no garantiza la consecución de resultados artísticos notables, pero cuando estos aparecen, la poética audiovisual generada permite intuir el potencial experimental que encierra la práctica del VideoCollage.

La observación de los resultados prácticos del Videocollage, nos abre un nuevo objeto de investigación: por qué se producen esas sinergias. Las leyes de la Gestalt parecen ser esenciales en la interpretación de las relaciones formales y semánticas que se establecen entre las diferentes imágenes, pero intuimos la presencia de factores poéticos relacionados con la iconología, (simbolismo y semiótica) y con las nuevas sintaxis exploradas por la poesía experimental.

FUENTES REFERENCIALES

JAKOBSON, ROMAN. *Ensayos de lingüística general*. Seix Barral, Barcelona 1975. ISBN: 978-84-322-0276-6.

SCHWITTERS, KURT. *La poesía consecuyente* (Konsequente Dichtung), 1924 Publicado en: G. Zeitschrift für elementare Gestaltung, Berlín, 10 año, n.º 3, junio de 1924, IVAM, Valencia, 1995

TZARA, TRISTAN. *Manifiesto sobre el amor débil y el amor amargo*, VIII, en *A l'antiphilosophie*. En Littérature num. 15. Julio-Agosto de 1920.

FERRANDO, BARTOLOMÉ. *El arte de la performance: elementos de creación*, Editorial: Mahali Ediciones (Stella Cometa, S.L.), 2009. ISBN: 978-84-613-1524-6

MARINIELLO, SILVESTRA (1992). *El cine y el fin del arte: teoría y práctica cinematográfica en Lev Kuleshov*. Madrid: Cátedra. ISBN: 8437610699

KOHLER, WOLFGANG. *Gestalt psychology: an introduction to new concepts in modern psychology*. New York: Liveright. Norton 1992 reprint: ISBN: 978-0871402189

BROSSA, JOAN. *Brossa 1986-1991, poemas objeto e instalaciones* [Exposición]; 30 enero-12 marzo, Sala Diputación de Huesca., Diputación de Huesca D.L. Huesca, 1991. ISBN: 84-86978-74-2

CABANNE, PIERRE. *Conversaciones con Marcel Duchamp*. Editorial Anagrama, Barcelona, 1972. ISBN: 9788493491659

PLANAS, EDUARD, "La poesía de l'escena". En *La revolta poética de Joan Brossa*. Simposi internacional virtual i presencial dedicat a Joan Brossa. Fundació Joan Miró. Barcelona, 25-26 y 27 d'abril de 2001.

LEONE, GUILLERMO. *Leyes De la Gestalt*. 1998-2011. (Ref. de 10/05/2015) Disponible en Web: www.gestalt-blog.blogspot.com

ANEXO:

Pautas para la Práctica del Videocollage tal como la reciben los estudiantes.

A lo largo de 3 cursos se pidió a los alumnos de la asignatura de Videoarte de la Facultad de Bellas Artes de Altea (UMH), un trabajo práctico en el que debían realizar una pieza de videocreación de 1 minuto de duración basada en el montaje por corte de varios clips de video de origen diverso.

Durante la experiencia, fuimos elaborando unas pautas básicas que clarificaban el proceso y que optimizaban tanto el flujo de trabajo como la posibilidad de obtener resultados con cierto valor artístico.

Éstas son esas pautas con las que los estudiantes deben jugar en el momento de abordar la realización de un VideoCollage:

- A. Elección de dos conceptos temáticos muy alejados entre sí. No deben tener ninguna relación perceptible el uno con el otro. Los conceptos opuestos están relacionados entre sí, así que no son válidos en este proceso.
- B. Realizar una búsqueda y descarga en "Youtube" de un mínimo de 4 vídeos distintos por concepto (total mínimo de videos: 8).
- C. Realizar un montaje-collage aleatorio por corte con fragmentos extraídos de los videos descargados, yuxtaponiendo los 2 conceptos elegidos. Ensayar distintos ritmos de montaje durante la edición.
- D. Análisis de los resultados: valoración de las nuevas semánticas encontradas, de los efectos rítmicos creados, del grado de interés de los clips de video utilizados y del audio resultante.
- E. Si es preciso, y en pos de un resultado que podamos considerar "arte", remontaje del video aprovechando los descubrimientos semánticos y rítmicos encontrados y reelaborando adecuadamente el audio.
- F. Tras añadir unos sencillos títulos de crédito iniciales y finales, en blanco sobre negro, exportación del montaje final con este formato: 1920 x 1080, progresivo, píxeles cuadrados, codec H.264.
- G. Estas normas son de obligado cumplimiento, pero si el estudiante cree oportuno transgredirlas en algún momento del proceso, puede hacerlo siempre que argumente y justifique satisfactoriamente su decisión.

Marqués Ibáñez, Ana.

Profesora Ayudante doctor, Universidad de La Laguna, Departamento de Bellas Artes.

Proyectos Artísticos interdisciplinarios en Educación artística.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte contemporáneo, interdisciplinar, Artography, investigación, educación artística.

KEY WORDS

Contemporary art, interdisciplinary, Artography, research, art education.

RESUMEN

Los modelos de proyectos interdisciplinarios actuales en educación artística y cultura visual suponen el diseño de una práctica educativa específica basada en arte contemporáneo.

En esta comunicación se exponen proyectos artísticos que están desarrollados bajo este *prima conceptual*, así como ejemplos de alumnos que han realizado trabajos creativos en relación al arte como modo de expresión con la metodología descrita como *Artography* por Rita Irwin. Así hablaremos desde un plano teórico y práctico sobre diversos conceptos aplicados en propuestas concretas que trabajan desde la Educación artística, la investigación y el arte contemporáneo como punto de partida.

El arte contemporáneo se ha enriquecido desde otras disciplinas artísticas como: video experimental, instalaciones, fotografía, etc; este concepto supone una ampliación en el desarrollo de la obra artística en su proceso de creación y evolución.

Se pretende distinguir entre pluridisciplinariedad e interdisciplinariedad, el primer término se refiere al estudio del objeto de una sola disciplina por medio de varias a la vez, por ejemplo, se puede estudiar en la obra *Monument Arabe*, 1985 Christian Boltansky en relación a la fotografía, instalación, escultura, filosofía, historia, la memoria, el cine, etc. La interdisciplinariedad se relaciona con la transferencia de métodos de una disciplina a otra. La interdisciplinariedad pluridisciplinariedad, y la transdisciplinariedad son nociones conceptuales de una misma idea: el conocimiento integrado.

ABSTRACT

Current models of interdisciplinary projects in art education and visual culture involve the design of a specific educational experience based on contemporary art.

This paper presents a number of art projects conducted under this conceptual approach. In addition, we put forward examples of creative projects carried out by students who employ art as a form of expression, using a methodology described by Rita Irwin as *Artography*. As a starting point, we adopt a theoretical and practical approach to consider a number of different concepts applied in specific projects to teach research and contemporary art in Art Education.

Contemporary art has been enriched by other artistic disciplines, such as experimental video, installations, photography, etc., which has broadened the scope for creating and developing works of art.

We intend to make a distinction between pluridisciplinarity and interdisciplinarity. The first term refers to taking an object from one discipline and studying it simultaneously from several disciplines. For example, *Monument Arabe*, 1985 by Christian Boltanski can be studied in terms of photography, installation, sculpture, philosophy, history, memory, cinema, etc. Interdisciplinarity regards the transfer of methods from one discipline to another. Interdisciplinarity, pluridisciplinarity, and transdisciplinarity are concepts of the same idea: integrated knowledge.

CONTENIDO

1. MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS DE INTERDISCIPLINARIEDAD EN EL ARTE

Interdisciplinar se refiere a lo relativo a más de un área de conocimiento, ya sea un resultado o una metodología. Referirse a interdisciplinar, es un resultado, que une diversas disciplinas y que se relaciona con ellas. Aunque podrían emplearse otros términos, como: multidisciplinar, pluridisciplinar, transmedia, multimedia, transdisciplinar, que no son sinónimos; pero se refieren a conceptos que implican transferencia de metodologías especialidades conocimientos etc.

Lo importante no es el término sino su significado. El concepto postmoderno performance tiene un origen interdisciplinar y el concepto procede de diversas disciplinas.

Interdisciplinar es cuando en la creación se usan disciplinas de distintas especialidades. Se expone la obra de artistas que utilizan esta metodología como: Oskar Schlemmer, John Cage y Merce Cunningham.

1.1. OSKAR SCHLEMMER – BALLET TRIADICO

La principal coreografía de Schlemmer fue *Ballet Triádico* (1916) realizado antes de su ingreso en la Bauhaus. Su aportación son los innovadores diseños del vestuario y la coreografía. Con tendencia a la abstracción, la exactitud matemática y el rigor de la línea; tanto en los trajes, como en la utilización del espacio. El vestuario se ejecutó en telas y materiales plásticos pesados esto generó problemas de movilidad en los bailarines, que se resolvió de forma creativa adaptando la música y los movimientos.

En 1922 dirige el taller teatral y lo transforma en un referente de la Bauhaus con su obra: *Danzas de la Bauhaus*. Entre 1922-1925 es maestro en los talleres de escultura y talla, el trabajo de los mismos se dedica a la ejecución de la escenografía y vestuario para el taller de teatro: máscaras, marionetas, trajes, etc. Esto dará continuación a los diseños escenográficos de los futuristas, con experimentaciones cromáticas de efectos lumínicos: ballets de luces, danzas mecánicas o de marionetas.

Es el artista más multidisciplinar de la Bauhaus capaz de fusionar su trabajo como creador con su práctica docente. Muy polifacético, aunque se inicia como pintor, desarrolla una producción artística que incluye: escultura, teatro, danza, dibujo o escenografía.

1.2. JOHN CAGE (Los Ángeles, 1912 – NY, 1992)

Artista conceptual de gran impacto en la modernidad y posmodernidad interesado en la innovación, elementos que compartió con sus contemporáneos en obras como: *White Paintings* de Rauschenberg (1951) y *Box with the Sound of its Own Making* de Robert Morris (1961) hasta el mediascape de *Exploding Plastic Inevitable* de Warhol, estos trabajos buscan nuevos modos de expresión artística multidisciplinar.

A pesar de que sus primeras obras son aumentos de técnicas dodecafónicas, su música interesó más que por su composición por el modo de producir sonidos, por lo que Cage no se centró solo en la creación musical como producto final, sino en la fase de creación. Entre sus primeras obras la *First Construction (in Metal)* (1939) amplió los espacios expresivos de la música de percusión incorporando nuevos instrumentos como su “*piano preparado*”, que seguía el ballet “*Baccanale*” de Syvilla Fort. Utilizó un piano y lo distorsionó incluyendo entre las cuerdas: gomas, tornillos, tuercas. Se hizo célebre y esta técnica se usa en instrumentos actuales. El *water-gong* es otro instrumento que se creó para un ballet náutico de la Escuela de Educación Física (California).

Como artista interdisciplinar su mejor época fue en los 50, cuando colabora con la compañía de danza Merce Cunningham y el Black Mountain College, donde presentó su *Theater piece No1* (1952), considerado el primer *happening*.

1.3. MERCE CUNNINGHAM (Washington, 1919 - N.Y, 2009)

Bailarín y coreógrafo de la compañía de Martha Graham, investigó las posibilidades de la tecnología para la danza contemporánea. Utilizó vídeo, procesó las coreografías con ordenadores, y es junto a John Cage, primer coreógrafo que muestra una escena multimedia interactiva, en *Variation V* (1965), los bailarines, junto con proyecciones en el escenario crean una representación interactiva.

En 1999 investiga la captura de movimientos para la obra *Biped*, una escenografía proyectada en planos frontales, posterior y anterior, así como una coreografía virtual. En su grupo de trabajo incluye ingenieros, que utilizan el software LiveForms para construir bailarines virtuales que interactúan con los reales. Otras obras del artista unen tecnología y danza como: *EyeSpace* (2006); en la que se distribuyen Ipods a los asistentes para que cada uno escuche su propia versión de la música. La obra, *Interscape* (2002) con Rauschenberg, que diseñó escenografía y vestuario.

Loops (2001-11) de Merce Cunningham y OpenEnded Group es un espectáculo con sensores de movimiento instalados en las manos del bailarín. Es una danza - performance que utiliza las motion captures, grabadas con el bailarín desde diversos ángulos; que origina una representación en tres dimensiones de los movimientos de sus manos. Incluye en la coreografía, un sistema de sensores para captar el movimiento de sus dedos y transcribirlo a través de un código. El audio registra la voz de Cunningham leyendo un diario, con sonidos de piano, que al ser manipulados originan instrumentos que existen digitalmente. Estos sonidos componen la música de *Loops Preservation*. La aportación de esta obra interdisciplinar tiene un valor social, no solo como investigación en el campo digital, informático, coreográfico, etc; sino para que se creen nuevos proyectos y la obra se reinvente.

2. INSTITUCIONES ACADEMICAS INTERDISCIPLINARES: BLACK MOUNTAIN COLLEGE

El *Black Mountain College* es una institución académica que originó una generación de artistas, con un trabajo interdisciplinar entre 1933 y 1957 en el que colaboraron Cage y Cunningham. Muchos creadores de la vanguardia americana pasaron por la institución y valoran positivamente su metodología que amplía la capacidad de percepción y asociación y permite innovar nuevos esquemas de creación.

El trabajo interdisciplinar incrementa la capacidad perceptiva y asociativa de los autores y crea mediante procedimientos y formas diversas nuevos esquemas mentales. Los procesos creativos son similares en la totalidad de las disciplinas ya sean poetas, músicos y coreógrafos pueden trabajar buscando ritmos, formas y composición; y los procedimientos son transferibles, porque su objetivo común que es la creación artística.

3. CENTROS Y MEDIALABAS INTERDISCIPLINARES

Una línea de investigación en la creación artística que se desarrolla con la utilización de Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, son los *medialabs*, en los que hay una interacción entre una estructura organizativa y

una red de participantes. Se trata de reflexionar sobre los patrones de cooperación transversal e interdisciplinar y de las acciones que producen arte en estos laboratorios, considerados como un modelo de educación artística emergente, en el que participan varias áreas cognitivas. Se analizan no solo a laboratorios de nuevas tecnologías de la información y la comunicación, sino también laboratorios experimentales.

3.1. PUBLIC ART LABORATORY, PAL

Laboratorio de arte fundado en 2002 en Berlín, para el desarrollo, intercambio e investigación de conceptos artísticos y culturales relacionados con las nuevas tecnologías y el espacio urbano, para la construcción de una comunidad creativa a través de redes de proyectos de arte en espacios públicos. Buscan realizar proyectos artísticos trabajando con comunidades para intervenir en su entorno.

El Public Art Laboratory, tiene dos áreas de trabajo: Los Proyectos y la Cultura Digital. En los Proyectos, existen tres tipos de propuestas: Esculturas Urbanas, realizadas con luces en el espacio urbano. Arte Público, estudios Móviles y museos Móviles. En la Cultura Digital los: Media Art Show, Mobicases y Zensors.

Algunos de sus proyectos son: Estudios Móviles (2006), proyecto piloto de red internacional de un laboratorio móvil, una producción de artistas, músicos y programadores culturales. Estos estudios viajaron como una plataforma multimedia nómada por Europa.

3.2. LABORAL

Es el *Centro de Arte y Creación Industrial de Gijón*, fundada en 2007 sus objetivos son: la promoción y difusión del arte y la creación industrial, el objetivo de LABORAL es transformar los descubrimientos tecnológicos de productos en un bien cultural. El centro no colecciona obras, sino que trata de incentivar y descubrir nuevos talentos artísticos y de innovación industrial, fomentar el conocimiento de las nuevas corrientes artísticas y científicas, proyectando productos de innovación industrial y promoviéndolos en circuitos artísticos.

En 2010 inició propuestas para la conservación del patrimonio cultural de los nuevos formatos en archivos, mediatecas y centros de documentación, el cómo conservar, documentar y poner en uso de forma eficiente los fondos y proyectos de arte. Actividad que se complementa con La apertura de la Mediateca- Archivo, espacio especializado en la consulta, registro, y divulgación del arte actual y sus industrias culturales experimentales. El centro promueve el trabajo en equipos multidisciplinares.

3.3. FUTURELAB, ARS ELECTRONICA CENTER

Ubicado en Linz (Austria), este centro busca la interacción entre arte, tecnología y sociedad, las actividades se realizan en equipos interdisciplinares. En el laboratorio, participan 50 artistas e investigadores que trabajan en la concepción, planificación y realización de proyectos conjuntos. Son artistas, informáticos, científicos, físicos, expertos de los medios de comunicación y diseñadores de productos, arquitectos, programadores de juegos, ingenieros de telemática, sociólogos, historiadores del arte y gestores en el área de estudios culturales y de las comunicaciones. Trabajan con la metodología de *creatividad compartida* que determina el proceso de trabajo conjunto y los procesos de intercambio multidireccional, que cristalizan en un proyecto que se convierte en un "prototipo".

3.4. MEDIALAB – MIT

Su origen está en el *Grupo de Máquinas de Arquitectura* fundado en 1967 en el MIT. Es el centro donde se desarrollaron las primeras experiencias del diseño asistido por ordenador, Computer Aided Design (CAD). Este Laboratorio origina la expresión Medialab que se ha convertido en un nombre genérico en diferentes contextos.

En sus inicios el edificio "Centro de Arte y Tecnología de Medios", estaba destinado a la actividad entre arte, ciencia e ingeniería, que les permitía remodelar las tecnologías de comunicación. Es un espacio de vanguardia de las nuevas tecnologías y sus descubrimientos adquieren gran visibilidad. Una iniciativa realizada con aportes económicos de una empresa japonesa de tecnología, "*Centro Okawa para el Futuro de la Infancia*"; que investigó la influencia en los niños que viven, aprenden y juegan en la era digital.

.....

4. METODOLOGÍAS ARTÍSTICAS DE INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN

Utilizan los conocimientos de actividades artísticas (danza, fotografía, música, teatro, video, etc.), para plantear problemas, obtener datos y resultados. Son una nueva forma investigación en ciencias humanas y sociales que trabajan la creación artística, fusionando la investigación científica y la innovación creativa.

Las Metodologías Artísticas de Investigación se inician en la investigación educativa y en la investigación en Educación Artística, utilizan las artes para hacer investigación. Sus conclusiones tienen multiplicidad de significados y existen varias metodologías artísticas como: Art For Scholarship's Sake, A/R/Tography, Arts-based Educational Research, Art-based Visual Research, Arts-based Research y Art-informed Research. Para la realización de los proyectos de los alumnos se explico y expuso la metodología A/R/Tography como una comunidad de artistas donde la figura del artista, investigador y profesor es un rol único y ofrece a través de la comunicación en el grupo múltiples posibilidades interdisciplinarias.

A/R/Tography son los términos ingleses "Artist", "Researcher" y "Teacher", junto con "graphy" representación gráfica. Esta metodología ha evolucionado desde sus inicios en la Universidad de Columbia Británica en Vancouver hasta convertirse en una investigación compleja al implicar al conjunto de la persona, no sólo en su investigación, sino en aspectos de género, como docente, artista, etc.

Busca la fusión entre las actividades docentes, artísticas e investigadoras en un proyecto integrado, entre la enseñanza, la creación artística y la investigación científica (Irwin, 2004; Springgay, 2002).

.....

5. ARTE MULTIMEDIA

El *new media art* son obras que utilizan la tecnología de los medios de comunicación emergentes e indagan las probabilidades estéticas, culturales y políticas; el arte digital, arte interactivo y multimedia. Incluyen manifestaciones artísticas: videoarte, multimedia, net.art, arte interactivo, fotomontaje digital, realidad virtual, inteligencia artificial, cine experimental, instalaciones, performances, etc. Internet es una herramienta clave para artistas del arte multimedia, así como el vídeo, videojuegos, telefonía inalámbrica y sistemas GPS. Los autores utilizan estas innovación para criticar o con un fin experimental y las transforman en proyectos artísticos.

.....

6. INSTALACIONES, INTERVENCIONES, PERFORMANCES Y HAPPENINGS EN PROYECTOS INTERDISCIPLINARES

Las creaciones de artistas que han utilizado el cuerpo para sus trabajos demuestra la inclusión de ideas de distintas disciplinas. En 1910 y 1920, los dadaístas Tristan Tzara y Kurt Schwitters realizaron actuaciones irreverentes, interpretativas y multidisciplinares incorporando realidades corporales para desafiar la "pretenciosidad" de las representaciones artísticas tradicionales. Los dadaístas crearon arte en lugares que consideraban más reales e interesantes que los museos y salas de arte utilizando cafeterías, periódicos, calles, etc. El surrealismo evolucionó a partir del dadaísmo y añadió un aspecto psicológico y popularizó el interés freudiano por el sexo, el mundo de los sueños y el inconsciente, cuya máxima representación es *Pietá or Revolution by Night* (1923) de Max Ernst. El collage, fotomontaje, instalación, performance, los ambientes, los montajes dadaístas y surrealistas rompieron con el marco y el plano de la pintura y empezaron a formar parte de la vida cotidiana.

John Cage, Marcel Duchamp, Allan Kaprow y Kazuo Shiraga, utilizaron espacios alejados de las galerías para expresar sus ideas con obras multidisciplinares y performances basadas en el procedimiento.

7. CARTOGRAFIAS DE CREACIÓN

La exposición presentada en el Caixa Forum Madrid titulada *Cartografías contemporáneas dibujando el pensamiento*¹ presenta las cartografías creadas por artistas del s. XX y XXI que se interrogan sobre la representación. Cartografías de espacios mentales y físicos que crean reflexiones sobre los diversos tipos de espacios (virtuales, invisibles, utopías o heterotopías). Esto nos hace más conscientes de la idea de ilusión que tenemos de la realidad, de las dificultades que tenemos para representar el mundo, de las nociones de ideología y poder intrínsecos cuando se representa una realidad objetiva. Esta muestra es un ejemplo de cómo se puede presentar un espacio físico en una cartografía por diferentes artistas, a partir de ahí se creó el concepto *Cartografías de Creación*: visualizar en imagen los procesos artísticos que se pueden desarrollar en un proyecto interdisciplinar.

8. PROYECTOS ARTÍSTICOS INTERDISCIPLINARES EN EL AULA

Las instalaciones, intervenciones, performances y happenings se utilizan para introducir al alumno en el arte contemporáneo y en la realización de su práctica artística. La actividad se estructura a través de una síntesis de la obra con 300 palabras que explican el proyecto, la segunda parte es el proyecto artístico interdisciplinar en el que se deben mezclar 2 ó 3 disciplinas artísticas como: video, instalación, intervención, performance, happening, sonido, etc; con los conceptos teóricos vistos en el aula. Por último se realiza una cartografía de creación, es decir se explica mediante un mapa visual el proceso artístico seguido para realizar el proyecto desde el inicio a su finalización.

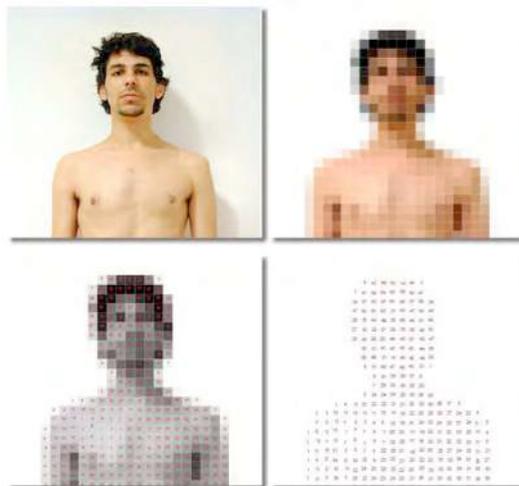


Fig. 1. "Pixelman", 2014.
GONZÁLEZ RODRIGUEZ, M. PADILLA BARRERA, E.
STICKLAND, F.

¹ Exposición CaixaForum Madrid. Cartografías contemporáneas. Dibujando el pensamiento. 21 Noviembre 2012 al 24 Febrero de 2013.



Fig. 2. "Cartografía de creación 3", 2014.
LEÓN CONCEPCIÓN, J. I. OJEDA ALONSO, A. L. RIVERO TRUJILLO, D.

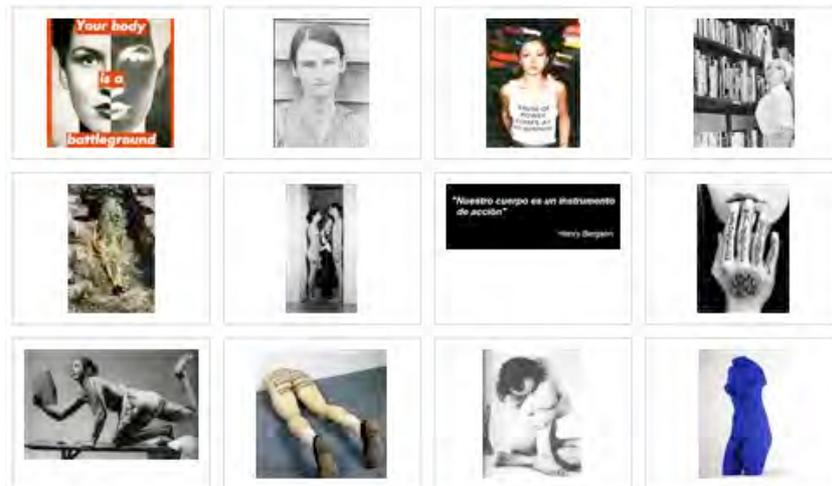


Fig. 3. "Cartografía de creación", 2014.
LÓPEZ ARENCIBIA, V. MUÑOZ CANO, J. RESINA LÓPEZ, M.



Fig. 4. "Proyecto artístico visual. Interdisciplinar", 2015.
SÁNCHEZ GRANDE IZQUIERDO, J. HERNANDEZ HERNANDEZ, S. MESA MENDEZ,
T. KOHLER, S.



Fig. 5. "Proyecto artístico visual. Secuencia de rotación", 2015.
YANES ARMAS, D. CANO HUERTAS, S. ATECA MORENO, L. AMADOR GARCIA, E. M. ISAKOVIC, A.

REFERENCIAS DOCUMENTALES

AAVV. (2006). El cuerpo del artista. Nueva York: Phaidon Press.

AAVV. (2009). Art School (Propositions for the 21st century). Massachusetts: The MIT Press.

CaixaForum Madrid. Exposición: "*Cartografías contemporáneas. Dibujando el pensamiento*". [En línea] <Disponible en web: http://obrasocial.lacaixa.es/nuestroscentros/caixaforummadrid/cartografiascontemporaneas_es.html > [Consulta: 3 de Mayo de 2015].

DÍAZ OBREGÓN, R. (2003). Arte contemporáneo y educación artística los valores potencialmente educativos de la instalación. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

MARÍN VIADEL, R. ROLDÁN, J. (2012). Metodologías artísticas de investigación en Educación. Las metodologías artísticas de Investigación y la Investigación educativa basada en las Artes Visuales. Capítulo 1. Málaga: Aljibe.

MARTINEZ PIMENTEL, L. C. (2008). "El cuerpo híbrido en la danza: transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales. análisis teórico y propuestas experimentales." Tesis doctoral. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

Official Website: John Cage. [En línea] <Disponible en Web: <http://johncage.org/> > [Consulta: 22 de Abril de 2015].

Official Website: Black Mountain College. [En línea] <Disponible en web: <http://www.blackmountaincollege.org/> > [Consulta: 22 de Abril de 2015].

Official Website: Merce Cunningham. [En línea] <Disponible en web: <http://www.mercecunningham.org/newwebsite/> > [Consulta: 22 de Abril de 2015].

PASTOR, R. (2011). Artes Plásticas y danza: Propuesta para una didáctica interdisciplinar. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

SHANKEN, A. E. (2009). Art and Electronic Media. Nueva York: Phaidon Press.

SPRINGGAY, S. IRWIN, R. L. y KIND, S. (2005). A/R/Tography as living inquiry through art and text. [En línea] <Disponible en Web: <http://qix.sagepub.com/content/11/6/897.abstract> >. [Consulta: 10 de Mayo de 2015].

Tate Museum. Process art. Online Resources. Pagina Web oficial: Tate Museum [En línea] <Disponible en Web: <http://www.tate.org.uk/learn/online-resources/glossary/p/process-art> >. [Consulta: 13 de Abril de 2015].

The OpenEnded Group. [En línea] <Disponible en web: <http://openendedgroup.com/artworks/loops.html> > [Consulta: 22 de Abril de 2015].

The Solomon R. Guggenheim Foundation. Process art. U.S. and Europe, mid-1960s. Pagina Web oficial: Guggenheim Museum. [En línea] <Disponible en Web: <http://www.guggenheim.org/new-york/collections/collection-online/movements/195233> >. [Consulta: 13 de abril de 2015]

VILLAR ALÉ, R. E. (2013). "Procesos artísticos en laboratorios: ¿los medialabs un nuevo espacio para la educación artística?." Tesis doctoral. Valladolid: Universidad de Valladolid.

PROYECTOS ALUMNOS. UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA

GONZÁLEZ RODRIGUEZ, M. PADILLA BARRERA, E. STICKLAND, F. "Proyecto A/r/tography" [En línea] <Disponible en web: <http://wormlet77.wordpress.com/> > [Consulta: 10 de Mayo de 2015].

LEÓN CONCEPCIÓN, J. I. OJEDA ALONSO, A. L. RIVERO TRUJILLO, D. "Proyecto artístico visual. A/r/tography" [En línea] <Disponible en web: https://proyectoartography.wordpress.com/about/proyecto-artistico-visual_artography/ > [Consulta: 10 de Mayo de 2015].

LÓPEZ ARENCIBIA, V. MUÑOZ CANO, J. RESINA LÓPEZ, M. "A/r/tography. Arte y cuerpo" [En línea] <Disponible en web: <http://artographycuerpo.blogspot.com.es/> > [Consulta: 10 de Mayo de 2015].

SÁNCHEZ GRANDE IZQUIERDO, J. HERNANDEZ HERNANDEZ, S. MESA MENDEZ, T. KOHLER, S. "Proyecto interdisciplinar" [En línea] <Disponible en web: <https://aprendizajeyensenanza.wordpress.com/> > [Consulta: 10 de Mayo de 2015].

YANES ARMAS, D. CANO HUERTAS, S. ATECA MORENO, L. AMADOR GARCIA, E. M. ISAKOVIC, A. "Sobre la contingencia" [En línea] <Disponible en web: <https://eduartproject.wordpress.com/> > [Consulta: 10 de Mayo de 2015].

Marqués Ibáñez, Ana.

*Profesora Ayudante Doctor, Universidad de La Laguna, Departamento de Bellas Artes.
amarquez@ull.edu.es*

Peña Sánchez, Noemí

*Profesora Ayudante Doctor, Universidad de Valladolid, Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal.
noemi.pena@mpc.uva.es*

Arte y contextos. De la emoción a la creación.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte, contexto, identidad, percepción social, integración.

KEY WORDS

Artwork, context, identity, social perception, integration.

RESUMEN

Esta comunicación hace una reflexión sobre el planteamiento del arte como una necesidad expresiva y comunicativa del artista. El contexto se presenta como ese marco de referencia en el que el artista se sitúa e inspira para realizar su obra. Ese territorio se configura como un espacio de vivencias, sentimientos, sucesos que conmueven al individuo. Los conflictos, la represión, la inmigración, la pobreza, entre otras problemáticas, provocan un cambio de perspectiva de la realidad que vemos. En el caso de ciertos artistas, este contexto es punto de partida clave para establecer un diálogo a través del arte.

Langer (1966) define obra de arte como “una forma expresiva creada para nuestra percepción a través de los sentidos o la imaginación, y lo que expresa es sentimiento humano”(p.23). Esta idea refleja como la percepción y la creación de una obra mantienen una estrecha vinculación con las emociones que suscita una determinada obra. Para el artista, ese contexto íntimo marcado por sentimientos de dolor, de alivio, de pérdida provocan la necesidad de expresar esa problemática. Para el espectador, el arte es capaz de provocar “sentimientos” sobre aquello que percibimos, aunque lo representado, sea ajeno a nuestro contexto real.

Presentamos una revisión de propuestas artísticas enfocadas precisamente a la necesidad del artista de dar visibilidad a problemáticas sociales y culturales y que ciertamente provoquen una respuesta en el espectador. Planteamos así dar visibilidad a obras marcadas por una preocupación social y definir modos de acercamiento a través del arte de estas problemáticas. En este sentido consideramos que el estudio de las obras debe estar íntimamente ligado a tres conceptos: obra, artista y contexto.

ABSTRACT

We reflect on art as an expression on the artist's need for communication. The context is introduced as the framework in which the artist stands and that contributes to inspire the artist to produce works of art. Territory is configured as a space in which experiences, feelings and other events that move and inspire the artist take place. Conflicts, repression, immigration, poverty, are among the negative realities that can cause a shift in the perspective from which the artist sees reality. For some artists, this broader context is the key starting point for establishing and creating a dialogue through art.

Langer (1966) defines artwork as "a form of expression that communicates human feelings created for our perception through the senses or the use of imagination" (p.23). This idea reflects how perceptions and the creation of an artwork have a close connection with the emotions aroused by a particular work. For the artist, her intimate context is marked by feelings that could be for instance of pain, relief or loss and that motivate the artist to express those feelings via the work of art. For the viewer, the art is able to produce "feelings" about what we perceive, even though the object represented by the artwork might be alien or more distant to the viewer daily context or reality.

We present a review of artistic proposals aimed precisely at the artist's need to give visibility to social and cultural issues that are able to arouse a response in the viewer. In this way, we propose to give visibility to works marked by a social concern. These are also works of art that suggest ways for the viewer to get closer to these social concerns. In this regard we believe that the study of these artworks must be undertaken simultaneously considering three closely linked concepts: work, artist and context.

1. INTRODUCCIÓN

Frecuentemente el arte pone énfasis en cuestiones sociales, políticas y económicas; proporcionando un análisis crítico ante problemáticas que forman parte de la sociedad en la que vivimos. El artista vive inmerso en ese contexto y lo que en él ocurre le influye y determina para utilizar el arte como una manera de expresar acontecimientos o emociones, denunciar ciertos aspectos de la sociedad y hacer visible lo oculto.

2. LA INFLUENCIA DE LOS CONTEXTOS EN EL ARTE

Se aporta un significado del contexto entendido como ámbito temático que tiene un componente social dónde surgen las ideas para el artista. Distinguimos tres categorías que responden a los intereses del artista en torno a las problemáticas que plantean. Una primera categoría son los **contextos culturales**, sus obras nos hacen replantearnos estereotipos en torno a la enfermedad mental y reconsiderar la inclusión de otros espacios en el contexto hospitalario. Una segunda referida a los **contextos políticos**, en los que el arte sirve para entender, visibilizar una realidad difícil. Por último, los **contextos económicos**, relativos a la pobreza, inmigración y clases sociales que configuran escenarios diferenciados para la creación.

Una de las formas de entender un proyecto artístico es saber situarlo dentro de su contexto histórico, entendiéndolo más allá de los factores que envuelven a una obra y que la sitúan en una línea del tiempo (Richmond 2009). El acercamiento que propone implica una reflexión íntima del entorno del artista y el modo en cómo ese contexto le influencia en el proceso de creación. Se proponen tres lecturas para entender los vínculos que una obra mantiene con ese contexto. La primera establece una identificación entre cuestiones íntimas del artista y su obra. Una segunda, atiende a las circunstancias externas que envuelven al artista y que influyen en sus pensamientos hacia la obra. Finalmente, identifica los aspectos del contexto social y cultural del artista presentes en la obra. Se trata de tres círculos de análisis de la creación partiendo de lo íntimo a lo general. Para entender la influencia que mantienen esos aspectos contextuales con cada proyecto proponemos tres lecturas:

1. *Esfera personal*: referida a las conexiones entre la obra y aspectos biográficos, del contexto familiar y vivencias del artista.
2. *Ámbito social y cultural*: aquellos aspectos culturales, sociales, políticos, económicos que se identifican en la obra y hablan al mismo tiempo del artista.
3. *El proyecto*: es una descripción de la obra que aporte significado atendiendo a cuestiones que son reflejo de las problemáticas que tratan. Se analiza las repercusiones del proyecto y los modos de cómo cada artista cuestiona problemas o situaciones que les preocupan y como buscan una respuesta.

3. CONTEXTOS CULTURALES. EL HOSPITAL COMO ESPACIO PARA LA CREACIÓN

Esta temática se centra en artistas que utilizan el hospital como espacio para la creación. Josep María Martín reflexiona sobre el espacio físico del hospital y plantea la creación de espacios no convencionales a partir de las necesidades de quienes lo habitan. Javier Téllez también se interesa por la idea del espacio físico, pero entendido como elemento externo que influye sobre las emociones de pacientes.

3.1. JOSEP MARÍA MARTÍN – Prototipo de Espacio para gestionar emociones en el hospital

Josep María Martín (Ceuta, 1961) vive y trabaja en Barcelona, profesor de arte en Pole Arts Acción, HEAD [Haute École d'Art et de Design] de la Universidad de Arte y Diseño en Ginebra y responsable Pedagógico en la L'École Supérieur de Beaux-Art de Perpignan.

Su trabajo como profesor está vinculado con su obra, cada proyecto implica acciones pedagógicas con personas que son agentes activos de ese contexto en el que trabaja. Para el artista, la participación y colaboración de éstas es necesaria durante el proceso de creación, para entender puntos de vista, lecturas con las que generar la idea para una obra relevante para todos. La apertura del artista también se dirige hacia la colaboración con otros profesionales que mantienen una estrecha relación con ese espacio.

La elección del hospital como espacio para la creación ha sido protagonista en dos de sus obras, una en el Hospital Provincial de Castellón y otra, en el Hospital Saint-Jean Roussillon de Perpiñan.

En sus proyectos los espacios son entendidos como escenarios para la creación de una obra y punto de encuentro de debates en torno a un tema.

Prototipo de Espacio para Gestionar las Emociones fue un encargo que el Espacio de Arte Contemporáneo de Castellón hizo al artista para el Hospital Provincial de Castellón, a partir del proyecto realizado en el Hospital de Perpiñan. El artista realizó entrevistas a personas implicadas como el director, el personal sanitario, los enfermos y familiares. La entrevista es un acercamiento íntimo para conectar con las personas y comprender sus sentimientos sobre las relaciones con ese espacio. Así se detecta la necesidad de generar un espacio para gestionar las emociones equipado para actividades que sean una ayuda especializada en la superación de situaciones con gran carga emocional como, por ejemplo, la enfermedad y la muerte.

3.2. JAVIER TELLEZ – *El rinoceronte de Durero* –

Javier Téllez (Venezuela, 1969). Artista interesado en la enfermedad mental y en el cine como medio expresivo. Ambos elementos están presentes en su obra por la calidad estética y conceptual que contienen. Sus padres psiquiatras de profesión le hicieron mantener una relación natural con este tipo de instituciones desde su infancia.

Su obra contribuye a repensar los estereotipos que la sociedad ha etiquetado a determinados colectivos, por un tipo de discapacidad o de enfermedad mental. La película da visibilidad a estos enfermos y los dignifica.

En *O Rinoceronte de Durero* (2010) Téllez escogió como escenario el panóptico del Hospital Miguel Bombarda de Lisboa. Es una construcción diseñada por Jeremy Bentham en el siglo XVIII para que el vigilante situado en una torre central tuviera una completa visibilidad de los que habitan ese espacio. Este tipo de arquitectura ha sido utilizada para la vigilancia de presos en instituciones penitenciarias como de enfermos mentales en psiquiátricos.

Para Téllez existe una relación entre enfermedad mental y arquitectura, ya que el internamiento siempre se realiza en espacios de aislamiento. “La institución psiquiátrica es para el paciente una casa forzada, una camisa de fuerza arquitectónica en la que éste debe sobrevivir, o la cual debe transgredir” (Reyes, 2010). La elección del panóptico es como contexto en el que los pacientes imaginan vivir en un confinamiento extremo, en el que cada celda representa el aislamiento que la enfermedad les genera, mientras la presencia intermitente de un rinoceronte gira alrededor del patio. El animal guarda una clara alusión a la propia historia de Portugal y el grabado del Rinoceronte de Alberto Durero.

El Rinoceronte de Durero (2010) fue realizado con enfermos mentales y en colaboración con instituciones psiquiátricas de Portugal. El proyecto comienza con un contacto con los pacientes en el que el artista les invita a trabajar en un proyecto conjunto. Los pacientes pasan de espectadores a creadores y actores de una película, en la que adoptan el papel de los habitantes de las celdas de ese panóptico, mientras que un rinoceronte disecado gira en el espacio exterior. Los pacientes experimentan la sensación de reclusión, mientras leen fragmentos de la cueva de Platón, cartas de Jeremy Bentham que aluden a las sensaciones sobre el internamiento. El rinoceronte asombra a los enfermos, metáfora de cómo la sociedad actúa ante algo tan desconocido como es la enfermedad mental. La obra toma como título el grabado de Durero, para recordarnos que la imagen de la enfermedad mental es todavía desconocida, como lo fue el rinoceronte en el siglo XVI.



Ilustración 1. Fotocomposición escenas de *O rinoceronte de Dürer* (2010), de Javier Téllez.
Cortesía de Galerie Peter Kilchmann

4. CONTEXTOS POLITICOS

Esta temática referida a dos artistas que se involucran en contextos concretos que dialogan sobre las consecuencias que experimentan las personas que viven en territorios inciertos y en los que su bienestar está supeditado a decisiones políticas. Mariana Cabello realiza un proyecto sobre cómo influye la situación política en el imaginario cubano. Wendy Ewald colabora con la comunidad de refugiados de Margate, en especial con niños que viven y experimentan la incertidumbre de tener un hogar.

4.1. MARIANA CABELLO – *Light Habana*

María Cabello (México, 1985). Realizó sus estudios de Arquitectura en México. En el 2012 realiza un Master en Bellas Artes en Diseño en la Universidad de Konstfack (Suiza) y desarrolla sus estudios de doctorado en la Universidad de Porto (Portugal).

Su obra muestra interés por la creación de espacios ficticios, construcciones que te trasladan a una realidad inventada y que conecta con sensaciones colectivas al sumergirse en un espacio que aleje al individuo de la realidad. En *Light Habana* (2013) las instalaciones son apropiaciones del imaginario construido en las obras de ciencia ficción de artistas cubanos.

Con la legalización del comercio privado en Cuba en 2010, surgen iniciativas privadas que tratan de regenerar sus ciudades. Para la artista resulta necesaria la inmersión en el contexto de la isla, para comprender la repercusión que tiene el cambio en la sociedad cubana. El punto de partida, fue la elección de obras de ciencia ficción para comprender el pensamiento de los cubanos y los deseos de cambio reflejado en su estilo de vida. Construye instalaciones a partir de la interpretación que hace de los textos leídos y selecciona lugares específicos de la ciudad como espacios expositivos y para un encuentro sitiado con los artistas.

Light Habana (2013) es una investigación realizada en La Habana a partir de obras literarias de ciencia ficción de artistas cubanos. Consta de varias fases. Primero hay una selección del material para la creación artística, luego la creación de instalaciones a partir de la interpretación de las obras y finalmente las entrevistas situadas entre cada escritor y la artista, un diálogo para la interpretación compartida de obras. Las entrevistas son parte clave del proceso porque es una forma de intercambiar impresiones sobre obras expresadas en lenguajes diferentes y que conjuntamente extraen la percepción popular de la realidad política de la isla.



Ilustración 2. Fotocomposición de imágenes de las instalaciones y conversaciones de *Light Habana* (2010), de Mariana Cabello. Cortesía de la artista.

4.2. WENDY EWALD – *Towards a Promise land*

Wendy Ewald (EEUU, 1951) lleva más de cuarenta años desarrollando proyectos colaborativos a través de la fotografía con diferentes comunidades alrededor del mundo. Ha obtenido ayudas como MacArthur, Fulbright y de la Fundación Andy Warhol entre otros reconocimientos. Actualmente es artista en residencia en la Universidad de Amherst, Massachusetts.

A menudo, los protagonistas de sus proyectos son niños y adolescentes que viven en contextos desfavorecidos y que se enfrentan a situaciones políticas críticas. Las imágenes resultan una vía accesible para expresar su identidad y entender críticamente su presente. Existe un programa de carácter más formal *Alfabetización a través de la fotografía* [Literacy through Photography -LTP] que se implementó en las escuelas de Durham durante más de veinte años. El programa LTP pretende introducir la fotografía como una vía para la enseñanza de la lectura y escritura (Peña, 2011).

Towards a Promised Land (2004-2006) es un proyecto realizado con niños residentes en la ciudad británica de Margate. Esta localidad es residencia de muchas familias de refugiados o en espera de conseguir el asilo político en el país. Un primer paso fue enseñarles el manejo de las cámaras Polaroid mientras que Ewald realizó retratos de cada uno. Después les pidió a los niños fotografiar objetos que hubieran traído consigo por su valor emocional al trasladarse a vivir a Margate. Paralelamente fotografiaron su entorno, sus familias, dibujaron mapas y escribieron sobre las imágenes.

Finalmente las imágenes, impresas en grandes pancartas, fueron expuestas en negocios locales de la ciudad mostrando a los niños como protagonistas en un entorno que los invisibiliza. “La gente que se traslada a Margate suele pasar desapercibida para los que allí viven. Darles visibilidad de un modo tan monumental era una idea interesante y provocadora” Ewald (2006, p.146).



Ilustración 3. Fotocomposición imágenes Instalación y del proyecto *Towards to a promise Land* (2006), de Wendy Ewald. Cortesía de la artista.

5. CONTEXTOS ECONÓMICOS

Temática vinculada a la pobreza desde dos miradas. Una de ellas es el proyecto *Luz Nas Velas* que busca empoderar a los miembros de la comunidad haciéndoles partícipes de una intervención urbana en las Favelas de Brasil. Otra llamada Salitre que muestra la crudeza de vivir una realidad, como es la que varios senegaleses experimentan al vivir en una casa patera.

5.1. BOA MISTURA – *Luz Nas velas* –

Colectivo de artistas creado en 2001 procedentes de distintas disciplinas y que mantienen un interés común por el grafiti. Su trabajo toma como escenario el espacio público y su trabajo es reconocido por las intervenciones urbanas que generalmente persiguen la inclusión social. En los procesos de cada proyecto se combinan la pintura, el diseño y el juego. Consideran su trabajo como algo que genera vínculos entre las personas de las ciudades, para hacerlas más cooperativas y solidarias.

Luz Nas Velas (2012) se desarrolla en zonas marginales de la Favela de Vila Brasilândia, São Paulo. Los creadores convivieron en una favela con una familia, conociendo así la realidad y su contexto social. Boa Mistura entendió que las calles no eran solo zonas de paso sino que conectaban la parte alta con la baja y eran conocidas como “velas” o callejuelas. El trabajo expresa la complejidad de la zona, aplanando la perspectiva desde un punto mediante el anamorfismo; si el espectador se sitúa en un lugar específico se leen palabras como: belleza, amor, dulzura Y orgullo que empoderan a las personas y convierten a la favela en espacio de comunicación y tránsito.

5.2. JUAN VALBUENA –*Salitre* –

Juan Valbuena (Madrid, 1973). Fotógrafo fundador del grupo NOPHOTO, coordinador de PROYECTA, una iniciativa que utiliza la proyección como forma de difusión de trabajos de jóvenes autores y es director editorial de PHREE. Sus iniciativas artísticas tienen como temática el viaje y la memoria en relación entre el ser humano, la fotografía y el territorio.

En su obra *Salitre* trata de hacer visible como viven los senegaleses en Madrid en una Casa patera. Sensible al contexto que se viven estas comunidades invisibles para el resto de la sociedad y mostrarlo con imágenes de sus lugares de origen, así como fotografías. Su interés es utilizar la fotografía como medio para expresar de una forma artística ámbitos desfavorecidos.

Salitre (2009-2012) con senegaleses que viven en Madrid en una casa patera. El proyecto se compone de una caja con trece libros: doce realizados por cada uno de los habitantes de la casa con fotografías, dibujos, carnets, pasaportes, etc. El último con imágenes que el artista realizó en la casa: escenas, retratos, cartas, objetos de la vida cotidiana, hasta que fueron desalojados.

FUENTES REFERENCIALES

BLANCO, P. [et al](eds.)2001. Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca. ISBN 84-7800-892-6.

CABELLO, M. [sitio web]. 2015. Light Habana [Consulta: 05-05-2015]. Disponible en <http://www.marianacabello.com/Light-Habana>

LANGER, S. K. 1966. Los problemas del arte. Diez conferencias filosóficas. Buenos Aires: Infinito.

MARTÍN, J. M. [sitio web]. 2010. Prototipo de espacio para gestionar las emociones en el hospital. [Consulta 20-04-2015]. Disponible en <http://www.josep-mariamartin.org/es/Prototipo-gestionar-emociones/index.php>

PEÑA, N. 2011. Entrevista a Wendy Ewald. ¿Cómo enseñar propuestas colaborativas a través de la fotografía? Pulso, 34, 211-223. ISSN 1577-0338.

PETER KILCHMANN [sitio web]. 2015. O Rinoceronte de Dürer [Consulta: 05-05-2015]. Disponible en http://www.peterkilchmann.com/artists/overview/++/name/javier-t%25C3%25A9llez/id/24/media/_dsc7602.jpg/

REYES, P. 2010. Interview Javier Téllez by Pedro Reyes. Bomb [en línea], 110 (1) [Consulta: 10-04-2015]. Disponible en <http://bombmagazine.org/issues/110>

RICHMOND, W. 2009. Art without compromise*. Nueva York: Allworth Press. ISBN 978-1-58115-666-9.

VALBUENA, J. [sitio web]. Proyecto Salitre. No photo [Consulta: 05-05-2015]. Disponible en <http://nophoto.org/salitre>

Martínez Arroyo, Emilio.

Grupo de investigación Laboluz / UPV.

Domenech Ibañez, Maribel.

Grupo de investigación Laboluz / UPV.

López Poquet, Josepa.

Grupo de investigación Laboluz / UPV.

Gracia Bensa, Trinidad.

Grupo de investigación Laboluz / UPV.

Las proyecciones audiovisuales en pantallas no convencionales, antecedentes del video mapping.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Video mapping; pantallas no convencionales; audiovisuales; espacio público; Laboratorio de Luz – UPV.

KEY WORDS

Video mapping; unconventional screens; audiovisual; public space; Laboratorio de Luz – UPV.

RESUMEN

La presencia de la “pantalla” tanto en cine como en televisión es un espacio convencional de la proyección audiovisual. Sin embargo estas pantallas convencionales son una más de las posibilidades exploradas por los artistas del medio desde los inicios de las proyecciones audiovisuales. La exploración de pantallas no convencionales es la práctica habitual desde el inicio de la historia de las proyecciones hasta el momento presente.

La aparición de las técnicas de videomapping asociadas a las tecnologías digitales han dado un salto cualitativo abriendo posibilidades, participación del público, edición y remezcla digital “in live”, uso del espacio público como espacio de proyección, etc., permitiendo el despliegue de numerosos recursos expresivos y ampliado las opciones y posibilidades de las proyecciones.

Esta ampliada capacidad de experimentación presenta en ocasiones puntos en común con experiencias pre-digitales que forman un conjunto de referencias e hitos. El objetivo de este ensayo es recoger parte de estas referencias fundamentales que vinculan las investigaciones de la época analógica con las exploraciones más actuales, a partir de la experiencia del grupo de investigación Laboratorio de Luz - UPV.

Este trabajo forma parte del proyecto “Pantallas mutantes. La proyección audiovisual interactiva con técnicas de mapping en espacios no convencionales (espacio público, instalaciones artísticas y artes escénicas)” HAR2013-47778-R, del programa estatal de I+D+i, de la Secretaría de Estado de Investigación, Desarrollo e Innovación del Ministerio de Economía y Competitividad de la convocatoria 2013.

ABSTRACT

The presence of the "screen" in film and television is a conventional audio-visual space. However these conventional screens are just one of the possibilities explored by artists of the medium from the beginning of audiovisual projections. Exploring unconventional screens is standard practice since the beginning of the history of the projections to the present time.

The appearance of videomapping techniques associated with digital technologies have taken a quantum leap opening possibilities, public participation, digital editing and remixing "in live" use of public space as a space of projection, etc., Allowing the deployment of numerous expressive resources and expanded options and possibilities of projections.

This expanded capacity for experimentation sometimes has in common with pre-digital experiences that make up a set of benchmarks and milestones. The purpose of this test is to collect references of these fundamental research linking the analog era with the latest explorations, from the experience of the research group Laboratorio de Luz - UPV.

This work is part of the mutant screens project. " The interactive audiovisual projection mapping techniques in unconventional spaces (public spaces, art installations and Performing Arts) "HAR2013-47778-R, the state program of R & D + i, of the Ministry of Research, Development and Innovation Ministry of Economy and Competitiveness of the call 2013.

CONTENIDO

Cuando plantemos el proyecto de investigación "Pantallas mutantes. La proyección audiovisual interactiva con técnicas de mapping en espacios no convencionales (espacio público, instalaciones artísticas y artes escénicas)" financiado por el programa estatal de I+D+i, de la Secretaría de Estado de Investigación, Desarrollo e Innovación del Ministerio de Economía y Competitividad, buscábamos un acercamiento contemporáneo a la proyección audiovisual a partir de las posibilidades que ofrecen las tecnologías digitales, la interacción con el espectador y su propagación a entornos de baja gama, facilitando su uso a investigadores y artistas. Las nuevas técnicas de mapping ampliaron la capacidad de la imagen audiovisual en el entorno del arte contemporáneo, las artes escénicas y el espacio público, lo que denominamos como "pantallas mutantes" por su capacidad de adaptación a diferentes soportes convertidos en pantallas de proyección.

La experimentación en este campo ha sido larga y fructífera pero alcanza una nueva definición con la aplicación de las técnicas de mapping y la aparición de conceptos asociados como el Live cinema, video dj, etc. y contextos ampliados, desde la discoteca a la ciudad, más allá de las preocupaciones tradicionales de la experimentación artística. Ante la amplitud del tema decidimos centrarnos en la experimentación artística, la performance teatral y los espacios públicos.

La aparición de la proyección audiovisual tiene un largo recorrido en artes visuales, pero es quizás en otro territorio, en la performance teatral donde se van a emplear y desarrollar estas técnicas con mayor intensidad. El interés por los juegos visuales y las alteraciones perceptivas se introducen el arte moderno a partir de las experimentaciones de dadaístas y constructivistas a principios de siglo XX, las máquinas y fotogramas de László Moholy-Nagy y Marcel Duchamp y sus Rotoreliefs. Sin embargo la proyección audiovisual estaba siendo ampliamente explorada en los montajes teatrales de principios de siglo de la mano de Piscator y su teatro épico de claro componente social. Especialmente interesante es la utilización del cuerpo como elemento de interacción y pantalla. Los primeros ensayos de la bailarina y coreógrafa Loie Fuller a finales del XIX con sus trajes eléctricos, la iluminación de la platea teatral, inventando artilugios y proyectores, y de Oskar Schlemmer y su "*Ballet Triádico*"

En la experimentación artística a principios de siglo XX fue determinante la interdisciplinariedad, entre las artes escénicas y las artes visuales, a través de la performance se incorporan elementos de diferentes disciplinas. En el futurismo, los artistas participan con los coreógrafos en los montajes escenográficos en los que aparecen las nuevas posibilidades técnicas de la iluminación con focos y proyectores que adquieren protagonismo propio¹. Explorando las posibilidades de los proyectores "cinificados" intervenidos para producir efectos cinemáticos.

1 Ver en: Martínez Pimentel, LC. (2008). El cuerpo híbrido en la danza: transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales. Análisis teórico y propuestas experimentales. [Tesis doctoral no publicada]. Universitat Politècnica de València. pág. 82

Pero no será hasta finales de siglo con el desarrollo de las tecnologías de proyección audiovisual cuando los artistas empiecen a experimentar con todas las posibilidades que ofrecen este tipo de dispositivos², grabar, editar video y proyectarlo a través de potentes proyectores manipulándolo a través de los software digitales dará lugar a los trabajos que hoy conocemos genéricamente como mapping y que abre paso a otra serie de conceptos como el live Cinema o Vjing.

Curiosamente uno de los pioneros en el uso de la proyección como lenguaje en las artes visuales, Krzysztof Wodiczko procede de una formación interdisciplinar como artista y diseñador industrial, en la Academia de Bellas Artes de Varsovia, siguiendo la tradición establecida por Bauhaus de interrelación de las disciplinas con una importante preocupación social. Los primeros trabajos de Wodiczko son máquinas, diseños y prototipos que continua hasta la actualidad, sin embargo la obra a partir de la cual dirigirá su trabajo hacia la proyección audiovisual en espacios públicos es *"Homeless Projection: A Proposal for Union Square"* (1986), un proyecto para el espacio de galería que curiosamente no eran proyecciones sino fotografías de proyecciones de homeless sobre las estatuas de los héroes americanos que en la época ocupaban la plaza, curiosamente esta obra fotográfica se ha convertido en un referente fundamental de las proyecciones audiovisuales en espacios públicos, con un claro componente de denuncia social que acompañará a buena parte de su trabajo hasta la actualidad. Recientemente Wodiczko vuelve a intervenir en Union Square, esta vez sí, con la proyección audiovisual *"Abraham Lincoln: War Veteran Projection"* (2012).

En teatro y danza las tecnologías digitales empiezan a experimentarse por coreógrafos como Merce Cunningham en 1989 con el software LifeForm para crear sus escenografías "Cunningham, junto con Cage, fue el primer coreógrafo que propuso una escena multimedia interactiva con el trabajo *Variation V* (1965), donde tuvo lugar un complejo juego interactivo entre los bailarines, las proyecciones y el escenario."³ En las artes visuales y en la performance artística o escenográfica el desarrollo de las tecnologías digitales ha permitido la proliferación de propuestas que tienen como eje la relación interacción -proyección. *"Electrodes"* (1999), *"Digital Dream"* (2000), *"Touching"* (2001) Palindrome Inter.media Performance Group, *"Future of memory"* (2003), *"16(R) evolutions"* (2007) del Troika Ranch Digital Dance Theater, en el campo de la danza contemporánea. *"Mesa Di Voce"* (2003-2004), *"Dialtones: a Telesymphony"* (2001-2002) de Golan Levin, o los diferentes trabajos con proyectores de Rafael Lozano-Hemmer, del que podemos destacar a modo de ejemplo *"1000 Platitudes"* (2003), *"Body movies"* (2001-2006), *"Airborne"* (2013), en el ámbito de la intervención artística.

Especialmente interesante nos parecen algunas propuestas que si bien no están dentro de la categoría propia de video mapping nos aportan ideas y posibilidades de intervención. Es el caso de *"Tracing the Decay of Fiction: Encounters with a Film by Pat O'Neill"* (2002), es el título del proyecto realizado por el equipo Pat O'Neill and The Labyrinth Project. Este proyecto de instalación interactiva está basado en el film de 35mm de Pat O'Neill de *Decay of Fiction* y permite al visitante explorar el Hotel Ambassador⁴.

Los visitantes que acuden a presenciar la instalación se encuentran con tres grandes proyecciones alineadas horizontalmente que pueden manipular y controlar mediante un ratón situado sobre un pedestal. A veces, las tres imágenes muestran la misma habitación del hotel, sea sincronizada o desincronizadamente. Esto da la ilusión de continuidad entre las proyecciones. Otras veces, sin embargo, estas proyecciones muestran diferentes espacios o localizaciones, que le permiten al visitante tener una visión simultánea y global de lo que sucede en las distintas partes del edificio. La instalación combina ficción y documental incluyendo materiales de archivo. Los visitantes consiguen construir diferentes historias, cuyo eje central es la historia en sí del edificio, su memoria y, con ella, sus personajes, convertidos en figuras fantasmagóricas que nos transportan en el tiempo.

En esta obra destaca la relación que se origina del espacio representado y el espacio físico. En este caso vemos como los elementos se encuentran dispersos en distintas capas dentro de lo representado, pero a su vez hay puntos de unión entre ellos, que es el espacio del Hotel, con sus salas, pasillos y distintos lugares.

En el ámbito interdisciplinar autores como Peter Greenaway han experimentado con obras como *La última cena* (2008) una gran instalación multipantalla de tamaño impresionante, basada en *La última cena* de Leonardo da Vinci, fusionando elementos de su extenso estudio de miles de años de pintura para crear un espectacular e inolvidable encuentro. Crea una instalación impresionante dentro de los muros monumentales del Arsenal de Park Avenue en Nueva York. Los films de Greenaway, a menudo han fomentado el diálogo entre el cine y la pintura, le interesa mezclar los vocabularios de las dos tradiciones. La estética del exceso, la saturación de imágenes en el espacio, su grandeza mueve su trabajo.

A través de las distintas capas se van narrando distintas historias y las capas representan los distintos tiempos históricos, recogiendo de este modo, una memoria.

2 Ver el texto: Rodríguez Mattalia, Lorena. Arte videográfico: Inicios, Polémicas y parámetros básicos de análisis". Editorial Universitat Politècnica de València. Valencia 2008

3 Ídem pág. 151

4 El Hotel Ambassador fue un edificio crucial en el desarrollo de la ciudad de Los Ángeles (ahora en ruinas). En la pasada década sirvió de localización para el rodaje de varias películas de Hollywood, especialmente de cine negro. Por su club nocturno Coconut Groove se paseaba la alta sociedad de la industria cinematográfica. Actualmente el hotel es más conocido por ser el lugar donde Robert Kennedy fue asesinado.

En la relación con el espacio urbano, si existen numerosos referentes queremos subrayar el trabajo de URBANSCREEN un colectivo de artistas con sede en Bremen, Alemania. Desde 2005, trabajan en un equipo interdisciplinario de arquitectos, artistas multimedia, músicos, académicos culturales y especialistas técnicos de diversos campos. Juntos, desarrollan instalaciones en espacios públicos, incluyendo proyecciones arquitectónicas, esculturas aumentadas, conceptos de fachada de los medios y teatro virtual.

Les impulsa una profunda fascinación por el enorme potencial de la tecnología. Mediante la comprensión de ellos mismos como artistas, investigadores e inventores. Su trabajo se pregunta con fuerza sobre las innumerables preguntas que rodean a los nuevos principios de la comunicación, estilo de vida y el arte emergente en la revolución digital. "Investigamos los fenómenos que se producen cuando el mundo material se superpone con el digital, e inversamente, cuando lo digital se superpone con la realidad".

Urbanscreen realiza en Octubre de 2012 "*CENTENNIAL SPECTACLE*", una proyección de imagen-movimiento con inmersión sensorial total en una actuación audiovisual en el marco de los 100 años de la Universidad William Marsh Rice en Houston, Texas, EE.UU. La inspiración de este espectáculo es la historia de la Universidad recreando diferentes décadas y su historia.

Otro proyecto más relacionado con el espacio público es "*IDENTIDADE Perdidos en el hermoso desorden de una metrópoli*" es una proyección sobre la fachada del Ayuntamiento de Sao Paulo, Brasil, en el ámbito de "URBE - Mostra de Arte Pública" en 2012

Fundada en Barcelona en el año 2000, Telenoika nace como colectivo de personas interesadas en la experimentación audiovisual y con la voluntad de compartir conocimientos y dar a conocer al gran público las innovaciones que se estaban produciendo en los lenguajes artísticos, gracias a la democratización que supuso la entrada en escena de las nuevas tecnologías domésticas audiovisuales.

La tarea reivindicativa de Telenoika se manifiesta en intervenciones urbanas en el espacio público con temáticas de: desigualdades de género, derechos de los homosexuales, políticas de inmigración, etc. Es el caso de las proyecciones sobre el MACBA contra la ley del audiovisual, fruto de una colaboración con el colectivo Okupem las Olas y el proyecto Transgénico Attack contra los transgénicos inundando de imágenes un supermercado Día.

...

El Laboratorio de Luz, ubicado en la Facultad de Bellas Artes de Valencia, desde 1990, funciona como espacio de encuentro, estudio e investigación de principios estéticos y expresivos vinculados con la imagen-luz. En él venimos desarrollando nuestra investigación vinculada a la proyección multimedia e interactiva.

En la actualidad, los componentes del laboratorio pertenecen a distintos departamentos y su participación varía en función de las propuestas que se están desarrollando: trabajando entre lo colectivo y lo individual, entre la investigación universitaria y la actividad artística, entre la producción de proyectos y la difusión de textos, como ámbito abierto a aquellas personas que quieran desarrollar su trabajo bajo esta estructura de carácter interdisciplinar. El interés por la experimentación con proyecciones de luz e imagen es una constante desde el inicio de Laboratorio de Luz, desde los primeros ensayos con imágenes analógicas y su transformación desde la aparición de los primeros medios digitales que permitían su manipulación, hasta la actualidad en la que gracias a estas tecnologías podemos integrar niveles de participación e interactividad con el público/usuario. En este sentido queremos subrayar, entre los distintos proyectos de laboluz, las obras como *Perpetuum Mobile* (1996) y los proyectos de investigación que darán lugar a obras como *Fly-on-the-wall* (pasar desapercibido) (2007) de Dolores Piqueras.

Perpetuum Mobile (1996) fue un proyecto que permitía la posibilidad de proyectar en el depósito del Canal Isabel II. Esta posibilidad condujo el planteamiento mismo del proyecto. El proceso se inicia con la filmación de una serie de vasos de agua con cucharas dispuestos ante una cámara estenopeica. El registro del film estaba condicionado por los efectos de refracción y deformación que produce dicho medio.

La película filmada es posteriormente digitalizada, transformando la linealidad del film en una forma circular. El foco que proyecta dicha imagen la hace girar, recorriéndola poco a poco, al tiempo que el propio proyector va a su vez girando, trasladando la imagen por el fondo esférico del viejo depósito de agua.



Perpetuum Mobile (1996) de Laboluz

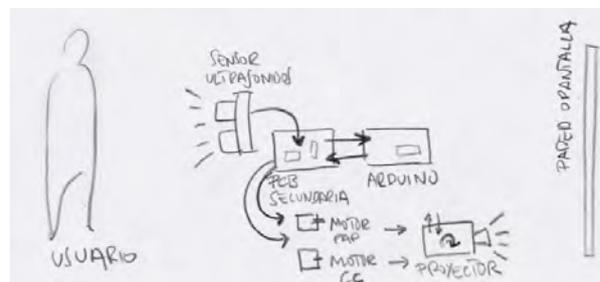
“Y todo alude, todo es alusión y todo es oblicuo, la luz misma que se manifiesta como reflejo se da oblicuamente, mas no lisa como espada. Ligeramente se curva la luz arrastrando consigo al tiempo. Y no se olvidará nunca que la curvatura de luz y tiempo no es castigo, o que no lo es solamente, sino testimonio y presencia fragmentada de la redondez del universo y de la vida”. [M. Zambrano. Claros del Bosque. Barcelona: Seix Barral, 1990, p. 12]

Con posterioridad y dentro del mismo ámbito del grupo de investigación, Dolores Piqueras como investigadora en prácticas del “laboratorio de Luz” realizó y presentó el proyecto Fly-on-the-wall (pasar desapercibido) (2007). Esta investigación gira entorno a aquellas prácticas artísticas audiovisuales compuestas por distintos elementos de interacción (el dispositivo, la configuración espacio-temporal, el espectador) y en las que participan diversos medios (cine, instalación, performance), pero que pese a esta diáspora de componentes, se perciben como una unidad que refleja un marcado carácter filmico.

Para visualizar las características concretas que surgen de esas relaciones, realizó el proyecto práctico que, a modo de ensayo experimental, retoma varios medios relacionados (el analógico y el digital) y se sirve del usuario para percibir la configuración espacio-temporal que surge de las distintas relaciones entre todos sus elementos.

Según Piqueras, el camino realizado de lo analógico a lo digital en ese impulso actual de la técnica, puede obrar en el campo del arte siguiendo trazados imprevistos. Las características de ambos medios son diferentes: los errores que aparecen en un medio digital se diferencian de los errores del medio analógico, y lo mismo sucede con otros factores, como cuando se colapsa un sistema, por lo que la reacción y efecto en ambos medios difiere. No sólo puede haber interés en la digitalización de lo analógico, sino más bien en la convergencia de esos medios: hacer analógico algo a través de fórmulas digitales en instalaciones donde participan ambos sistemas, para ver cómo de la relación entre los dos surge otro tipo de característica, que supone la confluencia de movimientos que conlleva un cambio de concepto y significación.

“Fly-on-the-wall (pasar desapercibido)”, se presentó como un prototipo para una instalación interactiva que relacionaba el movimiento de las imágenes registradas en una película de Super 8 mm., con el movimiento externo del propio sistema de proyección, según la aproximación o alejamiento del usuario. Para desarrollar el proyecto, se filmó una acción simple: una persona moviendo unas alas construidas a partir de un prototipo basado en el Estudio de ala batiente, Códice Atlántico 858 de Leonardo Da Vinci; y se diseñó y construyó el sistema de proyección: un proyector rectificado, construido a partir del juguete cinExin, modificando el sistema de arrastre manual por un motor de corriente continua (CC) que impulsaba la película y hacía funcionar el obturador, sustituyendo también las baterías por una fuente de alimentación.



Fly-on-the-wall (pasar desapercibido) (2007) de Dolores Piqueras

En la actualidad el proyecto “Pantallas mutantes. La proyección audiovisual interactiva con técnicas de mapping en espacios no convencionales (espacio público, instalaciones artísticas y artes escénicas)” nos permite continuar con esta línea de investigación preparando nuevos proyectos que serán presentados públicamente en 2016.

Martínez Ballester, José Juan.

Técnico departamento de escultura UPV. Laboratorio de Creaciones Intermedia.

Grafitos, pancartas, pasquines, estatuas parlantes y otros relatos iconoclastas.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Grafito, statue parlanti, pasquín, pancarta, bandera, sátira.

KEY WORDS

Graffiti, statue parlanti, skit,, placard, flag, satire.

RESUMEN

La segunda acepción de la entrada grafito en el diccionario de la RAE dice así: "Escrito o dibujo hecho a mano por los antiguos en los monumentos". Ello nos revela un hecho que, visto así, resulta ser ya clásico, a saber: el arraigado interés del ser humano por intervenir en donde otros tratan de imponer su criterio: estético, político, territorial, etc. Si desde los estamentos del poder, la estatuaria forma parte de su visualización e imposición, siempre ha habido un otro trabajo consistente en apropiárselo, minorizarlo, e incluso ridiculizarlo desde los lugares más pedestres y accesibles del pueblo llano, ya sea con los mencionados grafitos, los más literaturizados pasquines, o incluso en tiempos más contemporáneos, las intervenciones artísticas sobre los propios monumentos.

En contraposición al objetivo de perpetuidad, existe en la historia del arte una larga corriente de iconoclasia que, sin llegar a la destrucción de la imaginería pública establecida desde el poder con intención de perpetuarse, se desarrolla a un nivel más liviano, virtual e intencionadamente perecedero con la intención de, como poco, ponerlo en solfa.

Partiendo del caso romano de las Statue Parlanti, que dieron origen a la palabra pasquín (por el nombre la más famosa de ellas: el Pasquino), realizaremos un breve recorrido hasta llegar a algunos casos de estudio más recientes y conocidos, como los Parados Pétreos de La Fiambrera Obrera o las proyecciones de Krzysztof Wodiczko, así como otros quizás no tanto, relacionados en cualquier caso todos ellos con los recientes movimientos y manifestaciones populares.

ABSTRACT

The second meaning of the 'grafito' entry in the dictionary of the RAE says: "Writing or drawing made by hand in the ancient monuments." This reveals a fact that just seen, turns out to be classic, namely the entrenched interests of the human being to intervene where others try to impose their criteria: aesthetic, political, territorial, etc. If from positions of power, statuary part of viewing and taxation, there has always been another consistent work in appropriating, minorizarlo, and even ridicule from the more pedestrian and accessible places of ordinary people, either those mentioned graffiti, literaturizados the leaflets, or even in more contemporary times, the artistic interventions on the monuments themselves.

In contrast to target perpetuity exists in art history long stream of iconoclasm which, without actually destroying public imagery established in power with the intention of perpetuating, develops a lighter, virtual level and intentionally perishable with the intention of, at least, put into question.

From the case of Roman Statue Parlanti, which gave rise to the word tabloid (the most famous of them the name: the Pasquino), will make a short journey to reach some cases more recent and known test, as the stone Unemployed Workers lunch box or projections Krzysztof Wodiczko and other maybe not related in any case all of them with recent movements and demonstrations.

CONTENIDO

La piel contra la piedra
Julio Medem

*Te quiero imaginar, señor Pasquino,
como siempre, lanzando puteadas*
Rafael Alberti

*Con ogni ragione puo gloriarsi che Vostra Signoria [Bernini]
è soggetto etcreatura
che fa miracoli facendo parlare i marmi*
Lelio Guidiccioni

En 1945 una anécdota de campaña fue elevada a lo más alto del podio de la iconicidad: durante los primeros días de la batalla de Iwo Jima (“Operación Detachment”), el fotógrafo norteamericano Joe Rosenthal realizó una toma que a él personalmente le valdría el premio Pulitzer pero que a efectos universales resultaría uno de los iconos más destacados de la publicidad del cuerpo de marines del ejército americano en la Guerra del Pacífico: Raising the Flag on Iwo Jima. Años más tarde, en 1954, en el Condado de Arlington se alzaría el Memorial del Cuerpo de Marines de los Estados Unidos, un grupo escultórico en bronce obra de Felix W. de Weldon tomando como modelo la fotografía de Rosenthal. El cementerio de Arlington es el segundo más grande de los Estados Unidos de América, con alrededor de 300.000 sepulturas, incluida la Tumba al Soldado desconocido. En ellas se encuentran soldados estadounidenses caídos en batalla, de todas las guerras de este país, desde su propia Guerra Civil; también víctimas anteriores a la Guerra de Secesión Americana fueron reenterrados durante el siglo XX. La anécdota de las sucesivas colocaciones y posados de banderas, y del uso de los protagonistas de la fotografía en la recaudación de fondos para financiar la guerra es magníficamente narrada en la película *Flags of Our Fathers* (Banderas de nuestros padres, 2006), dirigida por Clint Eastwood, y basada en el libro del mismo título escrito por James Bradley, hijo de John Bradley, a partir de lo que le contaron su padre y otros protagonistas de la histórica fotografía. Quizás el mayor interés de la película estriba en la comparación entre los hechos reales y la consagración de los ficticios, que pasan a intercambiar sus papeles.

Esta es la historia que hay detrás de uno de tantos monumentos erigidos desde el poder y para glorificarse a sí mismo, tomando como excusa los caídos sobre los que se asienta. Pero a lo largo de la historia se han erigido a lo largo y ancho del planeta millones de obras de arte público a la mayor gloria de los gobernantes (políticos y/o religiosos), y pasando por encima de sus pueblos. A través de ellos podemos conocer su historia y la de sus naciones, pero poco se nos suele decir acerca de quienes los construyeron, o de quienes fueron pisoteados para su construcción. Al igual que en poema de Bertolt Brecht Preguntas de un obrero ante un libro, las esculturas que pueblan nuestras plazas, rotondas y demás espacios públicos, adonde no se puede obviamente acceder, hacen que nos interroguemos acerca de su procedencia, hasta el punto de no poder evitar cuestionarnos, precisamente, su verdadero proceder. Esto ha llevado a lo largo de la historia a toda una serie de actividades alrededor de la estatuaría pública, que mediante intervenciones eventuales sobre la misma las pone en solfa, o como mínimo las recrea en una nueva lectura, aprovechando visibilidad para dar un enfoque distinto de la realidad.

De hecho, los propios poderes pugnan por apropiarse de los monumentos de los anteriores y condicionar relecturas de los centros de atención propagandista, como ocurre en la propia mezquita de Córdoba y su apropiación por parte de la Iglesia Católica. Pero vayamos a un caso que nos viene más al pelo, ya se irá viendo porqué. En el siglo II d.C. el emperador romano Trajano ordenó la erección de una columna de más de 30 metros de altura para conmemorar su victoria sobre los dacios (rumanos). Como es conocido y característico de este monumento, su tronco está recorrido por un friso helicoidal en el que se esculpieron en relieve, a modo de larga tira de tebeo de aproximadamente 200 metros en el que se describen las distintas secuencias de esta guerra. La columna, que se encuentra en el Foro de Roma, está coronada por una estatua de... San Pedro. Efectivamente, según parece, la estatua que representaba al emperador Trajano, y que a su vez debió de sustituir a otra que representaba a un águila, símbolo del Imperio Romano (SPQR), fue cambiada por el papa Sixto V en el siglo XVI (bueno, a su orden, obviamente). No debe extrañarnos, pues las estatuas conmemorativas de los grandes líderes son tan profusas como sus sustituciones, y sus alzamientos del mismo número que los derrocamientos: los de los líderes, y los de las estatuas, se entiende.

Es más son precisamente estas estatuas el centro de atención de festejos tanto de victorias militares como deportivas. Pensemos, por ejemplo, en cómo las estatuas de la diosa Cibele y del dios Neptuno, en el Paseo de la Castellana de Madrid sirven de escenario a las cogorzas de los seguidores de los equipos de fútbol de la capital española, respectivamente el Real y el Atlético de Madrid. El mismo empoderamiento que causó la destrucción de los budas en Afganistán o que más recientemente está sufriendo el arte del bulto redondo por parte de las milicias del Estado Islámico.

Por poner un caso también archiconocido y que nos viene pintiparado, vayámonos ahora a Irak, el 9 de abril de 2003, en la plaza Firdos (paraíso) de Bagdad. El ejército estadounidense ha entrado en Bagdad, y aunque la guerra no ha acabado ni Saddam Hussein

capturado (lo sería el siguiente 13 de diciembre), la capital iraquí era una ciudad que se sentía liberada. Todo el país, y por ende su capital, se encuentra jalonado por estatuas de su líder durante los anteriores seis lustros. Una de ellas se encuentra en la plaza Firdos de Bagdad, en la que también se encuentran dos de los hoteles más importantes de la ciudad, el Hotel Palestina y el Sheraton Ishtar, los dos edificios más altos de la ciudad, y que en ese momento son se encuentran ocupados por gran cantidad de corresponsales de guerra. Unos pocos iraquíes se agrupan en torno a la escultura, instalada allí tan solo un año antes y tratan de destruirla rudimentariamente. Los periodistas y los marines se percatan y comienzan a superarles en número y a emplear técnicas no tan rudimentarias, y finalmente, con ayuda de una grúa logran derribarla. Pero durante la colocación del cable alrededor del cuello, sucede un hecho que trasciende a todo el mundo junto con la imagen de la estatua cayendo: un marine estadounidense cubre la cabeza de bronce con una bandera estrellada. Como no podía ser menos, el jueves 10 de abril la imagen fue portada en casi todos los periódicos a nivel mundial.

Pero volvamos a Roma: como hemos visto, parece prerrogativa de los ídolos el erigirse en la verticalidad, mientras que a lo que aspira el pueblo llano, seguidores y detractores, es a la horizontalidad, a la zona pedestre de la vida; acerquémonos pues a ras de tierra. Si nos fijamos en la basamento de la columna de Trajano. Lo que allí podemos encontrar, junto a la placa con la inscripción explicativa son precisamente multitud de inscripciones realizadas por los viandantes a lo largo de los siglos (Roma no se hizo en un día); y lo mismo a lo largo de todas las calles de la capital italiana, en todos y cada uno de sus monumentos. No se trata de algo anecdótico, sino de una constante en el ser humano, que desde las cavernas hemos pintarrajeado las paredes de cuevas, edificios y monumentos.

No en vano, la segunda acepción de la entrada grafito en el diccionario de la RAE dice así: "Escrito o dibujo hecho a mano por los antiguos en los monumentos". Lo cual nos revela que se trata de un acto clásico, tanto como los monumentos que le sirven de soporte. Un arraigado interés por intervenir en donde otros tratan de imponer su criterio: estético, político, territorial, etc. Si desde los estamentos del poder, la estatuaria forma parte de su visualización e imposición, siempre ha habido un otro trabajo consistente en apropiárselo, minorizarlo, e incluso ridiculizarlo desde los lugares más pedestres y accesibles por la gente.

Precisamente en Roma vamos a tomar un grupo de estas estatuas. A principios del Cinquecento italiano, una descuajeringada estatua colocada en el exterior del Palacio Orsini (ahora Palacio Braschi) amanece un día con una sátira escrita en papel contra.... pocos días después, otra, y no paran de aparecer nuevas. La estatua, que probablemente formaba parte de un grupo de Menelao sujetando el cadáver de su hijo Patroclo (aunque ya solo quedan el tronco, la cabeza y parte de un muslo del padre), es conocida como Pasquino. A estos escritos se les llamará pasquinate, y de ahí derivará en castellano la palabra pasquín. Son dirigidos, inicialmente contra el papa, pero a lo largo de los siglos irán afinando su puntería contra todo y contra todos. En principio son anónimos, aunque se especula con un sastre vecino, de nombre Pasquino, muy hábil con el dardo oral. En cualquier caso, los escritos son cada vez más profusos y de autores diversos. Hasta el extremo de que otras estatuas de la ciudad se suman a la iniciativa, estableciendo incluso diálogos entre ellas, que se contestan la una a la otra. Se trata, junto al propio Pasquino, de las seis statue parlanti de Roma: Marforio, Madama Lucrecia, Abate Luigi, il Facchino y el sileno Babuino, que formaban el Congresso degli arguti o congregación de los sagaces. Todas ellas han servido a lo largo de la historia de soporte a la burla de las altas jerarquías por parte de la población romana, que llegaría a su máxima expresión con el poeta romano Giacomo Belli. Esta iniciativa fue imitada en otras ciudades italianas, como Milán y su Omm de Preja (Hombre de Piedra) o Venecia con su Gobbo (Jorobado) de Rialto.

Por supuesto, estas actividades no fueron del agrado de las autoridades políticas y eclesiásticas, y se pusieron manos a la obra para impedir estas risotadas populares. El papa Adriano VI ordenó mutilar aún más la estatua y arrojarla al Tíber tras unos sonetos elevados de tono acerca de su elección como pontífice, aunque desistió aconsejado por Torcuato Tasso que le conminó con el argumento de que "de los fragmentos, en la orilla del río, nacerán infinitas ranas que croarán día y noche". Por supuesto eran precisamente los Sagrados Padres el blanco los mordaces pasquines y se llegaron a prescribir grandes penas, incluida la de muerte, a los que pillaban in fraganti. La tradición llega hasta nuestros días, incluso la visita de Hitler en los años del ventenio. Actualmente más parece protegida por la leyes de conservación del patrimonio y el adocenamiento general, aunque aún hay quien esconde algún pequeño escrito en resquicios que pasan casi inadvertidos al visitante.

Precisamente de protección al patrimonio contaremos el siguiente relato. En 1996 se produjo un juicio en España por vandalismo a varios artistas, que formaban parte del colectivo La Fiambrera Obrera. Su delito: colgar carteles en diversas estatuas de Valencia, Sevilla y Madrid para la elaboración de una Guía de Parados Pétreos. La acción se habría repetido en la localidad vecina a Valencia de Alfafar con la cubrición de una estatua con diversas lonas en las que se hacía alusión al lema de "Monumento en huelga". Igualmente, el censo de Parados Pétreos fue asumido en Sevilla por parte de sus asambleas de parados, "que se hicieron cargo de ella como una forma estetizada de protesta y visibilización". Por suerte, o quizás tan solo porque se invocó a la razón, el juez no vio indicios de delito, ya que al fin y al cabo no se había producido daño alguno. Sin embargo, la defensa ya se había preparado, arguyendo el "carácter artístico de la acción". Lástima que no fuera así, pues en lugar de un juicio sobre iconoclasia, se habría abierto en esa línea de defensa un graciosísimo debate bizantino acerca de la apropiación de imágenes ajenas para la creación de obra propia, derechos de uso, propiedad, etc. que tanta importancia parecen cobrar ahora.

Y justamente sobre este tema del apropiacionismo de la estatuaria pública, y gracias a la tecnología, fue que aprovechó al máximo los recursos el artista polaco afincado en Estados Unidos Krzysztof Wodiczko. Son conocidas, entre otras muchas creaciones, sus

proyecciones sobre monumentos y esculturas públicas desde principios de los años 80, claro anticipo de los actualmente tan en boga trabajos de videomapping. Estas funcionan como intertexto de los monumentos, creando una relectura de los mismos de contenido sociopolítico, que funciona a modo de puntuación: él mismo denomina a su trabajo Interrogative Design. Como ejemplo, nos gustaría tomar el Abraham Lincoln: War Veteran Projection, en el Union Square Park de Nueva York, el año 2012. En este caso se proyectaron, sobre la escultura de Abraham Lincoln, imágenes en movimiento con sonido de entrevistas a catorce veteranos de guerra americanos, narrando sus experiencias traumáticas en el campo de batalla. Las proyecciones de sus rostros fueron superpuestas a la estática escultura del presidente durante un mes. Quizás el mayor interés de este trabajo, entre otros muchos y para lo que lo traemos aquí a colación, estriba en cómo una figura estática, inerte en el mismo punto desde 1870, representando a uno de los más admirados presidentes de los Estados Unidos, vencedor de la Guerra Civil, cobra vida en boca, nunca mejor dicho, de quienes han combatido para defender esa misma patria y sufrir sus consecuencias.

Existen otros muchos artistas y colectivos que han trabajado este tipo de intervenciones que podríamos también definir como de diseño interrogativo, sobre el espacio público y principalmente sus monumentos, como pueda ser por ejemplo el colectivo madrileño El Perro con su proyección de explosiones sobre edificios de Madrid durante la Guerra del Golfo, simpatizando la ciudad de Bagdad con la capital española, o el diseño de sus EPO (Estructuras de Protección Urbana), para salvaguardar la estatuaría pública de las hordas populares durante manifestaciones, celebraciones deportivas o incluso los más comunes botellones.

También, por supuesto, algunos trabajos de Fernando Sánchez Castillo, que sin ser exactamente intervenciones directas sobre esculturas preexistentes, sí que suponen una revisión y cuestionamiento de su papel legitimador en el espacio público, del mismo modo que el muy conocido Monument against Fascism de Shalev-Gerz en Hamburgo supone una reescritura de la columna de Trajano.

Pero volviendo al carácter virtual, o como mínimo temporal, que suponen estos trabajos que contraponen la piel y la carne, el cuerpo en suma, a la piedra, el metal o el hormigón, al bloque monolítico, no debemos dejar de insistir en su esencia performativa, que se basa en el uso de lo pasajero, de lo dinámico, el movimiento frente al estatismo. Por ello, cada vez más se producen actos que funcionan simbólicamente, como reposición sobre lo ya establecido. Fue así como de nuevo una anécdota entronada por una fotografía periodística pone en la palestra el valor de un gesto contra el statuo quo: año 2011, en plena #spanish revolution, durante la acampada en la plaza del Ayuntamiento de Valencia un joven se alza aupado por sus camaradas hasta la placa que indica el lugar según el callejero, y con una impresión sobre un papel, la rebautiza como Plaza del 15M, superponiéndolo sobre la plancha metálica preexistente.

Mucho ha influido este tipo de resignificaciones en las acciones que en este sentido se están llevando a cabo en todo el mundo. Siguiendo la estela del 15M en España, surgió en Nueva York Occupy Wall Street, y a su sombra el grupo The Illuminator, alguno de cuyos trabajos, como proyecciones sobre edificios emblemáticos o la más reciente manifestación holográfica en referencia a la ley mordaza en España ponen de relieve el carácter irreal de estos eventos. Como irreal resulta la obra de Julius von Bismark con su Fulgurator, en colaboración con Santiago Sierra durante la visita del papa Benedicto a Madrid, en la que la palabra NO resulta impresa sobre las fotografías disparadas con flash mientras dura el evento, pero que son imposibles de apreciar en directo por el ojo humano.

Ya para acabar nos referiremos a un trabajo realizado recientemente por un colectivo de artistas que hasta el momento prefiere permanecer anónimo, y que ha implicado casi todos los aspectos que hemos tratado aquí. El reciente mes de abril (2015) un Monumento a los Caídos en la Guerra de la Independencia estadounidense amaneció el día seis con un busto de Edward Snowden, el exconsultor de la CIA y la NSA que filtró documentos a la prensa calificados como de alto secreto, colocado sobre una columna. La reacción de las autoridades, como no podía ser menos, fue la tratar de taparlo: en este caso con una lona. El título de la intervención es "Monumento a los mártires del barco de prisioneros 2.0.", en alusión al monumento sobre el que se sitúa: el basamento y tronco de una columna que homenajea a los más de 10000 prisioneros norteamericanos muertos en el cautiverio de los barcos-cárceles británicos durante la mencionada guerra. Finalmente se procedió a su retirada, pues según "una portavoz del departamento de Parques de Nueva York dijo a medios locales que la instalación de cualquier estructura u obra de arte sin autorización es ilegal". Sin embargo, no acaba aquí la historia, pues horas después miembros del ya mencionado grupo The Illuminator restituyeron la imagen de Snowden proyectando un holograma sobre el mismo lugar en que había sido colocado.

Algo queda claro de todo esto: desde que el artista Christo usara de la lona para envolver monumentos como el Pont Neuf de París o las estatuas de Leonardo da Vinci y Victor Manuel en Milán en 1970, no encontramos otro modo mejor de revitalizarlos, volverlos a poner de actualidad y en circulación, que el de reescribir sobre ellos con cualesquiera medios que, eventualmente y sin dañarlos, recuperen el ojo crítico y la distraída atención de los transeúntes. Paradójicamente, la misma bandera o tela que resulta ser una mortaja que envía un cuerpo humano al mundo de los muertos, puede servir, colocada sobre una escultura inerte, para darle la vida que, como de las obras Bernini y Miguel Ángel se reclamaba, solo les falta hablar.



Ilustración 1. Oficina postal de la 4ª División USF en Iwo Jima.
Fuente: National Park Service (National Archives, USMC 111,072). Licencia: Dominio Público.

FUENTES REFERENCIALES.

ALBERTI, Rafael: *Roma, peligro para caminantes*. 1964-1967. Joaquín Mortiz, México, 1968.

EXPÓSITO, Marcelo: Entrevista a Santiago Barber y Curro Aix: La Fiambrera Barroca / Marcelo Expósito. En *Desacuerdos* Nº1.

GIOVANNINI, Cristina: Pasquino e le statue parlanti. Le mille voci del malcontento popolare in quattro secoli di satire, beffe e invettive. Roma: Tascabili Economici Newton, 1997.

GÓMEZ i OLIVER: *Roma*. Destino, Barcelona, 1986.

HUGHES, Robert: *Roma. Una historia cultural*. Barcelona, Crítica, 2011.

WARWICK, Genevieve: "Making Statues Speak: Bernini and Pasquino." En: SATZ, Aura y WOOD, Jonathan (Eds.): *Articulate Objects: Voice, Sculpture and Performance*. Peter Lang AG, Bern, 2009.

Krzysztof Wodiczko. *Instruments, projeccions i vehicles*. Barcelona: Fundació Antoni Tàpies, 1992.

Abraham Lincoln: War Veteran Projection. Krzysztof Wodiczko, 2012 – Union Square, New York, NY.
<http://moreart.org/projects/krzysztof-wodiczko/>
Última consulta: 2 de mayo de 2015.

A Removed Snowden Sculpture Inspires a Hologram in Its Place. By JIM DWYER, APRIL 7, 2015.
http://www.nytimes.com/2015/04/08/nyregion/a-removed-snowden-sculpture-inspires-a-hologram-in-its-place.html?_r=0
Última consulta: 8 de abril de 2015.

History of the Marine Corps War Memorial
<http://www.nps.gov/gwmp/learn/historyculture/usmcwarmemorial.htm>
Última consulta: 1 de mayo de 2015.

Intervención sobre 130 estatuas de Valencia, Madrid y Sevilla.

<http://www.sindominio.net/fiambrrera/paradospetreos.htm>

Última consulta: 2 de abril de 2015.

La estatua. Posted by Iñigo at Enero 5, 2011.

http://www.guerraeterna.com/archives/2011/01/la_estatua.html.

Última consulta: 1 de mayo de 2015.

La fiambrrera obrera

<http://fxysudoble.com/es/tesauro/l/la-fiambrrera-obrera/>

Última consulta: 05 de febrero de 2015.

Los 5 (cinco) fracasos del grupo Fiambrrera (arte político y bromas en general)

<https://arrrtdaccio.wordpress.com/acccio/5-fracasos-del-grupo-fiambrrera/>

Última consulta: 05 de febrero de 2015.

Satire, Graffiti and Talking Statues. Posted by jrome on Mar 9, 2013.

<http://romeonrome.com/2013/03/satire-graffiti-and-talking-statues/>

Última consulta: 05 de febrero de 2015.

The Illuminator

<http://theilluminator.org/>

Última consulta: 9 de mayo de 2015.

The Toppling: How the Media Inflated the Fall of Saddam's Statue in Firdos Square. Posted by Peter Maass, Special to ProPublica, Jan.

3, 2011. <http://www.propublica.org/article/the-toppling-saddam-statue-firdos-square-baghdad>

Última consulta: 1 de mayo de 2015.

Martínez Barragán Carlos.

Profesor COD, Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Dibujo, grupo de investigación de Creaciones Intermedia.

Cualidades hápticas de la imagen digital.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE.

Háptico, imagen digital, mimesis perceptual.

KEY WORDS

Haptic. Digital Image, Perceptual Mimesis.

RESUMEN

Gran parte de las cualidades de la imagen digital se generan a partir de imitar las cualidades texturales de la imagen perceptual, lo que lleva a los creadores de softwares a recurrir a la historia de la imagen (fotografía, pintura, dibujo, grabado, fotografía) para aumentar las posibilidades de manipulación de las imágenes ya que en esta historia se encuentran muchos logros que han alcanzado una identificación táctil entre la imagen y su representación. La imagen digital, en sus diversas formas de producción y visualización, es la que, *supuestamente*, se dirige a la visualidad "pura" por propia naturaleza. Sin embargo, el desarrollo de las diferentes aplicaciones y las maneras en las que ésta se visualiza nos dicen lo contrario. Es cierto que no todas las imágenes digitales recurren de la misma forma y en el mismo grado a este tipo de procedimientos plásticos, pero en el momento en que se hacen visuales surge la relación háptica entre imagen y percepción. No es posible generar la imagen puramente visual, ya que en la percepción se encuentran inmersas una serie compleja de relaciones sensoriales que en diferentes grados implican la sensación táctil de la imagen. La verisimilitud descansa en un alto grado en la percepción de las cualidades táctiles de la imagen, lo que denomino *mimesis perceptual*. Las animaciones digitales creadas por el cine y los juegos hiperrealistas son un ejemplo de ello. Si nos asombra su verisimilitud es porque sentimos las microestructuras de las imágenes casi de la misma forma en que las percibimos en la realidad (también la realidad creada por la historia de la imagen). Podríamos decir con Plinio: "También se dice que Zeuxis pintó más de un niño...: "pinté mejor las uvas que el niño, si lo hubiera hecho tan bien, el pájaro hubiera tenido miedo".

ABSTRACT

The qualities of the digital imagen is generated from imitate the textural qualities of perceptual image, leading software creators to turn to history image (photography, painting, drawing, printmaking, photography) to increase the potential for manipulation of the images because in this story are many examples that this relationship between the tactile identification of the image and its representation. Digital imagen, in its various forms of production and display, supposedly goes to the "pure" visuality. However, the development of the applications and the ways in which it is displayed tell us otherwise. It is true that not all digital images used in the same ways and to the same degree the plastic processes, but at the time they are made visual, the haptic relationship between image and perception turn up. Unable to generate the purely visual image because the perception are complex series of sensitive relationships that involve varying degrees tactile image. Verisimilitude rests to on the perception of the tactile qualities of the image, what I call *perceptual mimesis*. Digital animations created for the cinema and hyperrealistic games are a example for this. If your verisimilitude astonish us is because we feel the microstructures of imagery in much the same way that we perceive in reality (also the reality created by the history of the image). We could say with Pliny: "It is also said that Zeuxis painted over a child ..." I painted the grapes better than the child, if he had done so well, the bird had been afraid."

CONTENIDO

1. La distancia entre objeto y captura del índice lumínico en la fotografía.
 - 1.1. La imagen latente.
 - 1.2. La imagen transcodificada.
2. La mimesis perceptual.
 - 2.1 La mimesis percetual. Lo háptico como función necesaria.
 - 2.2 La pantalla como individuo y la pantalla como imagen.

Estamos inundados de imágenes evanescentes por lo cambiantes. El mundo de las imágenes digitales lleva una velocidad de vértigo. Y no sólo cuando la pantalla es su medio de distribución y consumo, que en este caso es inseparable e indiferenciable; sino en la imagen impresa ya que la cantidad de estas imágenes superan cualquier tipo de estimación. Es así, imágenes por todos lados, en muchos soportes, con intenciones disímiles, produciéndose más y más y cada vez más. Esto ha llevado a que la imagen esté teniendo una atención extraordinaria de la industria, la ciencia y las artes. Esta atención, que es ahora difícil de determinar si es exagerada o no, produce un número ingente de escritos y ensayos de todas las ramas del conocimiento, además de la producción masiva de imágenes realizadas por toda la población que tiene acceso a la tecnología ya sin importar si están vinculados profesionalmente al mundo de la imagen. La industria que fabrica los medios tecnológicos han abaratado los costes de producción y han inundado a la población de cámaras digitales que hacen fotos y videos con suma facilidad y que subidos a la red generan esa enormidad de imágenes que circulan permanentemente de forma inmaterial.

1. La distancia entre objeto y captura del índice lumínico en la fotografía.

La fotografía inicia esta era de la superproducción de imagen. Aunque en sí misma, la fotografía no nace como proceso de reproductibilidad del objeto-imagen, si nace con algunos elementos característicos de las nuevas tecnologías. El más llamativo, por su repercusiones directas en su contexto, fue la automatización en la realización. Esto llevó a la suplantación de procesos manuales sencillos, como dibujar y pintar, y a la sustitución de herramientas sencillas, como el pincel o el lápiz, por unas más complejas y sofisticadas, como la óptica, los mecanismos de obturación y los soportes y materiales químicos para el revelado y la fijación de la imagen. Este cambio, y aquí trataré de no referirme al cambio ontológico que supuso a la idea de “arte”, inmediatamente supuso que el registro de la huella de los materiales y los procesos se transformaran en un modo nuevo de registro de la huella. De la huella manual, se pasa a la huella de lo visto, lo que origina esta focalización hacia la mirada, que es la que más adelante, justificará a la fotografía como arte y que aún hoy sigue siendo una de las diferencias cualitativas entre fotografía y los demás medios manuales.

“Imaginemos que el espectador pudiera mirar sin verbalizar, pudiera ver sin (incluso silenciosamente, internamente) Subvocalizar asociaciones, juicios y observaciones. ¿Qué quedaría? Bien, una cosa que evidentemente quedaría es la observación de que una pintura es un objeto hecho a mano, y esto es una de las características cruciales que lo diferencia, por ejemplo de la fotografía, en que el aspecto de producción mecánica tan a menudo pasa a primer plano.” (Mitchell. 2005. p. 19)

Manovich habla del automatismo como una de los elementos que han configurado los “nuevos medios”. (Manovich, 2005. p. 66). Según él, la codificación numérica y la estructura modular de los objetos digitales es lo que ha desplazado el registro de la manualidad (lo describe como <<intencionalidad humana del proceso creativo>>. (Manovich, 2005. p. 77).) hacia el registro de la mirada, en este caso proyectada en el uso de la computadora y el software utilizado. En la fotografía analógica no se incluyen estas dos etapas de manera tan directa, por lo que el automatismo aquí reside en otro lado. La mirada está representada por la óptica de la cámara; el ojo tiene su sustituto adecuado, que no permite interferencias entre él y la realidad, so pena de desvirtuar el acto perceptual de ver y con él, una idea completamente moderna de el empirismo como base fundamental del conocimiento y la verdad.

Con la fotografía, ver significó apresar, agarrar, tomar, coger, tocar. Con la pintura la realidad no se apesaba, se construía. Lo que hacía que la función táctil estuviera ya contenida en el acto de construir. (Esta relación indisoluble entre el construir y el tocar en pintura, hace que sea este uno de los aspecto más importantes a la hora de verificar la autenticidad de una pintura). En fotografía la construcción está delegada a un proceso técnico más sofisticado, en donde la manualidad se reduce a unas cuantas operaciones mecánicas que no necesitan de una gran especialización. La química hace el resto. Es posible hacer aquí la introducción de la “codificación numérica” mencionada más arriba, en las reacciones químicas, aunque las variables son tan grandes que una codificación de esto resulta contraproducente para la creación de la estructura modular y posteriormente de la misma automatización. Y sin embargo, este proceso de automatización llegó a buen puerto cuando la industria fotográfica creó las máquinas de revelado y ampliación automáticas que llenaban las tiendas de fotografía en los años noventa. Fotografiar significaba escindir el tiempo y el espacio. De aquí esa “tautología” que le adjudica Fontcuberta a la foto analógica en relación con la memoria y la creación de documentos y que con la fotografía digital se roto(Fontcuberta, 2010. p. 27).

Lo que trataré de aclarar es que en la pretensión de la representación, tanto manual como automatizada, existe la necesidad de tomar, de tocar, de “manosear”, ya que los niveles de tactilidad, de sensibilidad táctil a distancia, siempre están presentes en la

percepción. Es por ello que una tecnología se dirige hacia un lado y no hacia otro. En el caso de la fotografía, muchos esfuerzos estuvieron dirigidos a que los objetos fotografiados tuviesen una discreción adecuada, adecuada a la manera en que percibimos de manera espontánea la realidad. La microtextura de la fotografía permite que podamos recrear las texturas percibidas espontáneamente y que podamos afirmar de manera háptica espacios, distancias, rugosidades, temperatura, grados de humedad y un montón de información más que vemos-sentimos corporalmente con la fotografía. Si la fotografía fuese un ícono puro, como en algunas ocasiones se ha llegado a plantear, sería simplemente irreconocible por cualquiera de nosotros, o más bien, inmediatamente se incorporaría a nuestra percepción transformando su pureza en grados variables de hapticidad, de tactilidad.

La exigencia de que lo fotografiado tuviese una relación fuerte con la realidad percibida es una cuestión que se ha abordado a lo largo de los estudios filosóficos, estéticos y ahora psicológicos y neurológicos. La mimesis no ya como una construcción conceptual, como una ontología de la representación, sino como una necesidad de la percepción, como una especie de determinismo psicológico y biológico que nos ha impelido desde siempre a representar miméticamente la realidad. Y en este caso hablo de una representación global, que involucra todos los sentidos del cuerpo humano que se dirigen a la mimesis. Esto quiere decir que los grados en los que unos sentidos se involucran en la representación es lo que origina cambios en las imágenes. El contexto por supuesto que aquí juega un papel determinante. Pero lo que sentimos cuando estamos en el mundo, lo buscamos cuando miramos ese mismo mundo.

La fotografía aportó distancia física al registro de la huella, y cambió el actor de ese rastro, en vez de la mano puso al ojo. Y es en esa distancia donde descansan muchos de los argumentos que hablan de la supremacía de lo visual en detrimento de lo táctil. Sin embargo, lo táctil, lo háptico, nunca ha desaparecido, todo lo contrario. Ha estado apoyando la creación de una nueva forma de representación mimética.

“La fotogenia no es una propiedad exclusiva de la realidad, ni es un simple efecto del dispositivo óptico ni resulta de un truco del operador; brota en cambio de una alianza necesariamente a tres partes entre el modelo, la cámara y el fotógrafo. La fotogenia sólo se manifiesta como destello de un poder latente sublimador que no puede ser controlado” (Fontcuberta, 2010. p. 21).

¿Qué es la fotogenia sino una sensación, una constatación de una percepción compleja en diferentes niveles y que se dirige a diferentes partes en diferentes individuos? Lo único que podemos llegar a consensuar es que se siente, se siente con los ojos y se reafirma con todo el cuerpo. La aseveración de que “esta persona es fotogénica” marca una alianza entre cuatro partes, y no tres como dice Fontcuberta. Hace falta que alguien sienta la fotogenia.

1.1. La imagen latente.

La codificación, la modularidad, la variabilidad y la automatización son características de los medios digitales. Según el esquema de Manovich falta un paso para la producción de la imagen-pantalla, la imagen que podemos observar como tal. Antes de eso, la latencia es un estado abstracto que hace impenetrable, al menos a través de medios sensoriales, cualquier imagen digital. Es en cierto sentido, lo más próximo al estado de latencia que tenía la fotografía analógica después de la toma y antes del revelado; en ese momento el carrete era sólo un pequeño objeto cilíndrico. En potencia, sin duda, cada una de las características antes mencionadas, se resuelven en la abstracción mental y en ese lugar, ninguna de ellas es realmente importante. Y no es que no existan las imágenes mentales y que éstas no sean también una realidad percibida, pero hasta que no se concretan en un objeto, no es posible generar el acuerdo que nos lleva a hablar sobre las mismas. Lo que quiero señalar aquí no es tanto las diferencias entre latencias fotográficas analógicas y digitales, sino el hecho de que en la concreción de las imágenes hay ya un interés específico para que se objetualicen de una forma y no de otra. La transcodificación de los datos se realiza bajo una serie de objetivos concretos, y éstos han sido construidos para crear imágenes que hagan referencia a nuestra percepción espontánea. Para ello, en muchas ocasiones se utilizan recursos que han demostrado su correcto papel en la representación. Líneas, colores locales, abstracciones bidimensionales que tratan de ilusionarnos con las tres dimensiones, formatos de pantallas, profundidades de campo, etc., etc. son aspectos formales que se implementan en los procesos de transcodificación de los datos digitales. Esa ordenación parecería que responde a una especie de estado de tránsito entre esta cultura digital y nuestro pasado analógico.

Hoy por hoy, los procesos gráficos que han decidido virtualizarse, digitalizando sus medios y sus fuentes visuales, viven todavía atrapados y poseídos por la fascinación que la experiencia háptica ejerce –a través del soporte físico- sobre el individuo propio de una cultura en transición que todavía valora los parámetros sensoriales que le pueden ofrecer los elementos constituyentes de lo material-objetual. (Alcalá. 2015. p. 62)

Pero creo que responde más bien al estado de prerracional de la mimesis (Sarikartal. 2005.p. 112) que nos compele a encontrar un sitio adecuado para la mejor percepción de la imagen con la cual construimos una correcta gestalt. Y es en esta correcta percepción en donde no es posible dejar fuera a lo táctil que está incluido en el acto mismo de percibir. Es, tal vez, aceptar en gran medida la naturalidad de la mimesis, o en palabras de Aristóteles:

La causa de eso es que aprender es cosa muy agradable no solamente para los filósofos sino también para los demás hombres; sólo que éstos toman parte en él en escasa medida. Se halla, en efecto, agrado en mirar las imágenes porque ocurre que al contemplarlas

se aprende y se deduce qué es cada cosa; por ejemplo, que éste es aquél. Y si no se ha visto antes, no producirá placer en cuanto imitación, sino por la ejecución, por el color o por alguna otra causa semejante. (Aristóteles. s/f, 2009 p. 24)

No es por una especie de nostalgia por un pasado ilustrado en donde la relación con la materia era una construcción metafísica, un acuerdo estético y una demostración de una verdadera ontología del arte. La prerracionalidad mimética parece acercarse más a la respuesta sobre el por qué de la gran demanda que tienen las soluciones formales miméticas en los videojuegos. La acuciosidad de elementos formales (texturas, colores, iluminaciones, movimientos, brillos, relaciones de tamaño y forma, simulación de la tridimensionalidad, etc.) no sólo responde a un estadio del avance de la tecnología, sino a una dirección que se establece por un consenso perceptual que apunta hacia un desarrollo mimético dirigido con al menos tres diferentes estrategias <<regímenes escópicos>> de Foucault, como medio de documentación y sobre todo, de control y <<vigilancia>> propuesta por Virilio o el <<simulacro>> de Baudrillard. (Mitchell, 2005. p.25).

La transcodificación que se dirige hacia una mimesis perceptual y corpórea ha dejado atrás el concepto aristotélico de la μίμησις y asume que, por supuesto, la imagen no es la copia fiel del mundo, allí ahora ya no radica su finalidad. En la percepción de la imagen es necesario una confirmación completa del precepto de manera multisensorial lo que hace que la imagen pueda incorporarse al mundo del perceptor. Es así allí hacia donde se dirigen los esfuerzos por transcodificar los datos discriminados de los archivos digitales:

Del mismo modo que en la televisión está ahí pero falta la codificación, en Estática toda la información contenida en el archivo original persiste. En sentido estricto, no ha habido una destrucción, sino una transformación: un reordenamiento (un desordenamiento) de los atributos formales que imposibilitan el acceso al contenido. La información está físicamente allí pero nos resulta ininteligible; ha sido encriptada de tal forma que ya no somos capaces de descifrarla. Como una metáfora de lo que sucede en tantos archivos, los documentos ya no arrojan claridad, sino que nos confunden.”(Foncuberta 2010. p. 180)

Por “ininteligible” entiendo que se refiere Foncuberta a que no es posible percibirla, que no hay reconocimiento ni conocimiento, que está fuera del alcance perceptual, y allí entran en juego los programas que acomodan de cierta forma la información para que seamos capaces de “sentirla”, o sea verla, reconocerla, establecerla en un espacio, y en esa medida, hacerla corporal.

1.2. La imagen transcodificada.

Los programas de tratamiento digital de la imagen presentan las características de variabilidad, modularidad, discriminación, automatización y transcodificación. Por lo que sus posibilidades de transcodificarse se multiplican enormemente. Sin embargo, están destinados a concretarse en formas visuales. Esa concreción es la que nos permite que lo intangible, perceptualmente hablando, se muestre tangible. Y en ese momento podemos actuar en la imagen accionando las características antes mencionadas. La “tangibilidad” es antes que otra cosa, contacto, poder ser tocado. Ciertamente que la imagen digital concretada en imagen-pantalla se toca con los ojos, se convierte en una tangibilidad con una carga óptica fundamental, pero esto no resta que otros sentidos estén presentes en esa concreción. No es posible tocar con los ojos sin que intervenga una sensación de espacio y con ello, una conciencia del cuerpo. Por ejemplo, Foncuberta afirma que “lo ontológico de la fotografía se disuelve en la imagen” y que ello conlleva “el descrédito de su proverbial representación naturalista.” (Foncuberta 2010, p. 27). Esa disolución no sería posible sin una plena incorporación de la imagen a nuestro mundo tangible. No podríamos disolvernó en una imagen de rayos x sin que esta estuviera “transcodificada” en una placa, aún sabiendo que existe. Si la fotografía se disuelve en la imagen es porque la percepción prerracional mimética nos disuelve a nosotros mismos en la imagen. Formamos parte del espacio de representación que se nos muestra sintiendo que formamos parte de lo que vemos de manera sensorialmente completa. Sin embargo, esta disolución perceptual no es completa identificación, no es que tomemos a la imagen por la realidad. Es que cedemos a la imagen un sitio en nuestro mundo y ya en él podemos llenarla de relaciones sensoriales y significantes. La mimesis es entonces isomorfismo perceptual, esto es, vemos la imagen de la misma forma en que vemos la realidad y adecuamos todos los procesos que la generan a realizar ese isomorfismo. Por ello Foncuberta afirma que “la fotografía es, antes que espejo, especulación ya que es esencialmente una manipulación más o menos inconciente.” (Foncuberta 2010. p. 54) Esa manipulación se hace en base a nuestra necesidad de incorporar la visión a nuestro mundo y no podemos resolver este dilema sin que todos los sentidos, además de todos los procesos significantes estén presentes. Si existe una constatación de lo háptico en la imagen digital es la transcodificación de los datos discretos en imágenes (textos, forma, colores, espacios, texturas) o en sonidos; sin esa tangibilidad, los datos, aunque existentes son realmente la virtud del pensamiento, la virtualidad.

En la actualidad los estudios sobre psicología de la percepción defienden que las distintas modalidades sensoriales no funcionan como elementos independientes, sino que proporcionan información complementaria, convergente en la comprensión de la realidad. La interactividad de los entornos virtuales pone en juego la vista, el oído y la cinestesia táctil en un intento por lograr la máxima integración sensorial de información que proviene de tres espacios: el del propio espectador-actor, el de la realidad física que le envuelve y el de la realidad virtual en la que se le integra. (Hoyas, 2010).

Manovich (2005) , al hablar del áurea que contiene la distancia, apoyándose en Benjamin y Virilio, reafirma que la tecnología y los nuevos medios siguen manteniendo un orden perceptual espontáneo, con ciertas modificaciones, pero que básicamente mantienen

una referencia con las “tecnologías modernas” porque siguen parámetros preceptuales comunes. Y también señala que la transcodificación, aunque automatizada, se dirige a lo que en este ensayo he denominado como mimetismo perceptual.

La producción de representaciones ilusionistas se ha vuelto el terreno de la cultura de masas y de las tecnologías mediáticas: la fotografía, el cine y el video. La creación de ilusiones se ha delegado en los aparatos ópticos y electrónicos. (Manovich 2005. p. 238). Sólo remarcar que la producción se delega, pero no se delega lo que se produce. Esa responsabilidad sigue siendo del productor de los procesos electrónicos e informáticos que fabrican tanto el hardware como el software.

2. La mimesis perceptual.

Manovich (2005) expone que el ilusionismo a guiado a las artes y a la producción de la imagen durante siglos, exceptuando los intentos de las vanguardias del siglo XX. Sin embargo, durante los últimos años del siglo XX y lo que llevamos del XXI presenciamos un resurgimiento de esa dirección hacia el ilusionismo. O como Marchan Fiz argumenta (2005) que de la misma forma que el arte es desplazado por la visualidad, la percepción artística es suplantada por la representación.

Ciertamente que la imagen digital contiene operaciones que no son correspondientes al ilusionismo perceptual, como la lógica de los algoritmos que crean y ordenan los datos discriminados. Pero el esfuerzo que la industria ha realizado para que todos esos datos sean tangibles es para que la imagen se concrete en referencia a las capacidades preceptuales espontáneas. El autor se pregunta si las imágenes dejarán esa referencia perceptual (que identifica con las imágenes cinematográficas), o en sus palabras, la búsqueda de “las mejores imágenes ilusionistas”, y crearán unas nuevas que estén en una mayor sintonía con la lógica de los medios digitales. Y responde que no. El argumento que da sobre esa negativa engloba varios conceptos que estoy incluyendo en la idea de la mimesis perceptual, aunque Manovich plantea una diferenciación estructural que de alguna forma sigue con la tendencia moderna de otorgarle a la visión una situación de jerarquía perceptual:

Una imagen codificada digitalmente tiene por tanto dos identidades, por decirlo así: una que satisface las demandas de la comunicación humana, y otra que la vuelve adecuada para las prácticas de producción y distribución que se basan en el ordenador (Manovich 2005 p. 243).

La ilusión de la imagen digital se mueve de esta forma más hacia la simulación ya que no sólo busca la apariencia visual correspondiente con la realidad sino que también busca una similitud en la forma en que interactuamos unos con otros (esto involucra el movimiento y la concepción de espacio), cómo sentimos, cómo pensamos y cómo nos comunicamos. Por lo tanto una nueva mimesis, en correspondencia a los nuevos medios y a la realidad social que los produce, involucra directamente aspectos que antes se mantenían subordinados por la hegemonía de la visión y el áurea de la distancia:

De ahí que, en última instancia, la simulación plenamente “realista” de un ser humano [lo que establezco como mimesis perceptual] requieran sólo lograr por completo el paradigma de la inteligencia artificial original, sino ir más allá de éste, puesto que la inteligencia artificial original perseguía la simulación de la percepción y de los procesos de pensamientos humanos, pero no de la emociones y motivaciones (Manovich 2005 p-244).*

Es el conjunto de todas las funciones lo que le confiere una dimensión mimética a la imagen digital y ahora la industria pareciera que se dirige hacia allí. No sólo la visión es necesaria para la simulación, o la mimesis, sino que es necesario que el espectador interactúe con la imagen para que su experiencia cada vez sea, perceptualmente, más completa. La mimesis así, es lo que R. Callois (citado en Sarikartal. en Brea 2005 p. 107) considera como la cesión a la tentación del espacio, que nos compele a fundirnos con él perdiendo así nuestra unidad.

2.1 La mimesis perceptual. Lo háptico como función necesaria.

Que la vista y el tacto están unidos es una idea que se ha originado desde hace mucho tiempo. La constatación del mundo por los diferentes sentidos es concebida por todas las filosofías y por todas las disciplinas científicas. Sin embargo, la vista como sentido ha tenido también un lugar privilegiado no sólo en la forma en la que estamos en el mundo sino la forma en la que lo conocemos. Así la vista, el ver, se convierte en una epistemología, una epistemología un tanto incompleta, pero la base de la experiencia cognoscitiva. Así lo concibió Platón en su Caverna en donde el sentido de la vista es la herramienta para poder ver la luz y la verdad. Es cierto también que sólo a través de un penoso ascenso (con el cuerpo claro está), es posible salir de las tinieblas en el que se encuentran sólo el reflejo de las cosas. A la visión platónica se le incorpora la visión cartesiana que amplía las capacidades visuales e incorpora las táctiles, aunque el tocar por sí mismo no conlleva más que la confirmación de lo que se ve. Con la inmersión de todo el cuerpo dentro de ambiente virtuales, la percepción que se trata de alcanzar es el intento mimético más fuerte que se ha realizado en la historia, aunque existan manifestaciones que lo hayan hecho anteriormente, como las catedrales, la ópera o el diseño de jardines.

* El paréntesis es mío.

En la época anterior al creación de ambientes digitales virtuales envolventes, la arquitectura es la manifestación más cercana en interacción. Es necesaria la incorporación corporal completa para el consumo de la obra. Ningún sentido se queda fuera de la experiencia (en realidad, en ningún momento los sentidos se quedan fuera de la percepción, y sólo los casos que fisiológicamente lo impidan, los sentidos siempre componen la percepción) y tratar de marginar a alguno de ellos siempre resulta en una apuesta difícilmente lograda. Para Benjamin (citado en Sarikatal. p 105. en Brea. 2005), "Las tareas a las que se enfrenta el aparato humano de percepción en el momento de cambio histórico no se pueden resolver por medios ópticos, es decir, sólo a base de contemplación. Se las va controlando gradualmente por el hábito, bajo la dirección de la apropiación táctil"

Aquí la mimesis perceptual sería como la herramienta con la que contamos para aminorar el impacto de la realidad que además da paso a la simbolización que nos vuelve a situar en el mundo ya de una forma protegida. Ahora bien, si la mimesis es en cierta forma una herramienta de protección contra la realidad, ¿cómo puede ser que el ver, la acción que concreta la mimesis, pueda funcionar como una epistemología? Platón vuelve a resonar con fuerza y el reflejo parece engullir nuestras posibilidades de realizar una percepción directa de la realidad. Esto es porque como individuos sociales, siempre accedemos al mundo a través de una mediación culturalmente construida.. Pero al mismo tiempo pertenecemos al mundo, lo que permite encontrar en nosotros mismos un reducto fisiológico que nos proporciona una resistencia suficiente para no sumergirnos de lleno en la percepción negándonos la conciencia propia. (Buck Morss citado en Sarikatal. p 105. en Brea 2005). Las capacidades sinestésicas, como la de sentir con los ojos, son parte del sistema que hace conectar los perceptos, los estímulos, con la memoria y en base a esa conexión podemos conformar un lenguaje mimético.

Un lenguaje mimético contiene conciencia de reacciones físicas, cinéticas y psicológicas en relación al manejo signico de ellas, como gestos, movimientos, posturas, ademanes, etc. por lo que no se debe entender esta creación del lenguaje mimético como una vuelta a una crítica semiótica de la percepción. Hal Foster(citado en Sarikatal. p 111. en Brea. 2005) lo expresa claramente de esta forma: "... entender la mirada como siempre semiótica es domesticarla antes de tiempo" .

La mimesis nos protege porque crea una pantalla construida. La sensibilidad, como Benjamin lo propone, siempre nos conduce hacia fuera de nosotros mismos. Recuerdo que la mimesis la concibo como una percepción completa y no sólo una espejismo visual, aunque los espejismos tienen mucho de sinestesia. Pero retomando la idea de que llevamos un sustrato isomórfico biológico, es la mimesis la que "crea el vínculo visceral que conecta al que percibe con lo percibido" (Tausig citado en Sarikatal. p 107. en Brea. 2005), y es ese vínculo "visceral" el que nos revela que dentro de la ilusión de Gombrich, o el simulacro virtual de la imagen digital de Manovich hay un puente que nos permite unir la representación y lo representado. La posibilidad de ver el mundo de la imágenes, las imágenes del mundo y el mundo mismo.

2.2 La pantalla como individuo y la pantalla como imagen.

Al hablar de la pantalla como individuo, lo que trato de decir es que en la percepción espontánea, la pantalla es la manera de hacer patente la conciencia perceptual del individuo. Esto es que, cuando uno es conciente de ser el sujeto que mira, en ese momento se crea una escisión espacio-temporal del mundo en la que nuestra mirada proyecta una compleja relación de aspectos cinéticos, sinestésicos, emotivos, semióticos que dirigen nuestra atención hacia algunas cosas y no hacia otras. En la conciencia de saberse visionario hay una pérdida asumida, ya que al centrar la atención en un aspecto del mundo, lo demás se desvanece en una especie de desenfoque generado por la profundidad de campo. Manovich (2005) apunta que el precio que se paga por la conciencia de la visión es una especie de cárcel en la que el espectador debe quedarse quieto, debe inmovilizarse de la misma forma en que se inmovilizan los límites del percepto elegido como objeto de la visión. Los límites de nuestra atención son los que forman la pantalla. Como lo que percibimos ya nos es un todo cambiante fluido sino un extracción perceptual del mundo, podemos entonces crear la representación de ese tajo de mundo que hemos capturado, y que a su vez nos captura nuevamente la mirada. Ese corte es la pantalla. La pantalla que surge desde el sujeto que percibe es en realidad el ejercicio de una decisión de selección que es activa, porque se renueva constantemente; pero una vez que selecciona, debe detenerse para que entonces la imagen pueda surgir.

Un puro segmento recortado que define con claridad los bordes, irreversible e incorruptible; todo lo que le rodea lo hace desaparecer en la nada y queda sin nombre, mientras que todo lo que admite en su campo es promovido a la esencia, a la luz y a la visión (Barthes. c. en Manovich p. 156 2005).

El sujeto perceptor es el que crea la pantalla al seguir el impulso necesario de confirmar su existencia como sujeto. O como Lacan lo propone "el sujeto está determinado por << un objeto privilegiado, surgido de alguna separación primitiva, alguna automutilación inducida por el acceso mismo de los real>>" (Lacan citado en Sarikatal. p 108. en Brea. 2005) . Esta operación compleja que se lleva a cabo de manera continua durante toda nuestra vida la realiza el sentido de la vista, supuestamente. Las artes diópticas junto a la perspectiva monocular han hecho que la creación de la pantalla recayera predominantemente en el sentido de la vista; además, la idea de la representación de la realidad aislada por los lados de la pantalla se ha construido como una lámina delgada que reduce las interacciones de otros sentidos y otras operaciones significantes. Sin embargo como hemos ido planteando a lo largo de este ensayo, la vista por sí misma no es capaz de realizar esta acción. La mirada por sí sola no puede congelar el movimiento. Las fotografías de Marey y el cine son una pruebas de ello. Nuestra mirada no descompone el flujo espacio temporal en escenas delimitadas sin la confirmación corporal. Detener el movimiento es básicamente una operación cinética del cuerpo, por eso cuando vemos el cine o la

televisión debemos inmovilizarnos. Si pensamos en la visión natural como “un trenzado y un anidamiento de lo óptico y lo táctil” (Mitchell. p. 23 c. en Brea. 2005), las representaciones surgidas de esa visión estarán estructuradas bajo ese anidamiento. Por lo tanto, cuando hablo de la construcción de la pantalla asumo que se pone en marcha perceptualmente una serie de relaciones complejas entre sentidos, significantes, signos, pensamientos, emociones, capacidades, construcciones sociales e individuales. La omnivisión nos permite atacar un problema complejísimo reduciéndolo a escalas manejables y tangibles. Sin embargo no se debe olvidar que el reduccionismo puede reducir las posibilidades de entender si acaso algunas de estas maravillosas relaciones.

Creo que es eso lo que Lacan expone cuando dice que el sujeto, como punto de arranque de la mirada, se confunde con el espacio (Lacan citado en Sarikatal. p 108. en Brea. 2005) y como he dicho anteriormente, no es posible disolverse en el espacio sin estar conciente de la corporalidad. Así, la creación de la pantalla como origen de la representación es un acto de corporalidad de naturaleza diferente a la concepción del espacio geométrico. Sólo es posible la tactilidad de la mirada si en el acto de la representación está incluido de manera estructural, los elementos que sirvan de referencia para la disolución sin perder la conciencia de ser el que ve.

La mimesis perceptual es, entonces, ya no una búsqueda sino una consecuencia. La mirada y el cuerpo cortan un espacio-tiempo, con ese corte podemos generar signos. El corte en sí mismo ya es un signo. Ese corte se realiza a través de trasladar a una pantalla generada desde el sujeto, la percepción del mundo. Este corte debe ser coincidente, como un molde en positivo. En ese molde, en el que luego se vaciará la representación, ya funciona la complejidad del precepto, por lo que al vaciar la representación, ésta contendrá esa complejidad a manera de estructura. Siguiendo a Lacan de la mano de Sarikatal, el camuflaje como efecto de la mimesis perceptual, sitúa al sujeto dentro de la pantalla y no sólo como el sujeto que la construye. La mimesis perceptual es entonces, “insertarse en una función cuyo ejercicio le prende” (Lacan citado en Sarikatal. p 108. en Brea. 2005).

Cuando el sujeto es parte de la pantalla de la representación vive una paradoja, ya que por un lado se ha desvanecido en la función que le ha prendido, pero en su estado de mimesis sigue siendo un sujeto receptor porque su conciencia sigue funcionando como la base de la mimesis. Si decide cambiar de pantalla entonces dejará de mimetizarse, volverá a consolidarse como un ser que está en pos de una nueva percepción y tal vez de una nueva representación “<<el sujeto intenta acomodarse a esa mirada, se convierte en ese punto puntiforme, ese punto desvaneciente con el que el sujeto confunde su propio desfallecimiento>>” (Lacan citado en Sarikatal. p 108. en Brea. 2005).

Así, el sujeto mantiene una cordura de la realidad a partir de un ejercicio mimético de ella en el que por una parte se funde y por otra se separa a través de una confirmación conciente, a partir de la representación. Es entonces cuando la pantalla perceptual funciona como pantalla de representación, cuando la pantalla es una imagen. Antes de eso, el sujeto era parte de la pantalla porque no solo era un observador, sino que formaba parte de esa misma pantalla, se fundía perceptualmente con la realidad:

Sugiero que la oscilación de lo imaginario adquiere un nuevo carácter en este estadio de la mimesis prerracional. Aunque todavía no sea posible la formación de símbolos, se puede observar que lo imaginario se aleja del cuerpo pantalla en forma de desdoblamiento, para poder jugar entre los dos. Sólo después de este juego en división, el imaginario es capaz de aliarse con lo simbólico para formar una Gestalt del objeto por un lado, e identificar una imagen del ser por el otro. (Sarikatal. p 112. en Brea. 2005).

Foster recuerda que en este estadio, el sujeto funciona como una mancha antes que como una imagen, una mancha opaca que impide el paso de la luz y que oblitera el campo visual desde diferentes puntos.

Cuando una mirada se hace conciente, cuando a través de una percepción mimética se genera una afirmación del sujeto por medio de una representación, entonces surge la imagen pantalla. La pantalla así es la consolidación de la percepción del sujeto en donde esa percepción estructura la imagen pantalla de la misma forma en la que se encuentra estructurado el sujeto pantalla. De ahí que la mimesis perceptual sea una consecuencia. La imagen pantalla ya nos es la etapa mimética prerracional, la racionalidad ya está presente lo que permite la simbolización que se relaciona con la subvocalización y por lo tanto con el habla y el sonido, la iconización y sus grados que mantiene una relación estrecha con la abstracción del espacio y del tiempo, la indexación con sus niveles que se relaciona con el grado perseguido de tactilidad y cinestesia. Así, a partir de esta afirmación, la observación de una imagen, ya sea un cuadro, una fotografía o una imagen digital en la pantalla del ordenador, es aceptar la percepción mimética de otro, es un encuentro en el que uno cede ante la mirada del otro. Esto significa que el sujeto pantalla, se disuelve en la imagen pantalla de otro, aunque no sin oponer resistencia. La mimesis en su sentido aristotélico (lo mejor con lo más bello) es el señuelo para bajar nuestra mirada en pos de la del otro. Cuando aceptamos esa mirada, y eso quiere decir, aceptar mirar como el otro, la resistencia cede. El equilibrio vuelve a ser el que nos mantienen como sujetos concientes de nuestra mirada en este mundo lleno de afirmaciones de lo que es lo real:

Una vez que la pantalla se coloca en el punto adecuado, donde mejor se ve la imagen, el espectador puede retirarse a su antiguo lugar como sujeto de representación. La violenta batalla o el <<teatro de la crueldad>>, en términos de Antonin Artaud (1958), acaba de espectáculo aristotélico. Las dos partes, artista y espectador, deponen las armas en señal de paz. Sin embargo, la paz tiene un precio para las dos partes, ya que ninguna de ellas habrá logrado una victoria total. El objetivo real de sus deseos, o mejor dicho, <<lo real>> en sí, también se representa como algo que se sitúa tras <<la pantalla>>, -algo inasimilable en la representación, pero imaginable

más allá de ella-. La satisfacción puede consumarse como <<placer>> en base a un contrato establecido entre las dos partes, pero siempre con un sentimiento de ausencia. (Sarikatal. p 111. en Brea. 2005).

El mundo no se encuentra en las ilusiones ni en las simulaciones; nuestra percepción lo sabe, nuestro cuerpo lo sabe. Hay algo, o mucho, de ausencia en la imagen. La imagen pantalla nos protege de aquello que anhelamos. El mundo sólo se obtiene perteneciendo a él, y ninguna pantalla puede ofrecernos esa pertenencia. Si en el mito de Narciso existe un momento de pura desesperanza es cuando las manos y los brazos de Narciso recogen el agua, que en ese momento no es agua, ni espejo sino corporalidad fluida, tangible pero insostenible, inasible. Una pérdida sin fin, una imagen que devora a su imaginante, un desvanecimiento que certifica que la estructura de la pantalla está soldada con la ausencia.

FUENTES REFERENCIALES

AGUES DA CRUZ SILVA, Salif Diallo. *Do paradigma do ver ao do tocar. O devenir háptico na criação artística contemporânea*. Directores Francisco Berenguer Francés, Joaquim Antero Magalhães Ferreira. Tesis doctoral inédita. Universidad Politécnica de Valencia. Facultad de Bellas Artes 2015.

ALCALÁ, José Ramón. *La piel de la imagen. Ensayos sobre gráfica en la cultura digital*. Sendemá. Valencia 2011

FONTCUBERTA, Joan. *La cámara de Pandora. La fotografía después de la fotografía*. Gustavo Gili. Barcelona 2010.

HOYAS Frontera, Gema. *Percepción táctil e interactividad en la creación artística de realidades virtuales*. https://www.upv.es/intermedia/pages/laboratori/grup_investigacio/textos/docs/gema_hoyas_percepcion_tactil.PDF

MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Paidós. Barcelona 2005.

MARCHAN Fiz, Simón. *Las artes ante la cultura visual. Notas para una genealogía en la penumbra*. En BREA, J.L. Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización. Akal. Madrid 2005.

MITCHELL, W.J.T. *Mostrando el ver. Una crítica de la cultura visual*. En Estudios Visuales. n# 1. CENDEAC. Diciembre 2003. Disponible en: <http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num1/mitchell.pdf> Consulta el 29-04-2015.

MITCHELL, W.J.T. *No existen medios visuales*. En BREA, J.L. Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización. Akal. Madrid 2005.

PLATÓN, "La República", en Platón, *Diálogos*, Madrid, Gredos, 2011, p. 222, 514a

SARIKATAL Çetin. *Shock, mirada y mimesis. La posibilidad de un enfoque preformativo sobre la visibilidad*. En BREA, J.L. Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización. Akal. Madrid 2005.

Mata Piñeiro, Manuel.

Alumno del Máster en Arte Contemporáneo. Investigación y Creación de la Universidad de Vigo.

Hormigueo de gallina.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Respuesta, autonomía, calma, arte contemporáneo.

KEY WORDS

Autonomy, response, calm, contemporary art.

RESUMEN

Definición y contextualización de la llamada Respuesta Sensorial Meridiana Autónoma (RSMA), tanto en el marco del arte contemporáneo como en la ciber-cultura actual.

ABSTRACT

Definition and context of the so-called Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR), both contemporary art frame of reference and current cyberculture.

CONTENIDO

Una noche un amigo me envió un enlace diciendo que le echase un vistazo y que, si me notaba algo extraño, se lo hiciera saber. El susodicho enlace me dirigió a un vídeo de youtube donde, con calma, una mujer se contraponía a un fondo de lo más neutro. Hablaba en inglés, muy quedamente, como si estuviese a menos de un palmo de mí. "This is my jacket. It's made of paper. I love this jacket.", decía la mujer. Se limitaba a contornear el espacio, con movimientos tranquilos de sus manos, arqueando ligeramente los hombros, girando los brazos con suavidad. Entonces lo noté. Había algo en ese discurso, en la lentitud con que el papel se doblaba y desdoblaba, incluso en el acento de la mujer. Todo ello se me depositó en la nuca, también sobre el diafragma, y me sentí relajado, realmente cómodo. "¿Qué es esto?", dije a mi amigo, "¿Por qué me sucede esto? Me encanta". Él, como si hubiese dado con un igual, exclamó "¡Lo tienes! ¡Tú también lo tienes! ¡Es el ASMR!". Enseguida tecleé en Google esas cuatro letras. "ASMR, Autonomous Sensory Meridian Response". No era un término acuñado a partir de un estudio riguroso o, al menos, por una institución interesada. No, el término se había inaugurado en Facebook, a manos de Jennifer Allen que, sencillamente, quiso dar nombre a esa sensación que suscitaba, tanto a ella como al resto de integrantes del grupo "Autonomous Sensory Meridian Response Group", una curiosidad verdaderamente viva.

¿De dónde procede la constitución del término? Bueno, Allen trató de reflejar, de forma básica, las dos características esenciales del ASMR. Primero, la autonomía. Es decir, el hecho de que en cada individuo se desencadene y manifieste de distinta forma. Y Segundo, "Sensory Meridian Response" no es otra cosa que un intento de suavizar el concepto de orgasmo, tan extendido en cuanto a la definición más banal del fenómeno. Si uno realiza una búsqueda rápida para tratar de comprender el ASMR, se topará con el famoso término "orgasmo cerebral". No sorprende, claro, que una sensación capaz de desencadenarse con un sencillo vídeo de youtube haya atraído a su campo, y ampliamente, al versátil mundo del erotismo. Y quiero decir erotismo y no pornografía, pues los mentados vídeos son exclusivamente sutiles, ya que, de no serlo, de caer en la incitación sexual facilona característica de internet, supondrían un intento inútil de originar la Respuesta Autónoma. No obstante, incluso en los vídeos donde la única tarea a desarrollar es, por ejemplo, un masaje simulado del cuero cabelludo, se palpa ese erotismo, velado pero latente que, por suerte, sabe, en los mejores casos,

mantenerse a raya y no entorpecer. Esto, sin duda, se debe a que el ASMR lleva implícita una intimidad compenetrada, algo que fácilmente se corrompe, tratando de remendarse en un asunto sexual.

Pero, para hablar de ello, dejemos a un lado el aspecto más evidente, donde un sin fin de mujeres (extraña la falta de hombres en la creación de este tipo de vídeos) mueven lentamente sus bocas, susurrando, poniendo morritos. Centrémonos en lo que el RSMA en sí supone.

Lo más interesante a la hora de nutrirse de testimonios de individuos con Reacción Autónoma, es la dificultad que estos tienen para definir la sensación que les produce. Si ahora yo pido que se imagine un perro, sencillamente, todos sabemos en qué se basa el concepto de perro: cabeza, ladrido, rabo, cuatro patas. Por esclarecedor que resulte no deja de suponer una suerte de punto ciego, ya que yo puedo visualizar instantáneamente un gran danés de orejas caídas, tú un perro salchicha marrón muy simpático y aquel un galgo retirado. ¿Qué es, entonces, el RSMA? Uno te dirá que papel arrugándose, otro una caricia recorriendo el cabello, otro un largo susurro. Yo, sin ir más lejos, diría que una mano zarandeándose con gracia o, tal vez, el sonido de un spray de agua. La única acotación que se discierne es la de un discurso lento que, basado en ciertos impulsos íntimos y calmados, otorga al sujeto cierto tipo de hormigueo, cierta piel de gallina extendida pacíficamente en alguna parte de su cuerpo; tal vez sobre el diafragma, la nuca u oscilando en medio del cráneo.

Sería importante distinguir la respuesta meridiana del famoso “escalofrío”. Me refiero, claro, a cuando uno está escuchando, por ejemplo, cantar a Pavarotti o a María Callas, si es que la ópera es de su gusto y, en el momento álgido de un tema concreto, algo se incrementa en su interior, una intensidad lo suficientemente abrumadora para, en cierto modo, extasiar la mente y revolver los nervios. Es cierto que tanto el RSMA como el escalofrío comparten características, como la piel de gallina, pero no deben confundirse, pues los resultados a cada reacción son totalmente dispares. El escalofrío supone una excitación abrumadora, más en relación a la culminación, mientras que la reacción autónoma se basa en la imposición paulatina de una calma singular.

En definitiva, el escalofrío enciende el motor con viveza y el RSMA se limita a sostener cálidamente la maquinaria, a la inmersión del individuo en una bañera que poco a poco se va llenando en torno a uno.

Sabiendo, pues, lo que la Reacción Sensorial Meridiana Autónoma supone ¿Cómo debemos considerar dicha reacción en lo que a repercusiones en el mundo del arte se refiere? La difusión nace en youtube ¿Pero dónde termina? Si la ciber-cultura se ha inundado de seguidores, no sería de extrañar que el arte, en cierto modo, ya lo hubiera hecho. ¿No pudiera ser que Rothko buscara su característica fricción basándose en dicha reacción? ¿No es ese discurso lento lo que podríamos encontrar en su capilla? ¿Qué encontraba tan interesante Klein en su azul? Cuando él mismo dice “Al principio no hay nada, luego hay un profundo vacío y después de eso una profundidad azul”, ¿No guarda esa irrupción sutil una importante semejanza con el tan cotizado susurro RSMA? ¿Y esos vídeos donde Marina Abramovic se limita a permanecer inmóvil o a acercar unas manos exageradamente ralentizadas a cierto objeto? ¿No se sustentan en la misma premisa? Por su puesto, estas son sólo suposiciones, y fácilmente podría decirse que estos autores, como muchos otros, no tendrían por qué haber poseído dicha capacidad de reacción ante unos u otros impulsos, que Lou Reed sencillamente se bebía esa coca-cola para Andy Warhol porque sí, pero, contestaré, hasta hace unas décadas la sinestesia no era más que un mito del que los escépticos se mofaban y, hoy, habiendo afilado más los métodos de medición y constatación, sabemos que es un hecho. Así, con preguntarle a un amigo si, por ejemplo, relaciona los días de la semana con colores o si, tal vez, le sabe la boca a algo particular cuando escucha ciertos nombres, afirmamos sin duda alguna “¡Lo hace! ¡Tiene sinestesia!”. Quiero apoyarme en esto para señalar que, hoy por hoy, las obras de arte basadas en la sinestesia no abundan, sino que desbordan. Por lo que me parece más que coherente considerar la posibilidad de que exista, y haya existido, una rama sensorial basada en las premisas aquí expuestas. Diré que ya empiezo a escuchar cosas como “Cuándo te cortan el pelo, ¿no notas nada?”.

Cabe preguntarse cuál es, hoy por hoy, la reacción de esta “respuesta inducida” en el arte contemporáneo. Bien, en 2011 se presentó “The Sleeping Beauty”, considerada la primera película estéticamente basada en la Respuesta Autónoma y, tal vez, la consolidación de un discurso que, de un tiempo a esta parte, pedía a gritos algo decentemente elaborado, en lugar de otro vídeo-blog. Lo ejemplar de la cinta, escrita y dirigida por Julia Leigh y protagonizada por Emily Browning, no es su argumento, sino la larga lista de detonantes que se encuentran en ella. Desde unas gárgaras al zumbador persistir de los neones; de la relajada respiración de la muchacha al sonido de un cepillo que se restriega sobre los adoquines. Todo ello sustentado, claro, con el silencio, un continuado y largo silencio que proporciona la materia prima necesaria para desembocar en la deseada reacción. Si uno busca “Sleeping beauty” en Google, la primera página que se encuentra, con respecto al ASMR, es suficientemente esclarecedora. Comienza con un comentario del administrador de la página y declarado fan de la susodicha estética, que de inmediato anuncia “Hello, this is the first Movie ASMR on youtube EVER! I hope you enjoy it just as I did” y finaliza con “Sorry for the sexual content in some scenes of this movie”. Lo que trato de ejemplificar con esto es que, como indicaba párrafos atrás, el contenido sexual se filtra inevitablemente en la intimidad del discurso pero, al hacerlo, disminuye la eficacia del mismo, y en consecuencia a esta ineficacia la comunidad ASMR trata de evitar el contagio de las partes. Podría decirse que, el hecho de querer incluir el tono erótico en la mezcla, acerca la sensación más al polo del “escalofrío”, pues propone una incitación, un deseo que, como cualquier deseo, no trata sino de ascender a una cumbre concreta, a una consumación. Y ahí está el error, pues la Respuesta Autónoma no se basa, repito, en una ascensión gradual que finaliza en lo alto, sino en una inmersión progresiva que trata de establecer una suerte de estabilidad.



Fotograma de “Sleeping Beauty”, 2011.

Atendiendo a lo dado, quise dar con un autor contemporáneo que experimentase la Reacción Autónoma y que, además, su soporte no fuese el vídeo. Di con Ventura Pérez Suárez, que centra el grueso de su obra en el campo de la escultura y la instalación y siente, en lo que a RSMA se refiere, una extraña predilección por el sonido del papel al arrugarse. Edifica pequeñas arquitecturas que no han sido concebidas para habitar, sino para su tránsito. Sus edificios constan de una estructura sencilla, definida por prismas cuadrangulares de ángulos rectos, complementados con sencillas escaleras. Es interesante, le dije, que la escala sea tan pequeña, porque tienes que recorrerlo con la mirada, y la mirada sabe imponer sus ritmos. Lo has entendido, contestó. Atendiendo a que todas las piezas estaban elaboradas con escayola, le pregunté el por qué de la elección de dicho material. Quiero que sea “puro” ¿Me entiendes?, contestó, Quiero que sea igual en las tripas que en la superficie. Lo que quieres es que no esconda nada, dije, porque la intimidad exige transparencia y sin transparencia no hay verdadera calma. Tus edificios no tienen recovecos, no son un lugar que guarde nada, sólo una plataforma de paso, ese murmullo que invita pero no ofrece más que murmullo ¿No?. Pues sí, contestó, lo has entendido bien. Le pregunté si creía que el hecho de experimentar la Reacción Autónoma ejercía algún tipo de influencia en su trabajo. No lo había pensado nunca, dijo, pero creo que sí. Es interesante, a mi parecer, la relación que existe entre los mentados vídeos de youtube, donde uno debe completar mentalmente lo propuesto por el, digamos, “narrador implicado”, y las esculturas de Ventura, donde interiormente ha de delinearse, sin riesgo, lo acotado previamente. Sea como fuere, la clave de la atracción radica en la sinceridad del contenido.



#Figura 11. Fotografía cedida por Ventura Pérez Suárez. Serie 2015.

Así pues, la repercusión del RSMA tal vez sea la proposición de ligeras inmersiones, sutilezas naturalmente incompletas que sirvan de detonantes a la delicada intrusión de una intimidad en otra, a cierto hormigueo de gallina que, parece, comienza a salir a flote. El discurso RSMA es, también, un innegable acercamiento al público, un tratamiento de tú a tú que quizá el espectador hecha en falta en los objetos ideados con carácter cada vez más hermético. ¿Supone la creciente demanda de dispositivos que disparen la reacción autónoma, por lo tanto, una demanda implícita de un arte más implicado no sólo en la intimidad del autor, sino también en la del observante? ¿Es este un campo de estudio consecuente con las necesidades actuales? ¿Habremos pasado por alto, tanto un polo como otro, una sensación tan común por creerla demasiado leve y personal? “The artist is present”, nos dijo Abramovic, y el RSMA rebate con exigencia: Yes, the artist is present ¡But me too!

FUENTES REFERENCIALES

- Dyaz, Antonio: *Una droga llamada ASMR*, 2012 [<http://www.yorokobu.es/una-droga-llamada-asmr>]. [04/5/2015].
- Alcubierre, David: *Diccionario: ASMR*, 2013 [<http://blog.skolti.com/asmr>]. [05/5/2015].
- Hematocrítico: *ASMR: El gustirrinín elusivo*, 2014 [http://www.eldiario.es/mientras-tanto-en-internet/ASMR-gustirrinin-elusivo_6_314678590.htm]. [05/5/2015].

Mateo Hidalgo, Javier.

Investigador, Universidad Autónoma de Madrid, Departamento de Didáctica y Teoría de la educación.

De la idea a la imagen: los procesos de creación cinematográfica en la España de las Vanguardias.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Vanguardia, cine español, procesos, experimental, creación.

KEY WORDS

Avant-garde, Spanish cinema, processes, experimental, creation.

RESUMEN

La influencia de los movimientos de vanguardia europeos en España supuso una ruptura del canon artístico establecido, siendo a día de hoy una de las épocas más fructíferas de nuestra cultura. Este periodo comprende entre 1910 y 1936, año del inicio de la Guerra Civil Española, tras la cual quedaría truncada dicha etapa. En la actualidad resulta de gran interés conocer cómo tuvieron lugar estas innovadoras propuestas que no sólo permitieron el desarrollo artístico en España, sino que fueron determinantes, en gran parte, para el del resto de Europa.

La invención del cinematógrafo por los hermanos Lumière en 1895 pronto provocó la aparición de creadores que se preocuparan por el llamado nuevo arte, utilizándolo como medio de experimentación. El movimiento surrealista tuvo una gran aceptación por parte de artistas españoles, siendo el más representativo el caso de Luis Buñuel y Salvador Dalí. Pero el cine no sólo tuvo un uso experimental: José Val del Omar encontró en el séptimo arte una herramienta científica, utilizándola con un valor didáctico durante su labor en las Misiones Pedagógicas, así como tratando de patentar invenciones que ayudasen en su desarrollo tecnológico. Ramón Gómez de la Serna supo valerse del cine para ampliar su particular mundo literario. Otros, como Lorca o Ernesto Giménez Caballero, simplemente trabajaron en torno a él o lo propiciaron. Todos ellos produjeron obras únicas en el ámbito cinematográfico que, a lo largo de la historia del arte, llegó a representar la "obra de arte total", capaz de unir el resto de disciplinas: la música, la pintura, la escenografía, el teatro o la literatura. Esta comunicación pretende mostrar la relación existente entre lo real y lo virtual en este período, planteando la importancia de los procesos de creación cinematográfica llevados a cabo desde la concepción de la idea a su materialización.

ABSTRACT

In Spain, the influence of European avant-garde movements produced a break of the artistic canon established, being nowadays considered as one of the most fruitful periods of our culture. This period, comprised between 1910 and 1936, the starting year of the Spanish Civil War, after which this period would be stopped. Currently, to know how these innovative proposals had place is highly relevant. These proposals allowed the artistic development in Spain and becoming crucial for this country, as well as for the rest of Europe.

In 1895, the cinema's invention by the Lumière brothers caused the appearance of creators who cared about this new kind of art, using it as an experimentation media. The surrealist movement had a great acceptance by Spanish artists, being the most representative case Luis Buñuel and Salvador Dalí. But cinema not only had an experimental use: José Val del Omar used it as a scientific tool, using it with an educational value during his work at the Educational Missions, as well as trying to patent inventions that would help in its technological development. Ramón Gómez de la Serna knew how to

make use of cinema to expand his personal literary world. Others, like Federico García Lorca or Ernesto Giménez Caballero, just worked around it or even encouraging it. All of them made unique artworks at the film industry that, throughout art history, represented the "total artwork" that was able to collect the rest of disciplines: music, painting, scenery, theatre or literature. This communication tries to show the existing relationship between the concepts of the real and the virtual in this period, suggesting the importance of the cinematographic creation processes performed from the idea's conception to its realization.

CONTENIDO

1. Recepción del cine de vanguardia en España.

En sus inicios, el cinematógrafo fue entendido como un espectáculo comercial antes que como un arte. Hubo que esperar a los años veinte del pasado siglo, cuando los artistas de vanguardia europeos decidieron emplear la herramienta cinematográfica como vehículo con el que realizar experimentos artísticos, para hablar de un cine de autor. Surrealistas como Man Ray, expresionistas como Ruttmann, soviéticos como Vertov, realizaron obras únicas que propiciaron el desarrollo de la vanguardia cinematográfica¹.

La figura de Gómez de la Serna resultaría determinante para la introducción del cine en el panorama intelectual español, influyendo de forma evidente en la "Generación del 27", donde dicho invento encontró su lugar. El interés que suscitó en poetas como Lorca, Salinas, Aleixandre o Alberti se hace patente en sus obras².

2. Ernesto Giménez Caballero: "Noticiero del Cine-Club" y "Esencia de Verbena".

La figura de Caballero fue fundamental para la cohesión entre los conceptos "cine de vanguardia" e "intelectualidad española". No sólo creó el "Cine-Club", posibilitando el acceso al cine considerado como artístico, alejado del meramente comercial -promovido por las salas de cine habituales-, sino también la revista *La gaceta Literaria*, primer medio donde se habló de cine de vanguardia, siendo de gran influencia en futuros cineastas³.

En 1930, produce el documental mudo "Noticiero del Cine-Club". En él figuran diferentes personalidades del mundo de la cultura. Destaca el interés por mostrar imágenes rompedoras, como la realización del siguiente juego literario-visual: Con el intertítulo, la "Marcha ascendente de un político: Pedro Sainz Rodríguez", se presenta al personaje citado caminando en vertical, mediante un trucaje de colocación de cámara; u otra imagen: "Deformaciones, níquel. Paisaje manchego sobre faro de auto", en la que se observa el primer plano de un faro de automóvil y, reflejado sobre éste, el camino por el que transcurre el auto. Estos recursos están presentes en el cine planteado por la "Nueva objetividad", caracterizada por captar imágenes insólitas. La filmación de suburbios y fábricas nos remite al interés del futurismo por mostrar el poder del progreso, reflejado en máquinas y construcciones modernas. También puede asociarse esta corriente con la forma de rodar este noticiero, mediante imágenes dinámicas y trepidantes. Los retratados demuestran, con su actitud lúdica, que la fuente esencial de la vanguardia reside en el juego: Los jóvenes escritores, en un tejado, meditando sobre la crisis de inspiración; la interpretación de Alberti como pájaro. Por último, la relación de elementos escultóricos arcaicos con el arte moderno, simbolizando la recuperación y resignificación del arte tradicional por los nuevos artistas: el intertítulo "Hércules picassiano de la catedral de Ávila", o la filmación de una aldaba con forma de mano tallada.

Ese mismo año, Caballero realiza otro documental, éste sonoro: "Esencia de verbena". En él participará Gómez de la Serna como narrador y figurante, haciendo de sí mismo y utilizando su vis cómica. La obra refleja el costumbrismo madrileño durante las celebraciones de la Virgen de la Paloma. El montaje utiliza asociaciones de tipo poético entre texto narrado, música e imágenes. La inclusión de Gómez de la Serna en el proyecto resulta clave para comprender la introducción de la vanguardia literaria dentro del cine -vanguardia inventada por de la Serna-. También se aprecia cierta influencia en las películas visionadas durante esta etapa del "Cine-Club". Otro apoyo de carácter cultural se encuentra en la muestra de obras pictóricas de vanguardia de Picasso, Maruja Mallo o Picabia, con el fin de ilustrar sus diferentes escenas documentales⁴.

1 Oms, Marcel: "Cine de vanguardia". En *El cine*. Javier de Aramburu (dir.). Buru Lan, San Sebastián, 1973, pp. 1-96.

2 Sánchez-Biosca, V.: "El cine y su imaginario en la vanguardia". En *Vanguardia en España. Arte y literatura*. Javier Pérez Bazo (ed.). Cric & Ophrys, Université de Toulouse-Le Mirail, Toulouse, 1998, p. 401.

3 *ibíd.*, p. 404.

4 Monasterio Baldor, A.: "Abandonar el XIX: Vanguardias e imaginarios tradicionales a partir de Esencia de verbena (1930) de Giménez Caballero". En *Hesperia. Anuario de filología hispánica*, 2008, vol. nº 11, pp. 21-43.

3. Ramón Gómez de la Serna y Feliciano M. Vítóres: "El orador o la mano".

En 1928, el empresario Vítóres produce una pieza audiovisual de 4 minutos que volverá a tener como protagonista a Gómez de la Serna. Se trata de una pequeña *performance* interpretada por el escritor, afamado por la puesta en escena de sus discursos. En ellas solía disfrazarse, o escoger escenarios utilizando, a su vez, recursos sorprendentes. En el caso de esta película, "El orador o la mano", se vale de recursos como la emulación de cacareos o el uso de artilugios como una mano gigante o un monóculo sin cristal. El film homenajea a Ramón, registrando una de sus actuaciones en vivo. Destacan dos elementos: la gestualización y la voz del protagonista. El sonido se convierte en un factor relevante, encontrándose el cine mudo aún vigente. Vítóres fue el gran pionero en la producción del cine sonoro español. De él se conoce el registro audiovisual de un discurso del marqués de Estella (1928) y la producción del primer film sonoro español, "El misterio de la puerta del sol" (1929).⁵ "El orador o la mano" viene a ser otro intento por mostrar la vanguardia, subrayando la figura del mayor de sus promotores intelectuales.

4. Las vanguardias europeas en Nemesio Sobrevila.

En 1929, el cineasta "maldito" Sobrevila realiza una película atípica dentro de las producciones habituales, donde conjuga una historia convencional con otra donde el pensamiento del protagonista, Kamus, recuerda los planteamientos europeos de vanguardia. Su nombre remite a la procedencia extranjera de sus ideas, es un extraño inventor que pretende, con sus experimentos, captar la realidad tal y como es, por medio del registro cinematográfico y sin mediación humana. Así, llega a proyectar una película realizada mediante este método, donde se identifica el estilo de filmación de algunos realizadores a los que se alude en el film, como el caso del "cine ojo" o las películas abstractas alemanas. No obstante, esta creación de Sobrevila tiene un trasfondo irónico. La burla escondida tras la formulación de estos preceptos artísticos está en que este método de filmación científica, más que sacar a la luz una realidad oculta al ser humano, provoca una serie de malentendidos que anulan la tesis del sistema patentado por Kamus⁶.

Existen otras películas dentro de la filmografía de su autor donde se evocan las vanguardias europeas: su anterior film, "Al Hollywood madrileño" (1927), presentaba dos episodios de inspiración vanguardista, uno cubista y otro futurista. Fue realizada con gran meticulosidad, utilizando maquetas, decorados y personajes caracterizados con las estéticas vanguardistas referidas.

5. El surrealismo cinematográfico de Luis Buñuel.

De entre los cineastas españoles del siglo XX, Buñuel fue quien logró mayor prestigio a nivel internacional. Durante su juventud se formó en Francia, accediendo al cine experimental; tomó parte en el surrealismo, publicó en *Cahiers d'Art* y colaboró con cineastas como Epstein o Feyder. Llegó a afirmar que, por aquella época, era el único español -que se había marchado de España- con nociones de cine.

En 1926, surge su primera oportunidad cinematográfica: la Junta Magna del Centenario de Zaragoza le propone realizar una película sobre Goya, por el centenario de su muerte. Para ello, pide asesoría a la hermana de Epstein o a Valle-Inclán e incluso viaja a Fuendetodos⁷. Busca inspiración en biografías escritas por autores españoles y franceses. Finalmente, escoge un Goya romántico y apasionado, obsesionado con la Duquesa de Alba. Esta decisión no agradó a la Junta y el proyecto quedó truncado, aduciendo razones económicas. En 1937, durante su etapa americana, intentó vender a *Paramount* una nueva versión, titulada "La Duquesa de Alba y Goya".

En 1927 llega una segunda oportunidad, al proponerle a Gómez de la Serna la realización de una película. Consistía en utilizar ocho cuentos del escritor empleando como nexo la presentación, documental, de las distintas etapas de formación de un periódico⁸. Así, la vanguardia literaria se entrelazaba con la cinematográfica. Ambos se complementaban intelectualmente, por lo que dicha colaboración habría dado grandes resultados.

Durante seis meses, de la Serna buscó noticias en periódicos tratando de elaborar una historia. Algunas de ellas pasaron a la posteridad por su importancia; otras, anecdóticas, encajaban con las elaboradas por el autor: el secuestro del hijo de Lindbergh, el disparo de las cifras de natalidad o el bombero pirómano de Tours. La película llevaría por título definitivo "Caprichos". Buñuel esperó que el escritor le enviase el guión durante largo tiempo⁹. Finalmente, ante la ausencia de una respuesta, dio por zanjado el asunto para preparar su ópera prima: "Un chien andalou". En 1930, Ramón publicaría el guión fallido, "El mundo por diez céntimos" -el precio de un diario-, en *Revue du Cinéma*.

5 Caparrós Lera, J.: *Memorias de dos pioneros: Francisco Elías y Fructuós Gelabert*. Centro de Investigaciones Literarias Españolas e Hispanoamericanas, Barcelona, 1992, p. 26.).

6 Sánchez-Biosca, V: Op cit., pp. 409-410.

7 Buñuel, L.: *La Duquesa de Alba y Goya: Guión y sinopsis cinematográfica*. Instituto de Estudios Turolenses. Colección Luis Buñuel. Teruel, 1992.

8 *ibíd.*, p. 102.

9 Sánchez Vidal, A.: *Luis Buñuel. Obra literaria*. Heraldo de Aragón, Zaragoza, 1982, p. 21.

"Un chien andalou" nace durante una estancia de Buñuel en casa de Dalí, en Figueras. Buñuel le confiesa haber tenido un sueño en el que una nube cortaba la luna y una cuchilla de afeitar hendía un ojo. Dalí responde con otro donde aparece una mano llena de hormigas y le propone aprovechar estas experiencias oníricas realizando una película¹⁰. Allí redactan el guión, rigiéndose por los dictámenes de la irracionalidad¹¹. Durante el proceso de escritura existió una perfecta simbiosis entre ambos¹².

Tras la elaboración del guión, Buñuel viajó a París para ponerse en contacto con los intérpretes, el operador y los estudios de Billancourt para filmar la película, cuyo rodaje duró unos quince días¹³. Dados sus conocimientos técnicos, centró su labor en dirigir al cameraman, mientras que dio instrucciones vagas a los intérpretes, provocando que no supieran qué hacer. Dalí apareció en escena poco antes de finalizar el rodaje, aportando pequeños detalles a la puesta en escena. Dalí se limitó a colocar peces en los ojos de los asnos disecados, figurar disfrazado de marista o corriendo con la novia de Buñuel al fondo de otra de las escenas¹⁴.

El film iba a llamarse "El marista en la ballesta" -según el título de un caligrama de Pepín Bello-¹⁵, barajándose otro: "Es peligroso asomarse al interior", invirtiendo el sentido del aviso que figuraba en las ventanillas de los trenes franceses.

Buñuel veía imposible realizar películas comerciales tras el éxito de "Un chien andalou". No obstante, carecía de financiación para emprender otro proyecto, aunque tomó nota de algunas ideas para posibles *gags*. Relató a Dalí estas escenas, quedando entusiasmado.

En París, Buñuel conoció a los Vizcondes de Noailles, quienes reconocieron ser admiradores de su película, proponiendo sufragarle un nuevo proyecto¹⁶. A su regreso, Buñuel inició con Dalí un nuevo guión, pero pronto descubrió que la sintonía había desaparecido, decidiendo concluir la escritura solo, en la finca de los Noailles¹⁷. Dalí mantuvo la comunicación por carta, enviándole ideas. Algunas de ellas fueron finalmente incluidas¹⁸.

6. Lorca y el cine: "Viaje a la luna".

Entre 1929 y 1930, Lorca escribió un guión para una película que nunca llegó a realizar, "Viaje a la luna". Constituido por 17 secuencias descritas escuetamente, resulta evidente la influencia de "Un chien andalou"¹⁹.

A pesar de que el guión carece del rigor técnico necesario, pues el autor desconocía el lenguaje cinematográfico, su escritura incluye algunos elementos que recuerdan recursos fílmicos: exposiciones, fundidos entre imágenes, *travellings* o variaciones de tiempo, aprendidas de forma autodidacta como espectador.

Tras ser escrito en día y medio, Lorca lo entrega al pintor y cineasta de vanguardia Emilio Armero, queriendo llevarlo a la pantalla, misión que Armero intentó cumplir tras la muerte del poeta, como homenaje póstumo²⁰. La influencia de Dalí y Buñuel en Lorca provocó no sólo la modificación de su lenguaje literario hacia una poética surrealista tras su viaje a Nueva York, sino que además le hizo probar suerte en su única incursión cinematográfica.

7. Poesía y técnica en José Val del Omar.

Además de los casos referidos, existieron otras alternativas donde encontraron cabida realizaciones insólitas y difícilmente catalogables. Destaca la labor experimental del "cinemista" Val del Omar. En sus piezas audiovisuales, se distinguen dos etapas. Una, donde destina sus conocimientos cinematográficos con un fin pedagógico, filmando los lugares por los que transitó con las "Misiones Pedagógicas"²¹, o realizando diversas proyecciones para los habitantes de dichos lugares. Otra, dirigiendo su trabajo hacia la creación de un mundo único por el que fue reconocido como uno de los cineastas más originales en la España del s. XX.

10 Buñuel, L.: Op cit., pp. 102-103.

11 Buñuel, L.: Op cit., p. 103.)

12 *ibíd.*, p. 103.

13 Buñuel, L.: Op cit., p. 103.

14 Buñuel, L.: Op cit., p.103.

15 Sánchez Vidal, A.: *Luis Buñuel*. Cátedra, Madrid, 2004, p. 131.

16 Buñuel, L.: Op cit., p.112.

17 *ibíd.*, p.213.

18 *ibíd.*, p.113.

19 Así, por ejemplo, la Nº 14 dice así: "un gran plano de un ojo sobre una doble exposición de peces, que se disuelve sobre lo siguiente"; la Nº 18: "De los gusanos de seda sale una gran cabeza muerta, y de la cabeza un cielo con luna". En la 19: "La luna se corta y aparece un dibujo de una cabeza que vomita y abre y cierra los ojos...". En la 70: "La muchacha se defiende del muchacho y éste, con gran furia, le da otro beso profundo y pone los dedos pulgares sobre los ojos, como para hundirlos en ellos". (En: Sánchez Vidal, A.: *Buñuel, Lorca, Dalí...*; Op. cit., p. 290.)

20 Bonet, E./Palacio, M.: "Vanguardia histórica". En *Práctica fílmica y vanguardia artística en España. The Avant-Garde Film in Spain 1925-1981*. Eugeni Bonet y Manuel Palacio (coord.). Universidad Complutense, Madrid, 1983, p. 15.

21 Sáenz de Buruaga, G.: *Val del Omar y las Misiones Pedagógicas*. Residencia de Estudiantes, Madrid, 2003.

En 1931, se crea en España el "Patronato de Misiones Pedagógicas". Su función era llevar la cultura a pueblos donde resultaba inaccesible, formando a sus habitantes mediante diversas actividades. Val del Omar estaba al cargo del grupo de filmación y proyecciones, realizando más de 50 documentales y miles de fotografías²².

En 1935 filma "Vibración de Granada", anticipando los rasgos de su obra madura²³. Dotó a su película de tintes verdes que uniformasen las imágenes, sonorizándolas mediante discos. Estos elementos y otros figurarán en su película posterior "Aguaespejo granadino"; intertítulos manuscritos con frases poéticas unidas a imágenes con que hilvanar un discurso subjetivo, regido por una irracionalidad lírica: unas primeras imágenes de la antigua fortaleza árabe (elementos ornamentales, poniendo especial énfasis en las fuentes y en el movimiento del agua); después, fuera del palacio, en la ciudad granadina, rostros expresivos de personas humildes, junto con escenas de trabajadores y niños.

Lejos de representar un documental convencional, Val del Omar se sitúa más bien dentro del videoarte aunque este concepto todavía no existiese. Lo que interesaba al autor era hipnotizar al espectador, sumergirle en su universo, convertir el cine en una herramienta aún más poderosa, reinventándolo: buscar su tridimensionalidad mediante un "desbordamiento panorámico de la imagen", persiguiendo un cine táctil, conjunto a un sonido envolvente mediante su sistema "Diáfono". Todos estos elementos (aunados bajo las siglas PLAT, "Picto-Lumínica-Audio-Táctil") convertirían sus piezas en auténticas instalaciones.

Su proceso creador, basado fundamentalmente en el montaje, le llevó toda la vida²⁴: la selección de imágenes filmadas a lo largo de los años y su manipulación, variando su velocidad, deteniendo sus fotogramas o utilizando lentes deformantes. Respecto al elemento sonoro, jugó incluyendo fragmentos de los cuales se desconocía su procedencia, creando incertidumbre, deformando el sonido original; introducía música culta de autores como Falla, o cante flamenco popular con textos de Lorca, aunando todos los elementos con un texto poético que leía una voz profunda.

8. Conclusiones

- España, como otros países, utilizó el cine como herramienta para crear obras de vanguardia. Sus resultados fueron menos ricos, aunque igualmente interesantes.
- Algunos intelectuales españoles se interesaron por el cine realizando películas, pero también hablando sobre él dentro de sus propios ámbitos.
- La unión entre diferentes disciplinas artísticas resultó determinante para un enriquecimiento de los proyectos de vanguardia en torno al cine en España.
- En España existieron, además de los ejemplos de cine de vanguardia conocidos, otros igualmente relevantes que obtuvieron menor repercusión social. Actualmente, se están recuperando para su estudio.
- De las obras cinematográficas españolas de vanguardia, importa analizar tanto su resultado final como su proceso de creación. Aunque algunos proyectos no se concluyeron, resulta interesante conocerlos para completar las biografías de sus autores.

22 Esteban, C.: *Ojalá, Val del Omar*. Documental. Civic producciones, España, 1994.

23 Gubern, R.: *Val del Omar, cinemista*. Los libros de la estrella, Granada, 2004, p.30.

24 *ibíd.*, pp.47-93.

FUENTES REFERENCIALES.

Buñuel, L.: *La Duquesa de Alba y Goya: Guión y sinopsis cinematográfica*. Instituto de Estudios Turolenses. Colección Luis Buñuel, Teruel, 1992.

Bonet, E./Palacio, M.: "Vanguardia histórica". En *Práctica filmica y vanguardia artística en España. The Avant-Garde Film in Spain 1925-1981*. Eugeni Bonet y Manuel Palacio (coord.). Universidad Complutense, Madrid, 1983.

Caparrós Lera, J.: *Memorias de dos pioneros : Francisco Elías y Fructuós Gelabert*. Centro de Investigaciones Literarias Españolas e Hispanoamericanas, Barcelona, 1992.

Esteban, C.: *Ojalá, Val del Omar*. Civic producciones, España, 1994.

Gubern, R.: *Val del Omar, cinemista*. Los libros de la estrella, Granada, 2004.

Monasterio Baldor, A.: "Abandonar el XIX: Vanguardias e imaginarios tradicionales a partir de Esencia de verbena (1930) de Giménez Caballero". En *Hesperia. Anuario de filología hispánica*, 2008, vol. nº 11, pp. 21-43.

Oms, Marcel: "Cine de vanguardia". En *El cine*. Javier de Aramburu (dir.). Buru Lan, San Sebastián, 1973.

Sáenz de Buruaga, G.: *Val del Omar y las Misiones Pedagógicas*. Residencia de Estudiantes, Madrid, 2003.

Sánchez-Biosca, V.: "El cine y su imaginario en la vanguardia". En *Vanguardia en España. Arte y literatura*. Javier Pérez Bazo (ed.). Cric & Ophrys, Université de Toulouse-Le Mirail, Toulouse, 1998, pp. 399-411.

Sánchez Vidal, A.: *Buñuel, Lorca, Dalí : el enigma sin fin*. Booket, Barcelona, 2004, p.247.

Sánchez Vidal, A.: *Luis Buñuel*. Cátedra, Madrid, 2004,

Sánchez Vidal, A.: *Luis Buñuel. Obra literaria*. Heraldo de Aragón, Zaragoza, 1982.

Meléndez Cardona, Ronald F.

Doctorando de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València (España).

Profesor del Departamento de Artes Visuales de la Facultad de Artes de la Pontificia Universidad Javeriana (Colombia).

Tortosa Cuesta, Rubén

Profesor y Subdirector de Investigación del Dpto. de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València.

Estados espacio-materiales de la gráfica digital.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

gráfica digital, espacialidad, materialidad, expresión visual, real-virtual.

KEY WORDS

digital graphic art, spatiality, materiality, visual expression, real-virtual.

RESUMEN

Considerando la naturaleza física y virtual que presenta el medio digital como entorno de producción, puede pensarse que la espacialidad que produce contiene necesariamente elementos que se encuentran dentro de esa dualidad. De esta manera, se presume que lo digital puede constituirse expresivamente dentro de una transversalidad espacial que determina distintos estados de existencia. Dado que esta hipótesis constituye parte de las reflexiones preliminares que se producen dentro de un proyecto de investigación, en el que se busca generar un entendimiento de las particularidades expresivas de la gráfica digital desde las teorías de los videojuegos y la influencia de los videojuegos en el arte, se parte aquí de la identificación que Jesper Juul hace de los tipos de espacio que involucran los videojuegos (espacio del jugador, espacio de la pantalla y espacio 3D) asociándolos a las cualidades expresivas que Wassily Kandinsky elabora teóricamente en torno a la dimensionalidad del punto, la línea y el plano. A través de esta vinculación conceptual, se definen tres estados espaciales (sólido o pasivo, lumínico o transitorio, fluido o activo) sobre los que se genera el entorno productivo de la creación gráfica digital y sobre los que se elabora un entendimiento de las posibles implicaciones expresivas que pueda tener como medio. Se establece que la naturaleza dual del medio digital, como entorno de expresión, fluctúa entre las condiciones físicas y virtuales que presenta, aunque, fundamentalmente, con tendencia hacia una inmaterialidad progresiva dentro de otros estados. De esta manera se concluye que la gráfica digital encuentra en la pantalla virtual nuevas condiciones espaciales de producción pero su materialización como objeto artístico puede producirse físicamente sin perder su condición como medio.

ABSTRACT

The digital medium seen as a production environment has a nature that is both physical and virtual. One can think that the spatiality produced must contain elements found in this duality. This leads to the assumption that the digital domain can be expressively instantiated within a spatial transversality that determines various states of existence. This hypothesis constitutes part of the considerations made in a research project that tries to find an understanding of the expressive peculiarities of digital graphics from the point of view of videogame theory and the influence of videogames in art. One starts here from the identification that Jesper Juul makes of the space types involved in video games (player space, screen space, and 3D space) associating them to the expressive qualities that Wassily Kandinsky devices around the dimensionality of point, line and surface. Through a conceptual linkage three spatial spaces are defined (solid or passive, luminous or transient, and fluid or active). Around these spaces one generates a creative space of the digital graphic creation and an

understanding of the possible expressive implications it may have as a medium. It is established that the dual nature of the digital medium, as an expression environment, fluctuates between the physical and virtual conditions it presents although fundamentally with a tendency towards a progressive immateriality within other states. Thus one concludes that the digital graphic creation finds in the virtual screen new spatial production conditions but its instantiation as an artistic object can be realized physically without losing its media character.

CONTENIDO

Puede reconocerse que dentro de la creación gráfica digital, la pantalla se constituye no solamente como soporte sino como entorno de trabajo desde el que se experimenta espacialmente su medio. Sin embargo, pese a la incidencia que tiene lo virtual en su desarrollo espacial, es claro que lo digital, como medio de expresión, presenta una condición dual que lo define tanto material como inmaterialmente. Teniendo entonces en cuenta la naturaleza físico-virtual que presenta el medio digital como entorno de producción, puede afirmarse que la espacialidad que produce contiene necesariamente elementos que se encuentran dentro de esa dualidad y que determinan su desarrollo expresivo.

Se presume por lo tanto que, de la misma manera que la imagen intangible no es la única posibilidad expresiva de la gráfica digital (puede devenir materialmente como impreso o como objeto escultórico, por ejemplo), la espacialidad que construye no se define solamente por su condición virtual o por su condición física, sino que en su lugar puede presentar distintos estados existenciales de acuerdo a la aproximación material que desarrolle dentro de su propia dualidad. Tomando como base esta hipótesis, se plantea una condición expresiva de la gráfica digital dentro de posibles estados en los que el medio constituye su espacio y sobre los cuales se desplaza progresivamente entre su forma física y su forma virtual.

Teniendo en cuenta que este análisis se sustenta en el desarrollo de una investigación actual que gira en torno al entendimiento de las particularidades expresivas de la gráfica digital a partir de las teorías e influencia de los videojuegos en el arte¹, para desarrollar este planteamiento se partirá de la diferenciación que Jesper Juul² hace de tres tipos de espacio que involucran los videojuegos y que identifica como espacio del jugador, espacio de la pantalla y espacio 3D. Adicionalmente, con el propósito de vincular a ellos cualidades expresivas, se generará una asociación conceptual de estos espacios con el análisis teórico que Wassily Kandinsky³ elabora en torno al punto, la línea y el plano, ya que al constituir elementos visuales con cualidades dimensionales específicas, se piensa que a partir de esta vinculación puede hipotéticamente generarse un entendimiento de los respectivos valores expresivos que adquiere cada espacio. Se proponen de esta manera tres estados iniciales que pueden eventualmente contribuir a una comprensión de las condiciones espaciales sobre las que se constituye la expresión gráfica digital, particularmente orientados desde la pantalla como vínculo de unión entre lo real y lo virtual.

Estado espacial sólido o pasivo

Dado que el planteamiento de estos estados de lo digital se fundamenta en una progresiva desmaterialización hacia lo virtual, puede suponerse que el primero de ellos constituye la presencia más tangible. De aquí que se piense como sólido, ya que se manifiesta perceptiblemente a través de sus formas físicas o componentes duros que lo identifican objetual y espacialmente. Las cualidades que puede conceder como espacio quedan limitadas aquí al objeto, esto es, a la extensión y posibilidades que sus respectivas formas físicas pueden proveer como superficie o sustrato de composición⁴.

A partir de la diferenciación espacial que establece Juul, el estado sólido se asocia al espacio del jugador –que en términos generales, puede entenderse aquí como espacio del usuario–, el cual, según define, corresponde al espacio físico enfrente de la pantalla sobre el

¹ El presente comunicado constituye parte del proceso de investigación llevado actualmente en la tesis doctoral titulada “Teorías e influencia de los videojuegos en el arte: una propuesta para la exploración y entendimiento de las particularidades expresivas del medio digital como herramienta de representación gráfica”. La razón de utilizar los videojuegos como elemento de exploración, se fundamenta en las cualidades explícitas que como medio otorga a la expresión de lo digital. Ian Bogost, por ejemplo, enfatiza este hecho al señalar la relevancia que dentro de los videojuegos presenta el medio en el desarrollo de su significado cultural como artefacto tecnológico: “videogames are computational artifacts that have cultural meaning as computational artifacts”. I. Bogost, *Persuasive games: the expressive power of videogames*, p. ix. Por otro lado, Matteo Bittanti en su definición de *Game Art*, determina en alguna medida que lo digital –y sus cualidades expresivas–, puede producirse materialmente por fuera de su entorno natural, dado que el arte influenciado por los videojuegos (digitales) puede producirse también de forma analógica: “*Game Art is any art in which digital games played a significant role in the creation, production, and/or display of the artwork. The resulting artwork can exist as a game, painting, photograph, sound, animation, video, performance or gallery installation*”. M. Bittanti, “Intro – Game Art”. En: M. Bittanti (ed.), D. Quaranta (ed.) ... et al. *Gamescenes: art in the edge of videogames*, p. 9.

² J. Juul, *A casual revolution: reinventing video games and their players*.

³ V. Kandinsky, *Punto y línea sobre el plano*.

⁴ En esta medida, el ordenador y sus componentes físicos podrían actuar espacialmente dentro de la expresión gráfica fundamentalmente como soportes, tal como por ejemplo sucede –en parte– en el grabado objetual, que de acuerdo a Mínguez, “retoma los objetos o parte de estos –ya sea como matrices sobre las que incidir, grabar o gubiar, o como soportes de estampación–”. H. Mínguez, *Gráfica contemporánea: del elogio de la materia a la gráfica intangible*, p. 148.

que se ubica el usuario⁵. No obstante, dado que la pantalla puede manifestarse, de acuerdo a su actividad (apagado o encendido), predominantemente como objeto materia (opaco) o como objeto luz (transparente), su comprensión como “superficie plana”⁶ – correspondiente al espacio de la pantalla (segundo estado)– quedará vinculada a una presencia física que lo ubica a su vez dentro de este primero como componente sólido o pasivo.

La pantalla, en esta medida, adquiere la misma dimensionalidad que cualquier otro objeto que se sitúe en este espacio, como aquellos a través de los que se producen acciones de dibujo (ratón, teclado, lápiz digital, etc.), o como los que determinan la posición física del usuario (mesa, silla, dispositivo de realidad virtual, alfombrilla para ratón, etc.), pese a su diferencia dinámica. Espacialmente se presentan fundamentalmente como indicadores de posición, lo cual hace que su espacialidad se asemeje a la dimensionalidad del punto⁷.

De aquí que pueda observarse entonces la asociación con algunas cualidades del punto definidas por Kandinsky: (a) la relación de tamaño que dichos objetos mantienen perceptiblemente junto al plano producido virtualmente a través de la pantalla, es ampliamente inferior; (b) la posición estática o casi estática tanto de los dispositivos de interacción como de las acciones que se producen desde el espacio del usuario generan una tensión concéntrica: al igual que el punto, “replegado sobre mí [sí] mismo”⁸, “se afirma en su sitio y no manifiesta la menor tendencia a desplazarse”⁹. Esta tensión hace que todas las acciones producidas se desarrollen concéntricamente y su movimiento se despliegue siempre al interior de los objetos¹⁰; (c) considerando que “*el punto es la mínima forma temporal*”¹¹, el espacio que contiene, dentro de esta mínima forma, no presenta extensión.

Al no presentar dirección, cualidad que junto con la tensión forma parte del “movimiento” activo¹², el espacio físico se reduce al punto, el cual es consecuente dinámicamente con la forma cuasi estática, sedentaria, y de movimiento limitado que mantiene el usuario frente a la pantalla¹³.

Estado espacial lumínico o transitorio

Dado que como espacio pasivo, la pantalla supone una presencia como superficie opaca, dentro del estado espacial transitorio, la pantalla se constituye ahora como objeto luz que revela una naturaleza dependiente de la electricidad. De este modo, el segundo tipo de espacio enunciado por Juul como espacio de la pantalla¹⁴, se asocia directamente a esta forma pero ahora desde su condición material como artefacto tecnológico generador de luz y no ya desde su definición como superficie plana. Su materialidad no es plenamente sólida sino que ahora se hace maleable interiormente, lo cual permite que su espacialidad se extienda (interior y exteriormente) más allá de la superficie.

Es por ello que aquí revela su identidad material como artefacto electrónico antes que tecnológico (en cuanto medio de representación, cuya cualidad es propia del tercer estado). Es un estado momentáneo o intermedio que constituye la transición entre su naturaleza física y su naturaleza virtual. Se constituye entonces ya no fundamentalmente, sino predominantemente como objeto palpable, aunque no como una superficie inerte sino como un plano con movimiento y materialidad interior. En términos expresivos, su dimensionalidad ya no es la del punto sino la de la línea.

En esta medida, la asociación expresiva con la línea puede comprenderse igualmente a partir de Kandinsky: (a) la línea “surge del movimiento al destruirse el reposo total del punto”¹⁵, movimiento que puede manifestarse físicamente (electrones en flujo) y expresivamente (producto de “la traza que deja el punto al moverse”¹⁶) a través de la pantalla; (b) al estar constituida no solamente

⁵ “*Whether sitting or standing, the player is situated in the player space, the physical space in front of the screen*”. J. Juul, *A casual revolution*, p. 17.

⁶ “*The screen itself is a flat surface, the screen space*” J. Juul, *A casual revolution*, p. 17.

⁷ Si bien desde los periféricos de entrada se generan las acciones que definen el movimiento dentro de los entornos virtuales, su desplazamiento interno es limitado a un área comparativamente reducida a la del plano que se produce en la pantalla. Stuart Mealing comenta al respecto sobre la limitación de la escala de las marcas del dibujo –en el medio digital– como consecuencia del tamaño de los soportes y el entorno físico sobre los que se generan sus acciones: “*the scale of marks is physically limited by the size of the graphics tablet (or mouse mat) available and may be psychologically inhibited by the cramped space often allocated to computer workstations*”. S. Mealing, “On drawing a circle”. En: S. Mealing (ed.), *Computers and art*, p. 9.

⁸ V. Kandinsky, *op. cit.*, p. 29.

⁹ *Ibid.*, p. 30.

¹⁰ En esta medida, cualquiera de los objetos que se encuentran en el espacio del usuario pueden sustituir expresivamente al punto como elemento, ya que, como argumenta Kandinsky, este materialmente “puede tomar infinitas figuras”, deja de ser “idealmente redondo” y “su tamaño y sus límites se vuelven relativos”. V. Kandinsky, *Punto y línea sobre el plano*, p. 28.

¹¹ V. Kandinsky, *op. cit.*, p. 33.

¹² *Ibid.*, p. 58.

¹³ Si bien las interfaces miméticas, o aquellas que permiten una mayor acción corporal, presumiblemente constituyen planos, su área de interacción produce una tensión concéntrica que limita su espacio expresivamente.

¹⁴ J. Juul, *op. cit.*, p. 17.

¹⁵ V. Kandinsky, *op. cit.*, p. 57.

¹⁶ *Ibid.*

por tensión –como el punto– sino también por dirección, construye el movimiento activo¹⁷, por lo que “hemos dado un salto de lo estático a lo dinámico”¹⁸, otorgando vitalidad a la pantalla como artefacto eléctrico; (c) al manifestarse como ser electrónico a través de la pantalla, la superficie lisa, uniforme y opaca que se expone materialmente en su estado pasivo, adquiere visualmente textura a partir de las formas lumínicas que produce y de las múltiples posibilidades de variación que desde la tensión y dirección admite la línea, cualidad que se asocia a “las posibilidades [que esta tiene] de evocar sensaciones táctiles [...] mucho más variadas que en el caso del punto”¹⁹; (d) la pantalla empieza a develarse como espacio extendible en cuanto el elemento tiempo es agregado en su territorio expresivo, efecto que la línea hace “detectable”²⁰ como producto de su longitud. De hecho, dado que en este estado aun no se produce plenamente como espacio de composición, puede asociarse su forma a la unidimensionalidad que presenta la línea como elemento gráfico.

La pantalla, en el estado transitorio, a pesar de definirse entonces como espacio contenedor, no se constituye como entorno que posibilite experimentar las cualidades virtuales-espaciales que otorga el medio digital más allá de las implicaciones de su materialidad física (opaca y lumínica), la cual es aquí expresada implícitamente²¹.

Estado espacial fluido o activo

En este tercer estado, la pantalla produce un espacio virtual que trasciende los límites de su materialidad física, tanto de la superficie tangible que manifiesta en su estado pasivo, como de la profundidad implícita que expresa su estado transitorio. En su estado activo la pantalla elabora estructuras espaciales que definen territorios virtuales que se experimentan fuera de las leyes físicas que gobiernan el mundo real²². El espacio adquiere cualidades que determinan la concepción de un plano múltiple sobre el que incide el marco de la pantalla, ahora no como una ventana sino como el lente de una cámara múltiple que se desplaza sobre un espacio fluido (no necesariamente continuo) que desborda sus posibilidades materiales como objeto.

La cualidad espacial como plano de composición en la creación gráfica digital queda vinculada inherentemente a la virtualidad que produce en este estado –aunque esto no implique que no sea posible de explorarse en otro. De esta manera, dado que sus estados anteriores no se desvanecen, sino que pierden prioridad perceptiblemente como objeto materia (estado pasivo) o como objeto luz (estado transitorio), en su estado activo, la pantalla se hace transparente²³ como resultado de su liberación progresiva como materia opaca (aunque esto no implique una desaparición de su condición material).

Este estado, que se asocia al espacio 3D –y que puede ser aquí comprendido como el espacio virtual–, corresponde a la realidad que se construye dentro de la pantalla –convencionalmente desde la interfaz gráfica–, que como expresa propiamente Juul, se refiere a los mundos que se presentan dentro de ella²⁴. A diferencia del estado espacial transitorio, el estado activo genera los mundos ficticios que visualmente adquieren forma y dan valores cualitativos al espacio representado. Pese a la materialidad que mantiene como artefacto electrónico, deviene en espacio inmaterial –a diferencia del estado transitorio –; una presencia virtual inasible pero que se constituye fundamentalmente como espacio cuya verticalidad es puramente conceptual. Su dimensionalidad se vincula a la del plano, pero concretamente a la del plano desmaterializado enunciado por Kandinsky, ya que se presenta interactivamente como un plano con profundidad.

Sin considerar entonces las cualidades espaciales que compositivamente Kandinsky designa al plano básico (bidimensional), es importante aquí señalar el plano desde los efectos de su desmaterialización, en el que sus leyes pierden rigor al trasladarse al espacio

¹⁷ *Ibid.*, p. 58.

¹⁸ *Ibid.*, p. 57.

¹⁹ *Ibid.*, p. 96.

²⁰ *Ibid.*, p. 103.

²¹ No obstante, a través de este estado se puede explorar explícitamente la plasticidad del medio. Como por ejemplo se produce a través del *Glitch art*, cuya alteración de la imagen como consecuencia del error revela su condición material. De forma similar el estado transitorio se percibe a través de la interfaz de línea de comando, dado que a través de ella se manifiesta la naturaleza del medio como administrador de información.

²² Mark J. P. Wolf al hacer una descripción de las estructuras espaciales que se crean en los videojuegos, no solo pretende demostrar el uso único que hacen los videojuegos del espacio, sino que, como señala, sugiere nuevas formas de pensar el espacio representado en otros medios: “*these descriptions of spaces in the video game serve to demonstrate the uniqueness of the video game’s use of space, and suggest new ways of thinking of the space represented in other media*”. M. J. P. Wolf, “Space in the video game”. En: *The medium of the video game*, p. 51. De esta manera, el análisis de las cualidades espaciales aquí desarrolladas por Wolf, puede contribuir a un entendimiento de las particularidades expresivas que presenta el espacio digital dentro de la creación gráfica y, a su vez, replantear las cualidades que presenta en sus medios tradicionales de producción.

²³ La transparencia es un concepto que se hace relativo aquí, ya que la pantalla, en su estado activo, no solamente representa un plano expresivo sino también un plano informativo. Mientras el primero niega la naturaleza material del medio, el segundo lo enfatiza. Esto nuevamente señala la dualidad del medio, que en términos Jay David Bolter y Richard Grusin, es tanto medio transparente como hipermedio (Ver, J. D. Bolter, R. Grusin. *Remediation: understanding new media*); un medio que niega la mediación pero que también la enfatiza, y que, puede pensarse, es reflejada por las condiciones de la espacialidad que produce.

²⁴ “*Any three-dimensional game presents a world inside the screen, a 3-D space. (The real world of player space is of course also three-dimensional, but by 3-D space I mean the world projected by the screen.)*”. J. Juul, *A casual revolution*, p. 17.

indefinible²⁵: se inicia “el camino de lo externo a la interno”²⁶, “cuando esta [la superficie] toma forma espacial”²⁷ (requiriendo que el observador prescinda de su materialidad)²⁸.

Es entonces sobre el estado activo donde la expresión gráfica encuentra nuevas implicaciones espaciales en sus dinámicas de producción – tanto estéticas como conceptuales – a partir de las posibilidades tecnológicas que el medio digital otorga a la creación visual. No obstante, las cualidades espaciales que puede presentar como plano, ya no bidimensional, sino múltiple, constituyen el objeto fundamental de una exploración que requiere de una mayor extensión para su entendimiento²⁹.

Progresiones espacio-materiales

Las posibilidades expresivas que otorga el medio digital se expanden simultáneamente con la integración de nuevas relaciones espaciales creadas a partir de una presencia crecientemente activa por fuera de su entorno convencional de producción. Por ejemplo, Georgia Leigh McGregor³⁰ señala, en torno a los videojuegos, que la relación de ubicación entre espacio virtual y espacio real, puede revelar diferentes formas en las que el espacio del juego es mediado³¹ (juegos mediados por la pantalla, juegos extendidos³² y juegos ubicuos), cada una de ellas con una conexión particular con el espacio real³³.

En esta medida, los estados espaciales aquí desarrollados, constituyen solamente tres posibles vinculaciones desde las que se puede entender las cualidades expresivas en la interferencia que lo digital, como entorno productivo en la creación gráfica, tiene dentro de su dualidad física y virtual, particularmente, en base a la pantalla, pero que evidentemente pueden prolongarse en la medida que se produzcan nuevas relaciones en torno a su condición y posibilidades como medio.

La siguiente tabla propone una interpretación resumida de los valores expresivos que empiezan a dilucidarse en la comprensión espacial del entorno productivo de la gráfica digital, junto con otras posibles formas que pueden continuar su progresión:

ELEMENTOS EXPRESIVOS DE LAS CUALIDADES ESPACIO-MATERIALES DE LA GRÁFICA DIGITAL					
ESTADO	Sólido	Lumínico	Fluido	Vaporizado	Gaseoso
ESPACIO-MATERIAL	Pasivo	Transitorio	Activo	Holográfico	Extendido
SUPERFICIE	Opaca	Luminosa	Transparente	Translúcida	Nebulosa
ESPACIO	Usuario	Pantalla	Virtual	Aumentado	Ciberespacio
DIMENSIONALIDAD	Punto	Línea	Plano	Cubo	Hipercubo
INTERFACE	Mimética	Línea de comando	Gráfica	Holográfica	Rizomática

CONCLUSIONES

Estos estados, como se ha argumentado, no son excluyentes, sino que perceptiblemente se hacen predominantes de acuerdo a la actividad que produce el ordenador como medio tecnológico. Siendo el resultado de una transversalidad espacial que se define expresivamente por la materialidad con la que se constituyen, la percepción del medio varía en la medida que cada nuevo estado

²⁵ Kandinsky expresa al respecto:

“no en vano he caracterizado al espacio que surge de la desmaterialización como ‘indefinible’: su profundidad es en última instancia ilusoria, y por lo tanto no susceptible de ser medida con exactitud. El tiempo en dichos casos se vuelve intemporal, es decir, no puede ser expresado cuantitativamente, y existe por lo tanto según una modalidad bastante relativa. La profundidad ilusoria, es por otra parte, desde un punto de vista pictórico, real, y requiere en consecuencia cierto tiempo, si bien inconmensurable, para la prosecución de los elementos formales que navegan hacia la profundidad. En resumen: la metamorfosis del PB material en un espacio indefinible proporciona la posibilidad de aumento de las medidas temporales.” V. Kandinsky, *Punto y línea sobre el plano*, p.162-163.

²⁶ V. Kandinsky, *op. cit.*, p. 162.

²⁷ *Ibid.*

²⁸ *Ibid.*

²⁹ Objeto de la investigación en la presente tesis doctoral.

³⁰ G. L. McGregor, “Situations of Play: Patterns of Spatial Use in Videogames”, p. 538

³¹ “Game space is always connected to lived space. Looking specifically at the situated between virtual space and real space reveals different ways in which game space is mediated, three types of situated-ness. Each has a particular connection to real space”. G. L. McGregor, “Situations of Play”, p. 538.

³² El término aquí utilizado por McGregor es “pervasive games”. Sin embargo, este concepto es entendido en español como “juegos ubicuos”, razón por la cual se traduce aquí como “juegos extendidos”, manteniendo de esta manera la diferencia que McGregor establece con los juegos ubicuos (*ubiquitous games*). Según argumenta, mientras que en los juegos extendidos el espacio de juego es superpuesto en el espacio real (“game space is overlaid onto real space”), en los juegos ubicuos el espacio virtual del juego está contenido dentro de un espacio físico especialmente construido (“virtual game space is contained within a specially constructed physical space”). G. L. McGregor, “Situations of Play”, p. 538. (traducción propia).

³³ G. L. McGregor, *op. cit.* De esta forma, el espacio del usuario rompe expresivamente su tensión concéntrica y adquiere la dimensionalidad del plano.

predomina, pero su condición físico-virtual permanece viva. De aquí que se considere que se encuentra en un estado, pues al igual que la molécula de agua, que puede encontrarse materialmente de forma diversa (en distintos estados), la información digital persiste tanto técnica como expresivamente dentro de ellos. Los estados afectan la manera como se expresa la “digitalidad”, determinando a su vez no solo las condiciones del espacio sino de su ser en general.

De esta manera, si bien la gráfica digital encuentra su entorno natural de producción a través de la pantalla virtual, en la que su espacialidad activa, como plano múltiple, ha otorgado nuevos elementos conceptuales a la creación gráfica –siendo objeto de una más profunda investigación–, se considera que su existencia expresiva como forma digital, no se limita exclusivamente a ella, posibilitando de esta manera que su materialización como objeto artístico pueda producirse dentro de distintos estados materiales acordes a las condiciones espaciales sobre las que se elabora su entorno productivo.

FUENTES REFERENCIALES

BITTANTI, Matteo. “Intro – Game Art”. En: M. Bittanti (ed.), D. Quaranta (ed.) ... et al. *Gamescenes: art in the edge of videogames*. Milano: Johan & Levi, 2006. 454 p.

BOGOST, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge MA: MIT Press, 2007. 450 p.

BOLTER, Jay David, GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge [etc.]: MIT Press, 2000. 295 p.

JUUL, Jesper. *A casual revolution: reinventing video games and their players*. Cambridge [etc.]: MIT Press, 2010. viii, 252 p.

KANDINSKY, Vasili. *Punto y línea sobre el plano*. (R. Echavarren, trad.) 7ª Ed., Barcelona: Labor, 1984. 211 p.

McGREGOR, Georgia Leigh. “Situations of Play: Patterns of Spatial Use in Videogames”. En: *DiGRA '07, Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play* (Septiembre, 2007), The University of Tokyo, vol. 4, pp. 537-545. SBN / ISSN: ISSN 2342-9666. Disponible en: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/situations-of-play-patterns-of-spatial-use-in-videogames/>> [Consulta: enero 13 de 2015]

MEALING, Stuart. “On drawing a circle”. En: S. Mealing (ed.), *Computers and art*. 2nd Ed. Bristol: Intellect, 2002. pp. 7-15

MÍNGUEZ G., Hortensia. *Gráfica contemporánea: del elogio de la materia a la gráfica intangible*. Ciudad Juárez: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, 2012. 419 p.

WOLF, Mark J. P. “Space in the video game”. En: *The medium of the video game*. Austin: University of Texas Press, 2001. xvi, 203 p.

Meneu Oset, Juan Ignacio.

Profesor Asociado en la Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Dibujo.

¿Arte real o virtual? Animación.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Animación, Virtual, Real, 3D, CGI.

KEY WORDS

Animation, Virtual, Real, 3D, CGI.

RESUMEN

Cuando hablamos de animación, probablemente mucha gente recuerda inmediatamente alguna imagen de la gran producción de los estudios Disney.

Sin embargo, la animación es un arte que empezó como un mero truco visual. Arte que ha ido transformándose y adaptándose a cada momento de la historia.

La investigación técnica en este campo ha evolucionado de tal forma que, hoy en día, resulta difícil distinguir una imagen virtual, digital y animada, de una imagen real.

Desde el principio, las películas de animación han tratado de imitar la realidad. Y las películas de ficción han utilizado la animación para recrear efectos, situaciones o personajes de fantasía que necesitaban parecer creíbles. De este modo, se conseguía acercar las imágenes, a la realidad que el espectador deseaba encontrar.

La animación es un arte capaz de transformarse y adaptarse para poder cubrir las necesidades expresivas de cualquier artista. Podríamos remontarnos a la edad de piedra, cuando nuestros antepasados dibujaban en las cavernas escenas de caza con jabalíes de ocho patas imitando la realidad, intentando plasmar la velocidad del animal al correr.

Avanzando en el tiempo, podemos observar ejemplos de mimesis de la realidad en todas las películas figurativas desde los comienzos del cine.

El ser humano trata de imitar lo que ve y la animación es el arte perfecto para conseguir dotar de "Ánima" todo aquello material o virtual que carezca de esta.

En las tres últimas décadas, la animación CG¹ ha transformado el panorama visual a nivel mundial y es en estos años donde vamos a centrar nuestra investigación.

Veremos cómo los avances en la tecnología han sido determinantes en los cambios que se han producido dentro del arte de la animación.

ABSTRACT

When we talk about animation, probably many people remember some images of the great Disney Studios production.

However, the animation is an art that began as a mere visual trick. Such art has been changing and adapting to each moment in history.

Technical research in this field has evolved so much that today it is difficult to distinguish a virtual, digital, and animated image of a real image.

From the beginning, animated films have tried to imitate reality. And fiction films have used animation to recreate effects, situations or fantasy characters to feel real. In this way, the images created helped the viewer to find the reality that was looking for.

Animation is an art able to change and adapt to meet the expressive needs of any artist. We could go back to the Stone Age when our ancestors were drawing in caves boar hunting scenes with eight legs imitating reality; trying to capture the speed of the animal running.

¹ *Computer graphics*, gráficos creados con ordenador o computación gráfica. Se utilizan computadoras para crear imágenes visuales sintéticas.

Moving forward in time we can see examples of mimesis of reality in all figurative films since the early days of cinema. Human beings try to imitate what they see and animation is the perfect art to give "Soul" to anything. In the last three decades CG² animation has transformed the visual panorama worldwide and is in these years where we will focus our research. We'll see how advances in technology have been instrumental in the changes that have occurred in the art of animation.

CONTENIDO

Introducción

¿Arte real o virtual? Animación.

La contundente respuesta a la pregunta, claramente contradictoria, nos lleva a plantearnos la hipótesis sobre qué es la animación.

¿Es un arte real o virtual?

Según la Real Academia Española, real es aquello que tiene existencia verdadera y efectiva. Y virtual, es aquello que tiene existencia aparente y no real.

Estas definiciones de la RAE, se refieren a términos opuestos y su descripción resulta insuficiente para hablar de animación.

Muy interesante es una acepción que utiliza Pierre Levy en su obra "*¿Qué es lo virtual?*" (Lévy, Pierre, 1999)

lo virtual, en un sentido estricto, tiene poca afinidad con lo falso, lo ilusorio o lo imaginario. Lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata.(1999: 8)

Para muchos, la realidad virtual se inició con Ivan Sutherland³ y su primer programa de dibujo "*Sketchpad*" diseñado para manipular entornos gráficos.

El avance más significativo y que abrió la puerta a la creatividad y al acercamiento a la realidad virtual seguramente fue la creación del primer diseño digital de una mano humana. En 1972 Ed Catmull, uno de los fundadores de Pixar, creó la primera película 3D generada por ordenador: "*A computer animated hand*"⁴, en la que podíamos ver el modelado, el render y la animación de una mano.

Sin duda esta revolución técnica se ha ido perfeccionando hasta nuestros días.

Veremos su desarrollo en diversos campos, pero especialmente en el entorno que nos ocupa: el arte de la animación.

Inventando la Animación

La mimesis, en el sentido de "imitación" de la realidad, hace creíble la interpretación del entorno que se trata de plasmar en un soporte. Si hablamos de animación, el artista quiere imitar la forma, pero en animación es igual o más importante imitar el movimiento.

Deberíamos remontarnos al siglo XV, para empezar a hablar de movimiento.

En 1640, Athanasius Kircher⁵ inventó la Linterna Mágica, con ella proyectaba imágenes con distintas poses. Al cambiar de una imagen a otra conseguía una primitiva ilusión de movimiento.

Gracias al principio de la persistencia retiniana⁶, el físico belga Joseph-Antoine Ferdinand Plateau⁷, en 1829, descubrió que nuestro cerebro es capaz de retener una décima de segundo, una imagen. Esta capacidad es la que nos permite enlazar imágenes fijas y de esta manera completar secuencias creando la ilusión del movimiento en nuestro cerebro.

La animación está directamente relacionada con este fenómeno.

Tras este descubrimiento, la investigación propició que se inventaran otros artilugios y con ellos otras secuencias cortas de dibujos.

El acercamiento a la imitación de la realidad podemos apreciarlo en las pequeñas animaciones para los primeros juguetes ópticos, como el Taumatropo, Stroboscopio, Phenakistoscopia, Praxinoscopio o el Zootropo.

² Computer animation, or CGI animation, is the process used for generating animated images by using computer graphics.

³ Ivan Edward Sutherland (nació en 1938 en Hastings, Nebraska) es programador, profesor, informático y pionero de Internet. Es el creador de los gráficos por ordenador.

⁴ Link a la película: <https://youtu.be/wdedV81UQ5k> [acceso 2-4-2015]

⁵ Athanasius Kircher (Geisa, 1602-Roma, 1680) Físico alemán. Jesuita y también filósofo. Fue profesor en Wurzburg y posteriormente se trasladó a Francia y a Italia. Inventó la linterna mágica y otros instrumentos y publicó un total de 36 obras.

⁶ Fenómeno visual que demuestra como una imagen permanece en la retina humana una décima de segundo antes de desaparecer completamente. Esto permite que veamos la realidad como una secuencia de imágenes ininterrumpida y que podamos calcular fácilmente la velocidad y dirección de un objeto que se desplaza; si no existiese, veríamos pasar la realidad como una rápida sucesión de imágenes independientes y estáticas.

⁷ Físico belga Joseph-Antoine Ferdinand Plateau (1801-1883). Definió en 1829 el principio de la persistencia de la visión y fue inventor del Fenaquistoscopia, un juguete óptico con el que pudo demostrar su teoría.

Estas secuencias de imágenes eran muy reducidas, en cuanto al número de dibujos que podían estos aparatos contener. Su duración era reducida y cíclica.

Parece indiscutible que la animación, desde siempre, ha querido acercarse a lo real; tratando de imitar y traducir el gesto y el movimiento de la naturaleza a través de imágenes fijas u objetos inanimados.

Tras la manipulación del Praxinoscopio que realizó Emile Reynald⁸, creó un artefacto que patentó en 1889 con el nombre de *théâtre optique* (teatro Óptico) el cual permitía una proyección de las imágenes para ser vistas por el público.

Emile Reynald creó para su invento del teatro óptico algunas películas como: *Un bon bock* (Reynaud, 1892), *¡Pauvre Pierrot!* (Reynaud, 1892) o *Autour d'une cabine* (Reynaud, 1895). En esta última, supo aprovechar la dinámica del movimiento imprimiendo a sus personajes un gran sentido del *timing*⁹, aportando un punto de realidad para que resultara creíble al espectador. Los juguetes ópticos permitían percibir la ilusión de movimiento. Hicieron disfrutar a las personas de trucos increíbles para la época.

La técnica siguió evolucionando.

En 1895 con la invención del cinematógrafo se dio un gran salto al poder captar la imagen y el movimiento directamente de la realidad. Los hermanos Lumière¹⁰ realizaron la primera proyección de una película para el público: *La salida de los obreros de la fábrica Lumière* (Lumière, 1895). Los espectadores quedaron impresionados por la extrema veracidad de las imágenes en movimiento, reproducidas con una fidelidad jamás vista hasta el momento.

Podemos considerar a Georges Méliès como el primer animador *stopmotion*¹¹ de la historia, según cuenta Giannalberto Bendazzi¹²(1994: 7):

“The first artist to make objects move was perhaps Georges Méliès, who animated the letters of the alphabet for advertising films in 1898”¹³

Artistas que contribuyeron al desarrollo de la animación en las primeras décadas fueron: James Stuart Blackton, considerado como el primer animador que dio movimiento a unas caricaturas en su película *The enchanted Drawing* (Blackton, 1900).

Emile Cohl, quien creó en 1908 el que muchos consideran el primer *cartoon*¹⁴: *Fantasmagorie* (Cohl, 1908).

También aportaron su ingenio al arte de la animación artistas como, Cecil Hopworth¹⁵ o el español Segundo de Chomón¹⁶.

Las nuevas técnicas y su habilidad en el dibujo hicieron que Winsor McCay¹⁷ perfeccionara la forma de animar y mejorar la fluidez de los movimientos, con la introducción de dibujos intermedios entre los dibujos principales. En 1918 realizó la película: *The Sinking of the Lusitania* (McCay, 1918)¹⁸. Consiguió un gran realismo gracias a la cantidad de dibujos empleados y el control en su ejecución.

Otros pioneros en el arte de la animación fueron surgiendo y añadiendo innovaciones y mejoras para que este arte fuese avanzando. Artistas americanos, pero también del viejo continente, como Lotte Reiniger¹⁹ con sus animaciones de siluetas, o el animador ruso Ladislav Starewicz, con su primera película de animación *stopmotion*: *Beautiful Lyukanida* (Starewicz, 1912).

Aprendiendo de la realidad

Las primeras décadas en animación sirvieron como aprendizaje técnico para crear la ilusión del movimiento.

Teníamos que aprender a controlar el tiempo y conseguir que los movimientos cada vez fuesen más creíbles y que el espectador se sintiera más identificado, tanto con el aspecto de los personajes dibujados, como con la manera en que estos se movían.

Para empatizar con el público es imprescindible hacer que el personaje sea creíble (aunque no sea real).

En Estados Unidos, empezó a florecer una verdadera industria entorno a la animación y esto hizo posible la aparición de estudios que contribuyeron a engrandecer este arte.

⁸ Emile Reynald fue un artista francés (1844-1917) que gracias a sus conocimientos de óptica, creó el Praxinoscopio, mejorándolo y desarrollándolo para crear el teatro óptico.

⁹ El Timing es el tiempo exacto que tarda un elemento en realizar una acción. Permite crear variaciones en todo elemento animado.

¹⁰ Auguste Marie Louis Nicolas Lumière (1862 –1954) y Louis Jean Lumière (1864 –1948) dos hermanos franceses, inventores del cinematógrafo.

¹¹ Stopmoción es una técnica de animación que consiste en filmar objetos inanimados o personas mediante tomas de imágenes fijas.

Después al ser editadas y visionadas a ciertas velocidades consiguen crear movimiento.

¹² Giannalberto Bendazzi (nacido en 1946) es profesor, escritor e historiador de animación Italiano.

¹³ “Quizá el primer artista en mover objetos en la pantalla fue Georges Méliès, quien animó las letras del alfabeto para un spot publicitario en 1898” (trad. a.)

¹⁴ Se refiere a un dibujo humorístico o caricatura, es un diseño humorístico acompañado o no de leyenda.

¹⁵ Cecil Milton Hepworth (Lambeth, Londres, 9 de marzo de 1874 – 9 de febrero de 1953) guionista, director y productor de cine inglés. Hepworth fue uno de los fundadores de la industria filmica británica.

¹⁶ Segundo Víctor Aurelio Chomón y Ruiz, conocido como Segundo de Chomón (Teruel, 17 de octubre de 1871 – París, 2 de mayo de 1929), cineasta español. Destacó como director pionero del cine mudo y técnico de trucajes.

¹⁷ (1869-1934) Historietista y Animador estadounidense, uno de los más importantes de la historia del cómic, autor del clásico Little Nemo in Slumberland.

¹⁸ El hundimiento del Lusitania (1918) es un corto de animación creado por el dibujante y animador estadounidense Winsor McCay. Con una duración de doce minutos fue la obra más larga de animación en el momento de su lanzamiento. La película es el primer documental animado.

¹⁹ Charlotte Reiniger (1899 - 1981) fue una cineasta alemana (posteriormente nacionalizada británica), famosa por sus películas de animación con siluetas, especialmente “Las aventuras del príncipe Achmed” (1926).

Tres de los estudios más populares fueron: Los estudios Fleischer, que aportaron el descubrimiento del rotoscopio²⁰, el estudio de Pat Sullivan, con la creación de *Felix the Cat*²¹ y el estudio Fables, con el animador Paul Terry²², quienes crearon la serie sobre fábulas de Esopo, *Aesop's Film Fables* (Terry, 1921).

Hasta estos momentos, sería apropiado hablar más de lo virtual en animación que de lo real, ya que como hemos visto, las animaciones consiguen un movimiento virtual, que trata de imitar la realidad sin llegar a conseguirlo totalmente.

Con la llegada de Walt Disney a Hollywood, en el año 1923, empieza a cambiar notablemente el panorama de la industria de la animación.

Junto al gran dibujante Ub Iwerks, empezaron a dotar de realidad las animaciones de los personajes, especialmente de *Mickey Mouse*, que se convertiría en el personaje más conocido en la historia de la animación.

Walt Disney no dudaba en contratar a los mejores profesionales y todos los medios necesarios. Con el corto *Steamboat Willie* (Disney, y otros, 1928) empezó una carrera de éxitos, que ha llegado hasta nuestros días. Para el primer largometraje de animación que realiza, *Blancanieves y los siete enanitos* (Morey, y otros, 1937), se recurre a las referencias de imagen real para conseguir mayor credibilidad en el movimiento de los personajes.

Para conseguir el acercamiento a lo real, filmaron actores creando actuaciones concretas, así el animador disponía de un documento esencial como referencia del movimiento de los personajes, los ropajes y sobretodo del *acting* y el *timing*. El animador transfería al papel lo más fielmente posible la referencia, de manera que conseguía dotar de ritmo y personalidad, a los personajes animados.

Gracias a esta técnica, los movimientos de Blancanieves pudieron hacerse muy creíbles y hacer que el espectador empatizase con sus sentimientos, ya que podía sentirse reflejado en aquellos personajes dibujados.

Blancanieves, junto a los cortos de *Silly Symphonies* (Disney, y otros, 1929 a 1939), contribuyeron a acuñar los que hoy conocemos como los DOCE PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN. Estos principios fueron desarrollados por los conocidos como "*The nine old man*", los nueve animadores principales, de la primera época dorada de Disney. Estos principios se publicaron en 1981 en el libro: "*The illusion of life*" (THOMAS, Frank, JOHNSTON, Ollie, 1981)

La animación se hace comercial

Los fundamentos que se acuñaron en los estudios Disney, permitieron que muchos animadores descubrieran mucho más rápidamente los secretos del funcionamiento de la animación y cómo enfrentarse al problema de imitar la realidad usando el dibujo animado u otros tipos de animación como *stopmotion*.

Con los avances técnicos y artísticos dentro de la animación, se fueron marcando hitos respecto a niveles de calidad y argumentos más arriesgados. En Europa, podemos mencionar a animadores como Jiri Trnka, con sus animaciones de marionetas y a Norman McLaren escocés, pero que desarrolló la mayor parte de su obra en Canadá aportando sus experimentos animados innovadores y prolíficos.

En Estados Unidos, siguieron sorprendiendo los Estudios Disney con sus largometrajes: *Pinocho* (Luske, y otros, 1940), *Fantasia* (Algar, y otros, 1940), *La Cenicienta* (Geronimi, y otros, 1950), etc.

De la crisis de 1941 en Disney, surge el estudio UPA (United Productions of America), formado por varios animadores veteranos de Disney. Crearon un estilo propio con una sintetización en la forma y economizando en la producción. Uno de sus personajes principales fue el conocido Mr. Magoo.

En Estados Unidos, la animación se hace mucho más comercial con la irrupción de la televisión en 1939. La animación va a formar parte de la parrilla de emisión desde el primer momento. Incluyendo anuncios publicitarios realizados con animación y series infantiles.

La popularización de la televisión hizo que se crearan series de animación pensadas para el nuevo invento. Series como *Crusader Rabbit* (Anderson, y otros, 1949), que fue la primera serie de animación producida específicamente para TV.

Sin duda el líder en este campo de la televisión fue Hanna-Barbera con series como: *El oso Yogui* (Hanna, y otros, 1961), *Los Picapiedra* (Barbera, y otros, 1960) o *Scooby-Doo* (Hanna, y otros, 1969).

En los años 90 surgió la serie *Los Simpsons* (Groening, 1989). Serie que acercaba la realidad de una sociedad en tono sarcástico.

Las series siguen teniendo gran aceptación por el público infantil y adolescente, en la televisión.

Lo virtual se funde con la realidad

Sin lugar a dudas, el gran salto para el acercamiento de la animación a lo real empezó con el primer gráfico mostrado en un tubo de rayos catódicos.

Como ya he comentado en la introducción, Ed Catmull, creó en 1972, la primera película 3D generada por ordenador. También empezó a desarrollarse la tecnología para el entrenamiento de pilotos con simuladores de vuelo interactivos. Estos desarrollos estaban propiciados por el Departamento de Defensa de EEUU en los laboratorios de la NASA.

Ya en 1974, la serie *The six million dollar man* (Johnson, 1974) usaba gráficos creados por ordenador en su intro, para simular las partes biónicas del protagonista.

²⁰ Artificio inventado por Max Fleischer en el año 1915 que permite calcar imágenes rodadas en imagen real.

²¹ Fue el personaje más conocido hasta la creación de Mickey Mouse. Hasta finales de los 60 Pat Sullivan estaba considerado como el creador de Felix the Cat, pero después se reconoció que fue Otto Messmer su creador.

²² Paul H. Terry. Caricaturista, guionista, director y productor estadounidense. Produjo cerca de 1.300 dibujos animados entre 1915 y 1955, incluyendo a los personajes de Terrytoons.

En la década de los 70, se empezó a considerar la animación por ordenador como una posible vía de comunicación y un nuevo medio artístico.

Grandes estudios empezaron a interesarse por el nuevo medio y a desarrollar software específico que supiera algunas tareas en el proceso de animación.

Uno de los primeros fue Hanna-Barbera, que desarrolló un método para poder colorear los dibujos digitalmente.

Al final de los años 70 se crearon gráficos generados por ordenador que se emplearon en películas como *Star Wars Episode IV: A New Hope* (Lucas, 1977) y en los títulos de crédito de *Superman* (Donner, 1978).

La creación de personajes humanos generados por ordenador resulta un proceso bastante más complicado.

Se considera que la película *Looker* (Crichton, 1981) es la primera en incorporar un personaje realista generado por ordenador "Cindy". Premonitoriamente nos muestra un scanner que es capaz de capturar la imagen tridimensional de un humano.

La imagen virtual generada por un ordenador se ha ido perfeccionando, pero el movimiento aún resulta mecánico y poco creíble.

Muchas películas de imagen real incorporan elementos creados por ordenador, como los efectos de luz en *Tron* (Lisberger, 1982), o algunos objetos como pistolas, esqueletos, helicópteros o naves espaciales.

En 1984 The Graphics Group, entonces una división de Lucasfilm, creó el cortometraje *The Adventures of André and Wally B.* (Smith, 1984), primera película totalmente creada con imagen generada por ordenador. La animación fue realizada por John Lasseter, quien más tarde sería el director de Pixar. Además de ser una película totalmente CGI, fue la primera en incorporar a su animación efectos como el *motion blur* o uno de los principios de la animación *Squash and Stretch*, lo que permitía acercar mejor el gráfico animado a la realidad y de esta manera, hacerlo más creíble.

Los animadores tradicionales, bastante reticentes a las nuevas tecnologías, van incorporándose a la nueva técnica y con el control de esta, consiguen mejorar significativamente la narración y la personalidad de los personajes.

En 1986, y ya con el nombre de Pixar, crearon el cortometraje *Luxor Jr.* (Lasseter, 1986), que por varias razones conviene destacar.

Fue el primer corto en incorporar sombras creadas por ordenador gracias al desarrollo del software, *Renderman*²³. El primer corto en ser nominado para un Oscar, pero sobretodo, fue el primero en aplicar los fundamentos de la animación tradicional; creando de esta manera personajes con personalidad y movimientos creíbles. Conquistaron que unos objetos fueran capaces de transmitir emociones al público.

Me atrevería a decir que con este cortometraje empezó a unirse lo virtual y lo real, traspasando la pantalla y acercando objetos generados por ordenador a la fantasía y vivencias cotidianas de la gente.

Pixar está unido al CGI desde los inicios. Muchos de los hitos que recordamos, forman parte de su historia más reciente.

Su cortometraje *Tin Toy* (Lasseter, 1988) fue el primer corto CGI en ganar un Óscar. En él aparecía un bebé humano, generado por ordenador. En 1995 Pixar estrenó el primer largometraje totalmente realizado por ordenador: *Toy Story* (Lasseter, 1995). En él, recrean un mundo real en el que los juguetes cobran vida. Los personajes que representan juguetes son creíbles, no tanto los personajes humanos, ya que aún necesitarán de algunos avances técnicos para que podamos verlos como reales.

En esta década se han producido avances muy importantes para conseguir imágenes fotorrealistas, especialmente en personajes humanos.

Para conseguir mayor realismo en el movimiento humano, se ha utilizado lo que se conoce como *Motion Capture*, o captura del movimiento. Un sistema relativamente joven que ha evolucionado y mejorado su rendimiento en muy pocos años.

Este sistema consiste en captar el movimiento real de un humano a través de sensores conectados a un ordenador.

Esta información procesada, se puede transmitir a un modelo generado en 3D para que éste adquiera el movimiento real capturado.

Con este sistema, que de algún modo suple la labor del animador, se ha querido acercar aún más si cabe, lo virtual a lo real.

Su mayor aplicación es para videojuegos, pero también para generar personajes humanoides fotorrealistas.

La primera película en utilizar este proceso en todos sus personajes fue *Final Fantasy: The spirits Within* (Sakaguchi, y otros, 2001). A pesar del realismo exterior de sus personajes, tal vez carecer de "alma", sea uno de los principales inconvenientes de esta película y de otras como: *The Polar Express* (Zemeckis, 2004) o *Monster House* (Kenan, 2006).

No podemos decir que la técnica sea buena o mala, depende de cómo esté usada y de la finalidad que pretenda.

Podemos poner algunos ejemplos relevantes creados con esta técnica. El personaje de Gollum²⁴ en la película *The lord of the rings: The two towers* (Jackson, 2002) es un buen ejemplo de cómo lograr que un personaje virtual, se convierta en un personaje real de fantasía, dentro de la trama de la película y que así lo perciba el público.

Me gustaría mencionar de forma destacada la película *Avatar* (Cameron, 2009). Seguramente, es actualmente, el mejor ejemplo sobre el tema que nos ocupa: Virtual y Real. Sin duda, es una obra que podemos enmarcar dentro de la realidad virtual, ya que toda esta fantástica realidad está generada por ordenador y no es tangible. También es una obra real desde el momento en que somos capaces de empatizar con los personajes y sus sentimientos. Podemos percibir un entorno creíble en todas sus dimensiones, solo falta, quizá en un futuro no demasiado lejano poder tocar esa realidad que ahora solo podemos ver y disfrutar, durante el tiempo que dura la proyección.

²³ Renderman, es el software desarrollado por Pixar para el renderizado de las imágenes generadas por ordenador.

²⁴ Gollum es un personaje de la Tierra Media en el universo de historias de J. R. R. Tolkien. Su nombre original era Sméagol y posteriormente fue nombrado como Gollum en referencia al ruido regurgitante que hacía con su garganta

Conclusión

El movimiento es real y virtual. Es real, lo podemos ver y sentir. Es virtual, está implícito en todo objeto o ser capaz de desplazarse de lugar por sí mismo o por cualquier otra fuerza externa.

Como dice Pierre Levy, "lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual". Trasladando el concepto a la animación podemos entender que un movimiento virtual, solo necesita actualizarse para ser real.

La parte fundamental, cuando hablamos de animación, es la parte que se refiere al movimiento y especialmente a la capacidad de control de éste, para hacerlo creíble. Es aquí donde radica la mayor dificultad que ha tenido el ser humano para conseguir que, en especial, los personajes humanos animados consiguieran unos movimientos creíbles para los acostumbrados ojos de sus semejantes humanos.

Gracias al aprendizaje que ha supuesto toda la trayectoria de la animación en estos algo más de 100 años, se ha podido conseguir un perfeccionamiento en los movimientos y en la visualización gráfica.

Hoy es difícil distinguir entornos, objetos o personajes filmados o capturados directamente de la realidad, de aquellos creados desde la imaginación del artista por medio de programas informáticos.

La captura de movimiento, como he apuntado anteriormente, está llegando a un perfeccionamiento que seguramente en pocos años será una herramienta cotidiana en la filmación o un recurso para la creación o recuperación de personajes de ficción o existentes.

Aunque desde un punto de vista de un animador tradicional, se tengan reticencias a llamarlo "animación", no cabe duda, que es una herramienta extraordinaria.

Sin embargo, animaciones de personajes humanos o humanizados como: La malvada Madame Medusa de *The Rescuers* (Reitherman, y otros, 1977) , el adorable anciano Carl Fredricksen de *Up* (Docter, y otros, 2009) o el joven Hipo de *How to train your dragon* (DeBlois, y otros, 2010) por poner algunos ejemplos, son personajes animados de un modo tradicional, pero que consiguen hacer real la virtualidad del movimiento. Podemos empatizar con ellos igual que con personajes creados con captura de movimiento.

Quizás la animación, en sus inicios, formaba parte del truco, de la ilusión de lo virtual. Pero ahora, podemos afirmar, sin duda, que la animación forma parte de esa realidad virtual y que seguramente en un futuro podremos además llegar a tocar.

FUENTES REFERENCIALES

Hanna, William y Barbera, Joseph. 1961. *The Yogi Bear Show*. Hanna-Barbera, 1961.

Luske, Hamilton , y otros. 1940. *Pinocho*. Walt Disney, 1940.

Algar, James, y otros. 1940. *Fantasia*. Walt Disney, 1940.

Amidi Amid. 2009. *The Art of Pixar Short Films*. New York : Chronicle Books, 2009. 9780811866064, 10 811866068.

Anderson, Alexander y Ward, Jay. 1949. *Crusader Rabbit*. Television Arts Productions , 1949.

Barbera, Joseph y Hanna, William. 1960. *The Flintstones*. Hanna-Barbera, 1960.

Bendazzi, Giannalberto. 1994. *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. London : John Libbey, cop., 1994. pág. 7. ISBN 0861964454.

Blackton, J. Stuart. 1900. *The enchanted Drawing*. Vitagraph Studios, Thomas Edison, 1900.

Cameron, James. 2009. *Avatar*. 20th Century Fox / Lightstorm Entertainment / Giant Studios Inc., 2009.

Cohl, Émile. 1908. *Fantasmagorie*. Émile Cohl, 1908.

Crichton, Michael. 1981. *Looker*. The Ladd Company; Warner Bros. Pictures, 1981.

DeBlois, Dean y Sanders, Chris. 2010. *How to train your dragon*. DreamWorks Animation, 2010.

Disney, Walt y Iwerks, Ub. 1928. *Steamboat Willie*. Walt Disney, 1928.

Disney, Walt y otros. 1929 a 1939. *Silly Symphonies*. Walt Disney, 1929 a 1939.

- Docter, Pete y Peterson, Bob . 2009. *Up*. Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures, 2009.
- Donner, Richard. 1978. *Superman*. Dovemead Films; Film Export AG; International Film Production, 1978.
- Geronimi, Clyde, Jackson, Wilfred y Luske, Hamilton. 1950. *La Cenicienta*. Walt Disney, 1950.
- Groening, Matt. 1989. *The Simpsons*. 20th Century Fox; Gracie Films, 1989.
- Hanna, William y Barbera, Joseph. 1969. *Scooby-Doo*. Hanna-Barbera, 1969.
- Jackson, Peter. 2002. *The lord of the rings: The two towers*. New Line Cinema, 2002.
- Johnson, Kenneth. 1974. *The six million dollar man*. Harve Bennett, 1974.
- Kenan, Gil. 2006. *Monster House*. Columbia Pictures, 2006.
- Lasseter, John. 1986. *Luxor Jr*. Pixar Animation Studios, 1986.
- . 1988. *Tin Toy*. Pixar Animation Studios, 1988.
- . 1995. *Toy Story*. Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios, 1995.
- Lévy, Pierre. 1999. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona : Paidós Ibérica, S.A., 1999. 84-493-0585-3.
- Lisberger, Steven. 1982. *Tron*. Walt Disney Pictures, 1982.
- Lucas, George. 1977. *Star Wars Episode IV: A New Hope*. Lucasfilm, 1977.
- Lumière. 1895. *La sortie des usines Lumière*. Louis Lumière, 1895.
- McCay, Winsor. 1918. *The Sinking of the Lusitania*. Universal Film Manufacturing Company, 1918.
- Morey, Larry, y otros. 1937. *Snow White and the Seven Dwarfs*. Walt Disney, 1937.
- Reitherman, Wolfgang , Lounsbery, John y Stevens, Art. 1977. *The Rescuers*. Walt Disney Pictures, 1977.
- Reynaud, Émile. 1892. *¡Pauvre Pierrot!* . Émile Reynaud, 1892.
- . 1895. *Around a Bathing Hut*. Émile Reynaud, 1895.
- . 1892. *Un bon bock*. Émile Reynaud, 1892.
- Sakaguchi, Hironobu y Sakakibara, Motonori. 2001. *Final Fantasy: The Spirits Within*. Columbia Pictures / Square Pictures, 2001.
- Smith, Alvy Ray. 1984. *The Adventures of André and Wally B*. Pixar Animation Studios / Lucasfilm, 1984.
- Starewicz, Wladyslaw. 1912. *The Beautiful Leukanida*. 1912.
- Terry, Paul. 1921. *Aesop's Film Fables*. Fables Studios, Inc., 1921.
- THOMAS, Frank, JOHNSTON, Ollie. 1981. *The Illusion of Life*. Nueva York : Abbeville Press, 1981. ISBN: 0896592332, 9780896592339.
- Zemeckis, Robert. 2004. *The Polar Express*. Warner Bros. Pictures / Castle Rock Entertainment presentan una producción Playtone / Imagemovers / Golden Mean, 2004.

Miranda Mas, Carlos.

Profesor Contratado Doctor, Universidad de Málaga, Departamento de Arte y Arquitectura, Grupo de Investigación "Poéticas de la ficción en las artes de la contemporaneidad".

Relatos de arte-ficción.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte, relato, narratividad, paraficción.

KEY WORDS

Art, Story, Narrative, Parafiction.

RESUMEN

La línea de investigación que presenta esta comunicación parte del presupuesto de que la realidad, como tal, no es sino un constructo de representaciones, de forma que plantea un horizonte de trabajo en torno a las narraciones que nos constituyen como sujetos mediante el proyecto *The Estate of Anonymus*, un programa general de desarrollo argumental centrado en el estudio artístico del *arte como relato*. En él despliegan su hacer una serie de heterónimos relacionados entre sí (Anonymus, Polaroid Star o el propio Carlos Miranda) en un juego metaartístico de confusión de roles, funciones y disciplinas (el *autor improductivo*, la crítica-comisaria, el artifice como *traductor* en imágenes...) que, si bien viene a hacer cuestión de la estructura de producción y aparición social del propio hecho artístico tal y como hoy lo comprendemos, sobre todo nos habla de una disolución del *ser* actual en su cotidianeidad más cercana y pasajera, y particularmente en las estructuras ficcionales que nos constituyen como personajes de las narraciones que construimos constantemente para interpretar y explicarnos nuestro acontecer vital. Por tanto, la línea de investigación que desarrolla el programa atiende a las distintas posibilidades de narratividad que pueden establecerse entre los lenguajes de la palabra y los de la imagen plástica, explorándolas mediante producciones concretas marcadamente multidisciplinares que procuran vías de *ficcionalizar* el propio arte, y encontrando en los modos de su *narración paratextual* un fértil campo de trabajo que ha fructificado en los sucesivos capítulos en los que se viene concretando esta investigación.

ABSTRACT

The line of research that this submission of the budget that reality as such is merely a construct representations, so that poses a horizon of work around the narratives that constitute us as subjects through the project *The Estate of Anonymus*, a general plot development program focused on the study of art as artistic story. In it deployed its heteronyms make a series of interrelated (Anonymus, Polaroid Star or self Carlos Miranda) in a meta-artistic game of confusion of roles, functions and disciplines (author unproductive, critical-curator, the architect and translator images ...) that while it comes to making issue of the structure of production and social appearance of such artistic act itself and as we understand it today, especially speaks of a solution of being present at your nearest and fleeting everyday, and particularly in the fictional structures that constitute us as characters in the stories that constantly built to interpret and explain our vital events. Therefore, the research that develops the program serves the possibilities of narrative that can be established between the languages of the word and the visual image, exploring them by markedly multidisciplinary productions that seek concrete ways to fictionalize art itself, and finding in his narrative modes paratextual a fertile field of work that has resulted in subsequent chapters that has been specifying this research.

CONTENIDO

Introducción

Para contextualizar el sentido y objetivos de la investigación artística que vengo aquí a exponer será necesario atender, en primera instancia, a un concepto cuya problematización es potencia germinal de la misma. Me refiero a un marcado interés por los modos y ambigüedades del término “historia”, que tanto nos sirve en la actualidad para referirnos a las narraciones de acontecimientos reales como a las de hechos ficticios. Esta cualidad polisémica da razón de una labor, la de quien suscribe, que quiere atender, precisamente, a las reveladoras posibilidades que tal conflicto de significación proporciona, pues entiendo que implica muchas más categorías de comprensión de “lo real” que las que un inicial acercamiento ligero podría hacernos sospechar. Así, supongo que un buen comienzo puede ser atender a la etimología del término: “*historia*, tomado en fecha antigua del latín *hīstōria* id., y éste del griego ἱστορία ‘búsqueda, averiguación’, ‘historia’, derivado de *ἵστωρ*, ‘sabio, conocedor’, y éste del mismo radical que *οἶδα*, ‘(yo) sé’.”¹ La interesante derivación del término griego *ἵστωρ*, al asumir el sufijo *-ia*, *-que da historia-* se nos revela como “investigaciones” o “cualidad de saber”, o bien como “cuentos del sabio”. *Cuentos*, es decir, narraciones que articulan esa ambigüedad genética a la que me refiero, en la que confunde el registro de la realidad y el empleo de la ficción. Sin duda, la relevancia de este cruce en relación a nuestra concepción de “lo real” sugiere un fértil campo de indagación que abre implicaciones no sólo cognoscitivas sino también – como bien supieron figuras de la talla de, por citar algunas, Friedrich Nietzsche, Guy Debord, Michel Foucault o Jean Baudrillard- políticas, en función de cómo las narraciones que, por ende, nos constituyen como sujetos, al tiempo nos indican que nuestro único acceso, precisamente a “lo real”, será mediante su relato. De la posición e intereses de quien genera tales relatos dependerá, pues, la intelección de un mundo que nos proporciona tanto posibilidades como limitaciones a la hora de operar en él. En aras de conocer las posibilidades de trabajo que esto conlleva, es que me propuse articular un programa de producción artística en el que ambos planos de existencia se diesen en el mismo campo referencial, y así surge, ya en 1998, el proyecto *The Estate of Anonymous*, organizado en sucesivos *capítulos*, y del cual trataré en estas líneas de manera genérica primero para concretar luego algunos intereses específicos del mismo que pueden observarse en el último capítulo realizado hasta ahora, el séptimo (2012-2015).

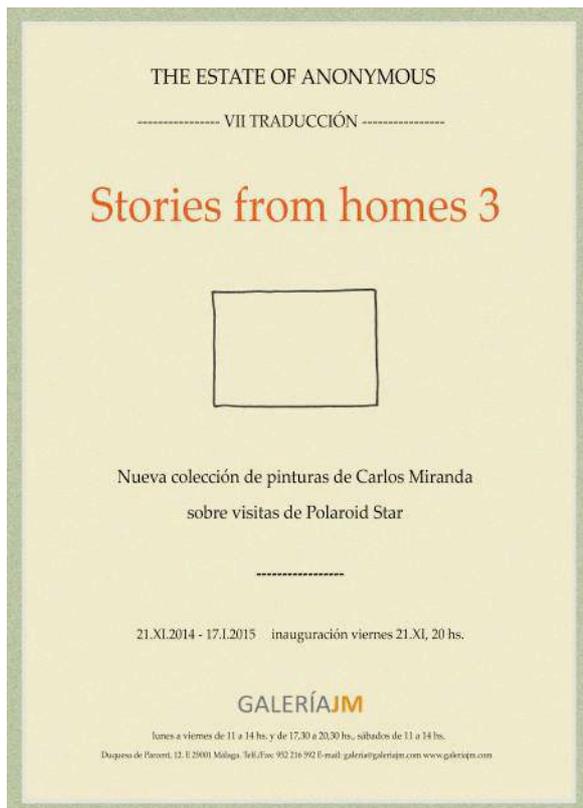


Ilustración 1. *The Estate of Anonymous (VII traducción): Stories from homes 3. Nueva colección de pinturas de Carlos Miranda sobre visitas de Polaroid Star.* Portada de la exposición celebrada en la Galería JM (Málaga) entre noviembre de 2014 y enero de 2015.

¹ Vid. COROMINES, Joan / PASCUAL, José Antonio. *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*. (Edición en CD-ROM). Madrid: Gredos, 2012. ISBN: 978-84-249-3654-9.

El programa *The Estate of Anonymous: el arte como relato*

The Estate of Anonymous se centra y toma el sistema del arte contemporáneo como caso particular de ese presupuesto de narrativización del mundo, estableciendo de esta forma un campo de trabajo que, desde sus particularidades concretas, sirva a la vez como paráfrasis del resto de una cultura, la nuestra, dada cada vez más por su cualidad de *ser narrada* y, por tanto, indefectiblemente *ficcionalizada*. Es por ello que se constituye como un programa de investigación artística que se concentra en el *arte como relato*, y que basa en su plasticidad metodológica la variabilidad temática, estilística, formal y operacional necesarias para llevar a buen fin cada proyecto que lo va conformando. La confluencia de dos campos tradicionalmente tan relacionados como poco dados a la mutua interferencia como son la literatura y las artes plásticas aparece, pues, como característica primera del horizonte de representación en el que situar mi investigación, por lo que las armas de la retórica de ambos ámbitos serán instrumentos útiles de ser intercambiados entre uno y otro mediante una serie de operaciones de las que daré cuenta a continuación. De cualquier modo, el objetivo de ello no es otro que establecer lo que Foucault denominase como un principio de *trastocamiento* disciplinar:

[...] *Allí donde, según la tradición, se cree reconocer la fuente de los discursos, el principio de su abundancia y de su continuidad, en esas figuras que parecen representar una función positiva, como la de autor, la disciplina, la voluntad de verdad, se hace necesario, antes que nada, reconocer el juego negativo de un corte y de una rarefacción del discurso.*²

Rarefacción a la que pretendo atender, como decía, estableciendo una batería de recursos de, insisto, pervisión disciplinar que apunta hacia la generación de un campo de juego que me permita situar una concepción claramente narratológica del discurso artístico, adoptando los modos del relato para desarrollar su potencialidad en el plano de lo que he dado en llamar narrativización del espacio en cada una de sus concreciones expositivas –si bien observaremos cómo no es éste el único campo de representación que integra en su ejecución. Para poder problematizar figuras como *autor*, *disciplina* o *realidad* se hace necesario articular un espacio que lo permita, por lo que el citado programa *The Estate of Anonymous* actúa un operativo fabular en el cual despliegan su hacer una serie de heterónimos relacionados entre sí (*Anonymous*, *Polaroid Star* o el propio Carlos Miranda) en un juego metaartístico de atribución de roles, funciones y disciplinas (un autor *a-representativo*, una crítica-comisaria, un *traductor* en imágenes...) que, si bien viene a mencionar como problema la estructura de producción y aparición social del propio hecho artístico tal y como hoy lo comprendemos, sobre todo nos habla de una disolución del *ser* actual en su cotidianeidad más cercana y pasajera, y particularmente de las estructuras ficcionales que nos constituyen como personajes de las narraciones que construimos constantemente para interpretar y explicarnos nuestro acontecer vital. En esta línea, la adopción como estrategia operativa de la noción de *paraficción* se revela tan útil como pertinente, instituyéndose, pues, como uno de los fundamentos de investigación del proyecto. Según el crítico y comisario Javier Sánchez “llamamos *paraficción* a las obras de ficción en las que personajes o situaciones imaginarias entran en relación con la realidad”.³ Y un precedente claro, entre otros muchos posibles, de esta conjunción realidad-ficción la encontramos en la tradición del heterónimo tan cara a Fernando Pessoa⁴, o en las ambigüedades narrativas que tanto gusta de emplear Enrique Vila-Matas⁵, por citar dos ejemplos puramente literarios con los que está en deuda el trabajo que aquí traigo. En tal sentido, como indicaba anteriormente, las operaciones estéticas de que hago uso en el mismo atienden a un interés paraficcional ya ensayado por ilustres precedentes que atendían también a la razón deconstructiva de los entramados que constituyen nuestro sistema artístico, siendo ésta la base del trabajo de otra figura referencial importante en este programa artístico, Marcel Broodthaers. Su proyecto *Musée d'Art Moderne, Département des Aigles*⁶, que desarrolló desde 1968 hasta 1972, constituye una muestra de referencia del tipo de actitud ficcionalizadora ante los modos de institucionalización de la disciplina que más nos interesan aquí. Sin embargo, la distancia respecto al artista belga también es, en otros aspectos, amplia, pues en mi caso esta operación de rarefacción mediante la ficción adquiere un carácter más centrado en la idea de *relato*, de forma que acudo a la creación de esos dos heterónimos que he citado para establecer la trama argumental que fundamenta el trastocamiento de representación que pretendo, los cuales representan sendas figuras del arte cada una con sus correspondientes funciones en el desarrollo narratológico, complementarias con las de *artífice* que asume el que suscribe: otro modo de cuestionar esa noción tan, aún, *moderna* de *autoría* que sustenta la potencia de su conversión institucional en *marca* a la que hoy asistimos. Pues bien, será este concreto interés el que introduzca la adopción de otro cruce disciplinar tomado de lo narrativo: la traducción. En efecto, el siempre conflictivo ámbito de la traducción es empleado de modo sistemático en mi investigación, llevándolo al ámbito de la producción física de las obras que aparecen en sala, pues Carlos Miranda aparece siempre en cada exposición como traductor en imágenes en vez de como autor: si hace un momento me remitía al satírico desmontaje que

² FOUCAULT, Michel. *El orden del discurso*. González Troyano, Alberto (trad.). Barcelona: Tusquets, 2005, p. 52.

³ SÁNCHEZ, Javier. *Historias de estudios*. [en línea] Málaga: Galería JM, 2014. [ref. de 9 de mayo de 2015]. Disponible en <http://www.galeriajm.com/vernota.php?Expo=87&Artista=>

⁴ Víd. PESSOA, Fernando. *Antología poética. El poeta es un fingidor*. Crespo, Ángel (trad.). Madrid: Espasa Calpe, 1998. Y también BRÉCHON, Robert. *Extraño extranjero. Una biografía de Fernando Pessoa*. Madrid: Alianza Literaria, 2000. O también TABUCCHI, Antonio. *Un baúl lleno de gente. (Escritos sobre Pessoa)*. Madrid: Huerga y Fierro Editores, 1997.

⁵ La obra narrativa en general de este autor hace uso de la paraficción como recurso constructivo de sus relatos, si bien por su temática específicamente artística y reciente publicación citaré aquí VILA-MATAS, Enrique. *Kassel no invita a la lógica*. Barcelona: Seix Barral, 2014.

⁶ Víd. BROODTHAERS, Marcel. *Marcel Broodthaers*. David, Catherine (comisaria). Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 1992.

Broodthaers hacía de la institución Arte, la problematización a la que someto el concepto de autoría mediante la figura del traductor nos sitúa en tales coordenadas críticas o, más bien, irónicas. Pero, para sugerir mejor –y con mayor concreción- este recurso, nos va a servir el escritor Justo Navarro, a propósito de un hermoso texto con el que introduce a una obra del novelista norteamericano Paul Auster (que antes fue traductor):

[...] *Al traductor Paul Auster lo asombraba el misterio de la traducción. Un hombre llamado Paul Auster lee en Nueva York un libro escrito en francés y luego escribe ese mismo libro en inglés. Supongamos que traduce las notas que Mallarmé escribió junto al lecho de muerte de su hijo Anatole. Un hombre escribe en inglés el libro que otro hombre escribió en francés. Un libro se hace en soledad, pero, cuando el traductor escribe su libro, lo escribe con las palabras de otro hombre que no está en la habitación. Aunque sólo haya un hombre en la habitación, hay dos hombres que hablan en la habitación: cada uno habla en una lengua para querer nombrar las mismas cosas. El traductor se convierte en una sombra, fantasma del hombre que inventó las palabras que ahora inventa el traductor. La traducción es un caso de suplantación de identidad: por decirlo con una palabra inglesa, es un caso de impersonation. Impersonation significa suplantación, el acto de hacerse pasar por otro.*⁷

La mirada que aquí proyecta Navarro sobre el acto de la traducción describe un movimiento de identidad, un desplazamiento de las cualidades del escritor, o bien un descubrimiento de la figura del traductor, que pueden hablarnos de las cuestiones que aquí me interesan. De dos sujetos, de uno que suplanta a otro; del traducir, de un modo de lectura que implica una significativa modificación del texto, tanto como para cambiar todas sus palabras... Pero, sobre todo, nos interesa que nos está hablando de *cómo creemos leer a uno cuando en realidad estamos leyendo al otro*. De ahí el sentido que atribuyo a la figura de Carlos Miranda como *traductor* en imágenes en *The Estate of Anonymous*. La labor de traducción en este caso nos pondría en la situación del clásico *negro* que emplean algunas personas para que le escriban los libros. Sin embargo, este trabajo *de oficio* también nos remite a una premodernidad del arte, aún no liberado de dependencias heterónomas, que sin embargo ocupa las enciclopedias de arte, los museos y, sobre todo, nuestro imaginario cultural. Lo cual, por otro lado, he de reconocer que me parece muy bien: en la labor del traductor hay una especie de suspensión de responsabilidad de autoría que no deja de ser interesante. De cualquier modo, la traducción también puede manifestar diversos grados de transparencia, o de opacidad si así nos interesa, y esto no es muy evaluable desde fuera del juego heteronómico si no tenemos acceso a la fuente. En realidad, yo mismo soy así traductor de traducciones, las que Polaroid Star nos hace de las ideas de un Anonymous que vive en su escritura.

Lo cual me lleva a abordar esa primera figura de heteronomía que es Anonymous. En 1953, un muro de la Rue de Seine en París mostraba la siguiente pintada: *NE TRAVAILLEZ JAMAIS* (no trabajéis jamás). El mensaje, atribuido a las andanzas situacionistas por esa zona de la ciudad, parece habérselo tomado al pie de la letra el personaje que en nuestro programa narrativo desempeña el papel de autor, Anonymous. Su negación a representar es radical: lo que vemos en las exposiciones no son más que indicios de lo que le ha contado a Polaroid Star, o de retazos de textos o de negativos fotográficos que le ha dado. Como decía, luego ella le encarga a Carlos Miranda que lleve a cabo *la puesta en imágenes* de tales ideaciones. Sobre Anonymous y esta relación de autoría *diferida* nos cuenta Star, por ejemplo:

[...] *No ser –reconocido- atenta silenciosamente contra cualquier principio de realidad, y no es otro el interés de quien no se muestra en la obra, de la fuente de una historia que ha de recurrir a una estrategia de disolución de su propia identidad para poder permitirse el cuento o la puesta en imágenes de lo incontable. Para quien la evidencia es anatema, existen los traductores que se presentan como autores. Es en este sentido que Anonymous propone a Miranda como máquina de guerra.*⁸

Se trata de establecer, paradójicamente, como principio de mi proyecto de producción artística precisamente la idea de *antiproducción*. La negativa a la representación no es nueva, Duchamp, por ejemplo, dejó oficialmente el arte más de cincuenta años porque prefería jugar al ajedrez, en el más puro estilo respecto a la práctica artística del “preferiría no hacerlo” de Bartleby⁹, el personaje de Herman Melville que es el paradigma de esta actitud del “no” a la producción. Sabemos de cómo Chateaubriand y Diderot no dejaron de insistir a su dotadísimo amigo Joseph Joubert¹⁰ para que escribiese un libro “entero” algún día, a lo que éste se negó siempre, del mismo modo que el subterráneo *alma máter* de nuestra Generación del 27, Pepín Bello. Una de las figuras que más llama la atención en este sentido es Monsieur Teste¹¹, el personaje de Paul Valéry que no sólo ha renunciado a escribir, sino que ha tirado su biblioteca por la ventana. Quizás Anonymous lo haga también en algún momento, y quizás encontremos en la calle, esperando esa lluvia de libros, al segundo heterónimo que nos interesa: Polaroid Star.

La figura del crítico (y también comisario, *curator*) es central en el sistema artístico contemporáneo. Si el artista produce obras, hoy el crítico produce artistas, a modo de una especie de *superartista*. En nuestro caso, este papel lo desempeña a Polaroid Star, elegante se orita que encarga a Carlos Miranda el trabajo de traducción plástica de las cosas de Anonymous, comisaría muchas de mis

⁷ NAVARRO, Justo. “El cazador de coincidencias”. En AUSTER, Paul: *El cuaderno rojo*. Navarro, Justo (prol.). Barcelona: Anagrama, 1994, pp. 16-17.

⁸ STAR, Polaroid. “[...]”. En MIRANDA, Carlos: [...]. Bravo, Natalia (comisaria). Málaga: Ayuntamiento de Málaga, 1999, p. 17.

⁹ VÍD. MELVILLE, Herman. *Bartleby, el escribiente*. Hernández Arias, José Rafael (trad.; prol.). Madrid: Valdemar, 2004.

¹⁰ VÍD. JOUBERT, Joseph. *Pensamientos*. Serrat Crespo, Manuel (trad.); Tessonneau, Rémy (ed. lit.). Madrid: Península, 2009.

¹¹ VÍD. VALÉRY, Paul. *Monsieur Teste*. Arántegui, José Luis (trad.). Madrid: Visor, 1999.

exposiciones de tales *traducciones* y escribe para ellas. Aquí he de hablar del estilo particular de la crítica que desarrolla nuestra protagonista en sus textos, de marcado cariz para-discursivo: la obra sobre la que trata en cada momento –mía o de otros artistas¹²– queda establecida como territorio a partir del cual elaborar una poética y un discurso literarios propios. Su labor se extiende también al ámbito editorial, con la dirección de *Estrabismos*, colección de libros de análisis comparado de proyectos artísticos contemporáneos¹³.



Ilustración 2. *The Estate of Anonymous (II traducción): Estancias de Anonymous. Un montaje de Carlos Miranda sobre textos de Polaroid Star. Vista parcial de la instalación. Palacio de los Condes de Gambia (Granada, 2003).*

Conclusiones: Necesidades plásticas para el espacio narrativizado

He querido cerrar la presentación de este programa de investigación atendiendo a las conclusiones plásticas que los planteamientos discursivos que vengo exponiendo requieren, pues es el de la producción de cosas concretas el ámbito que como artista finalmente me corresponde, y es en él -insisto, de carácter formalmente *productivo*- donde se fragua la efectividad y operatividad del proyecto global. Así, el desarrollo de *The Estate of Anonymous* ha alcanzado ya el número de siete capítulos o traducciones, y para llevarlo a cabo cada una de ellas ha articulado los intereses que vengo explicando mediante distintas formalizaciones de narrativización del espacio expositivo, de forma que la investigación ha implicado generar y jugar con recursos como la fragmentarización y la concentración zonales, estableciendo la amplitud de espacio vacío como suspensión enunciativa, que es la que remite a la existencia del texto ausente, del relato superestructural del programa, resultando la concepción escenográfica de cada ámbito exhibitivo particularmente importante para estos desarrollos lingüísticos que he tratado aquí de explicar, pues responde a unos intereses de dramatización del mismo que resultan muy útiles para establecer las remisiones narrativas que pretendo. Por otro lado, esta concentración enunciativa que alterno con la idea de hiato espacial, viene a conjugarse con el cambio de registro lingüístico que implicó en cada nuevo capítulo del programa de investigación. Así, de los retablos barroquizantes de un montaje podemos pasar al alicatado de paredes en otro, o a la concepción espacial de un gabinete de pinturas, o a la construcción escultórico-arquitectónica, o a la simple impresión industrial de posters, o al empleo del lenguaje propio del cómic para transformar la galería de arte en una gran novela gráfica de la que emergen pinturas, por citar algunos ejemplos. Por tanto, cada traducción o capítulo conlleva unos modos que la determinan formalmente y, por ende, semánticamente, de forma que se han ido adoptando tanto variadas disciplinas (dibujo, pintura a la acuarela, pintura al óleo, pintura mural, fotografía, impresión gráfica industrial, impresión digital, cerámica esmaltada, cemento hidráulico, moldes de escayola, forja de hierro, así como otras técnicas escultóricas, etc.) como cruces disciplinares (que

¹² Polaroid Star ha publicado textos críticos en catálogos monográficos de artistas como Rogelio López Cuenca, Martí Anson, Pedro Ortuño, Carlos Canal & Jorge Dragón o María Dávila, entre otros, además de para el propio Carlos Miranda. *Vid.* www.carlosmiranda.eu.

¹³ La colección *Estrabismos*, dependiente del Centro de Ediciones de la Diputación de Málaga, publicó proyectos de Antoni Muntadas, Oscar Abril Ascaso, Juan Luis Moraza, Rogelio López Cuenca, Preiswert o Stalker, entre otros.

hace que, por ejemplo, encontremos pinturas digitalizadas y posteriormente impresas, o bordadas y hechas cojines, páginas de texto escrito enrolladas para hacer barras destinadas a construir esculturas, textos fotografiados, la fotografía adoptando composiciones y presentaciones típicas de ciertos géneros pictóricos, hojas de cómic que pasan a ser pared o composiciones pictóricas llevadas al lenguaje de la narración gráfica, etc.). Esta gran amplitud de registros desvela, pues, tanto la complejidad como las sugerentes y muy amplias posibilidades que despliega la conversión del espacio plástico en historia, en cuentos de ese mundo que no es sino las ficciones que de él nos relatamos y que somos todos.

FUENTES REFERENCIALES.

- AUSTER, Paul. *El cuaderno rojo*. Navarro, Justo (prol.). Barcelona: Anagrama, 1994.
- BRÉCHON, Robert. *Extraño extranjero. Una biografía de Fernando Pessoa*. Madrid: Alianza Literaria, 2000.
- BROODTHAERS, Marcel. *Marcel Broodthaers*. David, Catherine (comisaria). Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 1992.
- COROMINES, Joan / PASCUAL, José Antonio. *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*. (Edición en CD-ROM). Madrid: Gredos, 2012.
- FOUCAULT, Michel. *El orden del discurso*. González Troyano, Alberto (trad.). Barcelona: Tusquets, 2005.
- JOUBERT, Joseph. *Pensamientos*. Serrat Crespo, Manuel (trad.); Tessonneau, Rémy (ed. lit.). Madrid: Península, 2009.
- MELVILLE, Herman. *Bartleby, el escribiente*. Hernández Arias, José Rafael (trad.; prol.). Madrid: Valdemar, 2004.
- PESSOA, Fernando. *Antología poética. El poeta es un fingidor*. Crespo, Ángel (trad.). Madrid: Espasa Calpe, 1998.
- SÁNCHEZ, Javier. *Historias de estudios*. [en línea] Málaga: Galería JM, 2014. [ref. de 9 de mayo de 2015]. Disponible en <http://www.galeriajm.com/vernota.php?Expo=87&Artista=>
- STAR, Polaroid. "[...]" . En MIRANDA, Carlos: [...]. Bravo, Natalia (comisaria). Málaga: Ayuntamiento de Málaga, 1999.
- TABUCCHI, Antonio. *Un baúl lleno de gente. (Escritos sobre Pessoa)*. Madrid: Huerga y Fierro Editores, 1997.
- VALÉRY, Paul. *Monsieur Teste*. Arántegui, José Luis (trad.). Madrid: Visor, 1999.
- VILA-MATAS, Enrique. *Kassel no invita a la lógica*. Barcelona: Seix Barral, 2014.

Molina Alarcón, Miguel.

Profesor e investigador de la Universitat Politècnica de València. Departament d'Escultura. Grupo de investigación Laboratorio de Creaciones Intermedia (LCI).

Las rectas paralelas se besan en el infinito: Amor y humor por las Matemáticas en el Arte de la Vanguardia Histórica Española.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte, Matemáticas, Vanguardia, España, Humor.

KEY WORDS

Art, Mathematics, Avant-Gardes, Spain, Humor.

RESUMEN

Aunque las relaciones entre Arte y Matemática se ha producido recíprocas durante toda la historia, sin embargo desde el siglo XIX y preferentemente en el periodo de las vanguardias históricas de la primera mitad del siglo XX, se creó, al mismo tiempo, un acercamiento como un rechazo entre ambas disciplinas, que quedaría reflejado a través de diferentes polaridades: Arte-Ciencia, Figuración-Abstracción, Intuición-Determinismo, Visible-Invisible, Real-Virtual, Emoción-Razón, etc. Todo esto se manifestó en las vanguardias de una manera muy clara de artistas que se sirvieron de obras basadas en principios matemáticos o de la geometría, que eran por otro lado rechazados por una gran parte de la sociedad de su tiempo, que ironizaba a través del humor esa relación del arte de la vanguardia basada en elementos abstractos o no-figurativos provenientes de la matemática. Con esta comunicación se pretende recoger en el contexto español de las primeras vanguardias del siglo XX, cómo algunos artistas españoles de diferentes campos (poesía, pintura, escultura o música) se acercaron a la matemática en su creación, de diferente forma, tanto por atracción o con ironía. En paralelo, se expondrán también ejemplos del campo de la recepción en la prensa de la época, donde se servía con humor la asociación del arte de la vanguardia con las matemáticas. Entre los autores españoles se recogerán contribuciones de la poesía (Unamuno, del movimiento ultraísta y de Ramón Gómez de la Serna), y de las artes visuales (Maruja Mallo, Ángel Ferrant y Luis Fernández, considerado este último primer abstracto español). Todo esto servirá como base para este debate antagónico y afín que ha generado la relación entre Arte y Matemáticas.

ABSTRACT

Although the relationship between Arts and Mathematics has occurred throughout history reciprocal, however since the nineteenth century and preferably in the period of historical avant-gardes of the early twentieth century, was created at the same time, an approach as a rejection between the two disciplines, which would be reflected through different polarities: Art-Science, figuration-abstraction, Intuition-determinism, Visible-Invisible, Virtual-Real, Emotion-Reason, etc. All this manifested itself in the vanguard in a very clear way of artists who served based on mathematical principles or geometry works, which were on the other side rejected by a large part of the society of his time, which ironically through Art mood that relationship based Avant-Garde with abstract or non-figurative elements from mathematics. With this communication is to collect in the Spanish context of the first avant-gardes of the twentieth century, how some Spanish artists of different (poetry, painting, sculpture or music) fields to mathematics came in its creation differently, so attraction or irony. In parallel, examples from the field of the reception in the press of the time, which was served with humor association of the avant-garde art to mathematics is also exhibited. Among the Spanish authors contributions of poetry (Unamuno, the ultraism movement and Ramon Gomez de la Serna), and visual arts (Maruja Mallo, Angel Ferrant and Luis Fernandez, considered the latter first Spanish abstract). All this will serve as a basis for this antagonistic and related debate that has generated the relationship between Art and Mathematics.

CONTENIDO

Introducción.

A pesar que el acercamiento entre la Matemática y el Arte, ha sido una constante desde la pre-historia hasta la actualidad, sus relaciones han experimentado a la vez un acercamiento y un alejamiento de sus principios, quienes en unas ocasiones se han fusionado y en otras, sin embargo, han servido para contraponerse entre ambas, como manifestaciones totalmente opuestas. Este trabajo pretende recoger como periodo ejemplificador de esta doble relación de afecto y rechazo, el periodo de la vanguardia histórica de la primera mitad del siglo XX, y especialmente en contexto español, ya que en este contexto socio-cultural e histórico se mostró en gran medida esta ambivalencia.

A nivel metodológico nos hemos servido de dos conceptos, por un lado "Amor", entendido como atracción entre la Matemática y el Arte, de aspiración de uno a otro o de unión de ambos, ya sea desde un idealismo formal o de un "nuevo realismo plástico". Por otro, el concepto de "Humor", entendido tanto como desapego entre ambos, su rechazo o desmitificación, que ironiza o parodia su relación, como al contrario, permite su fusión pero desde la unión de contrarios.

Desde estos dos aspectos, del amor y el humor, se ha analizado de qué manera se han relacionado el arte y las matemáticas, especialmente en las artes plásticas y en la literatura de la vanguardia histórica española, incluyendo también manifestaciones anti-vanguardistas que también se han servido de la matemática y el arte, como parodia de esta vinculación.

¿Acercamiento amoroso a las matemáticas en la vanguardia española?

La propia relación entre las matemáticas y el arte, aparece ya en el Cubismo, considerado el primer movimiento artístico de la vanguardia histórica, que revolucionó y sustituyó el campo de la representación figurativa e ilusionista de la pintura a favor de la geometrización. La primera obra que inicia esta corriente, la denominada *Les demoiselles d'Avignon* (1907) de Pablo Picasso (1881-1973), reduce los cuerpos humanos y sus rostros a volúmenes geométricos, rompiendo también la perspectiva de un punto de vista por varios, pintados simultáneamente. Esto lo separa de una representación figurativa y naturalista propia del siglo XIX anterior, que provocó reacciones adversas en la crítica de su tiempo. De hecho, la propia denominación de "Cubismo", surge como consecuencia del comentario irónico del crítico de arte conservador francés Louis Vauxcelles (1870-1943), que en un artículo sobre la exposición del cubista George Braque (1882-1963) en la galería de Kahnweiler en París (1908), aprovechó un juicio negativo previo del artista Henri Matisse que llamó "pequeños cubos"¹ a las casas de la serie de paisajes de *L'Estaque* (1908) de Braque, para escribir después en su artículo que "Monsieur Braque est un jeune homme fort audacieux. Il construit des bonshommes métalliques et déformés qui sont d'une simplification terrible. Il méprise la forme et réduit tout, sites figures maisons, à des schémas géométriques, à des cubes"². Posteriormente, al igual que ocurrió con el mismo crítico Vauxcelles al llamar *fauves* ("fieras") a los pintores que después fueron llamados fauvistas, o *Tubisme* al pintor Fernand Léger; se quiso extender también esta expresión despectiva de "cubos" para que se convirtiera positiva años posteriores por los que teorizaron y promovieron el cubismo, como Guillaume Apollinaire en su artículo [*Meditations esthétique*] *Les Peintres Cubistes* (Paris, 1913).



Les demoiselles d'Avignon (1907) de Pablo Picasso y *L'Estaque* (1908) de George Braque

¹ RODRIGUEZ LLERA, Ramón. *El arte moderno del siglo XX. Las vanguardias históricas (1900-1945)*. Madrid: Creaciones Vincent Gabrielle, 2015, p. 54

² Cita del artículo de Louis Vauxcelles aparecido en la revista *Gil Blas*, el 14 de noviembre de 1908, y recogida por MAISON ROUGE, Isabelle de. *Picasso*. Paris: Le Cavalier Bleu, 2005, p. 68

Teóricos posteriores han intentado conectar las aportaciones del cubismo de Picasso con las innovaciones de la ciencia de su tiempo, como ha sido el caso del historiador de la filosofía de la ciencia Arthur I. Miller, que conectó la ciencia moderna de Einstein con el arte moderno de Picasso en su libro *Einstein, Picasso: Space, Time and the Beauty That Causes Havoc* ("Einstein y Picasso. El espacio, el tiempo y los estragos de la belleza", 2001). En este libro crea la hipótesis que Einstein y Picasso fueron influenciados por el filósofo de la ciencia y matemático francés Henri Poincaré (1854-1912), tanto para la teoría de la relatividad en Einstein, como en la representación de la "cuarta dimensión" en Picasso. Aunque no consigue probar que Picasso leyera el libro más conocido de Poincaré *La Science et l'hypothèse* (1902) dirigido al gran público, mantiene que conociera su contenido a través de su amigo Maurice Princet, que era agente de seguros y muy aficionado a las matemáticas, y le transmitiría los discursos sobre la geometría no euclidiana y la cuarta dimensión. De ahí que Miller conecte esta teoría con el lenguaje de la geometría y su representación simultánea en la obra de *Les demoiselles d'Avignon* (1907), cuando dice que "La señorita agachada, que se muestra al mismo tiempo de frente y de perfil, se interpretó como una proyección realizada desde la cuarta dimensión"³. Aunque el modo de representar en un lienzo difiere a como lo concibió Poincaré "cada uno en la serie", en contraste a Picasso que quería "representar todos a la vez"⁴. Pero Picasso no reconoció nunca esta influencia de Poincaré o de otros campos de la ciencia, cuando en una entrevista, recogida por Miller, en la revista "The Arts" (1923) dijo que "las matemáticas, la trigonometría, la química, el psicoanálisis, la música y qué sé yo cuantas cosas más se han relacionado con el cubismo para facilitar su interpretación. Todo eso no ha sido más que literatura, por no decir que ha sido una tontería"⁵.

Aunque en muchas ocasiones esas influencias no son conscientes o reconocidas por los artistas, en el caso de Picasso solo reconoció a Cézanne (1839-1906) como maestro, y además nunca los artistas cubistas se identificaron con esta denominación, abogaban por la libertad creadora sin principios técnicos a cumplir como en otras tradiciones artísticas anteriores, como su renuncia a una perspectiva sistemática o de "idealización matemática de la percepción"⁶. Su acercamiento a formas geométricas simultáneas de puntos de vista, era más como expresión libre personal de su experiencia subjetiva y emocional de la percepción, que de un proceso racional de cálculo previsto. De hecho, nunca renunciaron a la figuración, y serán por otros movimientos artísticos, pocos años después, los que defenderán diferentes corrientes abstractas de formas geométricas puras sin elementos figurativos. El primero que lo llevó a cabo fue el artista ruso Vasili Kandinski (1866-1944), que en 1910 realizará la primera acuarela abstracta y que teorizará sobre el valor independiente de cada uno de los elementos geométricos en su libro de carácter didáctico publicado en la escuela de la Bauhaus titulado *Punkt und Linie zu Fläche* ("Punto y línea sobre el plano", Munich, 1926), donde ya habrá un idealismo matemático, unido a un pensamiento espiritual teosófico. Otros movimientos abstractos con elementos geométricos serán muchos simultáneos durante estos años y posteriores: Rayonismo (1911), Orfismo (Francia, 1913), Suprematismo (Rusia, 1915), Neoplasticismo (Holanda, 1917), Constructivismo (Rusia, 1920), Musicalismo (Francia, 1932), etc.

España, dada su situación socio-económica y cultural, tuvo un retraso en relación a los demás países europeos en la extensión de las ideas rupturistas de la vanguardia que se estaban sucediendo y más aún de estas tendencias abstractas, que todavía estaban alejadas del gran público. Por ello, París aglutinó muchos artistas de vanguardia venidos del extranjero como Kandinski y Mondrian, y por extensión también artistas españoles que emigraron a esta ciudad y que cultivaron estas últimas tendencias de abstracción geométrica (Julio González, Pere Daura y Luis Fernández). Hay que tener en cuenta, que en los años posteriores a la primera guerra mundial y del crack bursátil y económico de 1929, estos acontecimientos influyeron en los artistas de vanguardia, de tal manera que una de sus respuestas creativas fue hacer una llamada a un "nuevo orden", frente a este caos y desastres humanos. Por ello las ideas de "estructura y construcción", venían a ser unas consignas, donde la geometría y las matemáticas, se adecuaban a sus propósitos ideales de una sociedad mejor, como señala el historiador Alfonso Palacio Álvarez al analizar la irrupción de la abstracción-geométrica de estos años en París:

"La geometría, las matemáticas y el resto de mecanismos de creación derivados de las llamadas *ciencias duras*, pasaron a desempeñar un papel muy importante en los intentos por implantar un lenguaje artístico que, a la manera de una nueva *koiné*, fuera capaz de recuperar el equilibrio perdido entre el hombre y el mundo. Cientifismo, espiritualidad e ideal socio-político no debían ser, por tanto, aspiraciones antagónicas"⁷

Esta relación de afinidad entre estos binomios de ciencia-espiritualidad, razón-emoción o de la misma abstracción-realidad, se encuentra en los tres artistas españoles que en París se acercaron más, según Alfonso Palacio, a la abstracción: los catalanes Julio González (1876-1942) y Pere Daura (1896-1976) y el asturiano Luis Fernández (1900-1973). El escultor Julio González a través de sus

³ Citado por GARCÍA OLMEDO, Francisco. "Einstein y Picasso. Arthur I. Miller ». *El Cultural* 08/02/2007 Disponible en Web: <http://www.elcultural.com/revista/letras/Einstein-y-Picasso/19706> [consulta: 29 abril 2015]

⁴ MILLER, Arthur I. "Henri Poincaré: the unlikely link between Einstein and Picasso". *The Guardian*. 17 July 2012. Disponible en Web: <http://www.theguardian.com/science/blog/2012/jul/17/henri-poincare-einstein-picasso> [consulta: 29 abril 2015]

⁵ Citado por GARCÍA OLMEDO, Francisco. "Einstein y Picasso. Arthur I. Miller ». *El Cultural* 08/02/2007 Disponible en Web: <http://www.elcultural.com/revista/letras/Einstein-y-Picasso/19706> [consulta: 29 abril 2015]

⁶ EINSTEIN, Carl. *Picasso y el Cubismo*. Madrid: Casimiro Libros, 2013, p. 32

⁷ PALACIO ÁLVAREZ, Alfonso. "La abstracción geométrica en los artistas españoles en París (1928-1936)". En CABAÑAS BRAVO, Miguel (coord.) *El arte español del siglo XX. Su perspectiva al final del milenio*. Madrid. Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 2001, p. 240

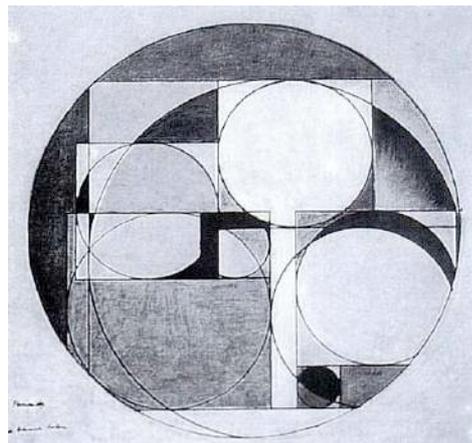
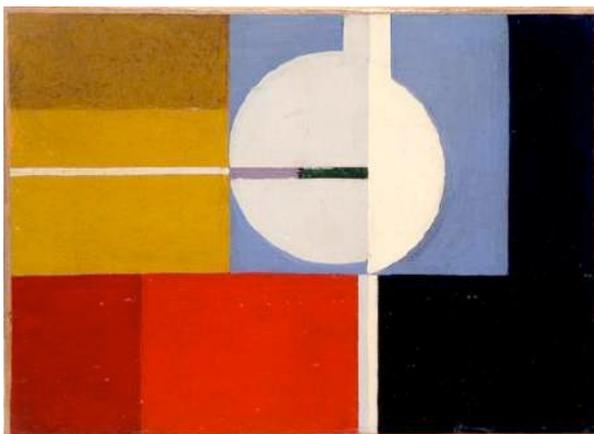
esculturas forjadas y soldadas, se sirve igualmente de los referentes de la naturaleza y de la figura humana, como de su abstracción en formas geométricas, aunque rechazó ser adscrito al arte abstracto, como lo demuestra en su texto *Picasso sculpteur et les catedrales* (1932):

“No es haciendo círculos o cuadrados a la perfección con el compás y la regla [...] como se hará gran arte. Las obras verdaderamente nuevas tienen a menudo aspecto extraño, son, sencillamente, las inspiradas directamente en la naturaleza y ejecutadas con amor y sinceridad”⁸



Tête dite "le tunnel" (1932-33) y Femme assise I (hacia 1935) de Julio González

Y es por ello que este “amor y sinceridad” lo expresó por igual uniendo referencias figurativas con formas abstractas, como por ejemplo en sus cabezas *Tête d'Arlequin* (1932), y *Tête dite "le tunnel"* (1932-33), construidas a partir de líneas, plegadas de formas cilíndricas y triángulos. Igualmente, el pintor Pere Daura, que combinaba precisión-imprecisión y error-verdad, ya que “petites erreurs” pueden mostrarnos la “Verité” o “petites verités”⁹, a pesar de que en muchos de sus cuadros del periodo 1928-30, según recogía en sus cuadernos de notas, empleaba “rigurosas fórmulas matemáticas, que hacían que le llevara varios días acabar cada una de ellas”¹⁰. Pero su sentido no fundamentalista de la abstracción le separaría del grupo de artistas abstractos en París denominado *Cercle et Carré* (“Círculo y Cuadrado”), del que hizo su logotipo para la revista y participó en su primera exposición en 1930.



F1 (1928-1930) de Pere Daura y Sin título (hacia 1930) de Luis Fernández

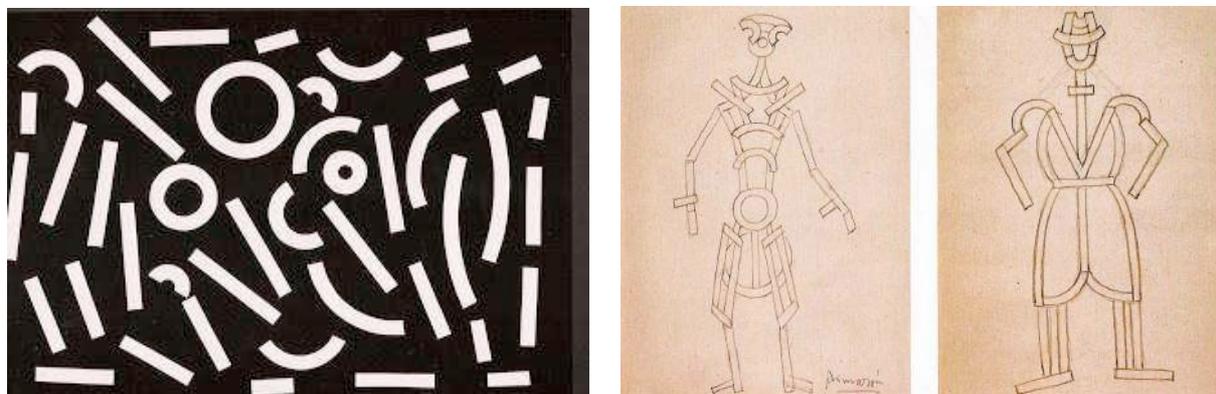
⁸ *Ibidem*, p. 252

⁹ *Ibidem*, p. 244

¹⁰ *Ibidem*, p. 245

Será el artista asturiano Luis Fernández, recuperado muy recientemente, el que más se acercó a la abstracción por los artistas españoles de la época y al que se le ha considerado el primer artista abstracto español. Ya desde 1929 participó en las reuniones promovidas por el artista neoplasticista Theo Van Doesburg, para la fundación del grupo *Art Concret*. Aunque nunca formó parte de este grupo, sí en cambio el grupo francés *Abstraction-Création*, al que abandonó tiempo después, las causas podrían ser por no seguir los postulados rígidos de ambos grupos de una “plástica pura” (según el historiador Alfonso Palacio), ya que Luis Fernández buscaba un contenido simbólico y espiritual en sus formas abstracto-geométricas, concibiendo al artista como un *médium*¹¹, entendido tanto como “vidente” de formas más allá de lo visible y a la vez “puente” entre diferentes momentos históricos, que lo conectaba con otras formas de representación espiritual y religiosa del pasado. Su propia evolución de la abstracción al surrealismo buscó la síntesis de estos movimientos y su superación a través de unir “naturaleza y el espíritu, la consciencia y la inconsciencia, la razón y el sentimiento”¹².

Otros artistas, pero ya en el territorio español y conectados con el surrealismo, se sirvieron en sus obras de formas geométricas combinadas con las figurativas, como el escultor Ángel Ferrant (1890-1961), en su *Escultura estereotómica*, comenzada en 1935, diseñó diferentes juegos de plantillas o “arsintes” de cartón, con formas básicas entre orgánicas y geométricas, las que después se combinaban para realizar figuras. Este sentido dinámico y cambiante de las formas, evolucionará a formas completamente abstractas y cinéticas, como sus *Móviles* (1948-49), donde empleará formas básicas geométricas, como las esferas, conos, triángulos..., que serán unidos con alambres, y con sus movimientos permiten que sus obras estén en continua transformación espacio-temporal y le conectan con la corriente abstracto-concreta, y con la *Escuela de Altamira* (1948), donde se debatía la renovación del arte nuevo en el contexto español, y se planteaba “la relación entre el arte rupestre y el moderno, especialmente en su relación con la abstracción”¹³.



Juego de *Arsintes* y dos figuras realizadas con él (1935) de Ángel Ferrant

También en el contexto surrealista español y de acercamiento a la abstracción, hay que destacar al escultor Leandre Cristòfol (1908-1998), que abandona la figuración en 1933 con su *Objeto poético* (o llamado también *Del aire al aire*, 1933), una obra que parece como si dibujara en el aire líneas y espirales de alambre, jugando con la desmaterialización de la materia escultórica en su integración dinámica con el espacio aéreo. Seguirá este camino, sirviéndose a la vez de este juego estático-dinámico de elementos abstractos en su *Monumento* (1935), donde se sirve de formas simples cilíndricas y esféricas, junto a los elementos dinámicos de líneas ondulantes creadas con alambre.



Objeto poético (Del aire al aire, 1933), y *Monumento* (1935) de Leandre Cristòfol

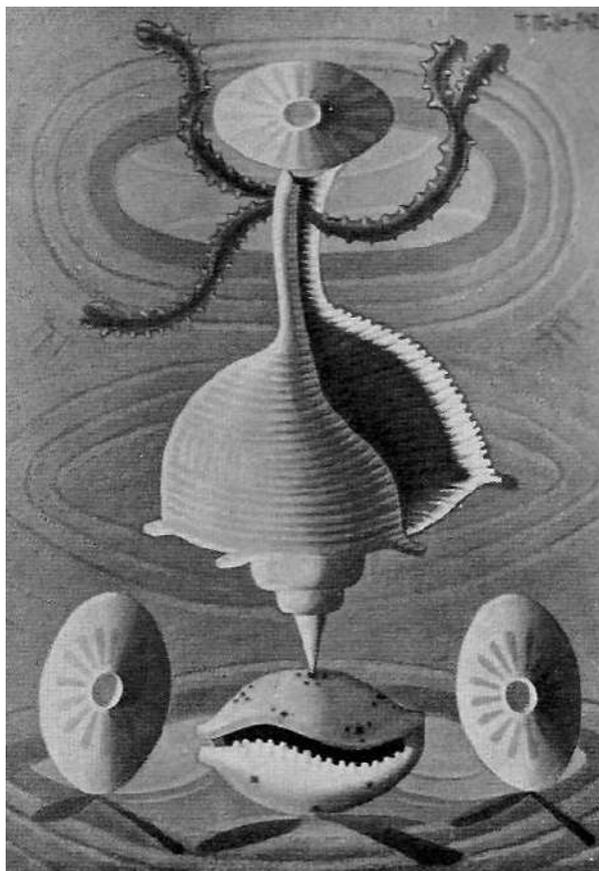
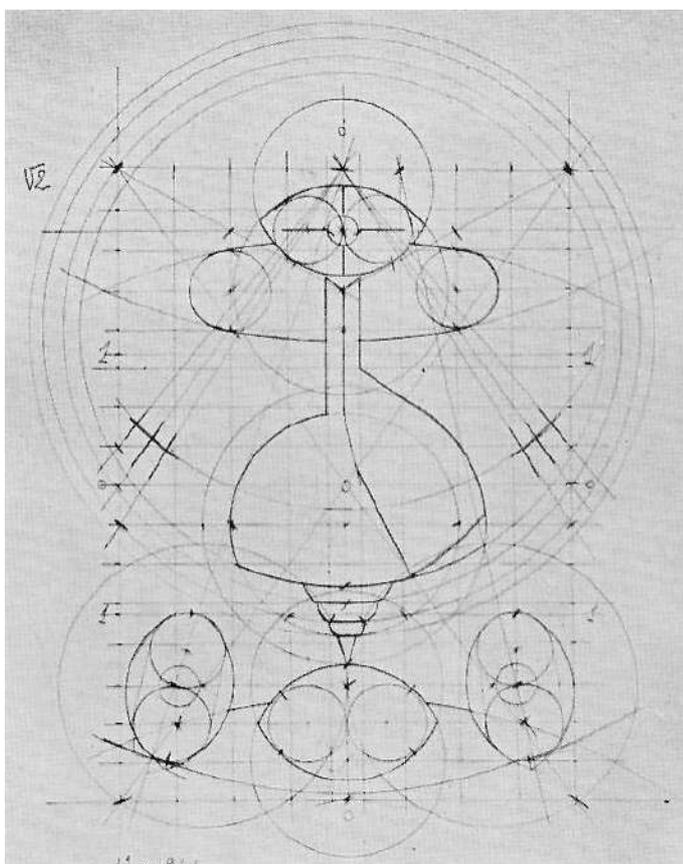
¹¹ *Ibidem*, p. 250

¹² *Ibidem*, p. 255

¹³ FERNÁNDEZ, Olga. *Ángel Ferrant*. Madrid: Fundación Mapfre-Instituto de Cultura, 2008, p. 68.

Como muy bien señala el historiador José Marín-Medina sobre este escultor, pone en diálogo dos vertientes antagónicas: “Estatismo y cinetismo (con particular interés por los movimientos centrífugo y de rotación). Cristòfol siempre respeta los conceptos de volumen y espacialidad en diálogo”¹⁴. Es como si quisiera darle una vida propia a las formas geométricas a través de su dinamismo visual. Cristòfol llevó su línea independiente a pesar de las dificultades de la época en España y mantuvo contacto con colectivos afines con el surrealismo, como el grupo Lógico-fobista, con el que expuso en la Sala Catalonia (Barcelona, 1936).

Dentro de esta corriente surrealista, se encuentra también la pintora Maruja Mallo (1902-1995), que en varias de sus etapas se acercó a las formas geométricas recogiendo la estructura interna de los elementos naturales (minerales y vegetales). Ella denominaba a esta síntesis interna geométrica como “matemática viviente del esqueleto”, lo que explicó en un escrito suyo de 1937: “El orden es la arquitectura íntima de la naturaleza y del hombre, la matemática viviente del esqueleto [...] la diversidad de formas cristalinas y biológicas sintetizadas en un orden numérico y geométrico; en un orden viviente y universal”¹⁵. Esta teoría personal la aplicó en su serie de *Cerámicas* (Madrid, 1936) con trazados geométricos de las armonías de la naturaleza que encontraba en sus recorridos por las tierras españolas, y donde llegaba a identificar la estructura geométrica con su representación, en una especie de “anatomía matemática”¹⁶ (en sus propias palabras). Posteriormente, en su exilio argentino, realizará una exposición en Buenos Aires en 1942 de su serie *Naturaleza viva* (1941-42), en la cual realiza diferentes “trazados armónicos” de cada una de sus composiciones al interrelacionar todos los elementos que aparecen en el cuadro, anteponiendo además su idea de vida al género pictórico clásico de naturaleza muerta, ya que sus formas siempre se elevan de forma vertical y dinámica, frente al estatismo y horizontalidad de los bodegones, y vincula cada una de sus partes con el todo por medio de circunferencias proporcionales entre sí. Ramón Gómez de la Serna denomina “trigonometría de lo que ve” a estas obras de Maruja Mallo, encontrando con cierto humor que en esta multitud de circunferencias “como si hubiera una teoría de máquina de ruedas dentadas a las que aún no las hubieran nacido los dientes. ¡Pero la dentición última se presente!”¹⁷.



Trazado armónico de *Naturaleza Viva* (1941) y *Naturaleza Viva* (1942) de Maruja Mallo

¹⁴ MARÍN-MEDINA, José. *La Escultura Española Contemporánea (1880-1978). Historia y evolución crítica*. Madrid: EDARCÓN/Ediciones de Artes Contemporáneas, 1978, p. 187

¹⁵ MALLO, Maruja. “Lo popular en la plástica española (a través de mi obra) 1928-1936”. En *Maruja Mallo. 59 grabados y 9 láminas en color 1928-1942*. Estudio preliminar de Ramón Gómez de la Serna. Buenos Aires: Editorial Losada, 1942, p. 42

¹⁶ *Ibidem*, p. 43

¹⁷ *Ibidem*, p. 13

El humor ante el amor y desamor de la vanguardia literaria española y las matemáticas

Aunque la aparición de la vanguardia en el contexto español fue posterior al resto de Europa, ya desde las primeras manifestaciones de los ismos europeos, tuvieron su eco en la prensa española, sea por rechazo o por filiación. Este es el caso del primer *Manifiesto del Futurismo* (1909) de F. T. Marinetti (1876-1944), publicado en el periódico francés *Le Figaro*, y que apareció apenas dos meses después en la revista española *Prometeo* (nº 6, abril de 1909) debido a Ramón Gómez de la Serna (1888-1963). Este autor será considerado como el introductor de la vanguardia en España, al defender esta necesidad de renovación del arte de viejas formas del pasado. Empleará el humor como una estrategia de cuestionamiento de estas formas y de creación de otras nuevas, de hecho decía que “humorista es el gran químico de disolvencias” y que su cometido era “la disolución del arte concebido en grandes pedruscos”¹⁸. Para disolver estos pedruscos de los grandes valores idealizados del arte, Ramón creó un género literario cercano al aforismo que denominó con el neologismo de “Greguería”, que él mismo definió en 1912 como si fuera una fórmula matemática: “greguería = metáfora + humor”¹⁹.

Desde 1910 creó miles de greguerías a lo largo de su vida y muchas de ellas se sirven del lenguaje de la matemática y de la geometría, creando diferentes metáforas humorísticas inverosímiles: “El 9 es la oreja de los números”, “El 8 tumbado parecen las gafas de mi hermana”, “La D es un Cero partido por Dios”, “En suma lo que vale es la suma”, “ $0 + 0 = \text{beso}$ ”, “Las calvas son medias circunferencias”, “El triángulo escaleno lo vemos con escalerilla propia para subir al vértice”, “¿Qué es eso de “elevado al cubo” cuando el cubo suele estar siempre abajo?”, “las pirámides son las jorobas del desierto”, “Una media circunferencia es el ocaso geométrico”²⁰, etc. En todas estas greguerías Ramón crea una relación humorística entre el lenguaje abstracto de los signos matemáticos y su asociación figurativa, entre lo objetivo y lo subjetivo, entre el problema y su solución imaginativa. Prueba de esta relación de contrastes entre las ecuaciones matemáticas y su solución imaginaria cotidiana, es su greguería *Fórmulas* (de la serie *Greguerías ilustradas*, 1947), que está dispuesto en diferentes fórmulas matemáticas como si fueran cada una los versos de un poema, donde se encuentran soluciones humorísticas: “ $1,2,3... 1,2,3... 123... = \text{Ejercicios militares}$ ”, “ $0+0+0+0 = \text{Analfabeto}$ ” o “ $D+r+m+m+m = \text{Dentista}$ ”²¹. De esta misma serie, creará también la asociación visual de lo matemático con imágenes y situaciones cotidianas e ingenuas, invitando a esa relación común de lo imaginario en la matemática con la imaginación creativa del arte.



Fórmulas (1947) y *Las cejas son las rayitas entre los sumandos y el resultado* (1947) de Ramón Gómez de la Serna

Esta asociación libre de lo racional de la matemática con su percepción subjetiva y emocional desde el arte, fue cultivada por otros movimientos artísticos, especialmente en el ámbito literario, como fue en el Ultraísmo (primer manifiesto escrito a finales de 1918), considerado el primer reflejo de los ismos europeos en España. Pretendía ser la suma de todos los ismos europeos para la renovación literaria española, haciendo eco a través de múltiples metáforas del mundo contemporáneo (el motor, el automóvil, el cine, el

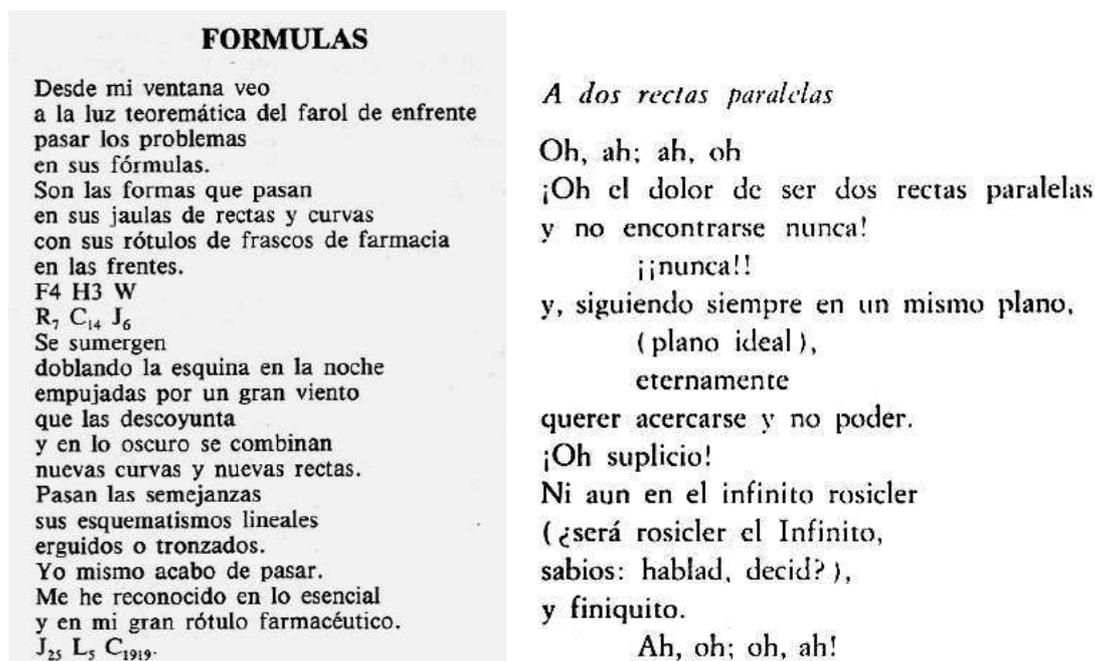
¹⁸ GÓMEZ DE LA SERNA, Ramón. *Ismos*. Edición facsímil. Madrid: Biblioteca Nueva, 1931, pp. 202 y 205

¹⁹ GÓMEZ DE LA SERNA, Ramón. *Ramonismo VI. Total de greguerías (1926-1962). Obras Completas VI*. Edición de Pura Fernández y Dirigida por Ioana Zlotescu. Barcelona: Galaxia Gutenberg/Círculo de Lectores, 2013, p. 53

²⁰ MUÑOZ SANTONJA, José. “Las matemáticas son las greguerías de la razón”, *Suma*, nº 55, Junio, Madrid, 2007, pp. 31-39.

²¹ GÓMEZ DE LA SERNA, Ramón. *Ramonismo V. Caprichos. Gollerías.. Trampantojos. Obras Completas VII*. Edición de Ioana Zlotescu. Barcelona: Galaxia Gutenberg/Círculo de Lectores, 2001, p. 1164

viaducto...), como su relación con otros campos artísticos y científicos. Relaciones creadas muchas veces con humor, como la del ultraísta Guillermo de Torre (1900-1971), que definía la metáfora como “un teorema donde se salta sin intermediario de la hipótesis a la conclusión” (en la revista *Alfar*, 1924)²². Con ello se salta la demostración, la lógica empírica, por otras soluciones subjetivas. Este cruce de la matemática con situaciones cotidianas, como contraste entre orden y azar, es empleado en algunos poemas ultraístas como el poema *Concentración IV* (del libro *Signario*, 1923) de Antonio Espina (1894-1972) que dice: “Matemática extraña. (Hora del reloj) / Un mendigo ríe / Y / Muere de tedio / Un Emperador”²³. Este poema se publicó un año antes con otro título *Equis* (en la revista *Índice* nº 2, 1922), que nos da esa clave de la “X” como valor de incógnita en las matemáticas, que también tiene este poema como extrañamiento y asociación de situaciones. De igual manera se relaciona matemática y cotidianidad en el poema *Fórmulas* (en la revista *Cervantes*, septiembre de 1919) de Luan Larrea (1895-1980), con versos como “Desde mi ventana veo / a la luz teorema del farol de enfrente / pasar los problemas / en sus fórmulas”²⁴, incluyendo fórmulas entre sus versos como “F4 H3 W”. Por esta época el cineasta Luis Buñuel colaboró con poemas en revistas ultraístas, como su poema *Teorema* (1925), que comienza: “Si por un punto fuera de una recta trazamos una paralela a ella obtendremos una soleada tarde de otoño”²⁵, creando un paisaje visual desde una simple relación geométrica.



Poema *Fórmulas* (1919) de Luan Larrea y *A dos rectas paralelas* (1919) de Polibio

Aunque esta incorporación de las matemáticas en la poesía ultraísta se hace desde una relación humorística, también los detractores de la vanguardia, publican en las revistas de la época poemas paródicos anti-vanguardistas sirviéndose de la matemática como antítesis de la poesía, entendida esta como expresión de sentimientos frente a su ausencia en la matemática. Harán una mezcla de estos dos estereotipos, como en el poema publicado en el artículo *El nonplusultra o la poesía geométrica* (diario *El Cantábrico*, 9 de diciembre de 1919) firmado con el seudónimo de “Polibio”, y que era una contestación a la ponencia *Renovación poética y artística* (28 de noviembre de 1919 en el Ateneo de Santander) impartida por el poeta Gerardo Diego. En este artículo a modo de parodia escribe Polibio de ejemplo un poema “nonplusultraísta” titulado *A dos rectas paralelas* (1919), con el amor imposible de estas dos rectas paralelas que no consiguen encontrarse: “Oh, ah; ah, oh / ¡Oh el dolor de ser dos rectas paralelas / y no encontrarse nunca! / ¡¡nunca!! / y, siguiendo siempre en un mismo plano, / (plano ideal)”²⁶, que demuestra como la poesía es asociada a las emociones y las matemáticas a su ausencia. En otras ocasiones, esta parodia consiste en unir ese “plano ideal” de ambas, como la poesía preliminar de un hipotético libro titulado *Triángulos escalenos. Ruinas modernas* (Gutiérrez. *Semanario español de Humorismo*, 7 de enero de 1928) de un imaginario poeta llamado Ataúlfo de Ohfer López, que a modo de caligrama antepone en ambos lados, como aspiraciones ideales y abstractas las palabras “YO” y la “ESTRELLA”, y en el medio versos como “Yo, poeta / mi poesía triangular / triángulos escalenos” para terminar con ecuaciones erróneas “Cocos de la Habana / 4 X 5 = 50; 4 X 5 = 62”²⁷. Si contrastamos estos poemas paródicos con los

²² MONEGAL, Antonio. *Luis Buñuel de la literatura al cine: una poética del objeto*. Barcelona: Anthropos, 1993, p. 34

²³ BONET, Juan Manuel (Ed.). *Las cosas se han roto. Antología de la poesía ultraísta*. Sevilla: Fundación José Manuel Lara, 2012, p. 198

²⁴ FUENTES FLORIDO, Francisco. *Poesías y poética del Ultraísmo (Antología)*. Barcelona: Editorial Mitre, 1989 P. 216

²⁵ LÓPEZ VIÑEGAS, Manuel (Ed.). *Escritos de Luis Buñuel*. Madrid: Editorial Páginas de Espuma, 2000, s. p.

²⁶ GARCÍA DE LA CONCHA, Víctor. “Una polémica ultraísta: Gerardo Diego en el Ateneo de Santander (1919). En *Homenaje a Ignacio Aguilera y Santiago*. Santander: Institución Cultural de Cantabria / Diputación Provincial, 1981, p. 193

²⁷ Aparecido en la sección « Crítica de libros » de Gutiérrez. *Semanario español de Humorismo*, Madrid, 7 de enero de 1928, p. 9

anteriores vanguardistas, en ocasiones sería difícil distinguir cuál es vanguardista o antivanguardista, ya que ambos ironizan esa relación de lo emocional con lo racional de las matemáticas. Inclusive desde el mismo ultraísmo se auto-parodió, como es el caso del escritor Rafael Cansinos Assens (1882–1964), que firmó el primer manifiesto ultraísta, publicó su novela *El movimiento V.P.* (1921), donde inventaba este movimiento haciendo alusión irónica al ultraísmo, y hace aparecer una especie de “poesía algebraica” de Renato “El Poeta de las Trincheras” (personificación del chileno Vicente Huidobro, influyente de la vanguardia española) que para dar una sensación del crepúsculo había escrito una serie de signos: “ $2 + 2 + 2 + 2 + 2$ ”²⁸, que en principio los poetas del movimiento V.P. no entendían, pero que al emborracharse con licor de kummel se pusieron en una “situación verdaderamente poética y excepcional”²⁹ para comprender estos poemas algebraicos. Esta reducción de un poema a solo números, vendría a ser la antítesis de poesía entendida como transmisión de emociones frente a esta serialización matemática sin resolución.

ESTRELLA Yo, poeta
mi poesía triangular
triángulos escalenos
(no isósceles)
Alló, alló, alló...
.....
Cocos de la Habana
E $4 \times 5 = 40$; $4 \times 5 = 62$.

YO

Poema de *Triángulos escalenos* (1928) Ataúlfo de Ohfer López.

Esta relación de contrapuestos, fue cultivada también por la Generación del 98, como Miguel de Unamuno (1864–1936), que antepuso en algunos de sus poemas lo finito a lo infinito, como en su poema *8 ∞ 00* (de *Cancionero. Diario poético*, 1928), que con humor rimado dice “Cuando Ocho se cayó / contra tierra.. el infinito! / pero cuando se rajó / fue en dos zeros ¡pobrecito!”³⁰. Siguiendo esta línea de ironía y recordando Unamuno las canciones de niños que escuchaba a modo de rueda infinita de números, es su poema *Aritmética* (de *Romancero del destierro*, 1927), que une el humor y la vida, el eterno retorno, lo pequeño con lo inmenso: “ 2×3 son 9 / 2×5 10 / ¿volverá a la rueda / la que fue niñez? / 6×3 18 / 10×10 son 100. / ¡Dios! ¡No dura nada / nuestro pobre bien! / ∞ y 0 / ¡la fuente y la mar! / ¡Cantemos la tabla de multiplicar!”³¹. Otro escritor, cercano a la Generación del 98, que utiliza el concepto de las matemáticas es Ramón del Valle-Inclán (1866–1936), que se sirve de ellas para expresar su creación del esperpento, que lo definiría como «Esta modalidad consiste en buscar el lado cómico en lo trágico de la vida» (según una declaración en 1921). En una de sus obras teatrales emblemáticas *Luces de Bohemia* (1920-24), el protagonista Max Estrella (que personificaba al bohemio Alejandro Sawa) define el esperpentismo en la duodécima escena a partir de los espejos cóncavos del Callejón del Gato, donde aparte de decir que “Los ultraístas son unos farsantes. El esperpentismo lo ha inventado Goya. Los héroes clásicos han ido a pasearse en el callejón del Gato” y que “España es una deformación grotesca de la civilización europea”, pasa a hablar de “la matemática del espejo cóncavo” como elemento de transformación grotesca de la realidad: “La deformación deja de serlo cuando está sujeta a una matemática perfecta. Mi estética actual es transformar con matemática de espejo cóncavo las normas clásicas”, y pasa a continuación a proponer esta matemática del espejo cóncavo para deformar sus caras y “toda la vida miserable de España”³². Valle-Inclán recoge las matemáticas no para generar perfección y orden, sino una matemática de la deformación, como dispositivo metodológico de un nuevo orden que nos hace tomar conciencia de la realidad a través de su deformación grotesca. La matemática le da esa deformación exacta de objetividad necesaria en su análisis crítico de una realidad absurda e injusta. Valle-Inclán pone medida a lo subjetivo e inmedible, como cuando la personificación del poeta modernista Ruben Darío en esta obra, le hace decir que estudia “matemáticas celestes”, hace medible sus imaginarios.

²⁸ CANSINOS ASSENS, R. *El movimiento V.P.* Madrid: Editorial Mundo Latino, s. f. [1921], p. 34

²⁹ *Ibidem*, p. 35

³⁰ UNAMUNO, Miguel De. *Cancionero. Diario poético*. Edición y prólogo de Federico Onís. Buenos Aires : Editorial Losada, 1953, p. 104

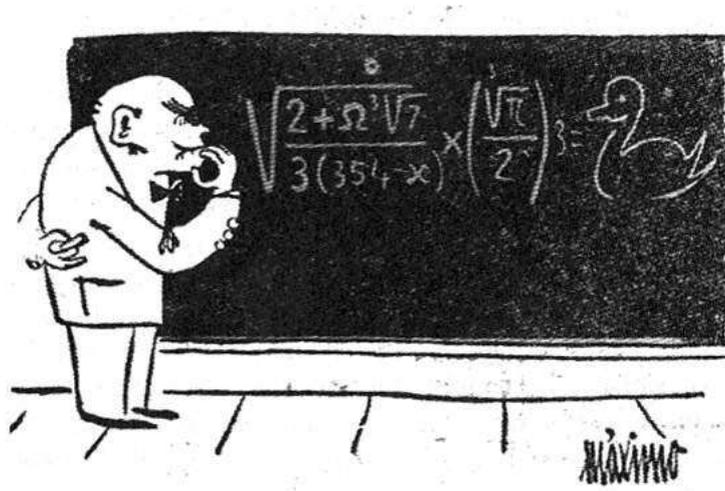
³¹ UNAMUNO, Miguel De. *Antología poética*. Madrid: Alianza Editorial, 2011, pp. 114-115

³² VALLE-INCLÁN, Ramón María del. *Luces de bohemia*. Madrid: Espasa Calpe, 1981, p. 106



Los espejos deformantes del Callejón del Gato en Madrid

En definitiva, esta fusión de valores entre arte y matemáticas, ya sea como aspiración amorosa o de desafección humorística, ha permitido crear nuevas relaciones de sentido en su misma unión y oposición, no dejándonos de inquietar y sorprender cual puede ser de nuevo la incógnita X.



Dibujo de Máximo (semanario *Don José*, años 50)

FUENTES REFERENCIALES:

BONET, Juan Manuel (Ed.). *Las cosas se han roto. Antología de la poesía ultraísta*. Sevilla: Fundación José Manuel Lara, 2012

CANSINOS ASSENS, R. *El movimiento V.P.* Madrid: Editorial Mundo Latino, s. f. [1921

EINSTEIN, Carl. *Picasso y el Cubismo*. Madrid: Casimiro Libros, 2013

FERNÁNDEZ, Olga. *Ángel Ferrant*. Madrid: Fundación Mapfre-Instituto de Cultura, 2008

FUENTES FLORIDO, Francisco. *Poesías y poética del Ultraísmo (Antología)*. Barcelona: Editorial Mitre, 1989

GARCÍA DE LA CONCHA, Víctor. "Una polémica ultraísta: Gerardo Diego en el Ateneo de Santander (1919). En *Homenaje a Ignacio Aguilera y Santiago*. Santander: Institución Cultural de Cantabria / Diputación Provincial, 1981

GARCÍA OLMEDO, Francisco. "Einstein y Picasso. Arthur I. Miller». *El Cultural* 08/02/2007 Disponible en Web: <http://www.elcultural.com/revista/letras/Einstein-y-Picasso/19706> [consulta: 29 abril 2015]

GÓMEZ DE LA SERNA, Ramón. *Ismos*. Edición facsímil. Madrid: Biblioteca Nueva, 1931

GÓMEZ DE LA SERNA, Ramón. *Ramonismo V. Caprichos. Gollerías,. Trampantojos. Obras Completas VII*. Edición de Ioana Zlotescu. Barcelona: Galaxia Gutenberg/Círculo de Lectores, 2001

GÓMEZ DE LA SERNA, Ramón. *Ramonismo VI. Total de greguerías (1926-1962). Obras Completas VI*. Edición de Pura Fernández y Dirigida por Ioana Zlotescu. Barcelona: Galaxia Gutenberg/Círculo de Lectores, 2013

LÓPEZ VIÑEGAS, Manuel (Ed.). *Escritos de Luis Buñuel*. Madrid: Editorial Páginas de Espuma, 2000

MAISON ROUGE, Isabelle de. *Picasso*. Paris: Le Cavalier Bleu, 2005

MALLO, Maruja. "Lo popular en la plástica española (a través de mi obra) 1928-1936". En *Maruja Mallo. 59 grabados y 9 láminas en color 1928-1942*. Estudio preliminar de Ramón Gómez de la Serna. Buenos Aires: Editorial Losada, 1942

MARÍN-MEDINA, José. *La Escultura Española Contemporánea (1880-1978). Historia y evolución crítica*. Madrid: EDARCÓN/Ediciones de Artes Contemporáneas, 1978

MILLER, Arthur I. "Henri Poincaré: the unlikely link between Einstein and Picasso". *The Guardian*. 17 July 2012. Disponible en Web: <http://www.theguardian.com/science/blog/2012/jul/17/henri-poincare-einstein-picasso> [consulta: 29 abril 2015]

MONEGAL, Antonio. *Luis Buñuel de la literatura al cine: una poética del objeto*. Barcelona: Anthropos, 1993

MUÑOZ SANTONJA, José. "Las matemáticas son las greguerías de la razón", *Suma*, nº 55, Junio, Madrid, 2007

PALACIO ÁLVAREZ, Alfonso. "La abstracción geométrica en los artistas españoles en París (1928-1936)". En CABAÑAS BRAVO, Miguel (coord.) *El arte español del siglo XX. Su perspectiva al final del milenio*. Madrid. Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 2001

RODRIGUEZ LLERA, Ramón. *El arte moderno del siglo XX. Las vanguardias históricas (1900-1945)*. Madrid: Creaciones Vincent Gabrielle, 2015

UNAMUNO, Miguel De. *Antología poética*. Madrid: Alianza Editorial, 2011

UNAMUNO, Miguel De. *Cancionero. Diario poético*. Edición y prólogo de Federico Onís. Buenos Aires : Editorial Losada, 1953

VALLE-INCLÁN, Ramón María del. *Luces de bohemia*. Madrid: Espasa Calpe, 1981

Monleón Pradas, Mau.

Profesora Titular, Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Escultura, Laboratorio de Creaciones Intermedia (LCI).

La creación audiovisual como herramienta educativa frente a la desigualdad entre los sexos en el proyecto Nosotr@s hablamos.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Feminismo, video-creación, violencia de género estructural y simbólica, pedagogía.

KEY WORDS:

Feminism, video-creation, structural and symbolic gender violence, education.

RESUMEN

Esta comunicación parte de un proyecto de investigación que toma la creación audiovisual como medio para superar las desigualdades de género en nuestra sociedad actual. En este sentido, el proyecto *Nosotr@s hablamos. Superando discriminaciones en la adolescencia*, que consiste en un audiovisual y una guía didáctica, será expuesto y analizado con el objetivo de demostrar el poder pedagógico de la creación audiovisual, así como la capacidad emancipatoria del análisis y la praxis feminista.

Todo proyecto de emancipación contemporáneo precisa, recordamos a Marcuse, una revolución científica y técnica anterior. Toda propuesta efectiva de emancipación a través de la tecnología ha de pasar por estrategias de infiltración.

En el proyecto *Nosotr@s hablamos* se reivindica la presencia de la mujer no sólo como usuaria de tecnología sino, de manera especial, como participante activa en las políticas de producción y distribución del material audiovisual y en las políticas sociales y educativas vinculadas a la tecnología. Desde la video-creación se plantean varios desafíos a este respecto, indudablemente las políticas contra la "tecnofobia femenina" y la promoción de la presencia de mujeres en los estudios científico-técnicos serán asuntos cruciales.

El poder del lenguaje audiovisual en la creación y el cuestionamiento de los imaginarios culturales nos lleva en un primer momento a considerarlo como un medio propicio para la producción de nuevas formas de subjetividad y para la lucha por la igualdad. Las políticas de la identidad, en la era post-corpórea, serían en este sentido asunto crucial que quedan cuestionadas desde el feminismo. La desigualdad de género reflejada en los medios de masas y en la propia realidad social serán cuestionadas a través de la video-creación, fomentando una pedagogía de la imagen que supere la violencia de género estructural y simbólica.

ABSTRACT

This communication goes on of a research project that takes the audiovisual creation as a means to overcome gender inequalities in our society. In this sense, the Project called *Nosotr@s hablamos. Superando discriminaciones en la adolescencia*, which is an audiovisual and a tutorial, will be exposed and analyzed in order to demonstrate the pedagogical power of audiovisual creation and the emancipatory capacity of the feminist analysis and praxis.

Any project of contemporary emancipation precises, like Marcuse remembers to us, an earlier scientific and technical revolution. Any effective proposal of emancipation through technology strategies must pass through infiltration.

In the Project *Nosotr@s hablamos*, we claimed the presence of women not only as a user of technology but, especially, as an active participant in the policies of production and distribution of audio-visual material and social and educational policies related to technology. Through the video-creation we assume several challenges, and in this regard undoubtedly policies against "feminine technophobia", and we also promote the presence of women in scientific and technical studies that will be crucial issues to arise.

The power of visual language in creating and questioning cultural imaginary leads at first to regard it as an enabling environment for the production of new forms of subjectivity and for the fight for equality. The politics of identity in the post-corporeal era are crucial subjects to be challenged in this regard from a feminist perspective. Gender inequality reflected in the mass media and the social reality will be challenged through the video-creation, fostering a pedagogy of the image that exceeds the structural and symbolic violence of gender.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

El proyecto *Nosotr@s hablamos. Superando discriminaciones en la adolescencia*¹, ha sido publicado por la Universidad de Valencia y auspiciado por el Instituto de la Mujer. En él se ponen de manifiesto los efectos que las idealizaciones y prescripciones culturales en torno al sexo producen en la construcción de la subjetividad, así como los usos y abusos mediáticos en la representación de las mujeres y de la violencia que se ejerce contra ellas. La carga de violencia simbólica que subyace a la subjetividad femenina se encubre bajo formas benévolas de sexismo transmitidas en el imaginario colectivo, y está presente en la dificultad para percibir la asimetría de las relaciones entre los sexos y detectar formas sutiles de violencia. Partimos del supuesto de que la conceptualización de la violencia contra las mujeres en el ámbito educativo está impregnada de visiones y conocimientos provenientes, entre otros, de los medios, y que éstos han de someterse a consideración desde la docencia, desvelando los mitos, las creencias estereotipadas, así como las tensiones y asimetrías que subyacen a los modelos normativos de género.

El material *Nosotr@s hablamos. Superando discriminaciones en la adolescencia*, se estructura a través de dos grandes ejes conceptuales: el primero es el *material audiovisual de video-creación*², que nos ha servido de soporte para el registro y posterior análisis cualitativo del discurso adolescente, facilitando el diseño de una experiencia educativa que fomente la igualdad, sensibilice y prevenga contra la violencia. El segundo eje se articula en torno a la *guía didáctica*, estructurada en relación a la producción audiovisual a través de tres partes fundamentales, que se repiten para cada uno de los capítulos del vídeo, y que constituyen: el marco teórico, la parte testimonial de los y las adolescentes en: *Nosotr@s hablamos*, y finalmente las actividades propuestas en relación a los apartados anteriores.

En nuestra comunicación titulada *La creación audiovisual como herramienta educativa frente a la desigualdad entre los sexos en el proyecto Nosotr@s hablamos*, profundizaremos especialmente en los cimientos teóricos que sustentan el material audiovisual de video-creación, pues nos interesa destacar los mecanismos por los que este material puede convertirse en recurso educativo en nuestra era post-corporea, cuestionando las políticas de la identidad desde la teoría y la praxis feminista. Nuestra disertación parte de

¹ Se trata de una propuesta educativa que surge como continuación de investigaciones anteriores, realizadas en el marco de sucesivas convocatorias del Plan Nacional de Investigación I+D+I, Programa Sectorial de Estudios de las mujeres y del género. La publicación *Nosotr@s hablamos. Superando discriminaciones en la adolescencia*, UV, (2011) de las autoras: Amparo Bonilla Campos, Isabel Martínez Benlloch, Mau Monleón Pradas y Cristina Vega Solís, con la colaboración especial de Jennifer Tapias Derch se enmarca en la investigación "Superando discriminaciones y violencias: propuesta participativa para la igualdad entre los sexos en la adolescencia". Este estudio fue financiado por el Instituto de la Mujer en el marco: Proyectos de Investigación del Plan Nacional I+D+I. Programa: Acción estratégica sobre el fomento de igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres. Proyecto 151/07. Ha colaborado el Laboratorio de ² Material Audiovisual: DVD, 30 min. Han intervenido como entrevistad@s: Aida Sandalinas; Álex Molina; Ángela Gadea; Andrea Salvador; Camila Tapias; Celia Uchina; Isaac Andujar; Isaac Folch; Ionut Néstor; Javier Ribes; Jorge Ferrando; Juli Luján; Liliya Ruseva; Laura Alemany; Luna Pérez; Luis Alberto; María Valero; Miguel José Torrent; Miriam Gonzalez; Nacho Saldías; Nacho Brines; Roxana Mazieuf; Tirsia Molina. La estructura del guión ha sido realizada por: Isabel Martínez Benlloch, Amparo Bonilla Campos y Mau Monleón Pradas. La dirección audiovisual corre a cargo de Mau Monleón, con la operadora de cámara y montaje Jennifer Tapias Derch. Han colaborado: Escola "La Florida". Catarroja (Valencia): Empar Martínez Bonafé y Merxe Sánchez; IES "Isabel de Villena". Valencia: Àngels Martínez Bonafé y Rosa Sanchis.

los presupuestos de este material audiovisual, donde se ha establecido una hipótesis que se sustenta en tres motivos fundamentales que dan lugar a los objetivos del proyecto:

- La existencia de un proceso de cambio en la concepción y representación de la violencia machista en el que juegan un papel destacado las culturas mediáticas, especialmente los medios de comunicación, y entre ellos la creación audiovisual.
- La preeminencia de éstos en los procesos de producción, circulación y recepción del conocimiento dentro y fuera del contexto educativo.
- La labilidad de la adolescencia frente a las prescripciones de género y el ajuste a las creencias y valores del grupo de pares.

Por lo tanto, nuestro **objetivo** principal al analizar este trabajo del que procede el presente material creativo, de carácter audiovisual, es el análisis de los mitos, creencias y prejuicios que en torno a la diferencia sexual interiorizan las y los adolescentes, y que, desde el imaginario cultural, justifican las asimetrías de poder entre los sexos. Asimismo, la tolerancia hacia formas encubiertas de violencia y la manifestación de actitudes y comportamientos a los que subyace discriminación, evidencian los mecanismos de invisibilización de la violencia simbólica, que muchas veces resulta más patente en sus efectos que en sus propias manifestaciones.

Las entrevistas directas son un buen instrumento para desvelar dichos mecanismos y, en la realización del vídeo, hemos utilizado testimonios de adolescentes de entre 15 y 19 años, intentando abarcar distintos grupos sociales, trabajando en centros educativos y con grupos y redes sociales que coexisten actualmente en la ciudad de Valencia. Nuestra intención ha sido en todo momento partir del protagonismo y la participación activa de est@s adolescentes.

De manera más concreta, los objetivos específicos que se han perseguido a lo largo de todo el proceso de conceptualización y realización del proyecto audiovisual –que se concreta en la propuesta educativa **Nosotr@s hablamos**– son, entre otros:

- Analizar y ayudar a cuestionar, a través de los testimonios de chicos y chicas, las creencias en torno a la amistad, el amor, las expectativas de futuro y la violencia contra las mujeres. Es decir, explorar las opiniones, actitudes y prácticas culturales y sociales que viven las y los jóvenes en su interrelación con personas de otro sexo.
- Analizar las actitudes, valores y creencias relacionadas con la violencia de género y plantear el debate acerca de cómo éstas inciden en la resolución de conflictos en el contexto educativo.
- Analizar las permanencias y rupturas de las prescripciones de género que inciden en la construcción de la subjetividad, y aportar elementos conceptuales para la intervención activa y superación de conflictos.
- Analizar los diversos discursos que hoy conforman, con enorme poder, el imaginario juvenil y, en concreto las representaciones sobre la violencia contra las mujeres, fundamentalmente a través de materiales provenientes de las culturas mediáticas (televisión, prensa juvenil y femenina, cine, publicidad, campañas de sensibilización, etc.) partiendo de una visión feminista crítica para iluminar el carácter marcadamente ideológico de estos discursos.
- Ofrecer materiales para la implementación de experiencias educativas participativas para la formación en la igualdad entre los sexos y visibilizar la violencia simbólica.

El material audiovisual que aquí se presenta se encamina pues a promover la igualdad entre los sexos en la adolescencia, desde una perspectiva de la acción educativa y la intervención social que tenga en cuenta la visión y los intereses de cada uno de los sujetos que intervendrán en el proceso de utilización de la guía didáctica y en particular el colectivo al que va dirigida. Presentamos un material integrado e interdisciplinario, fruto de la labor conjunta de investigadoras en el campo de la psicología, la sociología, el arte y el lenguaje audiovisual.

¿POR QUÉ UN AUDIOVISUAL COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA FRENTE A LA DESIGUALDAD ENTRE LOS SEXOS?

Actualmente la propia idea de violencia se ha ampliado hasta recoger comportamientos que estaban invisibilizados o considerados socialmente aceptables. Entre ellos, el acoso psicológico y las actitudes de desprecio dentro y fuera de la pareja y/o el hogar, pero también, y esto es una novedad más reciente, la violencia que se ejerce desde las representaciones culturales o, en un sentido más amplio, desde la comunicación y las industrias mediáticas³: cine, publicidad, campañas públicas, prensa, etc. En este sentido existen estudios referenciales precedentes y contemporáneos a nuestro trabajo, que han surgido en la mayoría de los casos en contextos universitarios, y que desde una perspectiva de la praxis y la teoría feminista han intentado dar respuesta a las problemáticas relacionadas con la reivindicación de la igualdad entre los sexos (Villaplana y Sichel, 2005; Vega, 2005). De este modo, a la labor que ya se venía realizando en el terreno educativo, se ha sumado una incipiente intervención en un campo cultural más complejo que hoy se sitúa en el centro de las pedagogías sociales.

³ Ver, en este sentido, las definiciones y representaciones artísticas compiladas en la Plataforma de lucha contra la violencia de género ACVG, Directora MONLEÓN, Mau. *Arte contra violencia de género*. [En línea] [Octubre, 30, 2010] [Consultado mayo, 13, 2015] Disponible en internet en: www.artetravolenciadegenero.org

NOSOTR@S HABLAMOS: UNA APUESTA POR LA VIDEO-CREACIÓN. ¿QUIÉN, PARA QUÉ Y DESDE DÓNDE HABLAMOS?

La video-creación se define como una pieza audiovisual artística, por lo general de corte no narrativo. En nuestro caso, hemos realizado un proyecto experimental en clave poética, que combina una base documental con crítica social, desde una perspectiva de género. De esta forma, hemos podido otorgar el protagonismo a los y las adolescentes a través de testimonios que se entretajan en un collage de imágenes entresacadas de los mas-media, el cine, la publicidad e internet, para dotar al conjunto de un sentido evocador abierto que más que afirmar, cuestiona desde la multiplicidad semántica y desde la interconexión entre voz e imagen. El audiovisual, de 30 min de duración, recoge las reflexiones de un total de 15 adolescentes entrevistad@s, intentando desvelar las creencias estereotipadas que aún hoy se mantienen en esta edad en torno a las posiciones sociales y subjetivas de chicas y chicos, y denunciar, al mismo tiempo, los efectos que produce la falta de educación en la igualdad. A través del análisis y contrapunto de sus propios discursos hemos querido crear nuevos marcos de análisis y reflexión que posibiliten la emergencia de alternativas de relación entre los sexos, apoyadas en cambios de mentalidad que, a su vez, incidirán en la subjetividad.

Para realizar las entrevistas hemos acudido en su mayoría a Institutos públicos de la ciudad de Valencia, donde a partir de un cuestionario tipo que pretende respuestas de valor cualitativo, hemos dejado libertad a l@s entrevistad@s para que nos expliquen sus puntos de vista, contradicciones, mandatos de género y roles adquiridos.

Las entrevistas nos han permitido aproximarnos a las creencias estereotipadas que se continúan manteniendo en la adolescencia en torno a la posición subjetiva de chicas y chicos y constatar los efectos que produce la falta de educación en la igualdad. También nos han permitido esbozar la creación de nuevos marcos de análisis y reflexión que posibiliten la emergencia de alternativas de relación entre los sexos, a partir de los propios intereses de chicas y chicos, de sus percepciones y valoraciones del imaginario cultural, de su posible cuestionamiento. De esta forma, las declaraciones de l@s adolescentes no afirman, sino que se abren al debate a través de su asociación con las imágenes de los mas-media, del cine, la prensa, etc. y junto con la estructura de preguntas que plantea el video desde una metodología socrática, asociada a la práctica feminista llamada "consciousness raising"⁴.

Estas metodologías nos han permitido trabajar con un tipo de material audiovisual que parte de distintos presupuestos y tiene una finalidad muy específica. En él se reivindica la presencia de la mujer no sólo como usuaria de tecnología sino, de manera especial, como participante activa en las políticas de producción y distribución del material audiovisual y en las políticas sociales y educativas vinculadas a la tecnología. Desde la video-creación se plantean varios desafíos a este respecto, indudablemente las políticas contra la "tecnofobia femenina" y la promoción de la presencia de mujeres en los estudios científico-técnicos ha sido una de nuestras metas a alcanzar, al tratarse de un equipo de mujeres de distintas disciplinas las que hemos abarcado tanto la realización del guión como la parte de la producción y postproducción de este material audiovisual.

Al mismo tiempo, dentro del porcentaje de adolescentes entrevistad@s, hemos seleccionado un total de más mujeres que hombres para la muestra definitiva; y ello por la necesidad de dar voz, desde la discriminación positiva, a aquellas que son invisibilizadas y en muchos casos menoscabadas en nuestra sociedad por el hecho de ser "jóvenes" y además "mujeres".

Por todo ello, respecto a la pregunta inicial del "¿quién, para qué y desde dónde hablamos?" podemos concluir que se ha planteado una metodología de carácter dialéctico y feminista, de uso y reflexión académica, que pretende aportar una mirada crítica para la implementación de estrategias educativas que posibiliten dichas alternativas, desde la convicción de que los cambios de mentalidad incidirán en la subjetividad. Por ello se ha contado con el protagonismo de la comunidad adolescente a la que va dirigida de manera principal este proyecto.

LA ESTRUCTURA DEL AUDIOVISUAL: CUESTIONANDO EL CUERPO, LA FAMILIA, EL AMOR Y LA SEXUALIDAD

La estructura de nuestro material audiovisual, que se complementa perfectamente con la de la guía educativa, se organiza por tanto en los mismos capítulos. En la guía, cada uno de estos capítulos está subdividido en dos apartados: en el primero se desarrollan los contenidos teóricos necesarios para la implementación de las actividades, contenidos que se presentan también, de forma resumida, al inicio del segundo apartado, dedicado a las distintas actividades propuestas. En este segundo apartado, para cada capítulo, se recogen articuladas las aportaciones de l@s adolescentes que aparecen en el audiovisual *Nosotr@s hablamos* para, finalmente, proponer todo un conjunto de tareas que abarcan la temática propuesta en el capítulo. De este modo, el visionado por capítulos del material audiovisual, permite el desarrollo y debate del marco teórico y la propuesta práctica de nuestra guía didáctica.

⁴ "Consciousness raising" o "awareness raising": la toma de conciencia (también llamado sensibilización), es una forma de activismo, popularizado en Estados Unidos por las mujeres feministas radicales a finales de los años 60'. A menudo toma la forma de un grupo de personas que tratan de centrar la atención de un grupo más amplio de personas en alguna causa o condición. En estos grupos se tratan problemáticas comunes que incluyen enfermedades (por ejemplo, cáncer de mama o el SIDA), los conflictos (por ejemplo, el genocidio de Darfur, el calentamiento global), los movimientos (por ejemplo, Greenpeace, PETA, La Hora del Planeta), y los partidos políticos o los políticos. Informar a la población de un interés público es a menudo considerado como el primer paso para cambiar la manera que manejan las instituciones.

Esto es importante precisamente porque, el material audiovisual ha sido concebido de tal forma que puede visionarse y comprenderse de manera autónoma a la guía docente, y, sin embargo, se complementa perfectamente con ella a nivel estructural en la formación de los capítulos que configuran el guión de esta video-creación.

En definitiva, discurso audiovisual se ha estructurado en tres capítulos fundamentales (de unos 8 minutos de duración cada uno) y un epílogo (de unos 4 minutos).

El capítulo 1. el cuerpo. ¿Qué le exijo a mi cuerpo?, nos introduce en el análisis de las representaciones del cuerpo desde los mandatos de género. Para ello ha sido imprescindible abarcar la "significación de la diferencia sexual", reflexionando acerca de los efectos que nuestra condición de sujetos sexuados produce en la subjetividad, ya que nuestro cuerpo integra dimensiones del imaginario cultural y del orden simbólico que se manifiestan en cómo somos y cómo nos sentimos.



Fotogramas del video Nosotr@s hablamos

En cada cultura la diferencia sexual es la constante alrededor de la cual se organiza la sociedad. (...) La simbolización cultural de la diferencia anatómica toma forma en un conjunto de prácticas, ideas, discursos y representaciones sociales que dan atribuciones a la conducta objetiva y subjetiva de las personas en función de su sexo (Marta Lamas, 1995).

Actualmente, la representación del cuerpo, es decir la imagen corporal, ocupa cada vez más un lugar relevante en la interacción social. Los cuerpos, convertidos en iconos virtuales y hedonistas en la era post-corpórea, nos remiten a la pura apariencia, aparecen cosificados, sobre todo en el caso de las mujeres, y su significación es cada vez más compleja. Desvelar tópicos acerca de la naturaleza del cuerpo de las mujeres nos lleva a plantear las relaciones que subyacen al sistema sexo/género.

Las imágenes post-corpóreas como representaciones sociales del cuerpo e nuestra sociedad mediada por la tecnología así como los testimonios de l@s adolescentes nos aproximan al cuestionamiento de las demandas al propio cuerpo y de las exigencias que los y las adolescentes se ven forzados/as a cumplir, desde la presión de una sociedad mediática que estigmatiza a quien es diferente. El cuerpo se desvela como articulador de lo social y lo psíquico.

El capítulo 2. álbum de familia. ¿Cómo me marca la familia?, profundiza en la influencia que ejerce el núcleo familiar en las relaciones de pares, como ámbito primario de socialización y como entorno significativo en la adolescencia. Masculinidad y feminidad actualmente continúan viéndose como prototipos de expresión esencial que caracterizan básicamente a la persona y que se manifiestan en cualquier situación social por medio de actos rutinarios, especialmente en el ámbito familiar. El género además de ser considerado una identidad también es un rol, una puesta en escena.



Fotogramas del video Nosotr@s hablamos

Desigualdad-discriminación-violencia forman parte de un particular circuito de realimentación mutua que se despliega a través de la producción social de las diversas formas de aceptación que legitiman tanto la desigualdad como las prácticas discriminatorias y, a la vez, invisibilizan los violentamientos. [...] Puede considerarse que los procesos de desigualdad-discriminación-violencia no son en rigor invisibles sino que están invisibilizados. [...] Se han invisibilizado en un complejo proceso socio-histórico (Eva Giberti y Ana Fernández, 1989).

Para poder hacer visibles los discursos de poder y desigualdad sobre los que se asientan los roles, es necesario desagregar por sexo cualquier tipo de datos de información social y re-conceptuar a hombres y mujeres como grupos distintos, constituidos en relaciones psicosociales concretas e históricamente cambiantes, pero siempre asimétricas. Como afirma Bourdieu (2000), las estructuras de dominación son, además de históricas, resultado de un continuo trabajo de reproducción que se realiza a través de la violencia física y simbólica y en el que intervienen tanto agentes singulares como instituciones: Familia, Iglesia, Escuela, Estado.

Por ello ha sido preciso analizar los modos en que la ideología de género –el imaginario cultural en torno a la diferencia sexual– se sigue transmitiendo –a pesar de la declaración de igualdad, los cambios en la estructura familiar y la generalización de la escuela mixta. Su relevancia en la propia construcción de la subjetividad y su incidencia en la violencia contra las mujeres –desde las formas sutiles y naturalizadas de violencia que producen y sustentan los modelos de género– obligan a tomar en consideración la cuestión de la legitimación que esta ideología encuentra en las representaciones de la masculinidad y la feminidad y en las relaciones entre mujeres y hombres en el imaginario cultural.

En este sentido, se han revisado los estereotipos o ideas preconcebidas que desdibujan los límites de la individualidad al unificar las características de las personas que constituyen una categoría y permitir homogeneizar a los individuos que pertenecen a ella. Los estereotipos justifican, de forma simplista, la naturaleza de las relaciones entre los grupos, ya que el conocimiento estereotipado -que tiene una fuerte carga emocional- filtra, de forma reduccionista, la realidad objetiva (Amparo Bonilla e Isabel Martínez Benlloch, 2000).

En este capítulo se enfatiza cómo el control ejercido por padres y madres sobre las chicas se traduce en estereotipos y se transfiere posteriormente a las relaciones con los chicos bajo la apariencia de protección. Para ello hemos utilizado apropiación de imágenes filmicas y de diversas procedencias como prensa y televisión, así como las mencionadas entrevistas que estructuran todo el conjunto audiovisual.

El capítulo 3. amor y sexualidad. ¿Qué espero del/la otr@?, aborda el análisis de las posiciones subjetivas de chicas y chicos en un tema nuclear como son las relaciones sexuales y afectivas íntimas. La representación del “amor romántico” no sólo está condicionada por la cultura, sino que, a menudo, es un instrumento privilegiado de control que emana del orden social hegemónico, de manera que las relaciones de pareja son susceptibles de adolecer de las asimetrías de poder entre los sexos.

El amor es histórico y siempre es simbólico (...) Aprendemos ideologías amorosas, aprendemos los contenidos específicos del amor a través de mandatos, de normas, de creencias. Al vivir, cada persona trata de realizar el amor ideológicamente aprendido. En la realidad, la mayoría vive frustraciones amorosas porque casi nunca podemos realizar el imaginario amoroso al que estamos vinculadas (Marcela Lagarde, 2005).



Fotogramas del video *Nosotr@s hablamos*

La sexualidad es también central en la vida de las personas y de las sociedades al actuar como eje de la organización social y delimitar espacios y condiciones de vida que influyen en los sentimientos, pensamientos y acciones humanas. Comprender la sexualidad como una producción social, y no como impulsos, supuso un punto de inflexión en las concepciones dominantes. Asimismo, las aportaciones de las teorías feministas con la introducción de nuevas categorías de análisis, como el concepto de género y su articulación con el cuerpo y la sexualidad, han contribuido a establecer un marco conceptual en el que ésta se incardina en un complejo proceso de construcción y producción socio-histórica, cultural, político y subjetivo (Lagarde, 1997, 2005; Carole Vance, 1984; Rubin, 1975). Pero los modelos sociales de conducta sexual no remiten a un simple sistema normativo que actúa desde fuera, sino que se inscriben en identidades a través de las cuales se opera el comportamiento y el control. Y en ello reside su enorme poder (Foucault, 1976).

Frente al paradigma esencialista que postula la existencia de una esencia compleja -interior e irreductible- que debe ser reprimida por la cultura a fin de encauzarla hacia el devenir prescrito, Weeks (1998), en su trabajo “la construcción cultural de las sexualidades. ¿Qué queremos decir cuando hablamos de cuerpo y sexualidad?”, plantea que la sexualidad es una historia de prácticas sexuales (eróticas) cambiantes, de sistemas de regulaciones, definiciones sociales y significados subjetivos, así como de discursos, que sólo tienen en común el hecho de compartir la denominación. La sexualidad es una abstracción, una manera de conceptualizar las experiencias en diversas potencialidades vitales, a saber: la de pertenecer a una especie sexuada y ser un sujeto generizado; la de experimentar placer

erótico; la de procrear y la de desarrollar vínculos afectivos. Así, pues, constituye una categoría inestable y vital, producto de relaciones de poder.

Como se ha expuesto en los capítulos anteriores, las prácticas cotidianas están repletas de metáforas que aluden a mandatos y representaciones sociales. Éstos simbolizan la oposición y complementariedad hombre/mujer y se incorporan indistintamente en las subjetividades de mujeres y hombres (Norma Fuller, 1997), lo que significa que el sexismo no es patrimonio del sexo masculino. Además, las actitudes sexistas pueden dirigirse a los dos grupos sexuales, pero es evidente que el androcentrismo facilita que las valoraciones peyorativas se dirijan sobre todo al colectivo de mujeres, en general, como a aquellos varones con deseos homoeróticos –que traicionaron el genérico masculino al transgredir el orden “natural” de la sexualidad– o bien a aquellos más sensibles o “afeminados”. La hegemonía heteronormativa establece así que la vivencia de la sexualidad sea asimétrica y se constituya en un espacio donde se escenifican y se reafirman desiguales posiciones de poder (Bourdieu, 2000; Robert Connell, 2002; Fuller, 1998; Tubert, 2001). Raquel Osborne (1993) afirma que sigue siendo difícil para muchas mujeres separar, en ciertos momentos, el amor de la sexualidad. A diferencia de lo que les pasa a los hombres que han aprendido a separar en exceso ambas esferas, a las mujeres se les ha hecho unir las.

En este tercer capítulo audiovisual se subraya la importancia de la toma de decisiones sobre la vida sexual y amorosa durante la adolescencia, ya que contribuye al desarrollo de sujetos autónomos. El amor es una experiencia vitalizadora y, por ello, vale la pena invertir energía para aportar herramientas que potencien el amor, pero sin tener miedo a la separación cuando las relaciones no son saludables. Del mismo modo que en los capítulos anteriores hemos utilizado apropiación de imágenes fílmicas y de los medios de masas, así como las entrevistas a adolescentes para generar el este discurso crítico y en un montaje y collage que propone preguntas, debates y respuestas.

EL EPÍLOGO. SUPERANDO DISCRIMINACIONES



Fotogramas del video *Nosotr@s hablamos*. Algun@s protagonistas de las entrevistas en en el audiovisual

Nuestra creación audiovisual se decanta hacia la entrevista como metodología participativa y es por este motivo que hemos planteado un epílogo constituido únicamente por testimonios de l@s adolescentes que se presenta a modo de reflexión, partiendo de los discursos directos y motivados por la pregunta: “¿existe igualdad real en nuestra sociedad?”. Se trata aquí de ofrecer un marco de debate para visibilizar las discriminaciones y fomentar la exploración de nuevos modelos culturales de actuación y relación que favorezcan la igualdad, pero también de ofrecer una visión de empoderamiento, dinamizadora y positiva acerca de la posibilidad de alcanzar la igualdad en nuestra sociedad occidental a través del debate, la escucha, la reflexión y la motivación hacia el cambio del modo de pensamiento único, patriarcal y dominante.

CONCLUSIONES

Como conclusión general, el material audiovisual *Nosotr@s hablamos* plantea el importante espacio que ocupan las relaciones interpersonales en el desarrollo humano y, en particular en la adolescencia, las relaciones de amistad y amor. Las personas, a partir de las matrices de relación social establecidas, configuramos roles que estructuran nuestra identidad y posibilitan un desarrollo de nuestras potencialidades y capacidad de participar de forma activa en la sociedad, es decir, de individuarnos y ocupar espacios de ciudadanía. Será a través del proceso de socialización como se adquieran las prescripciones relativas a nuestra condición sexuada que, además de permitirnos internalizar el “deber ser” social, en una sociedad androcéntrica como la nuestra, nos aporte herramientas para actuar “de manera adecuada” con esos valores en la vida adulta.

En el vídeo se sugiere cómo la socialización de género nos construye y desarrolla parcialmente a ambos sexos. Se expone cómo el imaginario masculino estereotipado, lamentablemente aún vigente, se fundamenta en la autoafirmación, el hiperdesarrollo del yo exterior, la orientación al dominio y al control, la competitividad y consecución de logros, la inexpresividad y autocontrol emocional;

es decir, aboga por un sujeto autónomo, fuerte e independiente, sustentado en mitos en torno a una virilidad asertiva y dominante, que debe ser permanentemente afirmada, a través de la demostración de autoridad en la familia, en la pareja, en los espacios de relación interpersonal en general y, en algunos casos, incluso a través de la violencia. En suma, una masculinidad que resulta de la interiorización del sexismo como afirmación de poder y como negación o rechazo de la feminidad, que se expresa también en forma de homofobia.

En concreto, en el imaginario cultural el ideal de feminidad se representa por la preocupación por el bienestar de l@s otr@s y una autoestima vinculada a la armonía del grupo, por una expresividad emocional y maternalizada con dependencia de la pareja (sobre la que pesa el estigma de la soledad), en definitiva, por una objetualización donde el cuerpo y el propio deseo se hallan a merced de la mirada del otro. La estereotipia femenina representa a la mujer como un sujeto emotivo, sensible y dependiente, sustentado en mitos en torno al poder del amor romántico, que enfatiza una mística de la abnegación y fomenta un intercambio de “protección por obediencia” que refuerza posiciones de dependencia y sumisión; tener valor en relación al otro, vivir para l@s otr@s, enfrenta a las mujeres a la propia devaluación y a la carencia o retraso de su proyecto vital, desde una interiorización del sexismo que se expresa a través de estrategias emocionales que no hacen sino confirmar la dependencia de la protección y autoridad del varón. A pesar de los muchos avances en la toma de conciencia de igualdad, en capacidad y en derechos, se constata que, en cuestiones relativas al reconocimiento en las relaciones entre sexos, fundamentalmente en el ámbito afectivo, siguen quedando residuos que favorecen posiciones de subordinación que “demandan” solapadamente la aprobación de la pareja o de los chicos del grupo. La socialización generizada favorece posiciones desiguales que sustentan relaciones asimétricas de poder entre sexos y son germen de la violencia de género.

El *epílogo. superando discriminaciones* se plantea como resumen y como conclusión abierta a partir de la reflexión de los y las adolescentes, que invita a continuar el debate en torno a la posibilidad de construir una igualdad real, basada en la superación de discriminaciones que se sostienen en mitos y modelos educativos. La *creencia* compartida de una igualdad entre sexos se ve cuestionada y deconstruida, desde la necesidad de hacer visibles las discriminaciones y de proponer nuevos modelos de actuación y relación. Es necesario que chicos y chicas conozcan sus propias capacidades, expectativas, valores, deseos... y demanden reconocimiento y respeto hacia la propia persona como base para el desarrollo de la propia subjetividad. Los testimonios finales pretenden estimular un debate crítico, fundamentado en el respeto mutuo, en el que se pregunten acerca de sus prácticas cotidianas para desvelar los elementos que contribuyen a perpetuar el sexismo en nuestra cultura. Satisfacer las propias ideas y necesidades y poder tomar decisiones, relacionarse libremente con el propio cuerpo, saberse sujeto de derechos, exige un plus de esfuerzo considerable, pero vale la pena porque si no se sabe qué se desea, es fácil sucumbir al deseo de los demás.

Podemos concluir, a partir de esta experiencia audiovisual basada en la video-creación, los estudios feministas de enero, la psicología, la sociología, la pedagogía y el arte, que la interdisciplinariedad así como la capacidad emancipatoria del análisis y la praxis feminista, son la base fundamental para el éxito en un planteamiento alternativo y de apoyo a la deconstrucción de la ideología machista dominante, ya que fomenta una pedagogía de la imagen capaz de superar la violencia de género estructural y simbólica que subyacen a nuestra sociedad. Además, es necesaria y acuciante la inserción social de estos contenidos alternativos, ya que suponen actos de resistencia y acciones necesarias en la tarea de divulgación, educación y formación en la igualdad frente a la desigualdad de género reflejada en los medios de masas y en la propia realidad social. Por último, el proyecto *Nosotr@s hablamos* nos demuestra que hoy, más que nunca, es necesaria la reivindicación de la presencia de la mujer no sólo como usuaria de tecnología sino, de manera especial, como participante activa en las políticas de producción y distribución del material audiovisual y en las políticas sociales y educativas vinculadas a la tecnología, ya que los medios de masas en general, representan y están dominados por la cultura dominante que es la del patriarcado.

FUENTES REFERENCIALES

ALTABLE, Ch. *Penélope o las trampas del amor*. Valencia: Nau Llibres, 1999.

BECK, U., y BECK-GERNSHEIM, E. *El normal caos del amor. Las nuevas formas de relación amorosa*. Barcelona: Paidós, 2001. Orig. inglés 1998.

BEVERLEY, J. La persistencia del subalterno. *Revista Iberoamericana*, 203, 2003, pp. 335-342.

BONILLA, A. Género, identidades y violencia. En I. MARTÍNEZ BENLLOCH *et al.*, *Imaginario cultural, construcción de identidades de género y violencia: formación para la igualdad en la adolescencia* (pp. 15-34). Madrid: Instituto de la Mujer (Colección Estudios, 103), 2008.

BOURDIEU, P. *Meditaciones pascalianas*. Barcelona: Anagrama, 1997.

BOURDIEU, P. *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama, 2000.

- BRENNER, J.B. Y CUNNINGHAM, J.G. Gender differences in eating attitudes, body concept, and self-esteem among models. *Sex Roles*, 27, 1992, pp. 413-437.
- BURIN, M. Ámbito familiar y construcción del género. En M. Burin e I. Meler, *Género y familia. Poder, amor y sexualidad en la construcción de la subjetividad* (pp. 71-86). Buenos Aires: Paidós, 1998.
- BURMAN, E. *La Deconstrucción de la Psicología Evolutiva*. Madrid: Visor, 1994.
- CORTÉS, J.M. *Hombres de mármol*. Madrid: Egales, 2004.
- FOUCAULT, M. *Historia de la sexualidad. Vol. 1: La voluntad de saber*. Madrid: Siglo XXI, 1978. Orig. francés, 1976.
- FRABLE, D.E.S. Gender, racial, ethnic, sexual and class identities. *Annual Review of Psychology*, 48, 1997, pp. 139-162.
- FULLER, N. La constitución social de la identidad de género entre varones urbanos del Perú. In: VALDÉS, Teresa y OLAVARIA, José (eds.). *Masculinidades y equidad de género en América Latina*. Santiago de Chile: FLACSO, 1998, pp. 56-69.
- GALENDE, E. *De un horizonte incierto. Psicoanálisis y salud mental en la sociedad actual*. Barcelona. Paidós, 1997.
- GIBERTI, E y FERNANDEZ, A. *La mujer y la violencia invisible*. Buenos Aires: Sudamericana, 1989.
- LAGARDE, M. *Género y feminismo: Desarrollo humano y democracia*. Madrid: Horas y Horas, 1996.
- LAGARDE, M. *Para mis socias de la vida*. Madrid: Horas y Horas, 2005.
- LAMAS, M. Cuerpo e identidad. En L.G. Arango, M. León y M. Viveros (comps.), *Género e Identidad. Ensayos sobre lo femenino y lo masculino*. Bogotá: Tercer Mundo Editores, 1995.
- LAMAS, M. *Problemas sociales causados por el género*, 1996. Disponible en: <http://www.hombresigualdad.com/problemassociales-marta.htm>.
- LAMAS, M. *Cuerpo, diferencia sexual y género*. México: Taurus, 2000.
- LAMEIRAS, M. El sexismo y sus dos caras: De la hostilidad a la ambivalencia. *Anuario de Sexología*, 8, 2002, pp. 91-102.
- MARTÍNEZ BENLLOCH, I. Cuerpo, sexualidad y amor. In MARTÍNEZ BENLLOCH, I. et al., *Imaginario cultural, construcción de identidades de género y violencia: formación para la igualdad en la adolescencia* (pp. 88-112). Madrid: Instituto de la Mujer (Colección Estudios, 103), 2008.
- MARTÍNEZ BENLLOCH, I. y BONILLA, A. *Sistema sexo/género, identidades y construcción de la subjetividad*. Valencia: Publicacions de la Universitat de València, 2000.
- OSBORNE, R. *La construcción sexual de la realidad: un debate en la sociología contemporánea de la mujer*. Madrid: Cátedra, 1993.
- PASTOR, R. Cuerpo y género: representación e imagen corporal. In BARBERÁ, E. e MARTÍNEZ BENLLOCH, I. (coords), *Psicología y Género* (pp. 218-239). Madrid: Pearson. Prentice-Hall, 2004.
- RODRÍGUEZ, Z. *Paradojas del amor romántico*. México: Instituto Mexicano de la Juventud, 2006.
- RUBIN, G. El tráfico de las mujeres: notas sobre la "economía política del sexo". *Nueva Antropología*, 30, Noviembre 1986, pp. 95-145.
- TUBERT, S. Identidad y adolescencia. Reflexiones sobre un mito. *Clínica y Salud*, VIII, 2, 1997.
- TUBERT, S. *Deseo y representación*. Madrid: Síntesis, 2001.
- TUBERT, S. La construcción de la identidad sexuada en la adolescencia. En I. Martínez Benlloch et al., *Imaginario cultural, construcción de identidades de género y violencia: formación para la igualdad en la adolescencia*. (pp. 50-87). Madrid: Instituto de la Mujer (Colección Estudios, 103), 2008.
- VANCE, C.S. *Placer y peligro. Explorando la sexualidad femenina*. Madrid: Revolución S.A, 1989. Orig. inglés 1984.
- VEGA, C. Situarnos en la historia. Movimiento feminista y políticas contra la violencia en el Estado Español. In VILLAPLANA, V. y SICHEL, B. (coords), *Relatos culturales en torno a la violencia de género*. Madrid: Dpto. Audiovisuales del MNCARS, 2005.
- VILLAPLANA, V. y SICHEL, B. (coords) *Relatos culturales en torno a la violencia de género*. Madrid: Dpto. Audiovisuales del MNCARS, 2005.
- WALTER, N. *Muñecas vivientes. El regreso del sexismo*. Madrid: Turner Publicaciones, 2010.
- WEEKS, J. La construcción cultural de las sexualidades. ¿Qué queremos decir cuando hablamos de cuerpo y sexualidad? En I. Szasz y S.Lerner (comps.), *Sexualidades en México. Algunas aproximaciones desde la perspectiva de las ciencias sociales* (pp. 199-221). México: El Colegio de México, 1998.
- YOUNG, I. M. *La justicia y la política de la diferencia*. Madrid: Cátedra, 1990.

PÁGINAS WEB [En línea] [Consultadas mayo, 10, 2015]

- Programa “Corta con los malos rollos”, de la Generalitat de Catalunya:
<http://www.gencat.cat/icdones/tmr/esp/modul1tema2.html>
Campaña “Talla amb els mals rotllos”:
<http://www.youtube.com/watch?v=JJOrGumjQI&feature=related>
<http://www.youtube.com/watch?v=RnUvqbBJdG4&NR=1>
http://www.youtube.com/watch?v=_3qUMkIScmQ&NR=1
- Programa de educación afectivo-sexual “Ni ogros ni princesas”, del Gobierno del Principado de Asturias:
http://www.educastur.es/index.php?option=com_content&task=view&id=821&Itemid=75
- Dona m un minut: Laboratorio de nuevas representaciones sobre violencia machista (Candela, asociación para la prevención de las violencias de género): <http://candela.pimienta.org/5.html>
- Dove evolution: La manipulación de la belleza:
[http://www.dove.ca/en/default.aspx#/features/videos/video_gallery.aspx\[cp-documentid=9150778\]](http://www.dove.ca/en/default.aspx#/features/videos/video_gallery.aspx[cp-documentid=9150778])
- Relaciones de pareja en adolescencia y violencia de género (Red Extremeña contra la Violencia de Género):
http://www.rednoviolenciagex.com/index.php?option=com_content&view=article&id=232:adolescentes-hablan-de-las-relaciones-de-pareja-y-violencia-de-genero-&catid=17:videos&Itemid=18.
- “Amores que matan” (Icía Bollaín, 2000). Actividad didáctica:
<http://www.nodo50.org/filosofem/spip.php?article60>
- Actividades de coeducación:
Violencia entre parejas adolescentes (IES Ben Gabirol, Málaga):
<http://www.slideshare.net/coeducacionbg/violencia-entre-parejas-adolescentes-presentation>
Actividades contra la violencia y por los buenos tratos (IES Azahar, Sevilla):
<http://www.youtube.com/watch?v=7KDyj7JmUg8>
Prevención de la violencia de género (IES Camp de Túria, Liria, Valencia):
<http://www.youtube.com/watch?v=716hrAE0pl>
- Campañas contra la violencia de género:
<http://www.youtube.com/watch?v=rqko11r21Nw&feature=related>
<http://www.youtube.com/watch?v=956eZZF5ZwU&feature=related>
<http://www.youtube.com/watch?v=4yOoRwKz0bk&fe>
<http://www.youtube.com/watch?v=PvDMbwbSu9c&feature=fvwrel>
<http://www.youtube.com/watch?v=wpgV53UpJSY&feature=related>
<http://www.youtube.com/watch?v=yYG1G5PrfNQ&feature=related>
<http://www.youtube.com/watch?v=kalehqksa2k&feature=related>
- *Prevenir la violencia: una cuestión de cambio de actitud* (Instituto de la Mujer, 2000):
<http://www.observatoriodegenero.org/?q=node/107>
- *Materiales para prevenir la violencia contra las mujeres desde el marco educativo. Unidad didáctica para Educación Secundaria* (Instituto de la Mujer de la Región de Murcia, 2005):
http://www.femiteca.com/IMG/pdf_violencia.pdf
- *Prevenir la violencia contra las mujeres: construyendo la igualdad. Programa para secundaria* (Instituto de la Mujer, 2002):
<http://www.inmujer.migualdad.es/mujer/publicaciones/docs/09prevenir.pdf>
- *Materiales Didácticos para la Prevención de la Violencia de Género* (Junta de Andalucía):
Educación Secundaria: <http://www.bvsde.paho.org/bvsacd/cd59/materiales.pdf>
Educación de Personas Adultas: http://www.bvsde.paho.org/bvsacd/cd26/genero_adultas.pdf
<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~cepal2/moodle/mod/resource/view.php?inpopup=true&id=5645>

Montalvo, Blanca.

Profesor. Universidad de Málaga, Departamento de Arte y Arquitectura, DIANA Diseño de Interfaces AvaNzAdos TIC 171.

Martínez Silvente, María Jesús.

Profesor. Universidad de Málaga, Departamento de Historia del Arte. HUM 130.

Fotonovela y nuevas tendencias en vídeoarte.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Vídeo, fotografía, narración, secuencia, mapping.

KEY WORDS

Video, photography , storytelling, sequence mapping.

RESUMEN

Desde sus orígenes y hasta los 90 el vídeo ha sido documentado y analizado con exhaustividad. En los últimos años se ha oído el rumor de la muerte del género, pese a que los dispositivos de captura de imagen se multiplican de forma exponencial, tanto como sus aficionados y los canales de distribución, que han conquistado teléfonos, ordenadores y tablets. El vídeoarte surgió con el movimiento: el movimiento físico del fotograma de la película a la cinta magnética, hasta que el formato digital lo paralizó. El movimiento ya sólo se simula: una raya roja vertical metáfora de la cabeza lectora de los antiguos equipos. El resultado de estos cambios técnicos no puede ser ajeno. El tiempo se ha desplazado, del movimiento de la cinta en la máquina, a la tarea perceptiva del espectador. El tiempo ha sido eliminado del soporte vídeo; por lo que podemos hacer vídeos sin tiempo: sin imagen-tiempo. En el origen siempre estuvo el fotograma. Roland Barthes habla de la "temporalidad de la significación" cuando explica el Tercer sentido de la imagen. Ahí reconoce el cómic y la fotonovela como esas otras artes del fotograma.

Esta ponencia se propone analizar las posibilidades del vídeoarte hecho con imagen fija, desde autores pioneros como Chris Marker y su mediometrage de 1962 *La Jetée*; a la trayectoria de James Coleman, que durante casi 30 años ha explorado las posibilidades narrativas de la proyección de imágenes fijas; o artistas como Douglas Gordon quien ha hecho de la experimentación de lo temporal el hilo conductor de su trabajo.

También exploramos las posibilidades creativas que la imagen fija permite en el campo del vídeo actual, recuperando la estética y el lenguaje de la fotonovela, y las posibilidades del vídeo y las tecnologías actuales de exhibición mediante el análisis de un caso práctico.

ABSTRACT

Since its inception and up to 90 video has been documented and analyzed exhaustively. In recent years it has heard the rumor of the death of the genre, although the image capture devices multiply exponentially, as well as their fans and distribution channels, which have conquered phones, computers and tablets. Video art emerged with the movement, the physical movement of the frame of the film to magnetic tape, until the digital format paralyzed. The movement is simulated and only: a vertical red stripe reader head metaphor of the old equipment. The result of these technical changes can not ignore. The time is moved, the movement of the tape in the machine, the viewer perceptual task. Time has been removed from the video support; so we can make videos without time: no time-image. At the origin he was

always the frame. Roland Barthes speaks of "temporality of meaning" when explaining the third sense of the image. He recognizes there fotonovela comics and other arts like that frame.

This paper attempts to analyze the possibilities of video art still image made from pioneering authors like Chris Marker and his 1962 short film *La Jetée*; to the path of James Coleman, who for nearly 30 years has explored the narrative possibilities of the projection of still images; or artists such as Douglas Gordon who has made the temporal experimentation the theme of his work.

We also explored the creative possibilities that allows the still image in the current video field, recovering the aesthetics and language of fotonovela, and possibilities of current video and display technologies through the analysis of a case study.

CONTENIDO

Es paradójico hablar de un género tan popular y denostado como la fotonovela, para analizar nuevas tendencias en videoarte. A lo largo de esta ponencia proponemos rescatar esa otra historia del medio, que desde el principio se centró en el fotograma más que en su movimiento: En el apartado 1. NARRATIVAS DE IMAGEN FIJA, atendemos a diversas propuestas artísticas, en las que analizamos la confluencia entre fotografía y cine; cómo se han modificando las formas de proyección y creado nuevas estrategias de visionado, que han favorecido la renovación de los modelos de la narrativa desde la secuencia y el fotograma al videoarte en la era digital. En el apartado 2. UN CASO PRÁCTICO: EL SECRETO DE ESMERALDA, exploramos un proyecto en proceso, una fotonovela que estamos creando, y que proyectamos que llegue al público en varios formatos diferentes, y en todos ellos centra la narración en la imagen fija. Para terminar tenemos 3. A MODO DE CONCLUSIONES, hablamos de la posibilidad de un videoarte de lo digital realizado con imágenes fijas.

1. NARRATIVAS DE IMAGEN FIJA

Hemos hecho el intento de crear una especie de taxonomía de las posibilidades cinematográficas de la imagen fija: 1.1. SECUENCIA FOTOGRÁFICA revisa la obra de Duane Michals, John Baldessari, Tracey Moffat y el matrimonio Blume. La brevedad del formato nos impide atender a otras producciones que utilizan la imagen fija seriada y/o combinada con texto, con intencionalidad narrativa o de exploración de lo temporal, las 15 piezas de la serie *Still Water (The River Thames, for Example)* (1999-2000) de Roni Horn o la serie *Theatres* de Hiroshi Sugimoto. 1.2. CINE HECHO CON FOTOGRAFÍAS se centra en el trabajo de Chris Marker, *La Jetée* (1962) y se nombra algunas obras de Sadie Benning, Simon Sterling, David Lamelas. 1.3. INSTALACIONES DE IMAGEN FIJA, James Coleman, Miguel Rothschild.

1.1. SECUENCIA FOTOGRÁFICA

El fotógrafo autodidacta Duane Michals es uno de los pioneros de la secuencia fotográfica y de la incorporación de textos escritos a mano como elementos visuales propios de la fotografía. Ya a mediados de los 60 comenzó su particular puesta en escena de conceptos que exploran la moralidad y que juegan con temas como la muerte, la identidad sexual y la soledad, que él fotografió en imágenes secuenciales. Mientras algunos artistas demuestran que una sola línea puede convertir lo real o referencial en fantástico o simbólico, en la obra de Duane Michals (y también de alguna manera en la de Sophie Calle) el texto presenta a menudo la función de certificar que un determinado hecho ha sucedido y que, por tanto, es verdad. En su obra existe un desdoblamiento entre el significado de la fotografía y la explicación del texto, que se presentará en mayor medida como una disertación literaria o conceptual acerca de la imagen.

Poco después del éxito de Michals resurgió un acusado interés por la narración, con secuencias fotográficas o fotografías acompañadas de textos. Este movimiento llamado *story art*, comienza en una exposición en la que participaron John Baldessari y William Wegman. Pese a que la obra de Wegman se centra en una profunda reflexión sobre el retrato, para la que cuenta con la inestimable colaboración de sus perros, en algunos de sus primeros trabajos podemos ver que destaca el humor y la creación de situaciones narrativas mediante la combinación de imagen y texto, como en *For a Moment He Forgot Where He Was and Jumped Into the Ocean* (1971). Por otra parte, en los *photoworks* de Baldessari como *A Movie: Directional Piece. Where People Are Looking (with R, V, G, Variance and Ending with Yellow)*, (1972-73), *A Movie: Directional Piece Where People Are Walking*, (1972-73), podemos apreciar una especie de montaje cinematográfico: imágenes que combinadas crean un significado diferente a su visionado independiente; y además imágenes cuya esencia, el hecho de ser foto fija, genera mayor intensidad que la imagen movimiento, pues su estatismo resulta contundente, como dice Guasch, "incluye lo escondido, lo no contado, siendo este paradójico dualismo entre lo presente y lo

ausente (...) lo que desencadena nuestra imaginación e intensifica la interactividad de la imagen, creando una nueva narrativa.”¹ Podríamos entender estas imágenes distribuidas a lo largo de la pared de la sala de exposiciones, como un precedente del concepto de *montaje espacial* desarrollado por Manovich años más tarde, en relación a sus trabajos de *Soft Cinema* (2002-2005). Pero incluso en trabajos más contemporáneos como *Two Smiles (One With Spinach)* (2005) sigue destacando en el uso del collage y la imagen fija para crear composiciones con las que, sin abandonar el humor presente en casi toda su obra, genera situaciones narrativas. En esta obra en concreto destaca la utilización de diferentes calidades en las dos imágenes que forman la pieza, como ocurre en *Overlap Series: Double Motorcyclists and Landscape (Icelandic)* (2003). Entre las obras en las que utiliza círculos pintados podemos destacar *Heel* (1986), compuesta por once *film stills*. Tres de las imágenes ocupan el centro de la obra: un hombre con el rostro oculto por un círculo amarillo mira el pie de una mujer, una manifestación callejera en la que algunos de los participantes están unidos por una sinuosa línea roja, y una mujer que ríe al leer algo que está oculto por un círculo verde. Las restantes imágenes muestran talones y pies (heridos, vendados, atados, etc.). Debido a que no hay otras referencias, la tarea de armar la historia corre por cuenta del espectador.

En la producción de Tracey Moffatt es tan importante la construcción de la ficción visual como la construcción de la ficción narrativa, y para ello recurre a una fotografía que profundiza en las fuentes de la pintura, no sólo por el mero hecho de aplicarla en ocasiones sobre fondos o personajes, sino que en la composición y la iluminación de las escenas, se escuchan los ecos de una larga tradición pictórica. Lo vemos desde sus primeras series. *Something more* (1989) consta de nueve fotografías (seis en color y tres en blanco y negro), en las que la protagonista, vestida de rojo, se mueve por un decorado de estudio rodeada de diversos personajes. A principios de los noventa aparecen los textos en sus composiciones. La tipografía y el color del papel que utiliza recuerdan las revistas familiares norteamericanas de los años cincuenta. Esto es palpable en imágenes como *Usseles* o *Birth Certificate*. La serie *Scarred for life* (1994), es la primera en la que reutiliza un material gráfico de los años cincuenta, sesenta y setenta. La obra *Guapa* (1997) es un trabajo de estudio en el que reelabora las fotos que había realizado al equipo femenino de patinaje *Roller Derby Queens*. Pero es en *Up in the sky* (1997), donde consigue reinterpretar la realidad, y partir de hechos autobiográficos para convertirlos en pura ficción, en espectáculo. Para sus trabajos secuenciales utiliza diversas técnicas, desde las impresiones fotográficas al fotograbado o más reciente, la experimentación con tinta ultravioleta.

Anna & Bernhard Blume en los años 70 fotografiaban objetos sencillos, como vasos, hasta que en 1977 comenzaron con las grandes fotosecuencias, en las que aparecen ellos mismos en escenarios cotidianos o de la naturaleza; y con ellos, jarrones, muebles o patatas pasan a ser símbolos trascendentales o bromas de un mundo íntimo, al que con un gran sentido del humor nos invitan a entrar. Los Blume son la antítesis de otro legendario matrimonio de escuela de Düsseldorf, los Bechner; si bien como ellos utilizan la fotografía en blanco y negro de gran formato, resistiéndose hasta hace muy poco a la edición digital, adiferencia de éstos, los Blume dotan a sus obras de un fino sentido de la ironía creando una especie de accionismo satírico crítico, en el que la secuencia discontinua favorece un ritmo trepidante al tiempo que crea movimientos sorprendentes.

1.2. CINE HECHO CON FOTOGRAFÍAS

La Jetée (1962) es un medimetro de 28 minutos en blanco y negro realizado por Chris Marker. La historia relata la experiencia de un personaje que se ve envuelto en una serie de viajes en el tiempo, tras una guerra atómica. Si bien es una película, el director la define como una fotonovela (photo-roman), pues se realizó filmando una serie de fotografías que dan contexto a la narración que las acompaña y apenas cuenta con una breve secuencia de imágenes en movimiento, la toma del despertar de la mujer, delicada, enmarcada con muchos fotogramas estáticos que, con ese montaje entrecortado, siguen siendo más dinámicos que ese ligero movimiento de párpados. Esta película sin movimiento, en principio una contradicción del medio, libera al tiempo de su subordinación al movimiento.

Esta revolucionaria película propone un nuevo concepto de montaje, en el que la imagen ya no remite de forma directa a lo que la precede o sigue, sino que establece relaciones esquivas entre la imagen fotográfica que la cámara recorre y una desestabilizadora voz en off que pone en cuestión la autoridad de la imagen; la distorsión del tiempo, provoca una turbadora divergencia entre el tiempo del narrador y el del espectador que socavan la referencialidad de la imagen y ponen en cuestión la esencia misma de la representación. El film, de ciencia ficción, anuncia el *steampunk*, al tiempo que vemos relaciones con el retrofuturismo o directores como Tarkovski, Ozu y Hitchcock.

En *Le Souvenir d'un avenir* (2001) Chris Marker, que trabaja esta vez con Yannick Bellon, recupera el lenguaje de *La Jetée*, 39 años después, y crea una cinta de 45 minutos, homenaje a Denis Bellon: un montaje con sus fotografías y una voz en off con el que elabora un ensayo sobre la Europa del siglo pasado. Marker rebusca entre más de 2.500 fotografías que Bellon realizó entre 1937 y 1956 y elabora con ellas una narración que no es biográfica, en principio, sino como una consecuencia: la vida y las inquietudes de la fotógrafa acaban aflorando a retazos y se revelan en su obra organizada por Marker. Todo fluye, todo está conectado: Desde una exposición de los surrealistas en París, hasta la Exposición Universal de 1937, en la que los pabellones de Alemania y Rusia estuvieron frente a frente, descubiertos por el director, en la lejanía de una foto de la Torre Eiffel; el Frente Popular, la Ocupación, los juegos olímpicos de Helsinki...todo está conectado en las fotos de Bellon leídas por Marker.

¹ GUASCH, Anna María. *Arte y archivo, 1920-2010, Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Akal. Madrid, 2011. Pág. 105

La brevedad del formato nos impide analizar otros interesantes proyectos, como el vídeo monocal de 29 minutos *Play Pause* (2006) de Sadie Benning, creado con dibujos estáticos, a la manera de *La Jetée*. O la película en 35 milímetros *Black Drop* (2012) de Simon Starling, en los que combina fotografía y foto fija.

1.3. INSTALACIONES DE IMAGEN FIJA

En los 70 James Coleman comienza a crear instalaciones mediante diapositivas sincronizadas con sonido, en un estilo único y experimental, con el que cuestiona las formas de percepción y representación, la realidad y la elaboración de la imagen y la identidad. Entre la teatralidad y la sutilidad mínima, entre la realidad y la ficción, sus trabajos recuperan el proyector de diapositivas del aula o del entorno familiar, y lo colocan en el museo, enfrentando al espectador a una representación fragmentada que lo envuelve y seduce, transportándolo a un tiempo de la narración, suspendido en las voces que hablan a esos fotorelatos estáticos, cuya mecánica marca un ritmo de cambio de imagen, siempre interrumpido: por eso Coleman trabaja con el ritmo de las diapositivas, con la luz intermitente del flash o con escenas potencialmente dramáticas que, aunque planteen una continuidad, parecen extraídas de un contexto más amplio. Sus instalaciones se presentan como escenificaciones, donde el espectador se ve atrapado en una red de tensiones y de impactos. Ya no son proyecciones, no son huellas o trazos; son realidades, existencias que se producen en el tiempo, entre la memoria y el olvido. Por tanto, en gran parte de su obra se exploran los diversos puntos de vista del espectador, no solo en cuanto a su posición literal dentro del espacio, sino también dentro de un tiempo y de un momento cultural.

Slide Piece (1972-73) es una proyección continua de diapositivas con narración sincronizada. Cada una de las imágenes en color que se proyecta representa muestra un emplazamiento urbano, convencional, descontextualizado, aparentemente banal, una plaza de la ciudad de Milán. La ausencia de interés particular de la imagen le confiere un carácter documental. La secuencia de diapositivas va acompañada por una voz masculina autoritaria que analiza de forma cuidadosa la escena. Por indicación expresa del artista, la narración no se traduce ya que este es un factor que forma parte de la esencia de la obra. La descripción de la imagen finaliza cuando la diapositiva cambia, para pasar a una imagen exactamente idéntica a la anterior, frustrando así la expectativa del observador, que espera ver una imagen diferente. La descripción, sin embargo, no es la misma: la imagen se analiza desde otro punto de vista. Para ser exactos, no se puede hablar de interpretaciones de la propia imagen, sino de múltiples descripciones o lecturas. Cada una de estas descripciones se refiere a diferentes aspectos de la fotografía.

Nos hubiera gustado comentar de forma más extensa el trabajo de Miguel Rothschild, con los flipbook, las instalaciones y instalaciones lo que él llama fotostory, en un lenguaje que combina la imagen fija, impresa o en diapositivas con la instalación y los pequeños libros impresos.

2. UN CASO PRÁCTICO: *El Secreto de Esmeralda*

A continuación vamos a analizar un trabajo en proceso de creación. *El Secreto de Esmeralda* surgió de una conversación entre José Luis González Vera y Blanca Montalvo, en la que decidieron realizar un proyecto juntos, como la divertida pareja Anna & Bernhard Blume. Se eligió un texto del escritor, Lucio Alfaro, publicado en el libro *Tarjetas de Visita* (2013)¹. El artista propuso realizar una fotonovela: era un formato en desuso, un género editorial que surgió en Italia a finales de los 40 y se extendió con rapidez a Francia, España, América Latina, Canadá y África. Históricamente ha contado con un público principalmente femenino y popular, sobre todo porque trata casi siempre argumentos sentimentales. El cuento elegido estaba ambientado en Torremolinos, con una pareja de personajes que buscaban el amor de forma algo torpe; parecía el formato ideal. Además, simplificaba mucho la producción que un audiovisual en vídeo hubiera generado: eliminar el problema del sonido abarata costes. Utilizar la foto fija simplificaba el trabajo de los actores, que ahora podían ser aficionados o incluso novatos.

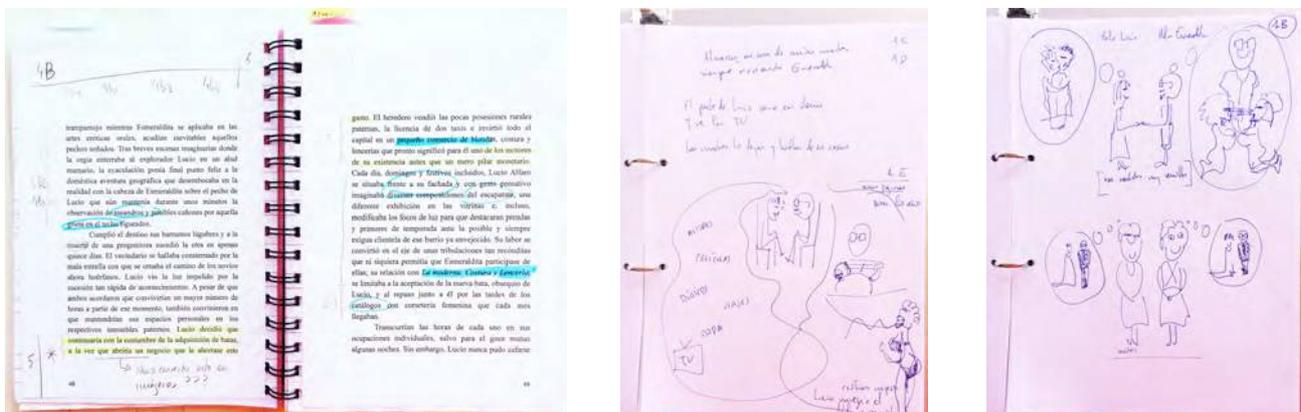


Ilustración 1 Fotos de libreta de guionización y bloc del story board

Tras los primeros trabajos de preproducción se decidió convertir este trabajo en un juego para mayores en su tiempo de ocio. Todos los miembros del equipo son amigos de la pareja. Las grabaciones se realizan los domingos de los fines de semana en los que pueden participar los miembros elegidos, lo que ralentiza la producción, pero al contrario que en los trabajos profesionales, ni se gana ni se pierde dinero, pues no lo hay, por lo que todas las colaboraciones son desinteresadas y cada día de grabación culmina con una comida amenizada con vinos y copas, a la que de momento se ha podido invitar al equipo. Se ha creado un grupo de *whatsApp* con el que coordinamos la producción, y que alguno de los miembros ilustró con el *Summer Remix* de Ivan, Fotonovela. Hemos buscado las localizaciones en casa de los padres de los amigos, en bares y restaurantes cercanos, y hemos convertido cada salida en un momento de ocio. Fundamentados en el objetivo del trabajo, que es pasarlo bien, decidimos eliminar problemas de producción como las múltiples escenas que se sitúan en la mercería, que además sufre diversas reformas durante la historia, y solucionarlo con recursos plásticos, como la creación de diversos decorados dibujados o pintados.



Ilustración 2 Cámaras digitales y químicas utilizadas en la producción

Definida esta producción *sui géneris*, se pasó a trabajar con el cuento, analizando la historia, dividiéndola en situaciones narrativas que después se convirtieron en algo parecido a un *story board* que se va construyendo según avanza la producción. Decidimos no tener cerrado el diseño para que éste se vaya adaptando al proceso de trabajo. Durante la creación del guion y *story board* se realizaron diversos cambios en la historia, como darle más importancia al personaje femenino de Esmeralda, que incluso conquista el título, y otros giros narrativos.

A la hora de definir la estética se tomaron varias decisiones: se tomó partido por una fotografía instantánea, realizada con diversas cámaras, que ofreciese una serie de texturas distintas; el cuento recreaba situaciones que favorecían la combinación de diversas estéticas, por lo que desde el principio se propuso la combinación y remezcla de estilos: kimonos japoneses y pintura china; portadas de novelas de bolsillo de vaqueros de los 60 y *spaguetti western*; y de fondo, el decorado pop decadente de la arquitectura del *relax*² de Torremolinos; con respecto al diseño de página, más que hacia las fotonovelas de los 70 y 80, muy repetitivos y monótonos, se analizó el trabajo realizado en este campo desde el cómic, estudiando las formas de hacer de los grandes maestros, de Eddie Campbell a Chris Ware o Jiro Taniguchi. Se decidió incluir diversos niveles narrativos: el texto del libro de González Vera; las fotografías creadas tras guionizar el cuento; imágenes del cómo se hizo, y textos del WhatsApp del proceso de producción; También desde casi el principio se han planteado diversos formatos para mostrar el trabajo: formato impreso, una combinación entre la fotonovela histórica y la novela gráfica; formato de instalación, en la que el espectador se mueva dentro de la historia, en un ejemplo de “narración espacial”; formato audiovisual monocanal, en el que se incluya una banda sonora; formato audiovisual interactivo, en el que se incluya una banda sonora. Esta opción propone una segunda versión que permita que una comunidad de usuarios tengan una visión común de la historia, en la que puedan realizar comentarios y añadir imágenes, de manera que haya una complicidad en la lectura de la historia, una actividad creativa.

² MÉNDEZ, Maite. *El Relax Expandido*. OMAU. Málaga, 2011.



Ilustración 3 Imágenes del making on de la primera sesión fotográfica

Resumiendo, no podemos hacer una previsión real de fecha de finalización de la propuesta, ni siquiera en el formato impreso más sencillo, pues la producción está sometida a la coincidencia del tiempo libre del equipo. Hay una serie de decisiones técnicas y estilísticas que ya han sido tomadas, pero muchas otras se dejan al proceso creativo común. El humor y algunas situaciones autobiográficas se combinan con la representación ficticia.



Ilustración 4 Imágenes de localizaciones y elección de personajes



Ilustración 5 Imágenes de la 1ª sesión: escena del bar

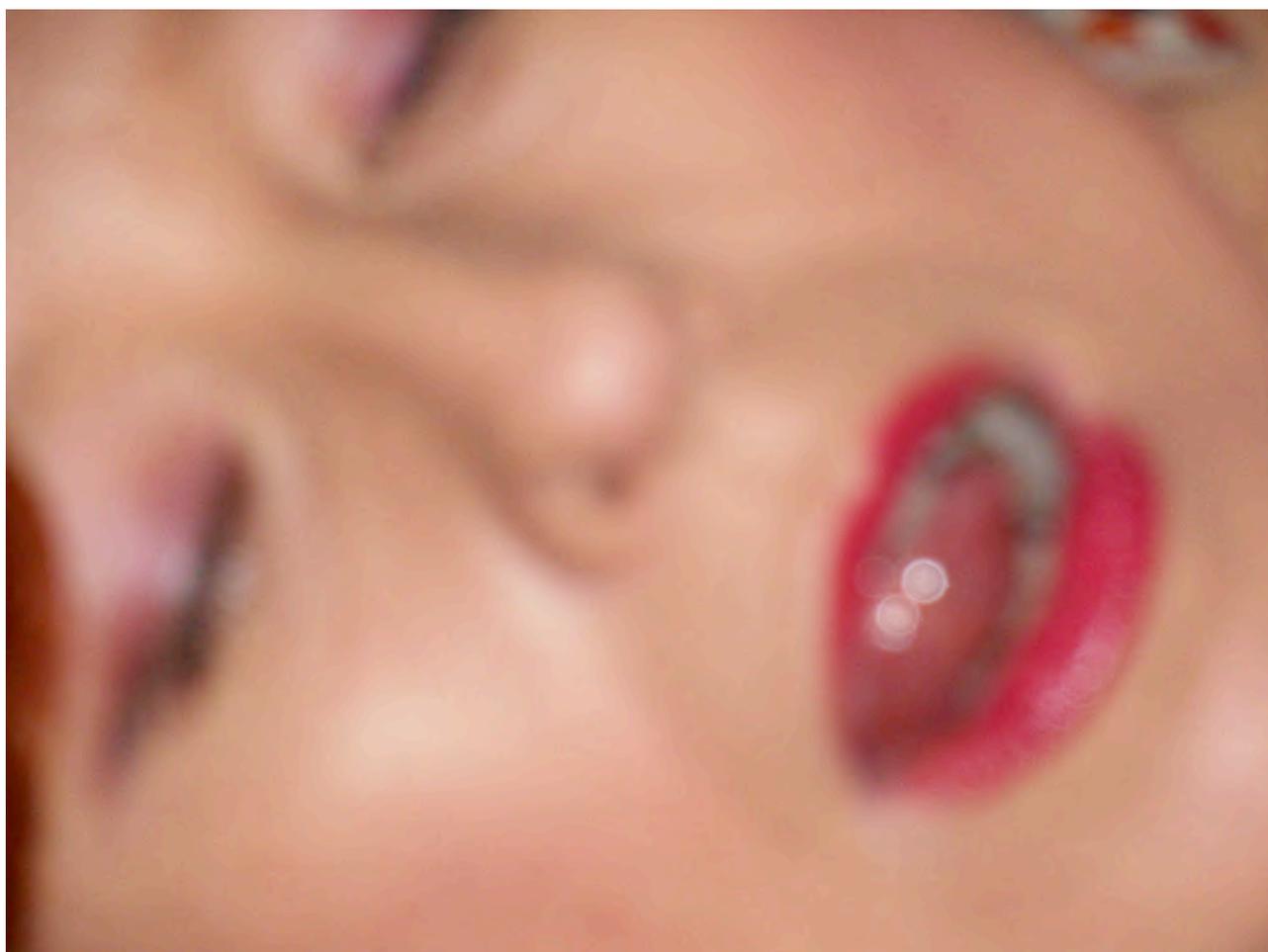
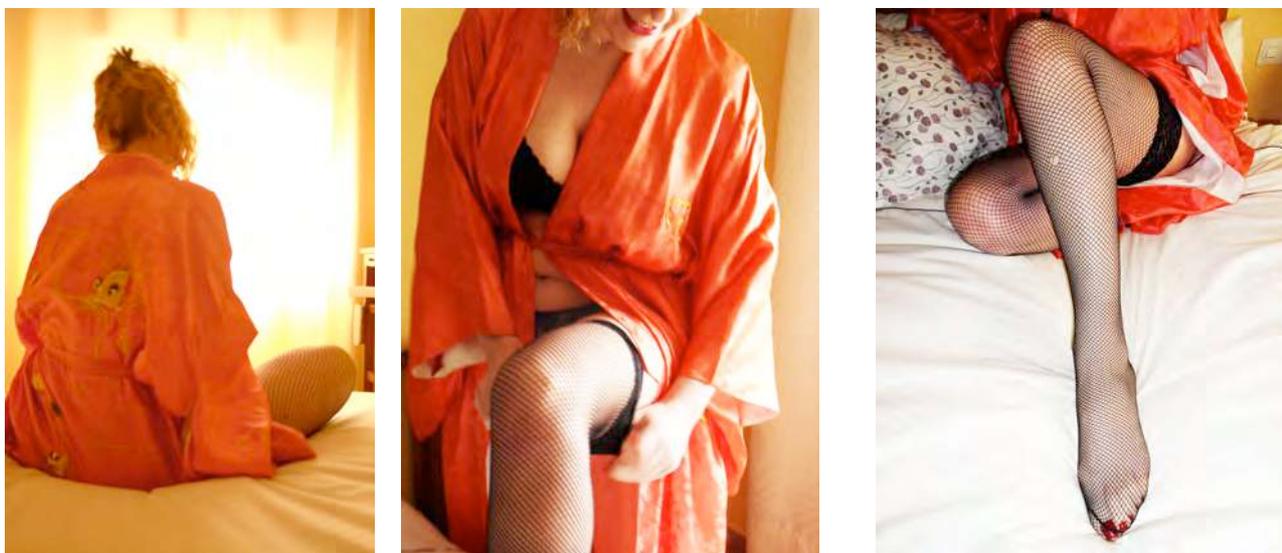


Ilustración 6 Imágenes de la 3ª sesión: escena de la masturbación

A MODO DE CONCLUSIONES

Desde su nacimiento se han practicado diversas estructuras narrativas a través de la fotografía, ya fuera mediante una sola imagen, con el apoyo de textos o a través de sucesiones de fotografías. Además, la inspiración literaria fue una constante fuente para la fotografía en el siglo XIX. A mediados de la década de los cuarenta, los escoceses David Octavius Hill y Robert Adamson escenificaron y fotografiaron composiciones visuales de las obras de Walter Scott y, tres décadas más tarde, Julia Margaret Cameron escenificó imágenes inspiradas en poemas de Alfred Tennyson. También los fotógrafos victorianos de formación pictórica, Oscar G. Rejlander y H. P. Robinson fueron pioneros en la narración fotográfica, con escenificaciones de alegorías como *Two Ways of Life* (1857) y *Fading Away* (1958), respectivamente.

Hasta ahora hemos revisado algunos proyectos artísticos que desde la imagen fija trabajan con la narración y el tiempo en diversos formatos. Si bien es casi una provocación hablar de fotonovela como formato de vídeo si lo entendemos sólo como publicación, no parece algo tan descabellado tras revisar las diversas propuestas de los autores comentados, y si adaptamos el histórico formato de papel a las capacidades digitales. Si el vídeo está en un momento de pensarse y definirse, desde una de sus posibilidades puede fomentar el uso de imagen fija.

FUENTES REFERENCIALES

- AAVV. *James Coleman*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid. 2012.
- AITKEN, Doug. *Broken Screen. Expanding the Cinema, Breaking the Narrative*. New York. Distributed Art Publishers. 2006.
- BAKER, Georg Ed. *James Coleman*. October Files 5. The MIT Press. Cambridge. 2003.
- BELLOUR, Raymond (2010): "La interrupción, el instante", en *Tiempo expandido*. Madrid, La Fábrica Editorial.
- BELLOUR, Raymond. *Entre imágenes. Foto. Cine. Vídeo*. Ediciones Colihue. Buenos Aires, 2002.
- BONET, Eugeni, Ed. *Movimiento Aparente*. Espai d'Art Contemporani de Castelló. Valencia, 2000.
- BONET, Eugeni. *Escritos de vista y oído*. Museu d'Art Contemporani de Barcelona. Barcelona, 2014.
- ESCANDELL, Antònia. *Chris Marker y La Jetée. La fotografía después del cine*. Jeckyll and Jill. Zaragoza, 2013.
- GONZÁLEZ VERA, J. L. *Tarjetas de Visita*. 2013. Disponible para descarga gratuita en la web del autor: www.joseluisgonzalezvera.com
- GUASC, Anna María. *Arte y archivo, 1920-2010, Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Akal. Madrid, 2011.
- HOROWITZ, Deborah E., Ed. *The Cinema Effect: Illusion, Reality, and the Moving Image*. Hirssorn Museum & Sculpture Garden. Washington, 2008.
- JAUJA, María Virginia. *El cristal se venga: textos, artículos e iluminaciones de José Luis Brea*. Fundación Jumex Arte Contemporáneo. Mexico D.F. 2014.
- LE GRICE, Malcolm. *Experiemntal Cinema in the Digital Age*. The British Film Institute. London. 2001.
- MARKER, Chris & BELLON, Yannick. *Le souvenir d'un avenir*. Les Films de l'Equinoxe. Francia, 2001.
- MARKER, Chris. *La Jetée*. Anatole Dauman. Francia, 1962
- MARKER, Chris. *Sans soleil*. Argos Film. Francia. 1983.
- MÉNDEZ, Maite. *El Relax Expandido*. OMAU. Málaga, 2011.
- RUIZ DE SAMANIEGO, A. *Chris Marker (1921-2012): El tiempo de una imagen*. Frontera D. Revista Digital. 09.10.2012.

Moreira Ramos, Maria das Graças.

Master en Arte y Educación – Pennsylvania State University – USA. 1980.

Doctora en Bellas Artes – Sevilla, ES. 1997.

Profesora Titular de la Escuela de Bellas Artes da Universidad Federal da Bahía y del Programa de Pos-grado Artes Visuales.

Corazones sin tórax o abrigos efímeros.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Cuerpo/corazón, ciudad, desabrigados, (ser-objeto).

KEY WORDS

Body/heart, downtown, home-less, boxes, (object human).

RESUMEN

Esta investigación tiene como eje, enfatizar una problemática social que alcanza a los grandes centros urbanos, principalmente a las metrópolis del mundo en desarrollo. El "DES-ABRIGO" (no-lugar) donde habitan los moradores de calles. Hemos tomado la ciudad de Salvador de Bahía como ejemplo de esta población fluctuante. Se tiene también como objetivo desarrollar obras de los alumnos de post-grado, máster y doctorado del PPGPV (Programa de Post-grado en Artes Visuales) de la Escuela de Bellas Artes de la Universidad Federal de Bahía, de esta investigadora y de los moradores de calle. El tema propuesto para el grupo, ha sido *CORAZONES SIN TORAX o ABRIGOS EFÍMEROS*. La propuesta para el desarrollo creativo parte de la simbología del corazón como representación del cuerpo y la poética de cada uno, en un cambio de corazones (del artista y del morador de las calles), como un trueque: Te cambio esto por aquello.

Por creer en el arte como herramienta de expresión, comunicación y siendo ésta capaz de transformar los sentidos y emociones, es por lo que propusimos este trabajo a los moradores de las calles, en una tentativa de darles nuevas oportunidades o inclusión social. Se tomó como muestra, un grupo de personas sin techo, denominados ("corazones sin tórax"), como ejemplo práctico de esta experiencia. Esas personas fueron llevadas al ámbito de las aulas de la Escuela de Bellas Artes de la Universidad Federal de Bahía, en la asignatura regida y administrada por la profesora, coautora del presente trabajo: (Laboratorio de Investigación "Trans" - bidimensional), donde los alumnos de máster, doctorandos y algunos artistas invitados pudieran trabajar juntos. Se creó entre los artistas y moradores de las calles, una estrategia de diálogo y cambio de experiencias que les condujo a un proceso creativo diferenciado y de gran riqueza de resultados, redefiniendo sus vidas.

ABSTRACT

This research has theoretical basis on emphasize a social problem that affects large urban centers, especially in the world's metropolises in development. The "non-housing" (non-place) inhabited for street dwellers was taken as example of existing floating population in the city of Salvador. The practical strategies had as a goal to develop works of graduate students, masters and doctorate of the PPGAV of School of Fine Arts of the Federal University of Bahia, from this researcher in line with the homeless. The class is entitled Trans-dimensional Research Laboratory, and the theme proposed for the group was "Hearts without chest or shelters ephemeral". The proposal for the processes and creative development was from the heart symbology as a representation of the body and the poetics of each, in a mutual exchange of hearts, among the students of the course and the homeless. Because of believing in art as tool of expression, communication and being this able to turn the senses and affections, in this way, together, we proposed this work to street people, in an attempt to awaken them critical thinking and provide new opportunities or even inclusion social. It was taken as formatting for the construction work a method in which a group of homeless people, could apply such experience. The homeless were asked to attend the classroom of the School of Fine Arts Federal University of Bahia, to

work together with students and other artists also invited. It was created among students - artists and the homeless a strategy of dialogue and exchange of experiences that led them to a different creative process and wealth of results with possibilities for developments, redefining their lives and their imaginary.

INTRODUCCIÓN

Sabemos que el arte es una herramienta de expresar emociones y generar saberes, donde los gestos son vinculados a lo sensible. Es importante recordar que no solamente los conceptos definen lo artístico, sino también que se puede dibujar emociones, revelar formas incluso no identificadas en el mundo real, emergiendo del universo interior del hombre, de su corazón. Gracias el arte podremos ver otros mundos construidos con otros ojos. Producir arte es construir una investigación estética. La obra tiene que tener un concepto intrínseco, capaz de alcanzar los sentidos, puede brotar de lo más recóndito del alma, de las experiencias pasadas o presente ¡Este es el único lenguaje de la tierra que no necesita de traducción! Este lenguaje habla por sí mismo, es en sí, un discurso mudo. El arte, la ciencia y la educación conjugados, tienen el poder de gran funcionalidad pudiendo contribuir en la mejora de la salud humana y consecuentemente en su formación social y su integridad como un ser total. Incluso aunque el individuo no tenga una educación formal o erudita, puede expresarse de manera espontánea.

Basados en esa predisposición humana es por lo que propusimos este proyecto, para dar oportunidad a los moradores de “no lugares” de experimentar con materiales diversos de desecho, “como reencuentro con objetos perdidos” o abandonados por las sociedades de los centros urbanos o en las “ciudades inhóspitas” que abordamos en el primer congreso de ANIAV, con el propósito de que aquellos estuvieran en disposición de expresar de alguna forma sus emociones. Personas que ocupan casas viejas en el casco viejo de la ciudad (*downtown*), dislocándose en un frenético movimiento peristáltico de un lado para el otro, como organismos vivos, corazones latiendo expuestos en pasillos, puentes. Camuflándose, ocultándose para despistar sus fracasos, sus frustraciones, su personalidad o incluso para driblar su proceso degenerativo natural. Sobreviven sobre bajo marquesinas, en viaductos, reposando en el lábaro estrellado, sin ninguna expectativa y sin esperar días mejores. Cuerpos ambulantes que sin esperanza, sin destino, sobreviven de las intemperies de la naturaleza, a lo que quiera Dios.

Fue sorprendente percibir cómo los convidados “sin hogar” quedaron impactados y sorprendidos en contacto con la conversación y los materiales junto a los estudiantes y con oportunidad de manipular objetos desechables, pinturas, papeles etc. Se puede percibir la emoción y felicidad, confirmándose así en qué medida el arte tiene el poder de transformar la angustia, el miedo y la soledad en alegría, abriendo posibilidades a una nueva vida, una vida que el arte es capaz de recuperar.

CUERPO URBES X CORAZÓN

El cuerpo animal es, cada uno en su género, un abrigo anatómicamente lleno de órganos, cada uno con funciones específicas, pero todos trabajan sincrónicamente para el buen funcionamiento de este. El corazón siempre fue comprendido como el órgano más importante para la manutención de la vida y también es tenido como lugar de buenas y malas intenciones. La Biblia Sagrada comenta que: “un corazón alegre hermosea el rostro”. Entonces, un corazón en buen funcionamiento enseña un cuerpo saludable y feliz a través del rostro!

Científicamente o anatómicamente se describe el corazón como:

“Un órgano muscular hueco, rodeado de un saco lleno de líquido llamado pericardio, que se encuentra en la cavidad torácica. Su función es bombear la sangre oxigenada (arterial) de los pulmones a través del cuerpo y conduciendo la sangre desoxigenada (venosa), que regresaron al corazón, a los pulmones, donde debe ser enriquecido con oxígeno de nuevo”.¹

Muchos artistas toman este órgano como un elemento simbólico para expresarse de alguna manera.

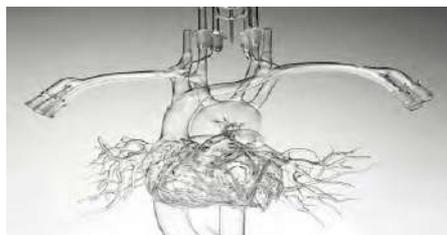


Ilustración 1. Corazón de cristal: Gary Farlow

¹ Disponible en: <http://www.tecmundo.com.br/ciencia/31736-coracao-de-vidro-une-arte-e-educacao-em-unica-peca.htm>

Escultores crean corazones de cristal, además de hermosos, también tienen funciones didácticas, sirven en el aula para demostrar el pasaje de la sangre a través del órgano. Este proceso fue diseñado por Gary Farlow y un pequeño equipo de escultores. Este tipo de poética es capaz, en su esencia, de establecer una dialéctica entre CORAZONES SIN TORAX o ABRIGOS EFIMEROS, en la medida que el paisaje urbano es para sus habitantes, del mismo modo que el corazón es para el pecho. Los modelos son anatómicamente similares. Poéticamente, se puede decir que la sangre camina por las arterias con el mismo movimiento de las personas al caminar por las calles de la metrópoli. Sangre - Arterias / Cuerpo - Ciudad, todos en el mismo impulso de sincronismo. Las arterias, venas, capilares son piezas adicionales puestos a disposición de sus tareas / actividades, así como la diversidad de humanos perdidos en las calles.

En el trabajo que vengo desarrollando junto al grupo, perseguimos retratar a estos seres errantes en busca de un lugar que se adapte a sus escasas existencias. Personas perdidas en sus propias vidas, con el corazón latiendo mecánicamente, aparentemente sin ningún afecto, o caricias, o referencia para guiarlos.



Ilustración 2. Ode a las Venus-Graça Ramos
Técnica mixta s/lienzo. 2012



Ilustración 3. *The Homeless Projection*
Krzysztof Wodiczko²

Tomando desde el punto de vista social, las metrópolis, especialmente del Tercer Mundo, sitúan los conglomerados y la clase media y los edificios de lujo en áreas geográficas sin lógica social. Para Santos (2004) "no hay ninguna división entre las "favelas" y el casco viejo, por lo tanto, no hay oposición entre las "favelas" y el casco viejo, sino la oposición entre el **circuito superior e inferior**".

Universos macro y micro se confunden. Marc Augé afirma: "Muchos cuerpos no ocupan ninguno, o habitan en refugios efímeros". El techo de sus moradas es el cielo estrellado, puentes, viaductos, los toldos de los edificios de tiendas comerciales, del casco viejo de las *Ciudades Inhóspitas*, o las ruinas de las casas abandonadas. "Algunos cuerpos quedan tendidos en el suelo, y se empaquetan como objetos inanimados o mercaderías en las calles y avenidas" Gracia Ramos (2013).

En los muros y los edificios que componen las Urbes, estos seres, "vagabundos" tienen la oportunidad de ver y sentir parte del paisaje efímero con el que interactúan, pero sin pertenecer a él. Merleau-Ponty (1994) sostiene que "el cuerpo es una obra de arte en su lenguaje poético", es decir, el arte hace que el proceso de individuación y la valorización del ego, capaz de recuperar la dignidad personal. La estrategia pedagógica puede ser un vehículo capaz de despertar los deseos y aspiraciones reconfigurando una nueva "piel social", a fin de ser reinsertado en el contexto humano. Marx (*apud* Didi-Huberman, 1981) sugirió que "No es la conciencia del hombre la que determina su existencia, sino más bien al contrario, es su existencia social la que determina su conciencia." Así, limpiar sus apariencias, nutrir estos cuerpos y "re-significar ellos" de amor y la dignidad, es dar condiciones para que sean reconocidos como ciudadanos, con todos los derechos y deberes, y no como "objetos abandonados" dejados al azar!

El cuerpo al servicio del arte, vehículo, medio y fin, en lugar de sensaciones y transitoriedad, puede transmitir miedos, ansiedades, frustraciones, dolores, gritos, alegría, libertad, y es a la vez templo y tumba de ti mismo! Muchos artistas lo toman como soporte de sus obras y hacen performances, retratando la realidad de un mundo inhumano, cruel y solitario: Cuerpos habitantes del silencio y la indiferencia social.

² Disponible en: <http://edelbartley.blogspot.com.br/2011/04/krzysztof-wodiczko.html>

EXPERIENCIA DE LOS ESTUDIANTES COMO LOS MORADORES DE CALLE

Primero, el proyecto fue pensado para estimular a los estudiantes de postgrado en el proceso creativo y también fue impulsado por el deseo de entender que las personas sin hogar son capaces de sensibilizarse en contacto con el arte a punto de interactuar con un grupo artistas. Por lo tanto, se dieron las siguientes cuestiones. ¿Cuáles son sus dificultades? ¿En qué espacio y tiempo son capaces de comprender la sensibilidad de la creación artística?

¿Cómo responder a las preguntas acerca de sus causas, mientras que el objeto poético está ahí, estableciéndose simbólicamente como el afecto? Todas estas preguntas se desarrollaron a través de enfoques que se convertirán en un movimiento creador, teniendo como instrumentos materiales los recogidos de las calles con el fin de dejar fluir el trabajo artístico de los participantes, es decir, algunos materiales fueron dispuestos para llevar a cabo las operaciones, intentando, a través de la simbología del corazón (tema propuesto), responder a estas cuestiones. Por lo tanto, hemos dividido la clase en varios ensayos y ejercicios temáticos, lo que permite al grupo de apertura para producir el objeto artístico, inspirados por el comportamiento de los nuevos agregados, sabiéndose que esta población flotante llamado por nosotros "CORAZONES SIN TORAX" sobrevive desde el punto de vista social, al margen, en un espacio de vida inimaginable, como en un marco de la pintura moderna, sin dirección espacial.

De acuerdo con Merleau-Ponty en *Conversaciones* (1948) "El espacio, de ese modo, no es más que el medio de cosas simultáneas que podrían ser llamados por un observador absoluto, también cerca de todos ellos, sin perspectiva, sin cuerpo, sin situación espacial." Estos "corazones sin hogar" tienen un mundo privado, sin dirección, sin rumbo, cuyo tiempo no tiene prisa, no firman contratos de arrendamiento o de compra y venta; el propio tiempo, para ellos, es absolutamente abstracto. En el sentido de que son seres desconocidos por la mayoría de la gente, habitan un mundo cuyo tiempo no es el nuestro.



Ilustración 4. Foto del grupo trabajando en el aula

La estudiante Alexia Zúñiga Pérez (2015) considera que "el tiempo se da en su proceso creativo como una manera de contaje regresivo, de la pérdida." Tomando esto como base, se busca analizar cómo el tiempo es utilizado y visto, comparando esta necesidad que tenemos en la sociedad para "no perder el tiempo" de estar siempre haciendo algo. El tiempo puede ser aprovechamiento o pérdida, y Alexia argumenta más adelante: "El tiempo para el desarrollo de mi trabajo puede ser importante, o, a veces sin ninguna razón." El proceso creativo de Alexia se basó en el artículo Félix de Azúa llamado *Escala de un tiempo perdido* (2006), y por una búsqueda en Internet, donde el título de la imagen es "COMIC FANS". En este contexto, se hace una asociación con las personas sin hogar, que pasan tiempo sin ocupación o las cotizaciones sociales, y así cuestiona: ¿Merece la pena? De alguna manera no seremos nosotros "vagabundos" por la forma en que ocupamos nuestro tiempo? ¿Cuáles son las aproximaciones que definen las acciones? ¿Tienen valor?



Ilustración 5. Producción artística: Alexia Zúñiga Pérez

Para estos nómadas urbanos, el paso del tiempo tiene sólo la luz y la oscuridad, el ruido de los coches sirve de canción de cuna. Aunque es difícil de comprender, pero, es natural asociar el hombre sin hogar con el medio ambiente en que vive. En este sentido, me reporto a un fragmento de Fernando Pessoa cuando se refiere al tiempo: "El tiempo es frágil y se deshilacha como el paso de las horas." Alexia en su obra retrata simbólicamente esta condición humana, lo que es una pérdida de tiempo, reconstruyendo fotografías de estos "vagabundos" a través de la técnica del puntillismo sobre papel vegetal, blanco sobre blanco, remetiendo a la obra minimalista del artista Kasimir Malevich.

La estudiante de doctorado lêda Oliveira, inspirada por el contacto con ese otro mundo, ha desarrollado un Performance (2015), en la que se vestía de negro, simbolizando la ausencia y la soledad, tirada en la acera de la Escuela de Bellas Artes, exhibiendo una tarta en forma de corazón, dejando a disposición de las personas la posibilidad de que se detuvieran y la probaran, interactuando.



Ilustración 6. Performance de la estudiante lêda Oliveira

El estudiante de doctorado y artista Willyams Martins que se apropia de grafitos de los muros de la ciudad, trasladándolos a las galerías; también utiliza intervenciones urbanas y describe su proceso creativo de la siguiente manera:

“Con este tema realizo intervenciones en los espacios públicos, mediante pegatinas de color negro en forma de corazón y los ofrezco a los sin techo. También hago otras en graffías existentes en las áreas parietales, cerca de donde están estos “vagabundos”. El C.S.T.(CORACIONES SIN TORAX) se inserta en un cuerpo arquitectural que late dentro de los organismos vivos. Un latir desamparado, abandonado, pero que todavía está latiendo dentro del seno de la ciudad”.



Ilustración 7. Willyams Martins – Coraciones sin Toraxes. 2015



Ilustración 8. Foto: Aléxia Zúñiga Pérez. Intervención: Graça Ramos. 2015

La imagen del corazón que el morador de calle está sujetando, se puede definir como imagen mutante, cambiante, al igual que esa población flotante. En todas partes el corazón se derrama sobre la ciudad. Retratando e interpretando la vida cotidiana de las metrópolis contemporáneas llenas de contrastes con el mundo tecnológico.

De hecho, el tema CORAZONES SIN TORAX, además de ser un medio para llegar a una obra artística, es una denuncia seria de un universo social, desigual, que oprime al hombre pobre, desamparado, sin hogar, como cita Bourriaud (2011): "mirar el mundo a través de este instrumento óptico que es el arte con el fin de esbozar un "arte crítico" en que las obras dialoguen con el contexto en que se producen ". Las personas sin hogar no pertenecen a un lugar original, tienen refugios solamente precarios. Vale destacar lo que una vez más dice este autor sobre esta libertad liberada por sus acciones:

"A partir de una realidad sociológica e histórica – de la era de los flujos migratorios, del nomadismo planetario, de la mundialización de los flujos financieros y comerciales – se perfila un nuevo estilo de vida y pensamiento que permite plenamente habitar la cruda realidad en lugar de conformarse a ella, o resistir a ella por inercia. ¿El capitalismo global parece haber confiscado el flujo, la velocidad, el nomadismo? Seamos aún más móviles. No hay manera de que se nos permita actuar, compelidos y forzados para aceptar el estancamiento como ideal". (Bourriaud, 2011)

Son estas formas, desde un contexto diferente, las que traen nuevos conceptos para desarrollar pensamientos encaminados al dinamismo social. Nuevos significados se ponen en movimiento, por un pensamiento nómada, que se organiza en experimentaciones y circuitos, instalados en la precariedad que los sofoca. Entonces se puede justificar la tentativa de encontrar a estos seres perdidos en las calles e insertarlos en un territorio o lugar socialmente apropiado. Por lo tanto, hay que distinguir la colocación y movimiento de estas identidades a partir de proyectos que contribuyan en mejorar la ciudadanía, basada en la cultura y el arte entre otros atributos. Pero este papel tiene que ser una práctica gubernamental.

En este mismo sentido, Camila Nascimento (estudiante de postgrado, que por lo general trabaja con la poética *Una mirada sensible a la Sociedad en que vivimos*), comenta: "fue estimulada a hacer fotografías de escenas de moradores sin hogar. A partir de las fotos, utilicé la técnica de diseño lineal (contorno), inventada por el artista e profesor Kimon Nicolaidis (1941) ".

La producción de los dibujos de Camila es como una performance para el desarrollo de su hecho creativo, elaborado con la mirada fija en la fotografía, y sin mirar en ningún momento el soporte (papel), así reproduce la expectativa de un resultado basado en la emoción dictada por la memoria. El objetivo es observar con cuidado y atención a todos los detalles de lo que se mira, y no para lo que está siendo "relatado" artísticamente. En este sentido se valora la percepción de la mirada, y así sorprende y es sorprendida por lo que las imágenes enseñan: Las personas sin hogar son como un corazón sin tórax, visto por un ojo más atento y sensible.



Ilustración 9. Camila Nascimento. Foto y Dibujo. 2015

Gilcelia de Jesus Santos fue tocada por la poética del corazón desarrollando configuraciones icónicas donde las formas surgirán a partir de un alambre de metal flexible. La región interior de los objetos “cardíacos” es ocupada valorizando las formas geométricas, un resultado de la interacción entre los hilos de sisal que se entrelazan, sugiriendo triángulos y cuadriláteros, representando la fragilidad de estos seres.



Ilustración 10. Gilcelia Santos. Graça Ramos. Toma lá dá cá. Materiales desechables. 2015

Raimundo Reis está produciendo el video documental, *¡Invisibles, pero humanos!*, relatando:

Creo que las personas sin hogar son el espejo que más tememos. Por lo tanto, en la mayor parte del tiempo en que ellos intentan llamar nuestra atención, quejándose de hambre y de frío, usamos nuestros ojos como paredes para no mirarlos. Otras veces, somos nosotros que fingimos no verlos por muchas razones. Una de ellas es porque encarnan nuestros miedos más profundos.

José Henrique Barreto y Luis Claudio Campos son dos artistas que fueron invitados a interactuar con el grupo porque ya trabajaban con el corazón como tema. Así, desarrollaron una serie de 100 obras de corazones hechos con botellas de cristal rellenas de distintos materiales como: piel de oveja, fibras naturales, semillas y material orgánico, una poética que dialoga con el tema propuesto, contribuyendo sustancialmente con el proceso creativo de otros estudiantes.



Ilustración 11. José Henrique e Luis Claudio. Coraciones Fragiles. Botellas Cortadas. Foto Graça Ramos. 2015

CONCLUSIÓN

Consideramos la ciudad como un gran tórax, receptor de corazones, unos alojados en cajas bien adornadas, de buena apariencia, y otros habitantes de ningún lugar: Los sin techo (*CORAZONES SIN TORAX* o corazones errantes, nómadas). De ahí, el significado de esta investigación, donde enfatizamos el significado del desprecio, del abandono, delo inadmisibles, del rechazo en detrimento de días mejores y condiciones de sobrevivencia con más dignidad.

La intención de intercambio de información al hablar con estos supervivientes de la calle, fue el investigar su situación, sus sentimientos, miedos, ansiedades y expectativas de vida, emociones. Tomamos el CORAZÓN como un signo por ser científicamente un órgano que determina la vida y la muerte, así como representa el aparejo de las emociones humanas.

FUENTES REFERENCIALES

BOURRIAUD, Nicolas. Radicante: Por uma estética da globalização. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

MARC, Augé. Por uma antropologia dos mundos contemporâneos. São Paulo: Ed. Bertrand Brasil, 1997

_____. *Não lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade*. Campinas: Ed. Papirus, 2007.

MERLEAU-PONTY, Maurice. Conversas – 1948. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2009.

_____. M. Fenomenologia da Percepção. São Paulo: Martins Fontes, 1994. (SE USAR O QUE ESTAVA NO CORPOS X URBES)

RAMOS, Graça. Reencontro com o objeto perdido: uma poética do olhar. In: Cultura visual e desafios da pesquisa em artes. Goiânia: ANPAP, 2005.

SANTOS, Milton. Natureza do espaço. São Paulo: Ed. Hucitec, 1996.

_____. O Espaço Dividido: Os Dois Circuitos da Economia Urbana dos Países Subdesenvolvidos. São Paulo: Ed. Edusp, 2004.

WODICZKO, Krzyztof. The Homeless Projection: Charity. New York, de 1986.

Mozzini, Camila.

Artista y doctoranda en Comunicación en la Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil.

El tacto de la visión: corporeidades y toques de la imagen ubicua en el contemporáneo.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Toque; Imagen; Ubiquidad; Materialidad.

KEY WORDS

Touch; Image; Ubiquity; Materiality.

RESUMEN

En un contexto de presencias ubicuas, ¿cómo se produce esta imagen que llama al toque? ¿Qué otras formas de afecto emergen de las formas de presencia que hoy buscan materializarse en la superficie de la pantalla? Para investigar estas cuestiones, vamos a tomar las videoperformances "Boxing" (1977), de Ion Grigorescu, "Theme Song" (1973), de Vito Acconci y "Be Nice To Me" (2008), de Pipilotti Rist, como hilos conductores al pensamiento. El objetivo de este intento es problematizar los modos como la función háptica de la imagen (DELEUZE, 2007) se reconfigura en el presente a partir de su delicada imbricación a la materialidad de las tecnologías digitales y de los aparatos con superficies *touschscreen*.

ABSTRACT

In a context of ubiquitous presences, how does this image that clams the touch is produced? What other modes of affection emerge from the forms of presence that today seek to materialize themselves on a screen surface? To investigate these issues, we will take the videoperformances "Boxing" (1977) , by Ion Grigorescu, "Theme Song" (1973) , by Vito Acconci, and "Be Nice To Me" (2008), by Pipilotti Rist, as threads to the thought. The objective of this effort is to discuss the ways in which the haptic function of image (DELEUZE, 2007) is reconfigured in the present from its delicate imbrication with the materiality of digital technologies and touschscreen surfaces devices.

CONTENIDO

LUTOS, SALUDOS Y FRICCIONES ENTRE REAL Y VIRTUAL

“Sentí como una muerte” - confesó desorientado el rapaz que no más encontraba el perfil virtual de su compañera, que recién desactivara su cuenta en la red social Facebook. Mismo con la presencia de este cuerpo que tanto lo agradaba diariamente accesible al contacto de la piel, una otra ausencia se hacía presente: se rompió la posibilidad de encuentro entre esos dos cuerpos amantes que, proyectados en la pantalla de una computadora, se tocaban a través de algunos cliques del *mouse*. ¿Cuál sería el pedazo de cuerpo que faltaba? ¿Cómo era posible que tal experiencia de desencuentro virtual causase tamaño luto?

Cada vez más cuerpos se afectan por presencias que no más se restringen al toque de la epidermis: vidas que se actualizan en redes sociales, aplicativos de comunicación ubicua vía celular, conversas vía *softwares* de sonido e imagen... Trocas que buscan la velocidad del simultáneo, que friccionan no más la piel, pero si la visión y el toque de las manos en pantallas y teclados de aparatos interconectados en red que proyectan las imágenes de un cuerpo transformado en *pixels*. Es en este escenario que el contemporáneo llama atención a un sentido en especial: la visión. Los ojos, como los órganos sensoriales de la visión que capturan la luz incidente sobre la retina, actúan en cuanto una superficie parabólica de tejido vivo formado por células foto receptoras. Así, los ojos son las herramientas con las cuales el cerebro crea un campo visual pasible de exterioridad. Percibimos colores, texturas, formas,

proximidades, distanciamientos... Pero, mismo con todo que se coloca como visible a partir de esta relación entre ojos, cuerpo y ambiente, el espectro de la visión humana no pasa de una pequeña fracción de ondas electromagnéticas, un período que abarca tamaños de onda ni mayores ni menores que 400 a 700 nanómetros.

Así, menos que un dado a ser procesado de forma neutra, lo que se presenta como visible es, antes, una producción del ver que implica en la propia imagen en cuanto producción. Vivemos en una atmosfera imagética que a todo momento excita e incita a la visión. Es en este carácter producido del ver y de la imagen vista que reside el elemento que diferencia el estatuto de la imagen en cada período histórico: la materialidad de los aparatos que no solamente concretizan imágenes, pero también modos de reproducción y circulación de lo que se coloca como visible. Esto porque, desde la mitad del siglo XX, las prácticas del sensible vienen cada vez más se imbricando a una otra composición de corporeidad creada a partir de las actuales tecnologías de captación de sonido e imagen, de edición y proyección, y las diversas técnicas de programación computacional. El cuerpo físicamente palpable se torna pasible de ubicuidad, produciendo otras formas de afecto y de presencia (GUMBRECHT, 2010).

En este contexto de presencias ubicuas, ¿cómo es la producción de esta imagen que llama al toque? ¿Qué otras formas afecto emergen a partir de las formas de presencias que hoy buscan se materializar en la superficie de la pantalla? Para investigar tales cuestiones, procederemos en tres etapas: vamos a tomar el videoperformance "Boxing" (1977), de Ion Grigorescu, para mapear la producción de una corporeidad imagética y los modos cómo ésta implica en la constitución de otras materialidades corpóreas; después, vamos a traer la videoperformance "Theme Song"(1973), de Vito Acconci, con el fin de problematizar la tensión presencial producida por el llamado al toque de la imagen ubicua; por último, a partir de la videoperformance "Be Nice To Me" (2008), de Pipilotti Rist, reposaremos nuestra atención a las maneras en que dicha corporeidad imagética implica en la producción de otros regímenes de sensorialidad que ponen en juego una función táctil de la visión.

LA PRODUCCIÓN DE UNA CORPOREIDAD IMAGÉTICA

Hace algún tiempo, tanto Walter Benjamin (2012) cuanto Marshall McLuhan (2005) llaman atención para el hecho de que las materialidades de los medios a los cuales estamos en relación no son neutras: ellas cambian nuestra percepción e implican en otros modos de estar e habitar en el mundo. ¿Cómo pensar, entonces, el cuerpo y su materialidad en un contexto en que las informaciones y pasos de un perfil en red social producen efectos de real? En un momento histórico en que "estar conectado" despunta como un estado cada vez más "necesario" a los actuales modos de producción sociales del vivir, la performance "Boxing"¹, del artista rumano Ion Grigorescu, permite levantar algunas problemáticas en torno de las relaciones entre cuerpo, materia y tecnologías. El vídeo registra una lucha de boxeo entre el cuerpo de Ion y el cuerpo de su imagen proyectada: desnudos, cuerpo-carne y cuerpo-imagen disputan a los socos cada golpe que llevará a la queda del adversario. Estamos adelante de una performance que representa de modo emblemático la guerra en torno de la propia concepción de materia y de cuerpo en la actualidad: los socos de la imagen de Ion lo afectan, provocan la queda de su cuerpo físico tanto cuanto sus golpes atraviesan y aciertan la ubicuidad de su materia en proyección.



Ilustración 1.

¹ Disponible en: http://www.dailymotion.com/video/xdclwe_ion-grigorescu-promesses-du-passe_creation. Acceso: 21/04/ 2015, 11h14.

¿Y en lo qué consistiría un cuerpo-imagen en medio al océano digital? Técnicamente hablando, un cuerpo-imagen proviene de la conjugación de la materialidad de la carne como referencia con la transmutación de esta en la materialidad de los algoritmos que se convierten en informaciones de programación binaria. Se crean, de esa forma, modos de vivir y hacer vivir que escapan y extrapolan la lógica de la materialidad estricta, conjugando procesos digitales, analógicos y físicos en otros estatutos de realidad no más estrictos a la corporalidad del individuo. Un cuerpo que se torna ubicuo y que implica en una otra concepción de espacio: con las tecnologías de registro y proyección de imágenes, abre-se la posibilidad de lidiar con “materias sutiles, como el espectro de ondas electromagnéticas que coloca a la disposición un nuevo tipo de espacio – ni dentro ni fuera” (MICHELIN, 2008, p. 170). Más allá de lo estrictamente material o inmaterial, abre-se un espacio “entre” cuya composición crea una “imagen-espacio o un espacio de imagen donde el cuerpo puede entrar” (p. 171).

Así como un perfil en red social que, al desaparecer, provoca el abandono de un luto, los socos protagonizados por la proyección electromagnética de la imagen de Grigorescu tocaban y dejaban marcas en la masa de órganos que allí luchaba. Para Coccia (2010), las imágenes son la condición misma de la producción de lo sensible: “sin las imágenes que nuestros sentidos son capaces de captar, nuestros conceptos [...] no pasarían de reglas vacías, operaciones conducidas sobre lo nada” (p. 9). Y si para una imagen nacer, basta que haya “una separación de la forma de la cosa en relación al lugar de su existencia: *donde la forma está fuera de lugar, tiene lugar una imagen*” (p. 23), un amplio reducto de imágenes se agencian a través de perfiles virtuales en Facebook: 1,23 billón de cuerpos-imagen que, desplazado de sus cuerpos-carne y remplazados por medio de cuerpos-algoritmos, circulan curtiendo, compartiendo y comentando mundo afuera.

De este modo, afectos, sean estos de amistad u odio, de amor o indiferencia, de diálogo o imposición, son creados a través de la posibilidad de las comunicaciones mediatizadas: “las imágenes – la realidad de lo sensible – tornan posible esa relación que es al mismo inmaterial e infra-racional: la posibilidad de ser afectado por algo sin ser físicamente tocado por él” (p. 39). En este sentido, para que haya un toque que, mismo no se desarrollando de forma física, crie un portal de encuentro entre diferentes materialidades corpóreas, carnalidad y algoritmos precisan se mover para producir una diferente instancia corpórea: la corporeidad imagética. Esto porque, “supra-material y pre-cultural, el mundo de las imágenes es el lugar donde naturaleza y cultura, vida e historia, se exilian en un tercero espacio” (COCCIA, 2010, p. 37-38). Rompiendo con las dualidades dicotómicas que apartan material e inmaterial, es en la paradójica fusión entre estas instancias que ocurre la transmutación de un cuerpo-imagen en un cuerpo sensible.

TENSIÓN PRESENCIAL Y EL TOQUE DE LA IMAGEN

En esta otra concepción de espacio, la videoperformance del artista Vito Acconci cae como un guante – o tal vez como una bigornia – para pensar las potencialidades del toque de la imagen. En el vídeo “Theme Song”², el artista acosta su cuerpo sobre el piso de una sala y, de forma bastante informal, manosea un equipamiento de sonido cuyas músicas son utilizadas como hilo conductor para conversar con el público. Cara a cara con sus espectadores, Acconci crea un ambiente de intimidad y proximidad, dirigiendo la palabra a un interlocutor que es tratado como un sujeto específico, pero que al mismo tiempo puede ser cualquier uno: “*I’ll take anybody, I’ll take anything I can get*”, susurra bajito, como que al pie del oído. Son 33 minutos de imágenes cautivantes: Acconci a todo momento convoca su espectador a lo tocar: ¿cómo concretizar el contacto físico entre materialidades que provienen de diferentes instancias? ¿Habrà la posibilidad de efectuación de tal encuentro o este torna aún más evidente su imposibilidad?



Ilustración 2

² Videoperformance completa en los links: <http://www.youtube.com/watch?v=mAf6zKRb1wI>, <http://www.youtube.com/watch?v=2MxhNdyADEU>, <http://www.youtube.com/watch?v=xOsWwpzqIZw>, http://www.youtube.com/watch?v=S7JyvhZkD_s. Acceso: 21/04/2015, 11h18.

En la performance de Acconci está abierta la posibilidad del tan aclamado toque entre cuerpo-imagen y cuerpo-carne acontecer: la esperanza que alimenta tal encuentro está ancorada en los mismos presupuestos que igualan las diferentes materialidades en juego en los binomios real y virtual, *online* y *offline*. Esto porque, mismo cuando una presencia física está geográficamente lejos, su proyección y visualización, mismo que ubicua, torna este lejos simultáneamente cerca. O sea, emerge aquí una equiparación inmanente entre lejos y cerca a través de una vivencia paradójica del espacio. Todavía, el vídeo también discurre sobre la soledad de la imposibilidad de estos cuerpos se encontraren: “*nothing worth nothing ‘cause you just never came to me*”. De ese modo, tan intrigante cuanto el tocar, lo no tocar torna presente ausencias asaz interesantes visto que permiten la creación de varias capas de producción de presencia que multiplican las dimensiones y posibilidades de afecto entre materialidades corpóreas.

Así, al mismo tiempo en que categorías como *online* y *off-line*, real y virtual, están cada vez más imbricadas y gestadas como formas de vida que se constituyen en lo actual bios mediático (SODRÉ, 2006), hay un abismo, una imposibilidad de realización de este toque. Es un paradojo: me siento tocado y al mismo tiempo, no. Estoy presente a través de un perfil de red social o de una conversa simultánea vía *software* de conversación, y al mismo tiempo, no. Estoy convirtiendo parte de mis pensamientos, sentimientos y acciones corpóreas en señales electromagnéticas que circulan como puntos algorítmicos en la red y, al mismo tiempo, no. Al mismo tiempo en que material e inmaterial, real y virtual, se funden y crean otras capas de presencia a través de la ubicuidad proporcionada pela tecnología, mi cuerpo aún está allí, como una masa sensible de órganos, sentado en la cadera, mirando para una pantalla, digitando en un teclado, no presente en el contexto de habla y acción del otro con quien siento me comunicar aún que a distancia. Es esta tensión presencial en los vínculos contemporáneos que videoperformances como “Theme Song” colocan como cuestión a la experiencia corpórea en la contemporaneidad.

REGÍMENES DE SENSORIALIDADES EN EL CONTEMPORÁNEO

Delante de las actuales formas de constituir presencia, el sentido de la visión parece reorganizarse y producir otras formas de sensible, estrictamente relacionadas a la materialidad de los aparatos tecnológicos que hoy nos interpelan. Es en ese sentido que la performance de la artista suiza Pipilotti Rist, “Be nice to me”³ (2008) pone como cuestión la dimensión táctil de la imagen mediada por superficies que aclaman al toque. ¿Sería la pantalla una nueva dimensión de la piel? ¿Estaríamos, a través de las tecnologías *touchscreen*, celebrando la producción de un otro régimen sensorial que atraílla el ver al tocar y que inviste en la materialidad de la pantalla una otra dimensión de afecto? ¿Pasaríamos, entonces, del choque (CRARY, 2010) al toque como nuevo modo de hiperestímulo a los cuerpos?



Ilustración 3

Toque. Toque que se cristaliza en la materialidad de aparatos electrónicos muebles. Toque como nueva forma de constituir prácticas sociales y cognitivas. Toque como nuevo modo de intensificar la actual lógica biopolítica de circulación de los cuerpos más allá de su presencia física. Toque como forma de dinamizar los regímenes de trocas y tornarlos cada vez más pasibles de rastreabilidad. Toque en la pantalla que ilumina su superficie con imágenes. La función del pulgar opositor que nos permitió el agarrar de los objetos es, hoy, la de los agarrar para deslizar nuestros dedos como danzas en superficies lisas tal cual una pista de patinaje en el hielo. En ese sentido,

³ Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=nYDh_D1G0hU. Acceso: 21/04/2015, 11h19.

la actual fusión entre los sentidos de la visión y del tacto en favor de la producción de visualidades táctiles y tactibilidades visibles puede ser pensada con Deleuze (2007) a partir del concepto de háptico. Diferenciándolo del óptico, o sea, de lo estrictamente direccionado al mirar, el háptico es aquello que quiebra con el régimen lógico y representativo de un mundo organizado por la visión. En el régimen háptico, el ojo inviste una función táctil: a partir de una zona espacial de proximidades, el mirar procede como una prueba táctil de aquello que constituyó presencia.

Todavía, existe en el actual ambiente tecnológico una especie de reconfiguración de la propia función háptica. Si en la pintura de Francis Bacon y en las videoperformances de Grigorescu y Acconci esta dimensión táctil de la visión se pasa en el sensible, en la producción de una presencia que se corporifica en cuanto experiencia, con la emergencia de los actuales aparatos *touchscreen*, el toque propio a la experiencia de la corporeidad imagética se materializa en cuanto toque físico. La propia palabra "*touchscreen*" pone en juego la imbricada relación entre toque y pantalla, tacto e imagen, visión y presencia en la contemporaneidad. Diferente de la pantalla de la pintura, las pantallas de los actuales celulares ofrecen un mosaico de imágenes que, iluminando una superficie electrónica, se colocan como imágenes manipulables a partir del contacto entre dedos y superficie, piel y visión. Cada vez más se dispensan los mediadores físicos, tales como botones y teclas: tocamos a la imagen en la pantalla en la medida que ella nos llama, en su propia materialidad, al contacto tal como una nueva camada epidérmica. Emerge una otra sensorialidad, o sea, una otra capacidad de modular un conjunto de sentidos en función de la exposición a las diferentes culturas (PEREIRA, 2006), y otras formas de constituir el visible que implican en una fusión del mirar al tocar y de un toque que se torna la condición misma del ver. Si en la mayor parte de los museos y galerías de arte, "mirar con los ojos", o sea, ver sin tocar, es una regla basilar a la experiencia estética del público, con los actuales aparatos de comunicación tal separación entra en colapso a partir de la materialidad imagética del digital. Parece no haber más sentido en sustentar la separación de lo que se ve al deseo de experimentar los contornos de aquello que se pone como visible. Las distancias precisan ser abolidas en pro de proximidades tan visuales que se tornan táctiles.

Vivimos asombrados por un mundo de imágenes. Imágenes que nos afectan, que nos tocan en diferentes dimensiones e instancias. Imágenes que implican en modos de ver, modos de relacionarnos con lo que es visto, modos de constituir aquello que es tomado como realidad visible. Imágenes que nos arrostran con una otra concepción de espacio y de experiencia. Imágenes que ponen en jaque dicotomías como inmaterial y material en pro de otros regímenes de sensorialidades. El panorama es incierto. El presente, desafiador. El cuerpo, en cuanto "superficie de inscripción de los acontecimientos" (FOUCAULT, 2011, p. 22), se afecta y es afectado por las fuerzas históricas que lo atraviesan, abriendo vez a otras formas de sentir, estar y relacionarse. A través de la tecnología *touchscreen* ¿estaríamos creando posibilidades del toque de la imagen acontecer en su concreción física? ¿Qué otras formas de luto y desencuentros emergen a partir de las formas de presencia producidas por las ausencias que hoy buscan materializarse en la superficie de la pantalla? Menos que responder y traer conclusiones, cabe estar atentos: si las imágenes son la condición misma del sensible (COCCIA, 2010), los modos como estas se modulan y se reconfiguran a partir de los actuales aparatos tecnológicos es una cuestión cada vez más crucial para pensar la forma como nos relacionamos con este universo de imágenes que nos interpela el vivir.

FUENTES REFERENCIALES

COCCIA, Emanuele. A vida sensível. Cervelin, Diego (trad.). Desterro [Florianópolis]: Cultura e Barbárie, 2010. 98 p. ISBN: 978-85-63003-01-0

CRARY, Jonathan. "A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX". En: CHARNEY, Leo; SCHWARZ Vanessa R., O Cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo: Cosac Naify, 2010. pp. 81-114.

DELEUZE, Gilles. Francis Bacon: lógica da sensação. Roberto Machado (trad.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007. 183 p. ISBN 9788537800256

FOUCAULT, Michel. Microfísica do Poder. Machado, Roberto (trad. & org.). São Paulo: Graal, 2011. 295 p. ISBN: 978-85-7038-074-6

GUMBRECHT, Hans Ulrich. Produção de Presença: O que o sentido não consegue transmitir. Soares, Ana Isabel (trad.). Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2010. 206 p. ISBN: 978-85-7866-031-4

MCLUHAN, Marshall. McLuhan por McLuhan: conferências e entrevistas. Danesi, Antonio de Padua (trad.). Wolfe, Tom (prol.). McLuhan, Stephanie; Staines, David (orgs.). Rio de Janeiro: Ediouro Publicações, 2005. 367 p. ISBN: 85-00-0164-5

MICHELIN, Simone. "O espaço-entre". En: Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008, pp. 169-174.

Mozzini, Camila

El tacto de la visión: corporeidades y toques de la imagen ubicua en el contemporáneo

II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales ANIAV 2015 <http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2015.1202>

PEREIRA, Vinícius Andrade. “Reflexões sobre as materialidades dos meios: embodiment, afetividade e sensorialidade nas dinâmicas de comunicação das novas mídias”. En: Revista Fronteiras – estudos midiáticos. Mayo/agosto, 2006. vol. VIII, n. 2, pp. 93-101. [Fecha de consulta: 22 abril 2015]. Disponible en: <http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/6123>

SODRÉ, Muniz. Antropológica do Espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 2006. 268 p. ISBN: 85.326.2684-X.

De Oliveira Gomes, Fernanda.

Artista e investigadora postdoctoral, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura, Linha Tecnologias de Comunicação e Estéticas.

El espectador está presente. Un análisis de los aspectos fenomenológicos de instalaciones contemporáneas.

TIPO DE TRABAJO:

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Imagen; interactividad; tecnología; performance.

KEY WORDS

Image; interaction; technology; performance.

RESUMEN

El contemporáneo es señalado por Foucault (2007) como el momento del simultáneo, de lo cercano y de lo lejano, del lado a lado, del disperso. Es decir, el momento en que las fronteras son cada vez más diluidas. Los límites difusos entre la investigación artística y la investigación tecnológica llevan a un contexto contemporáneo marcado por un territorio donde entrecruzan capas complejas que surgen principalmente de la sensibilidad de la técnica y de la complejidad de las tecnologías. Pensar la relación entre arte y vida desde la perspectiva del desarrollo tecnológico y la creación, con los aspectos sensibles de la creatividad de artistas, técnicos y espectadores en el siglo XXI, es uno de los desafíos de la contemporaneidad. Desde los años 50, el desarrollo del cine experimental y el arte contemporáneo permitió una consolidación del arte de la presencia y sus aspectos fenomenológicos. A partir de esta configuración, Philippe Dubois afirma que la instalación se presenta como la obra contemporánea por excelencia, con parámetros que justifican una serie de tendencias y prácticas de su tiempo: maquinaria como maquinación, el gesto más que la imagen, el tiempo real, lo efímero más que lo eterno, el inmaterial más que el objeto (DUBOIS, 2009, p.87). Según Philippe Dubois (2004), los artistas se están alejando de una idea de trabajo individual. Las instalaciones actuales son verdaderas obras-exposiciones, que ofrecen conjuntos articulados, multiplicados, agenciados, ordenados en el espacio y en el tiempo. Este carácter híbrido de obras contemporáneas se da por enfrentamientos que superan los límites territoriales de cada arte. En este contexto, la performance y la instalación se comparan con el teatro experimental y se colocan como manifestaciones exitosas en el proceso de explorar nuevas relaciones con el público, que ahora se requiere de manera cada vez más diferenciada.

ABSTRACT

The contemporary is pointed out by Foucault (2007) as the time of simultaneous, of juxtaposition, of the near and the far, the side by side, the dispersed. That is, the time when the boundaries are increasingly diluted. The diffuse boundaries between artistic research and technological research do appear in the contemporary context a territory crisscrossed by complex layers that arise mainly from the sensitivity of the art and the complexity of the technologies. Reflections on the relationship between art and life from the perspective of technological development and creation, with sensitive aspects from the creativity of artists, technicians and audience in the twenty-first century, is one of the challenges of contemporaneity. Since the 50s, the development of experimental cinema and contemporary art allowed the setting of a art of presence and its phenomenological aspects. From this configuration, Philippe Dubois says that the installation is presented as the contemporary work par excellence, with parameters that justify a number of trends and practices of his time: machinery as machining, the gesture more than the picture, the real time and the ephemeral more than the eternal, the immaterial more than the object (DUBOIS, 2009, p.87). According to Philippe Dubois (2004), artists are moving away from an idea of individual work. The contemporary installations are works-exhibitions, offering sets that are articulated, multiplied, organized in space and time. This hybrid character of contemporary works is given by confrontations that far exceed the boundaries of individual art and the questioning of art limits. In this context the

performance and the installation can be compared to experimental theater and are placed as successful demonstrations in the process of exploring new relationships with the audience, which is now required of increasingly differentiated way.

PRESENTANDO EL ARTE DE LA PARTICIPACIÓN

En 1952, John Cage presentó su composición musical '4'33'', en la cual, durante el intervalo de tiempo que da título a la obra, el ruido ocasional en la sala de audiencia se añadieron al silencio del intérprete. El artista favoreció el azar y la participación del público como elementos constructivos en su producción. La improvisación, la fluidez y la transitoriedad se incorporaron de manera positiva a un proceso creativo que incluye al público como un colaborador y autor.

Desde los años 50 el arte pasó a elaborar el concepto de obra desde la situación que ella permitía a los espectadores. Se establece así una nueva tendencia "que insiste más en la producción que en el producto y que intenta deconstruir el proceso de creación con el fin de tornar manifiesta su estructura íntima y mutante, su gramática" (COUCHOT 2003, p. 103). La instalación se convierte entonces en una presentación artística ampliamente practicada por el arte minimalista, el arte pop, el arte conceptual y otras tendencias de la época.

En los años 50 y 60, algunos estudiantes de Cage se han embarcado en propuestas y experimentos que presentaban alternativas a las normas establecidas como artísticas. En Nueva York se encontraban en saraos nacionales para desarrollar trabajos que reunían lenguajes y sensibilidades bajo una nueva luz que se alejó de la burguesía consumidora, de la autoría y de las instituciones artísticas legitimadoras - galerías y museos. Estas prácticas fueron bien recibidas por artistas como Yoko Ono y George Maciunas, que formularan textos y formaran un grupo de acciones bautizado como Fluxus por Maciunas. Un grupo que podría salir de las convenciones indicadas por el mercado y por los sistemas del arte.

Así, a principios de los años 60, en un proceso colectivo y democrático que proponía que cualquier persona podría ser un artista y al contrario de lo que en general se designaba Arte, los artistas de Fluxus experimentaron una creatividad abierta y accesible, impregnada de humor y actividades lúdicas, incluyendo la participación del público como un elemento artístico.

LA INSTALACIÓN INTERACTIVA Y EL ARTE RELACIONAL

El objeto de análisis de este estudio es el formato artístico de la instalación interactiva, ya que se presenta como un espacio en el cual el individuo es concebido por un sesgo relacional. Es decir, por la acción de afectar y ser afectados por otros a través de la mediación de dispositivos y materiales significantes. Dentro de este tipo de producción, hemos identificado un tipo específico de instalaciones interactivas: las que estimulan una improvisación de comportamiento en sus visitantes. Estas instalaciones tienen algunas características comunes, tales como: la creación de redes de creatividad e improvisación; creación de un sistema de dispositivos propio, a partir del tipo de experiencia que el artista quiere proponer a sus espectadores; configuración de ambientes de diálogos entre los espectadores; y la exhibición de las imágenes de los espectadores, que pueden ser modificadas desde sus comportamientos en el ambiente de recepción.

Una perspectiva de este trabajo muestra que las nuevas conexiones creadas entre los individuos en el orden de lo sensible se tornan muy expresivas en instalaciones interactivas que fomentan el comportamiento performativo. Este tipo de situación social acaba por crear formas sensibles articuladas por los participantes en el proceso. Estos participantes son singularidades en red y cooperantes que no se pueden desconectar.

Llegamos entonces a una *filosofía del espontáneo* y a los modelos experimentales y participativos, que sustituyen a la concepción racionalista de la modernidad y las relaciones humanas sometidas al autoritarismo. Aquí surge la obra de arte que Bourriaud define como arte relacional. Las obras ya no tienen como objetivo formar realidades imaginarias o utópicas, sino que constituyen modos de existencia o modelos de acción dentro de lo real existente. Entonces, lo que se buscan son las interacciones humanas, su contexto social y el trabajo en curso.

Nicolas Bourriaud (2009) afirma que el mundo del arte, como cualquier otro ámbito social, es esencialmente relacional, ya que tiene un sistema de posiciones diferenciadas. El arte es un sistema altamente cooperativo y la densa red de interconexiones entre los actores implica que todo lo que sucede es el resultado de los roles que se van delineado. Según el autor, si la estructura interna del mundo del arte dibuja efectivamente un juego limitado del posible, un segundo orden de relaciones externas producen y legitiman el orden de las relaciones internas.

Desde los años 90 la práctica artística se centra en el ámbito de las relaciones humanas. El artista comienza a centrarse cada vez más claramente en las relaciones que su trabajo va a crear con su público, o en la invención de modelos sociales. La función del arte

contemporáneo debe pasar por la invención de líneas de escape individuales o colectivas, construcciones temporales y nómadas, a través de las cuales el artista propone situaciones que provocan sus espectadores. Una obra crea dentro de su modo de producción y en el momento de su exposición una comunidad instantánea de *espectadores participantes*.

El Arte, hecho de la misma materia que los intercambios sociales, ocupa un lugar especial en la producción colectiva. Una obra de arte tiene una cualidad que la distingue de otros productos de la actividad humana: su relativa transparencia social. Cuando tiene éxito, esa obra va más allá de su mera presencia en el espacio, se abre al diálogo, a la discusión, a un proceso temporal que se desarrolla en el aquí y ahora, a esta forma de expresión humana que Marcel Duchamp llamaba de coeficiente del arte. Desde consideraciones de Bourriaud (2009), podemos decir que en realidad la obra de arte puede mostrar o sugerir su proceso de fabricación y producción, su posición en este conjunto de intercambios posibles, el lugar y la función que se establece para quién o lo que se mira y los comportamientos creadores de artistas, técnicos y espectadores.

Actualmente la obra de arte que permite experiencias a los espectadores tiene como objetivo evocar individuos activos que actúan e interpretan de forma autónoma. En este espacio relacional que genera la experiencia artística todavía existe un individuo que hace o propone y otro que observa y es ahí donde hay que preguntarse en qué debe consistir la mirada y cómo se puede intervenir. El espectador de hoy es consciente de su potencia activa y tal vez por eso la provocación ya no es un medio eficaz para sacar el individuo de su pasividad. El arte debe seguir en su intento de crear nuevos espacios de sociabilidad que crean relaciones y modos de encuentro, llevando al espectador a tomar el esfuerzo que requiere una actitud activa y comprometida. Solo entonces, cuando el espectador internaliza el acto de mirar como parte de un todo que incluye observar, analizar, seleccionar, comparar e interpretar, pasará al estado emancipado referido por Rancière (2005).

Uno de los artistas más emblemáticos dentro de los procesos aquí privilegiados es ciertamente Dan Graham. Mediante la creación de sistemas dispositivos, Dan Graham intenta realizar verdaderos experimentos comportamentales y lanza propuestas a sus artistas/actores/espectadores. En *Present Continuous Past(s)*, de 1974, el artista establece un sistema de captación y proyección de imágenes mediante espejos, cámara y monitor de vídeo, en el que los espectadores ven a sí mismos "en espejo" con un retraso de 8 segundos. En *Production/Reception (Piece for Two Cable TV Channels)*, de 1976, el artista utiliza los canales de TV, cámaras y micrófonos para grabar los pequeños acontecimientos vividos en un estudio de televisión, provocando una dilución de las fronteras entre los medios de comunicación y el arte.

Dan Graham (1999) afirma que la cultura de los años 60 privilegió el inmediato y el presente, lo que se desprendió del tiempo histórico. Lo que debería ser experimentado era el aquí y ahora. Lo fundamental en la vida era la experiencia perceptiva, ideas propias de una cultura fenomenológica. Nuevas formas de comunicación y reuniones sociales estaban siendo investigadas y resultaron en cambios en sus estructuras, permitiendo que cada vez más el antiguo receptor tuviera la oportunidad de producir sus propias imágenes. La vida entonces se convierte en un estilo estético de juego. Y el espectador de arte pasa a tener la oportunidad de ser un participante activo en los procesos de creación artística. Una de las funciones del arte va hacia el estímulo de este tipo de experiencia. En cierto modo, el artista desaparece y se convierte en un proponente, poniendo en escena diferentes estructuras. Un juego estetizado toma el lugar de un arte formal. Para Dan Graham (1999), las propuestas artísticas se pueden convertir en situaciones psicológicas o sociales. Es decir, pueden ser formas de juego. Sus obras pasan a involucrar cada vez más la cuestión del espectador, su percepción de sí mismo y el performance en el momento de la percepción.

Para Raymond Bellour, instalaciones interactivas y las fuerzas que las animan, "pueden parecer el efecto de un supuesto estado de crisis interna al cine, así como de las dificultades particulares del arte contemporáneo, de lo cual son sin duda la parte más viva" (BELLOUR, 2009, p. 95). Otro pensador contemporáneo que se cuela en este pasaje de la producción y recepción de imágenes de la película para la producción y recepción de imágenes de instalaciones interactivas es Jean-Louis Boissier. El autor llama la atención sobre el hecho de que el cine interactivo proporciona una liberación de la variabilidad potencial de los parámetros cinematográficos, que abarca objetos programáticos, comportamientos y eventos que se pueden trabajar de maneras muy diferentes de la sucesión de imágenes fijas (BOISSIER, 2009, p. 118). El reto para la interactividad es infiltrarse en la sustancia del cine, es decir, en el juego entre las imágenes que se construyen. Una "pista performativa" entonces surge para asegurar el potencial interactivo y tornarse el apoyo del conjunto de las acciones posibles desde la imagen.

Boissier (2009) acuña el término "imagen-relación de la interactividad", que depende de la modelización y la programación, a diferencia del término "imagen-relación" creado por Deleuze, que es más acerca de una relación mental del espectador con su actividad de actualización virtual de la imagen. La "imagen-relación de la interactividad" colocada en circuito requiere, a su vez, el acto del receptor, su apropiación, su singularidad performativa y su adecuación a las circunstancias de recepción. Boissier va hacia el análisis hecho por Deleuze de las prácticas de Hitchcock y hace su despliegue: al poner en juego la relación entre el autor, el cine y el espectador, el director ya estaría trazando el triángulo del dispositivo interactivo. La propuesta de dirigirse al espectador es precisamente la dinámica de la obra interactiva, que no solo se encarga de la libertad del espectador, pero también lo pone en un juego de sollicitaciones, coerciones e incluso del abandono, necesarios para el funcionamiento de la obra y el éxito de su recepción (BOISSIER, 2009, p. 139).

LA INTENCIÓN DEL ARTISTA Y LA INTERACCIÓN DE LOS ESPECTADORES

En opinión de Hélio Oiticica (1986), el artista, en vez de ser aquel que crea, es aquel que propone, motiva y orienta la creación. El artista ya no es el que firma la obra, sino el que pone en marcha experiencias colectivas. Oiticica no se clasificaba como artista, sino como un inventor, como aquel que despertó en su participante el estado de invención. Los famosos Parangolés, que han surgido después del involucramiento de Oiticica con la samba y los desfiles de carnaval y refuerzan las intenciones del artista. El fenómeno de la transformación de la gente común en personajes fantásticos en momentos mágicos parece haber despertado en el artista un interés en transformar el papel del espectador en la recepción de la obra artística. A partir de ahí, Oiticica pensó en una obra que solo podría existir plenamente si fuera experimentada corporalmente por el espectador. El artista desarrolló un tipo de estructura que dependía de la acción. Las mantas, banderas y pancartas que formaban parte de la colección de Parangolés tenían detalles, palabras, fotos y otros materiales que solo podían revelarse desde la danza improvisada del espectador, que descubría la obra mientras la revelaba a los otros espectadores que lo estaban viendo.

En la dinámica artística propuesta por Oiticica, el propio concepto tradicional de exposición ha desaparecido, pues lo que ha pasado a interesar fue la creación de espacios abiertos para la invención del participante. El objetivo se ha convertido en hacer con que el espectador tradicional saliera de su espacio habitual en la recepción de la obra artística, dándole la oportunidad de experimentar la creación y descubrir por participación. Avanzando en la consideración de esta obra de Oiticica, podemos decir que el Parangolé es el dispositivo que permite una relación continua entre la intención del artista y la improvisación de los participantes.

La intención del artista es colocada por Jean-Louis Boissier (2009) como algo inherente al proceso semiótico, que no puede confundirse con el significado de la obra. La interactividad es técnicamente elaborada a partir del objetivo del autor en establecer un juego con el espectador intérprete, solicitándolo de manera cada vez más distinta. La "obra abierta por excelencia" fue descrita por Anne-Marie Duguet (2009) como constantemente actualizable y variable, que ofrece una multitud de interpretaciones y nunca puede ser un producto terminado. Y Umberto Eco (1988) sugiere la introducción de un nuevo tipo de relación entre el artista y el público, a partir de esta poética de trabajo en movimiento, levantando los problemas prácticos que surgen con la creación de situaciones de comunicación y un nuevo diálogo entre la contemplación y uso. En este proceso, lo importante es la relación de presencia con sus desarrollos de percepción, de interpretación y de participación y no una relación de representación. El papel del creador, según Umberto Eco, sería organizar una dialéctica entre orden y desorden, entre la previsibilidad y la imprevisibilidad, entre la forma y la apertura.

Es necesario aquí distinguir algunas propiedades de los sistemas abiertos creados por los artistas, por ejemplo, el principio de retroalimentación o la circularidad, en el que cada comportamiento individual afecta y es afectado por el comportamiento de cada uno de los otros individuos. Alex Primo (2000) afirma que la relación implica tres elementos interrelacionados: los participantes, la relación y el contexto. Para él, es necesario distinguir los sistemas interactivos de aquellos meramente reactivos. "Un sistema interactivo debe dar plena autonomía para el espectador, mientras que los sistemas reactivos trabajarían con un intervalo predeterminado de opciones" (PRIMO, 2000, p. 6). Una relación reactiva se caracteriza por un fuerte enrutamiento y programación cerrada que arrestan la relación en pasillos estrechos, donde las puertas siempre conducen a caminos previamente establecidos. Relación reactiva sería entonces demasiado determinista, con la libertad creativa baja. En una nueva etapa, los que participan en la relación interactiva, antes condicionados al polo emisor o receptor, se convertirían en agentes intercomunicadores, es decir, activos, mientras se comunican.

En obras interactivas, artistas y técnicos determinan el comportamiento de los sistemas en variables que se viven en los diálogos con las posibilidades de circuito. Las máquinas suponen, por tanto, una fuerte dimensión de comportamiento que está más allá de la utilización de los ordenadores en las creaciones gráficas. Pero el comportamiento del espectador intérprete también se puede programar de una manera, incluso en su imprevisibilidad, en la medida en que el trabajo lo presenta a los diseños de su sistema.

Umberto Eco (1988) pone el intérprete como un centro activo de una red de relaciones inagotables. La obra debe promover actos de libertad consciente, a través de los cuales ella establece su propio camino. La instalación interactiva *Mirror*, de 2000, desarrollada por el artista finlandés Juha Huuskonen, permite al espectador experimentar su cuerpo convertido en una estructura visual compleja. A través de sus movimientos, él interactúa con su propia imagen, transformándola en un verdadero caleidoscopio proyectado. A través de su experimentación, este espectador va a conocer mejor el dispositivo de la obra, familiarizándose con las posibilidades de acercamiento, alejamiento y unión con otros espectadores, comportándose de la manera que quiera desde la concienciación de la receptividad de la obra a sus movimientos.

CONCLUSIONES

Uno de los mayores desafíos de nuestro tiempo es pensar la relación entre arte y vida desde la perspectiva del desarrollo tecnológico y la creación. La dilución de la distinción entre producción y recepción, demuestra la inexactitud de los límites entre las categorías artísticas y campos de experiencia. Esta incertidumbre se refiere principalmente a la transformación del papel del espectador, que según Rancière (2005), se debe convertir en un agente de una práctica colectiva. De acuerdo con esta idea Bourriaud (2006) utiliza el plazo intersticio social, que se configura como un espacio para las relaciones humanas que sugiere posibilidades de intercambio.

El mundo contemporáneo exige cada vez más que los individuos se convierten en personas singulares, que tomen sus propias decisiones, que gestionen sus propias vidas. Pero la libertad requiere ciertos parámetros para configurarse. Es necesario entonces crear sistemas de dispositivos que permiten que los individuos tomen sus decisiones, dejen sus huellas y hagan parte de las redes de creación e improvisación. Los parámetros y directrices no son para controlar sino para estimular. Sistemas dispositivos están diseñados dentro de una tendencia contemporánea de dilución de normas y especificidades.

Lo que podemos ver es que la necesidad de otros interlocutores es propia de la época contemporánea, que observa la aparición de nuevas formas de sociabilidad creadas por dispositivos técnicos, así como la socialización del mundo sensorial y del aparato perceptual dentro de un fenómeno de exceso de presencia. Es la conciencia de la presencia del otro y la constante sensación de que estamos siendo observados que causa cambios en nuestros comportamientos. Desde el momento en que el sujeto se piensa en sus multiplicidades, hay un tipo de simulación de la espontaneidad, en el proceso de ser, ver y ser visto, ayudando a construir identidades.

FUENTES REFERENCIALES

BELLOUR, Raymond. De um outro cinema. En: MACIEL, Kátia (ed). Transcinemas. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009. pp. 93-112.

BOISSIER, Jean-Louis. A Imagem Relação. En: MACIEL, Kátia (ed). Transcinemas. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009. pp. 113-141.

BOURRIAUD, Nicolas. Estética relacional. São Paulo: Martins, 2009. 151 p.

COUCHOT, Edmond. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003. 319 p.

DUBOIS, Philippe. Sobre o "efeito cinema" nas instalações contemporâneas de fotografia e vídeo. En: MACIEL, Kátia (ed). Transcinemas. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009. pp. 85-91.

ECO, Umberto. Obra Aberta. São Paulo: Editora Perspectiva, 1988. 284 p.

FOUCAULT, Michel. Microfísica do Poder. 24a. ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2007. 295 p.

GRAHAM, Dan. Two Way Mirror Power: Selected Writings by Dan Graham on his Art. Cambridge: MIT Press, 1999. 218 p.

OITICICA, Hélio. Aspiro ao grande labirinto. Rio de Janeiro: Rocco, 1986. 134 p.

PRIMO, Alex. Interação Mútua e Interação reativa: uma proposta de estudo. Revista FAMECOS. [en línea]. Junio 2000, vol. 1, no. 12. [Fecha de consulta: 20 abril 2015], pp. 81-92. Disponible en: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3068>.

RANCIÉRE, Jacques. A partilha do sensível: estética e política. 2a. ed. São Paulo: Editora 34, 2005. 69 p.

Ortega Moral, Raúl.

Alumno en doctorado en Arte: producción e investigación, Universitat Politècnica de València, Departamento de Escultura.

Experimentando los principios de la cultura libre en la práctica artística multidisciplinar.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte; práctica artística; cultura libre; creative commons.

KEY WORDS

Art; artist practice; free culture; creative commons.

RESUMEN

En la presente comunicación indagamos sobre los principios de la cultura libre aplicados a la producción de obra en la práctica artística multidisciplinar. Las obras que utilizamos para la comunicación son producción propia expuesta dentro de PAM!PAM!2015, exposición colectiva realizada en el museo Centro del Carmen de Valencia. En el texto exploramos cómo producir teniendo en cuenta los principios de cultura libre (en oposición a la “cultura del permiso” del copyright) y qué ocurre entre los conceptos de obra, autoría y producción. Describimos cómo nos es útil usar una serie de licencias para asegurar la producción en cultura libre. Asimismo, hacemos hincapié en cómo el uso de licencias libres permite esbozar nuevos modos de hacer arte políticamente. Un hacer políticamente que parte de la oposición crítica al modelo de cultura defendido desde el copyright, como defensa y reivindicación de la práctica artística contemporánea entendida en un mundo común instituyente. En este sentido, proponemos repensar ciertos aspectos de la producción de arte para incluir en sus procesos modos de asegurar su circulación y acceso como recurso colectivo.

Dado que en el ámbito del arte aún se mantiene vigente con mucha fuerza el modelo del copyright, prestaremos especial atención a las necesidades específicas que derivan del uso de licencias libres en el caso práctico de la exposición pública de las obras. Para ello, describiremos qué estrategias son puestas en juego mediante negociación junto al diseño de la exposición, para asegurar la visibilidad de las características de las obras en cultura libre. Por último, detallaremos las estrategias que ponemos en práctica al posicionarnos de forma cuestionadora ante los conceptos de obra, autoría y producción.

ABSTRACT

In the present communication we investigate about the principles of free culture applied to the production of work in the multidisciplinary artistic practice. The several works that we use to communicate are our own productions showed in PAM!2015, a collective exhibition made in the Centro del Carmen museum in Valencia. In the text, we explore several questions generated while creating, being aware of the principles of free culture (opposed to “permission culture” of copyright) between work, authorship and production concepts. We describe how useful is to have a series of licenses ensuring the production in free culture. Additionally, we emphasize in how using free licenses allows new ways of doing art politically. A politically method that starts with the critical opposition to the culture model, protecting with copyright, as a defense and recognition of contemporary artistic practice understood in a constituent common world. In this way of sense, we suggest people to reconsider some aspects of art production in order to include in its processes ways of ensure its circulation and access as a collective resource.

Since in the artistic field copyright is still current and powerful, we will focus on the specific needs that derives from the use of free licenses in the practical case of the public exhibition of work. For that, we will describe which strategies are used by negotiation together with exhibition design, in order to ensure visibility of the characteristics of the work in free culture. Finally, we will detail the strategies putted into practice while facing in a questionable way to the work, authorship and production concepts.

CONTENIDO

La exposición colectiva PAM!PAM!2015 es el resultado de una selección de artistas de PAM! 2014, II Muestra de Producción Artística y Multimedia, realizado en mayo de 2014 en la Facultad de Bellas Artes de Valencia. Este es un evento producido desde la institución universitaria pública. El proyecto PAM!, es un festival vinculado a dos másteres universitarios públicos, el Máster Interuniversitario en Gestión Cultural (UPV-UV) y el Master Universitario en Producción Artística (UPV). Se define como un festival didáctico en el que, para su organización y montaje, alumnos de varios “másters se unen para poner en práctica todo lo aprendido, para tener un enfrentamiento directo con la realidad de sus especialidades. Es por eso que este festival apuesta por la cooperación, la eficacia y la profesionalidad.”¹ También destacan como principios del proyecto tres ideas que comparten con la misión básica de un sistema de educación pública: la acción transformadora, la aproximación entre universidad y sociedad; y el rechazo del elitismo, es decir, la apuesta por la democratización. Por lo que se puede leer en su web oficial, este proyecto presenta una posición en la que se entiende que el conocimiento generado dentro de la institución pública debe crear canales con los que pueda producir un retorno social que haga de éste una herramienta colectiva accesible, abierta y libre.

Compartimos la idea de que la universidad pública debe ser ante todo un espacio de producción de pensamiento crítico con vistas a transformar la sociedad y a generar cambios en las desigualdades estructurales. Reconocemos, así, que el conocimiento es una herramienta transformadora. Pero es también un campo de batalla, en el que hay que encontrar posiciones cuestionadoras capaces de establecer nuevas formas de producir y difundir ese conocimiento. Dentro del ámbito del arte, uno de los retos a los que aún se enfrenta hoy en día es el de encontrar los modos de dar pasos efectivos para entender la experiencia artística como una actividad relacionada con la producción de conocimiento crítico.² Aquí, la universidad juega un papel fundamental, no sólo para producir este arte como conocimiento crítico, sino para asegurar el acceso, la circulación y la difusión hacia la sociedad.

Por otra parte, la práctica artística también se encuentra en un proceso de redefinición debido a las nuevas formas de producción de capital en las sociedades del conocimiento, o sociedades del trabajo inmaterial, donde adquieren un papel central como prácticas de producción simbólica.³ Las formas en las que en estas sociedades se entiende la obra de arte, la figura del artista y sus modos de producción, marcarán también las posibilidades de circulación de nuevas formas de comprender la práctica artística.

Frente al papel del arte en la universidad y al de las prácticas artísticas bajo las nuevas formas de producción capitalista, la cultura libre es una noción que conecta, inspira y atraviesa ambos espacios. Ésta promueve la libertad en la distribución y modificación de trabajos creativos basándose en los principios del contenido libre. Por contenido libre entendemos cualquier obra de arte u otro contenido creativo que no posea restricciones legales significativas en relación con el derecho de uso, la redistribución y la creación de versiones modificadas o derivadas por parte de terceros. La cultura libre supone una oposición a la cultura del copyright, caballo de batalla de los intereses neoliberales más salvajes, en la que el conocimiento se entiende como propiedad individual, un recurso económico a explotar o una forma de dominación frente a aquellos a los que se les restringe el acceso. Frente a este modelo, la cultura libre articula una diversidad de posiciones activistas y cuestionadoras en las que se incluyen formas colectivas y colaborativas de producción de conocimiento con capacidad de funcionar al margen del mercado.

Así, ante la oportunidad de exponer en el proyecto PAM!, nos planteamos experimentar los principios de la cultura libre en la producción artística multidisciplinar como reivindicación de una práctica artística contemporánea capaz de contribuir a enriquecer el conocimiento colectivo.

ARTE Y CULTURA LIBRE

Lo primero que nos planteamos a la hora de realizar la experimentación es cómo hacer que una producción artística sea cultura libre. Tenemos que tener en cuenta que cuando hablamos de copyright estamos haciendo referencia a un modelo basado en la norma que

¹ La información sobre el proyecto PAM! se puede encontrar en el apartado *¿Qué es PAM?* de la página web www.muestrapam.org

² Acaso, María: *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Los libros

² Acaso, María: *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Los libros de la catarata, Madrid, 2010, p. 124.

³ La Société Anonyme: *Redefinición de las prácticas artísticas*, s.21 (LSA47) [<http://aleph-arts.org/lsa/lsa47/manifiesto.html>] [Consulta: 01 de mayo de 2015].

rige en Estados Unidos. En España es la Ley de Propiedad Intelectual la que regula los derechos de autor y su ejercicio. Los derechos de autor que tenemos los y las creadoras son dos: los derechos morales y los derechos económicos. Los derechos morales incluyen el derecho a ser reconocido como autor; a decidir si la obra ha de ser exhibida y cómo; a decidir cómo ha de realizarse la divulgación de la obra; a que la obra sea respetada impidiendo cualquier deformación o modificación; a poder acceder a la obra original cuando ésta esté en posesión de terceros y a decidir sobre la divulgación de la obra si hay perjuicio de los intereses legales o de la reputación, convicciones intelectuales o morales. En lo que respecta a los derechos económicos, se recogen dos grupos de derechos: los de explotación y los de remuneración. Los primeros incluyen el derecho de comunicación pública (o exposición), el derecho de reproducción, el derecho de distribución y el derecho de transformación. Los derechos de explotación están limitados en el tiempo, en términos generales, durante un plazo de 70 años a partir de la muerte del autor. El ejercicio de los derechos de remuneración son el derecho de participación que asegura un porcentaje en posteriores ventas de una obra y el derecho de remuneración por copia privada.⁴

En relación a la Ley de Propiedad Intelectual, lo importante es saber que con la firma del autor es suficiente para que se encuentre protegida la creación y que no es necesario ningún tipo de registro. Así que, cuando un autor o autora firma su obra, inmediatamente está siguiendo el modelo del *copyright*. Si investigamos un poco en relación al arte y la propiedad intelectual nos encontramos que, a diferencia de otros ámbitos, en el del arte el modelo vigente de creación es el del *copyright*.⁵ Bajo este sistema se entiende que en el arte el acto creativo es un acto individual que depende de la genialidad del artista, cuyas creaciones son un producto escaso y de lujo, y donde el autor es propietario absoluto de todos los derechos sobre la obra. El *copyright* implica comprender el mundo desde la visión de un acceso restringido e interesado a la cultura y esta posición contribuye activa y pasivamente a hacer desaparecer “cualquier intento de liberar la circulación del conocimiento y contribuir al acceso libre a la cultura.” Por lo tanto, si queremos posicionarnos de forma cuestionadora en torno a las obras que produzcamos como objetos de conocimiento pensadas para su libre acceso y para que circulen, se difundan y reproduzcan con la mayor facilidad posible, debemos buscar estrategias activas que eviten el modelo del *copyright* como sistema de gestión de la cultura y el conocimiento.

Actualmente existen varias alternativas al modelo del *copyright*, de uso común y reconocido en el entorno digital pero que se aplican de forma marginal y escasa en la producción artística multidisciplinar de carácter objetual. Para nuestras obras experimentaremos cómo afecta a este tipo de producción artística las licencias *creative commons*. También trabajaremos bajo dominio público y aplicaremos estrategias de ampliación del concepto de autoría y obra de arte que pensamos que el *creative commons* no alcanza.

CULTURA LIBRE Y CREATIVE COMMONS

Lo primero que hay que tener en cuenta a la hora de usar este tipo de licencias es que hablar de cultura libre no significa barra libre para que cualquier persona haga lo que quiera sobre nuestra producción artística. La búsqueda por una práctica artística en cultura libre parte del principio de que cuanto más sencillo es reutilizar y derivar trabajos creativos, más ricas se hacen nuestras culturas.⁶ Del mismo modo, esta búsqueda reconoce que el acto creativo depende directamente del contexto y de la cultura a la que se tiene acceso, por lo que entendemos que nuestra práctica artística no depende tanto de la genialidad individual como de la circulación colectiva del conocimiento. Por lo tanto, usar las licencias *creative commons* para producir en cultura libre, no significa renunciar a todos los derechos, sino dotar a todas las personas de las siguientes libertades de uso⁷:

- La libertad de usar el trabajo y disfrutar de los beneficios de su uso.
- La libertad de estudiar el trabajo y aplicar el conocimiento adquirido de él.
- La libertad de hacer y redistribuir copias, totales o parciales, de la información o expresión.
- La libertad de hacer cambios y mejoras, y distribuir los trabajos deriva-dos.

Para ello, del abanico de combinaciones que ofrece *creative commons*, la licencia que pensamos que mejor se adapta es la de Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional. Con esta licencia se asegurarían las libertades antes mencionadas, reconociendo al autor o autora y permitiendo que se haga un uso comercial o no de la obra original y de sus obras derivadas. Además, esta licencia condiciona a que la explotación y divulgación de la obra y derivadas se haga bajo la misma licencia, por lo que expande la garantía de las libertades a otras creaciones.

Por otro lado, también hay que tener en cuenta que cultura libre no significa cultura gratis. La práctica artística, al igual que cualquier tipo de producción social y cultural, requiere de recursos económicos para posibilitar sus condiciones de existencia. Pensar que el arte

⁴ Rodríguez, Natxo: "Arte y copyleft". En: *Copyleft. Manual de uso*. Traficantes de sueños, Madrid, 2006, p. 83.

⁵ *Ibidem*. p. 77.

⁶ Freedomdefined.org: *Definición de obras culturales libres*, 2014 [<http://freedomdefined.org/Definition/Es>] [Consulta: 03 de mayo de 2015]

⁷ *Ibidem*.

vive al margen del régimen económico dominante es perpetuar que sólo puedan producir experiencia artística de forma sostenida aquellas personas que ya tienen los recursos económicos para ello. Sin embargo, establecer relaciones económicas con nuestra producción artística no tiene porque estar reñido con hacerlo bajo los principios de la cultura libre. Por relaciones económicas, no entendemos sólo las monetarias, incluimos también otro tipo de intercambios económicos como el trueque y el regalo. Como ya hemos comentado, la licencia escogida permite el uso comercial y el no comercial, es decir, las obras bajo esta licencia podrán ser vendidas, intercambiadas o regaladas libremente con el objetivo de generar condiciones de producción dignas y sostenibles para los y las artistas.

CREATIVE COMMONS Y PRÁCTICA ARTÍSTICA MULTIDISCIPLINAR

Las piezas que presentamos a continuación bajo licencia Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional para la presente comunicación son: *La lluita intercultural*, 2015. *Objecte d'estudi. Poble, cultura, poder*, 2015. *Objecte d'estudi. Púvlic/privat*, 2015. *Objecte d'estudi, metdolga, epstemlgi, ontlog*, 2015. *Copyleft*, 2015.



Figure 1. Raul Ortega Moral.
Objecte d'estudi. Púvlic/Privat, 2015.
Pintura. Pan de oro falso y acrílico sobre papel.
100 x 65 cm.



Figure 2. Raul Ortega Moral.
Objecte d'estudi. Ontlog, epstemlgi, metdolga, 2015.
Instalación. Tiza sobre papel. (3 piezas)
Medidas variables.



Figure 3. Raul Ortega Moral.
Objecte d'estudi. Poble, cultura, poder, 2015.
Instalación. Pan de oro falso y acrílico sobre lienzo. (3 piezas)
20 x 20 cm.

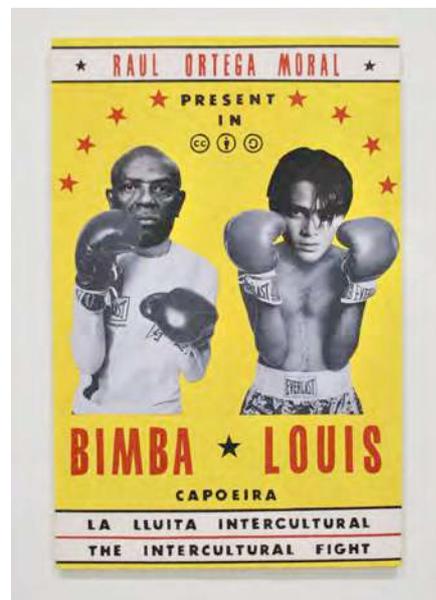


Figure 4. Raul Ortega Moral.
La lluita intercultural, 2015.
Collage. Acrílico, cartulina e impresión digital sobre papel.
65x100 cm.



Figure 5. Raul Ortega Moral.
Copyleft, Oxumaré - San Bartolomé, 2015.
Dibujo. Grafito sobre papel.
21,5 x 28 cm.

Nos centraremos en cómo afecta la licencia a la integridad física y formal de las obras y en cuáles son las estrategias seguidas para informar y asegurar debidamente las libertades que facilita.

A diferencia del mundo digital, la práctica artística multidisciplinar que presentamos tiene la limitación de la unicidad objetual. Es decir, no podemos hacer una copia de seguridad exacta y si alteramos el original lo hacemos irreversiblemente, lo que implica que otras personas ya no pueden acceder al conocimiento que, como objeto presentado bajo una forma determinada, contenía. No obstante, la idea, el aspecto más intangible de la parte objetual, sí puede ser objeto de apropiación, reutilización y transformación.

La licencia Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional, permite usar libremente la idea de la pieza, estudiarla y aplicar el conocimiento extraído, hacer cambios, mejoras u obras derivadas. La obra original, como objeto necesario para que todas las personas puedan acceder a la idea (o a una idea, no necesariamente la que el o la creadora propone) queda protegida ya que esta licencia no afecta al derecho moral que contempla que la obra sea respetada impidiendo cualquier deformación o modificación.

De esta forma, las obras objetuales tampoco podrían ser removidas de su lugar de origen, como pasa en el ámbito de Internet, en el cual es una práctica más habitual apropiarse de producción cultural digital en *creative commons* con la que nos encontramos. En Internet sucede esto porque al coger una imagen estás copiando datos, por lo que no se perjudica la fuente. En relación a este aspecto es fundamental saber diferenciar que proteger el objeto único, no es proteger necesariamente el modelo de propiedad intelectual, sino proteger el acceso de todas las personas a la experiencia artística frente a intereses individuales de apropiarse, transformar o deformar una obra de formas que no han sido pensadas para ella.

En cuanto a la estrategia seguida para informar de las características de la licencia, adjuntamos la información en la cartela, con los iconos correspondientes y el texto explicativo.

Producir con este tipo de licencias implica un hacer políticamente en tanto en cuanto muchos museos públicos mantienen políticas sintomáticas de la cultura del *copyright*, por ejemplo, al no permitir grabar o hacer fotos. Pensamos que estas políticas deberían cambiar efectivamente, comprendiendo que permitir fotografiar y grabar vídeos es un medio de facilitar la circulación del conocimiento. No obstante, como en el ámbito del arte la fórmula de todos los derechos reservados es la dominante, la política más viable para los museos es la prohibición. Con esto también queremos hacer hincapié en la importancia de tomar conciencia de qué tipo de modelo seguimos al producir objetos de arte, ya que podemos estar contribuyendo a fomentar políticas que van contra los principios de la cultura libre como cultura democrática y accesible.

DOMINIO PÚBLICO

A continuación, pasamos a presentar dos obras que hemos puesto en dominio público: *Objecte d'estudi. Èttt ca, stet ccca, polll t ca*, 2015; y *Capoeirarquia*, 2015.



Figure 6. Raul Ortega Moral.
Objecte d'estudi. Èttt ca, stet ccca, polll t ca, 2015.
Instalación. Carboncillo sobre pared.
Medidas variables.



Figure 7. Raul Ortega Moral.
Capoeirarquia, 2015.
Instalación. Cartulina negra sobre pared.
Medidas variables.

Desde algunas posiciones de la cultura libre el *creative commons* es criticado por suponer una deriva ingeniosa de sólida construcción legal del *copyright*, pasando del "todos los derechos reservados" a "algunos derechos reservados". Si bien se ha convertido en una herramienta poderosa que ha ganado mucho terreno al modelo del *copyright*, es una fórmula que ha incorporado el concepto de autor sin recoger fórmulas de autoría colectiva no hegemónicas ni atender a las críticas del autor como figura mítica. Por lo tanto, habrá que tener cautela siempre que las apliquemos a nuestro trabajo creativo.

No obstante, desde el propio proyecto de *creative commons* han puesto a disposición herramientas legales para quienes quieran trabajar con otras formas de cultura libre como es el dominio público. Actualmente, se puede poner fácilmente una obra bajo dominio público con un sencillo icono y un texto explicativo.

El dominio público en cuanto a los derechos, supone una renuncia a nivel mundial de cualquier interés del autor sobre la obra. Esto supone que cualquier persona puede explotar la obra, siempre que respete los derechos morales, siendo estos irrenunciables e intransferibles. Recordemos que los derechos morales más relevantes son el derecho de reconocimiento de la autoría y el derecho a impedir que la obra original sea modificada o deformada. De esta manera, el dominio público supone un grado muy parecido de libertad con respecto a la licencia Reconocimiento-CompartirIgual.

El principal interés al usar el dominio público es su connotación cuestionadora. A diferencia del *creative commons*, el dominio público hace referencia a modos colectivos o comunitarios de producir cultura anteriores a la creación del concepto capitalista de propiedad intelectual.

AMPLIACIÓN DEL CREATIVE COMMONS

La licencia *creative commons* presenta un límite relacionado con la autoría y la obra de arte, que a efectos legales el dominio público tampoco consigue esquivar. Este límite es el derecho moral que permite al autor impedir cualquier modificación o deformación de la obra. Parece que para proteger el objeto y asegurar su acceso, este derecho es algo necesario a mantener. No obstante, dentro de las múltiples formas contemporáneas de entender lo artístico podemos encontrar muchas prácticas que ponen el énfasis en el proceso de creación de la experiencia artística frente al objeto como resultado. Son prácticas diversas, multi, inter y/o transdisciplinarias, muy comunes en la enseñanza universitaria de las prácticas artísticas y en el ámbito del arte. Estos modos, que trabajan desde otras formas de entender la autoría y la obra de arte, no tienen cómo mantener un modelo abierto bajo el que sus obras puedan estar en constante proceso.

Ante esta situación, proponemos y animamos a usar la estrategia que consiste en añadir una cláusula adicional a las licencias *creative commons*: la cláusula de consentimiento. Su base legal se apoya en que, si bien los derechos morales son irrenunciables, el derecho sobre la modificación o deformación se basa en que el autor pueda impedir tales transformaciones. Por lo tanto, la cláusula de consentimiento que proponemos constata que el autor o autora da su consentimiento para que el poseedor de los derechos patrimoniales⁸ de la obra pueda realizar los cambios que considere. La cláusula se explica así:

Consentimiento – El autor consiente, en lo relativo a su derecho moral sobre la obra, cualquier deformación, mutilación u otra modificación sobre la obra original realizada por la persona a la que pertenezca el derecho patrimonial de la misma.

Y el icono para reconocer la cláusula es:



Figure 8. Icono generado para la cláusula de consentimiento.

Una parte importante de la cláusula se basa en que no da permiso a cualquiera, sino al poseedor del derecho patrimonial de la obra. Es decir, impide un uso individual aleatorio durante su exhibición o exposición, y basa esta libertad en un principio de confianza entre las personas. Sólo una vez la obra es comprada, intercambiada o regalada, después de cambiar los derechos patrimoniales sobre la obra, se podría realizar las transformaciones, facilitando así la existencia de obras en constante proceso.

CONCLUSIONES

Con esta comunicación hemos descrito cómo actualmente la práctica artística se redefine como una forma de conocimiento la cual, pensamos y defendemos, debe circular, ser libre y accesible para las comunidades y colectivos que conforman la sociedad. En esta línea, hemos explicado por qué la cultura libre es una posición útil para realizar producción artística cuestionadora en tanto objeto de conocimiento. Un buen comienzo para pensar el ámbito del arte desde una perspectiva generadora de conocimiento colectivo es el uso de las licencias *creative commons*, en concreto de la licencia Reconocimiento-CompartirIgual, o el uso del dominio público. Hemos explicado cómo el uso de este tipo de estrategias no tiene por qué suponer un perjuicio para el o la artista y su producción, y cómo se articulan éstas en relación a los derechos de autor y a la Ley de Propiedad Intelectual que los regula. Por último, proponemos un hacer político mediante el uso de estas licencias y su experimentación. Por un lado, vemos que evidenciar la obra como objeto de conocimiento libre pone de relieve que el arte es un ámbito en el que domina el *copyright*, llegando a influir en las políticas de los espacios del arte. Por otro lado, experimentar con las licencias *creative commons*, nos permite ampliar y reforzar otros modos de autoría y producción artística que resultan invisibilizados por el mercado del arte en el que la hegemonía del *copyright* es prácticamente absoluta.

FUENTES REFERENCIALES.

ACASO, María: *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Los libros de la catarata, Madrid, 2010.

SÁDABA, Igor, et al.: *La tragedia del copyright. Bien Común, propiedad intelectual y crisis de la industria cultural*. Traficantes de sueños, Madrid, 2013.

⁸ Lo derechos patrimoniales, en este contexto hace referencia al derecho transferido de posesión de una obra. Los derechos no transferibles son los derechos morales.

AA.VV.: *Copyleft. Manual de uso*. Traficantes de sueños, Madrid, 2006.

Paes de Carvalho, Fernando.

*Director, Escuela de Bellas Artes de la Universidad de Puerto Rico – UPR,
Alumno, doctorado, Facultat de Belles Arts de Sant Carles, UPV.*

La pintura como el registro de los vestigios de un acontecimiento.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Pintura, ausencia, marcas, ruinas, vestigios.

KEY WORDS

Painting, absence, marks, ruins, trace.

RESUMEN

En el presente trabajo, propongo aproximarnos a la pintura desde la perspectiva de la no pintura, donde se cuestiona el objeto pictórico representacional, al utilizar conceptos como ausencia, marca y ruina. Por ello, propongo una incursión a una realidad invisible en la pintura que, a partir de sus marcas y fragmentos, me permite una mirada arqueológica al medio. Ese diálogo con lo ausente, lo invisible, a través de su rastro, tiene su origen en el concepto de *Spur*, de Walter Benjamin. Desde luego, es interesante observar la relación de *Spur* con el tiempo. El tiempo, en su dictadura implacable, nos empuja constantemente hacia la desaparición, hacia la disolución de la materia orgánica y hacia la pérdida de identidad. Ante este hecho, solo nos resta observar los rastros dejados, y las pistas de una eventual presencia. Por lo que el trabajo propuesto refleja las observaciones hechas a un lugar en específico, el taller (salón) de pintura ubicado en la Escuela de Bellas Artes de la Universidad de Puerto Rico, donde me desempeño como profesor y director. Se observa el constante vaivén de alumnos cada ciclo académico, durante dos décadas de enseñanzas. La observación, específicamente, se refieren a la acumulación de restos de materiales diversos de pintura sobre las superficies a través de los años, y que constituye, a partir de la investigación, el terreno a ser excavado y estratificado, buscando diferencias entre lo visto (descubierto) y lo que permanece ausente. Ir a fondo, retirar las capas, desvelar, archivar son, en esencia, la metáfora de la rememoración benjaminiana. De este modo, el espacio del salón ha sido habitado, como propone Benjamin, en el sentido de crear hábitos. Un lugar estratificado es un lugar habitado por el tiempo. Temas como pintura, vacío, azar, sombra y huella serán abordados en este ensayo.

ABSTRACT

In this paper, I propose to approach painting from the perspective of non-painting, where the representational pictorial object is questioned by using concepts such as absence, mark and ruin. Therefore, I propose an incursion on an invisible reality in painting, that from its marks and fragments, it will allow me an archaeological look of its medium. This dialogue with the absent, the invisible, through its trail, stems from the concept of *Spur*, by Walter Benjamin. Of course, it is interesting to note the relationship of *Spur* and time, time, in its relentless dictatorship, constantly pushing us towards the disappearance, toward the dissolution of organic matter and the loss of identity. Given this fact, it only remains for us to observe the traces left, and the tracks of an eventual presence. So the proposed work reflects observations made of a specific location, the painting studio located in the Department of Fine Arts at the Faculty of Humanities in the University of Puerto Rico, where I work as a professor and director. The constant swaying of students each academic year, during two decades of lessons is observed. Observation specifically refers to the accumulation of debris of various paint materials on the workshop surfaces throughout the years, which constitutes, from the research, the ground to be excavated and delaminated looking for differences between what is seen (discovered) and what remains absent. Excavating thoroughly, removing layers, unveiling, archiving are essentially the metaphors of Benjamin's remembrance. In this way, living space has been inhabited, as Benjamin suggests, in the sense of creating habits. A stratified place is a place inhabited by time. Topics such as paint, absence, chance and trace will be addressed in this essay.

CONTENIDO

“ - No veo nada, señor (Holmes)

- Al contrario Watson, lo tiene todo a la vista. Pero no es capaz de razonar a partir de lo que ve”. (Doyle, 1892, p. 4) ⁱ

Walter Benjamin, en uno de sus muchos sueños, se encontraba frente a un inmenso muro. Estaba a unos pocos centímetros de distancia, lo que no le permitía ver la dimensión del muro o su entorno y menos su identidad o localización, pero poco a poco percibió que estaba frente al muro de la catedral de *Notre Dame* en París. A pesar de encontrarse de frente a la catedral, no podía verla. “Su angustia crecía a medida que reconocía de memoria el lugar, pero estaba paralizado, ciego, imposibilitado de ver toda su dimensión, toda su belleza: una pesadilla”. (Duarte, 2011, p. 137)

Si visualizamos los salones vacíos de una escuela de arte, las aulas de pintura, en específico, se hace imposible retener, en una imagen, toda la dinámica, las experiencias compartidas y la energía desprendida en hacer el arte. Estamos asimilados culturalmente a dirigir la mirada a lo que se produce, al producto, a lo visible y a lo grande; y no miramos a cómo se produce, al proceso, a los vestigios, a lo pequeño. Preferimos el brillo al polvo, el material nuevo y listo al inacabado, inconcluso. Nuestros ojos buscan el cuadro terminado, listo para exhibirse. Por lo que nuestras miradas se ciegan ante la limpieza superficial de las primeras impresiones. Y lo visible inmediato, muchas veces, no revelan los imperfectos, los espacios en blanco, lo minúsculo.

Según Derrida: “Desde el *eidón* platónico hasta el objeto o la objetividad moderna, la filosofía occidental puede ser leída como una historia de la visibilidad, de la interpretación de lo visible”. ⁱⁱ

Si bien es cierto que lo invisible trabaja desde lo visible, haciendo “una contrapartida secreta”, como lo establece Merleau-Ponty (2010, p. 184), lo anterior pone en manifiesto toda la reflexión generada a partir de la idea del vacío; vacío existencial, vacío material, a partir de la ausencia de un referente visual, de una presencia sólida en el aire.

Aun suponiendo que veamos objetos visibles y sólidos, no significa que las imágenes que se generan corresponden a los objetos vistos, tal como indica Bertrand Russell: “Decir que veo una estrella porque veo la luz que procede de ella es como decir que estoy viendo Australia cuando veo a un australiano”. ⁱⁱⁱ

Por lo que lo invisible se revela a través del rastro incorporado al objeto, que en el caso que nos ocupa a partir de ahora, tal objeto es el cuadro pictórico o la pintura misma en cuanto a un conjunto de significaciones correspondientes a un lenguaje de un medio artístico en específico.

Es decir, la pintura es un arte o medio cuyo lenguaje ha sido exhaustivamente determinado desde el famoso texto de Alberti, *Della pittura*, donde nos enumera y clasifica sus componentes: *circumscriptione, compositione, receptione di lumi*. Sin embargo, su existencia ha sido cuestionada durante todo el siglo XX hasta la actualidad, puesto que su tradición ha sido varias veces desconstruida, principalmente en las últimas décadas, transformándose y redefiniéndose en otros medios como la fotografía, instalación, *happening*, performance, vídeo, entre otros. Por lo tanto, los lenguajes artísticos establecidos a partir de la segunda mitad del siglo XX han mantenido una relación ambivalente con la tradición de la pintura: a la misma vez que la rechazan como medio contemporáneo, de ella heredaron discursos y posibilidades para la construcción y desarrollo de sus propios medios.

Querer pensar *la pintura* es, por lo tanto, una tarea compleja. Diversas cuestiones vienen a flote: ¿Cómo se define ese algo *pictórico*? ¿Cómo es la *cosa* de la pintura más allá del cuadro, del marco? ¿Cuáles son los sentidos posibles de la pintura en el contexto del arte contemporáneo? ¿De qué trata ese lenguaje hoy día? ¿Cuáles son sus elementos visibles e invisibles?

Según Rosalind Krauss, la ampliación de un campo nos lleva a dos aspectos implícitos del mismo proceso de ampliar. El primero de estos se refiere a la práctica de incorporar otras tecnologías o medios o lenguajes. El segundo aspecto indica que después de la posmodernidad, la práctica artística ya no está definida con relación a elementos formales o físicos de un determinado medio y sí con relación a las “operaciones conceptuales y lógicas dentro de un conjunto de definiciones culturales, por lo cual varios medios, técnicas o lenguajes pueden ser utilizados en la construcción de una poética” (Krauss, 1988, pp. 87-94). Lo que percibimos es que, en el caso de la pintura, ésta ofrece un variado y ampliado conjunto de posibilidades que el artista puede explorar. Es decir, ofrece una gama de posibilidades a partir de las condiciones dadas por las mismas definiciones tradicionales del medio y su larga historia.



Figura 1- *Élevage de poussière* (Criadero de polvo). Man Ray. Fotografía. 1920

Lo anterior, en la dialéctica entre presencia y ausencia, algunos pintores han preferido eliminar a añadir, pintar lo invisible a representar el objeto visible, proponiendo una representación que se escapa al objeto pintado, al cuadro enmarcado.

Es el caso de la obra *Criadero de polvo* (1920) de Man Ray, registro fotográfico de la acumulación de polvo sobre el *Gran Vidrio* de Marcel Duchamp. Ese color original que busca establecer Duchamp con la presencia del polvo sobre el *Gran Vidrio*, solo es perceptible después de varios meses de exposición. Así, no es posible observar con el ojo desnudo las primeras capas de ese registro del tiempo a través de su pigmentación natural, de su exposición al azar. Para Yve-Alain Bois (1997, p. 226), “el polvo es, semióticamente hablando, un índice”, una inscripción del tiempo y un rastro, una pista de un acontecimiento. Cuando se acumula en capas, el polvo adquiere diferentes espesores, transparencias y duración. Duchamp había conceptualizado la pintura con la presencia del polvo como un ingrediente no-cromático de la composición.

“Para los tamices, en el vidrio, dejar que se deposite el polvo sobre esta parte, un polvo de 3 ó 4 meses y limpiar bien alrededor, de modo que este polvo sea una especie de color” (Duchamp, En: Ramírez, 2006, p. 105).

Ahora bien, ¿puede una cosa hacerse representar por otra sin perder su presencia efectiva, ya que para hacerse presente debe ausentarse de lo que la representa? Para este ensayo, lo que realmente se implica en una obra de arte es la conexión con lo ausente, ya sea esa ausencia, el devenir o la memoria.

Así, una forma puede representar otra, cuya existencia y significado parece querer permanecer implícito. Para la deconstrucción, “una pintura no es otra cosa que el espacio de representación donde los diversos sistemas que lo constituye se vuelven implícitos”. (Martin, 1999, p. 70)

En el caso de Claudio Parmiggiani, nos expone esa implícita ausencia a través de una serie de pinturas soplando polvo y humo sobre objetos que luego son retirados, indicando su presencia en sombras. La fantasmagoría proporcionada por el rastro del objeto, difuminadas en la superficie plana de la madera, confiere ese aspecto de gris psíquico a que se refiere Didi-Huberman con su texto *Grisalla* (2014).



Figura 2 - Claudio Parmiggiani *Untitled*. 2008.

De esta forma, al analizar cómo es la pintura y no el objeto en sí, estamos analizando los fenómenos que agrupan su acontecer, ubicando el sentido en una *no-mirada-invisible*, en un *espacio-otro*.

Desde luego, se nos hace interesante observar que el tiempo, en su dictadura implacable, nos empuja constantemente hacia la desaparición, y hacia la disolución de la materia orgánica, por lo tanto, hacia la pérdida de identidad. Ante este hecho, solo nos resta observar los rastros dejados por el tiempo, ya que, al hacerlo, nos permite aproximarnos a una idea de permanencia o de registro ante el inevitable fenómeno de la muerte.

Acercándonos al pensamiento de Walter Benjamin (2010), pretendemos establecer al principio, que el rastro o *Spur*, es la aparición de una proximidad.

De esta manera, los fragmentos y restos encontrados rememoran un pasado o experiencia vivida a través de una reconstrucción. Para Benjamin (2010), los vestigios y restos son una forma de apoderarse de lo vivido anteriormente de manera que:

“La memoria no es un instrumento para conocer el pasado, sino sólo su medio. La memoria es el medio de lo vivido, al igual que la tierra viene a ser el medio en que las viejas ciudades están sepultadas. Y cualquiera que quiera acercarse a su pasado tiene que comportarse como un hombre que excava. Y, sobre todo, no ha de tener reparo en volver una y otra vez al mismo asunto, en irlo revolviendo y esparciendo tal como se resuelve y esparce la tierra” (Benjamin, 2010, p. 350).

En este sentido, el trabajo que pretendo exponer aquí se centra en un espacio físico determinado. Específicamente, se tomará como foco de análisis un salón de clases de pintura ubicado en la Escuela de Bellas Artes de la Universidad de Puerto Rico, donde me desempeño como profesor y director.

De este modo, el trabajo refleja las observaciones hechas al espacio del salón, durante dos décadas de enseñanza, ante el constante vaivén de alumnos y clases en cada semestre académico. Se establece un ritmo, y se observan las marcas de ese movimiento, se observa el espacio vacío.

La experiencia de estar presente en el lugar por tanto tiempo, mezclada con la experiencia de aquellos que frecuentaron el lugar, permean la membrana fina de la invisibilidad entre lo vivido y la memoria exponencial de las sensaciones compartidas, de las dinámicas de grupo, de las energías desprendidas y del registro de estas experiencias a través del rastro y de vestigios minúsculos que permanecen ante el tiempo, en el aire, el polvo, y que son fragmentos de un acontecer. Pequeñas piezas que utilizaremos para componer el todo, aunque es todo siempre será incompleto, siempre inconcluso.



Figura 3 – Salón de pintura.

De esta forma, este trabajo pretende revalorizar la memoria del lugar y de registrar momentos, a partir del fragmento, del sobrante material de cientos de individuos que frecuentaron el espacio y dejaron sus restos y sus rastros pictóricos en el piso, en las mesas, de forma inconsciente, pero que forman una escritura ciega, una historia desconstruida, y son el espejo (*speculum*) de un proceso no-lineal de enseñanza-aprendizaje. Así, el piso, mesas, superficies del lugar han sido pobladas por diferentes capas de materiales pictóricos, en diferentes tiempos y contextos particulares.



Figura 5 – Salón de Pintura, (detalle caballete, al lado)

El trabajo trata de recuperar, registrar, seleccionar, presentar la acumulación de los restos materiales en “pieles” de pintura que serán transferidos a otro soporte.

El trabajo se trata, pues, de una rememoración (*eigedenken*); pero esa rememoración, siguiendo el pensamiento benjaminiano, es de carácter diferente al de una memoria linear y temporal, puesto que obliga *todo* a ser reconstruido y resignificado en el tiempo presente, en el “aquí y ahora”.

Aunque, ese tiempo presente, para Derrida (2010) es también tan sólo un concepto, ya que lo único que existe es el *trazo*, un puente entre la memoria y la idea de futuro. Y aquí consiste la diferencia entre presencia y presente.

Para Derrida (2010), solo existe la presencia y la ausencia. Presencia en el sentido de que elaboramos actos que sólo podrán ser repetidos en el futuro, utilizando la memoria de un pasado hecho presencia. Ausencia en el sentido de que la memoria puede avivar imágenes del pasado, pero jamás puede resucitarlo, jamás puede vivirlo nuevamente.

En este sentido, “lo importante para el que rememora, no es lo vivido, sino el tejido de su rememoración” (Benjamin, 1994, p.37). Es decir, al tratar de buscar objetos que están ocultos, rehacer imágenes que ya no están presentes y de reconstruir una historia a partir del fragmento y del reflejo.

De esta forma se establece, como lo indica Foucault (1979), un proceso arqueológico. Así, una de las premisas de este trabajo es ejercer el método de estratificación benjaminiano. Ir a fondo, retirar las capas, seleccionar, descubrir, desvelar, registrar, archivar, son, en esencia, la metáfora de la rememoración.



Figure 4 – Proceso de raspar la superficie y de retirar las capas de pintura.

Al aplicar el ácido a la superficie y se desprenden los restos de pintura en capas, revelando otras, de diferentes tiempos. Cada fragmento revela un pedazo de la memoria perdida, dispuesta a ser rememorada. Y con ello se vuelven visibles las marcas e historias invisibles de las personas que frecuentaron el espacio, a través de sus rastros.

Para Benjamin, un lugar estratificado es un lugar habitado por el tiempo, pero por un tiempo discontinuo: un *presente-pasado*. En conclusión, la piel (tejido) de esta rememoración se hace visible a través de la piel levantada de las superficies del lugar estratificado.

A seguir, algunos ejemplos del trabajo.



Figura 5 – Detalle de las capas desprendidas del piso.



Figura 6- Acumulaciones 1. Materiales diversos de pintura sobre PVC. 43 X 43 cm. 2015.



Figura 7 - Acumulaciones 2. Materiales diversos de pintura sobre PVC. 43 X 43 cm. 2015.



Figura 8 - Acumulaciones 3. Materiales diversos de pintura sobre PVC. 43 X 43 cm. 2015.

FUENTES REFERENCIALES.

- BENJAMIN, Walter. *Experiencia e pobreza*. En: *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literature e história da cultura*. Ed. Brasiliense. São Paulo. 1994.
- BENJAMIN, Walter. *Alas constelaciones*. Círculo de Bellas Artes. Madrid. 2010.
- BOIS, Yve-Alain; KRAUSS, Rosalind. *Formeless. A User's Guide*. Zone Books. New York. 1997.
- DERRIDA, Jacques. *Memórias de Cego, O auto-retrato e outras ruínas*, Fundação Calouste Gulbenkian. Lisboa. 2010.
- DIDI-HUBERMAN, George. *Grisalha. Poeira e poder do tempo*. Trad. R. P. Cabral. J. F. Figueira e V. Silva Editores. 2014.
- DUARTE, Paulo Sergio. *Vergara*. Automática Edições. Río de Janeiro. 2011.
- ENAUDEAU, Corinne. La paradoja de la representación. [En línea]. Escuela de Filosofía Universidad ARCIS. Chile. 1998. Disponible en Web: <<http://www.philosophia.cl>>. Visualizado en: [1/06/2015].
- FOULCAULT, Michel. *La arqueología del saber*. Trad. Aurelio Garzón del Camino. Siglo XXI. México. 1979.
- KRAUSS, Rosalind. *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. Alianza. Madrid. 1988.
- MARTIN, Louis. *Le discours de la figure, Études sémiologiques: écritures, peinture*. En: *Uma cartografia transtornada. A Guernica de Carlos de Oliveira*. José Paulo Pereira. Angelus Novus. Braga. 1999.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *Lo visible y lo invisible*. Nueva Visión. Buenos Aires. 2010.
- RAMIREZ, Juan Antonio. *Duchamp. El amor y la muerte, incluso*. Siruella. Madrid. 2006.

NOTAS

ⁱ DOYLE, Sri Arthur Conan. *El carbunco azul*. [En línea]. Disponible en Web: <http://holmes.materialdescargable.com/novelas/es_aventuras/El%20Carbunco%20Azul.pdf> Enero de 1892, p. 4. Visualizado en: [04/03/2015]

ⁱⁱ DERRIDA, Jacques. *El sacrificio*. Trad. Cristóbal Durán. [En línea]. Disponible en Web: <<http://www.egs.edu/faculty/jacques-derrida/articles/el-sacrificio/>>. Visualizado en: [23/02/2015]

ⁱⁱⁱ RUSELL, Bertrand. En: IVORRA, Carlos. *Teoría del conocimiento*. [En línea]. Disponible en Web: <<http://www.uv.es/ivorra/Filosofia/TC/2.htm>>. Visualizado en: [21/03/2015].

Pérez García, Elías Miguel.

Profesor Titular Universidad Departamento de Escultura, Universitat Politècnica València.

Peris Manguillot, Alfred.

Catedrático Universidad Departamento de Matemática Aplicada, Universitat Politècnica València.

Investigación interdisciplinar experimental de arte contemporáneo y matemáticas.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Escultura matemática, arte, matemática.

KEY WORDS

Mathematical sculpture, art, mathematics.

RESUMEN

La comunicación muestra la metodología y resultados obtenidos en el proyecto de investigación financiado, dentro de la convocatoria de nuevas líneas de investigación multidisciplinares del Programa de Apoyo a la investigación y desarrollo de la U.P.V. (PAID-05-12), Referencia: AP20120570. Investigador principal: Elías M. Pérez García.

A lo largo de toda la historia arte, ciencia y tecnología han formado parte de un mismo ímpetu innovador y la riqueza de su interacción ha contribuido al progreso humano integral. La importancia de las matemáticas en la creación artística se puede rastrear desde el origen mismo del arte. En este momento existe un amplio campo de investigación en arte y matemáticas, tanto escultura hecha por matemáticos como obra plástica con referentes matemáticos hecha por artistas. A pesar de su alto interés, la escultura matemática suele carecer de la innovación estética suficiente como para ser contemplada en los circuitos artísticos, mientras la obra plástica hecha por artistas, se suele circunscribir a determinadas tipologías y a veces carece de fundamento matemático riguroso.

El objetivo general del proyecto es explorar el amplio y fértil territorio entre el arte y las matemáticas. Se trata, no tanto de realizar proyectos específicos y reconocibles de arte y matemáticas, como utilizar la interacción interdisciplinar como laboratorio desinhibido de ideas, poniendo en común temas, teorías y terminologías, respetando los intereses de las diferentes prácticas y poéticas de los participantes. En todo caso, en este proyecto, nos planteamos superar esa doble vertiente de una práctica artística reconocible como técnica científica o de una escultura matemática que formaliza problemas o fórmulas. Apostamos por una fórmula inclusiva de interacción, con un grupo de artistas con trayectorias o intereses conformados y un grupo de matemáticos que trabajan en ingeniería o arquitectura.

Los resultados se muestran en una exposición que se celebrará en julio, en la sala de exposiciones de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la UPV, se realizará también una publicación.

La relación de participantes en la exposición y en la publicación, con propuestas individuales o grupales es la que sigue: Del ámbito de las Bellas Artes: Vicente Barón; Juan A. Cerezuela; Jaume Chornet; Iker Fidalgo; Rocío Garriga; Irene Grau; Leonardo Gómez; Luis Lisbona; Estela L. de Frutos; Francisco Martí; José Juan Martínez ; Miguel Molina; Joaquin Ortega; Javier Palacios; Elías Pérez; Rosana Rufete; Encarna Sáez; Carlos Miguel Sánchez; Chiara Sgaramella; Aris Spentsas; Aixa Takkal; Álvaro Terrones; Daniel Tomás; Elia Torrecilla; Sergio Velasco; Sara Vilar.

Del ámbito de las matemáticas: Xavier Barrachina; María García Monera; Mari Carmen Gómez; Marina Murillo; Alfred Peris; Yunied Puig de Dios; Francisco Rodenas; Macarena Trujillo.

Del ámbito profesional: Nathalie Gagnon; Cristina Guetty; Yves Leduc; Emanuele Mazza; Sebastià Miralles; Mujeres y Punto; Marco Rainieri.

ABSTRACT

The communication shows the methodology and results of the research project funded within the call for new lines of multidisciplinary research of "Programa de Apoyo a la investigación y desarrollo de la U.P.V. (PAID-05-12), Reference: AP20120570. Principal investigator: Elías M. Pérez García

Throughout the entire history of art, science and technology have formed part of the same innovative force and wealth of their interaction has contributed to integral human progress. The importance of mathematics in artistic creation can be traced from the origin of art itself. At present there is a wide field of research in art and mathematics, both sculpture by mathematicians, such as plastic work with mathematical references made by artists. Despite its high interest, often lack mathematical sculpture aesthetic innovation enough to be referred to in the art circuits, while the plastic work done by artists, is usually confined to certain types and sometimes lacks rigorous mathematical basis.

The overall objective of the project is to explore the vast and fertile territory between art and mathematics. It is not so much to make specific and recognizable art and math projects, such as using as uninhibited interaction interdisciplinary laboratory of ideas, brainstorming topics, theories and terminologies, respecting the interests of the different practices and poetics of the participants. In any case, in this project, we plan to overcome this dual role as a recognizable artistic practice as a scientific techno or sculpture that formalizes mathematical problems or formulas. Committed to an inclusive formula of interaction with a group of artists with common paths or interests and a group of mathematicians working in engineering or architecture.

The results are shown in an exhibition to be held in July in the exhibition hall of the School of Architecture of the UPV, a publication will also be held.

The list of participants in the exhibition and the publication, with individual or group proposals is as follows:

The field of Fine Arts: Vicente Barón; Juan A. Cerezuela; Jaume Chornet; Iker Fidalgo; Rocío Garriga; Irene Grau; Leonardo Gómez; Luis Lisboa; Estela L. de Frutos; Francisco Martí; José Juan Martínez ; Miguel Molina; Joaquin Ortega; Javier Palacios; Elías Pérez; Rosana Rufete Encarna Sáez; Carlos Miguel Sánchez; Chiara Sgaramella; Aris Spentsas; Aixa Takkal; Álvaro Terrones; Daniel Tomás; Elia Torrecilla; Sergio Velasco; Sara Vilar.

The field of mathematics: Xavier Barrachina; María García Monera; Mari Carmen Gómez Marina Murillo Alfred Peris; Yunied Puig de Dios Francisco Rodenas; Macarena Trujillo.

Professional field: Nathalie Gagnon; Cristina Guetty; Yves Leduc; Emanuele Mazza; Sebastià Miralles; Mujeres y Punto; Marco Rainieri.

CONTENIDO

Introducción.

Esta comunicación recoge el trabajo desarrollado y los resultados obtenidos en el proyecto de investigación financiado dentro de la convocatoria de nuevas líneas de investigación multidisciplinares del Programa de Apoyo a la investigación y desarrollo de la U.P.V. (PAID-05-12), Referencia: AP20120570. Investigador principal: Elías M. Pérez García.

El objetivo general de este proyecto, tal y como exponemos en el resumen, es explorar el amplio y fértil territorio entre el arte y las matemáticas, contrastando la innovación conceptual y formal de la escultura contemporánea con diferentes teorías matemáticas y la modelización matemática de formas tridimensionales y la geometría fractal, como laboratorio de ideas para el planteamiento y resolución de nuevos problemas. El proyecto proponía realizar un trabajo interdisciplinar que favoreciese esa interacción como laboratorio de ideas, ideas que tras la oportuna decantación y selección se materializan en una exposición en julio de 2015, en la sala de exposiciones de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la UPV. También se recogen los resultados en una publicación.

La metodología de grupo empleada en el comienzo del proyecto y la excesiva concreción del mismo en una línea restrictiva de trabajo, añadido a la lógica dificultad de poner en contacto a investigadores de ámbitos tan diferentes, dificultó y ralentizó el trabajo inicial.

Para esta primera fase se realizaron numerosas reuniones que además de poner en común temas, terminología y problemáticas de ambos ámbitos, plantearon las líneas de trabajo y fueron definiendo las propuestas que se podrían materializar como resultados para ser exhibidos en la exposición.

Este trabajo de interacción creativa desembocó en una visión del proyecto más amplia e hizo surgir una serie de ideas y propuestas que abordan la relación entre arte y matemáticas con un carácter abierto y desde diferentes ópticas. Se trata, no tanto de realizar proyectos específicos y reconocibles de arte y matemáticas, como utilizar la interacción interdisciplinar como laboratorio desinhibido de ideas, poniendo en común temas, teorías y terminologías y respetando los intereses de las diferentes prácticas y poéticas de los participantes. Se amplió considerablemente el proyecto original y se han ido sumando otras interesantes colaboraciones del ámbito académico y profesional, llegando a 32 participantes.

Objetivos y metodología.

Los objetivos que nos planteamos en el proyecto son:

- Establecer puentes y dinámicas de trabajo interdisciplinar entre escultura y matemáticas.
- Utilizar estas sinergias como laboratorio experimental de ideas.
- Plantear nuevos problemas formales inscritos en la contemporaneidad escultórica
- Desarrollar prototipos innovadores para el campo del arte y de la matemática aplicada.
- Incentivar la innovación artística en las propuestas de escultura matemática
- Desarrollar métodos innovadores de exposición y difusión de resultados acordes a las nuevas técnicas de exhibición artística.
- Fomentar la divulgación científica mediante la creación artística

Para lograr los objetivos marcados se propuso la siguiente sucesión metodológica:

1. Estudio y análisis de los resultados obtenidos hasta ahora en la relación escultura y matemáticas, tanto en el campo de las matemáticas (escultura matemática) como en el campo del arte contemporáneo (arte y matemáticas)
2. Planteamiento de los problemas formales a trabajar. Se trata de una fase abierta de ideas que procura la interacción desinhibida y creativa de matemáticos y artistas .
3. Análisis de ideas y selección de las que se van a desarrollar.
4. Desarrollo, modelización matemática y visualización de algunos resultados mediante el software Mathematica.
5. Diseño del formato expositivo: objetos, imágenes, datos, información del proceso de trabajo.
6. Producción de los objetos, imágenes y datos que formarán parte de la exposición.
7. Exposición de resultados y publicación.
9. Mesa redonda con matemáticos, artistas e investigadores y profesionales de otros ámbitos.
10. Evaluación del proyecto y proyección de futuro.

Estado de la cuestión.

A lo largo de toda la historia arte, ciencia y tecnología han participado del mismo impulso innovador que ha contribuido al progreso humano. La importancia de las matemáticas en la creación artística se remonta al origen mismo del arte, desde los patrones y las relaciones derivadas de los ideales clásicos de equilibrio y simetría, las matemáticas son un marco que ha influenciado incuestionablemente la evolución estética. Se buscaba, mediante la aplicación o correspondencia con determinados preceptos matemáticos, la idea de una forma objetiva, perfecta, anterior o preexistente a la percepción humana del mundo, a veces divina. La matemática se entiende en este contexto como la estructura intelectual organizadora del caos, como modelo de orden y patrón de belleza, sustrato esencial o reflejo de una lógica superior presente en todas las manifestaciones de la naturaleza. A la inteligencia humana se le supone la capacidad de descubrir ese orden y establecerlo como categoría incuestionable de lo bello.

En este impulso de contar con herramientas objetivas y científicas, fuera de toda duda o especulación, se establecieron fórmulas que han seguido vigentes a lo largo del tiempo, tanto para la construcción y composición abstracta, como para el análisis y representación del cuerpo humano.

Durante todo el s XX se han manifestado tendencias o movimientos de aproximación arte - ciencia y también, casi de un modo pendular, de rechazo o preeminencia de la subjetividad expresiva. En la primera tendencia, se han ido generado unas obras generalmente reconocibles o deudoras de ciertos planteamientos matemáticos. También, desde el ámbito de las matemáticas se ha ido conformando un núcleo de investigadores que trabajan en la formalización tridimensional de teorías o problemas matemáticos, lo que ha venido a denominarse escultura matemática.

En los últimos años, el trabajo interdisciplinar en equipos de científicos, técnicos y artistas se ha consolidado en numerosos países dando importantes resultados, tanto en el campo de la cultura como en el de la innovación tecnológica, produciéndose exposiciones,

reflexiones teóricas, festivales, conferencias y congresos. De esta relación se nutren algunas de las manifestaciones artísticas recientes más vigentes como el net-art, videogames-art, locative media art, bio art, robotic art, software art, etc. Pero no hemos de olvidar algunas iniciativas anteriores de las vanguardias y específicamente el computer art de los años 70, que se basaba en el uso de algoritmos para la creación mediante computadoras, donde entre los artistas relevantes figuraron algunos valencianos como Eusebio Sempere o José María Yturralde.

Estamos en una época donde en muchos casos, para que se produzca innovación, se requiere superar los territorios disciplinalmente establecidos y plantear problemas y soluciones desde una óptica claramente trasdisciplinar. Numerosas instituciones han promovido la relación arte, ciencia y tecnología, entre ellos a nivel internacional podemos destacar el ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie, de Karlsruhe, Alemania, creado en 1997; el Ars Electronica Futurelab de Linz, Austria creado en 1996; el MIT Medialab de Massachussets desde 1985, donde los artistas están al servicio de los objetivos industriales del lab; el programa Artists in Labs en Zurich, Suiza, que promueve la investigación interdisciplinar incorporando artistas en laboratorios científicos o tecnológicos para generar nuevos niveles de creatividad. El Planetary Collegium, un importante programa de doctorado en arte, ciencia y tecnología. En España el MediaLabMadrid desde el 2002 trabaja en la relación arte ciencia y tecnología; el programa llevado a cabo en el país Vasco Divergentes en 2005 unía empresas, ingenieros, artistas y sociedad; en la Universidad Politécnica de Valencia el Laboratorio de Luz y el Laboratorio de Creaciones Intermedia tienen una amplia trayectoria en proyectos y docencia de arte y tecnología.

En el campo específico de la escultura matemática cabe destacar la International Society of Arts, Mathematics and Architecture (<http://www.isama.org>), punto de encuentro de la mayoría de los escultores matemáticos del mundo. Exposiciones como Imaginary y las actividades paralelas desarrolladas en 2008 durante el "Año Alemán de las Matemáticas", diseñadas y coordinadas por el Instituto de Investigación de Matemáticas de Oberwolfach (MFO). Iniciativa reeditada en España en RSME-Imaginary para La Real Sociedad Matemática Española (RSME), en el centenario de su fundación durante el año 2011, como se pudo ver en la Nau de la Universitat de Valencia de diciembre de 2011 a febrero de 2012 (<http://www.uv.es/imaginary/>). En la Universitat Politècnica de València, en 2006, en el seno del Encuentro de Decanos y Directores de Matemáticas de España, se realizaron tanto cursos temáticos por parte de algunos de los escultores matemáticos más famosos a nivel mundial (G. Hart y C. Sequin), y una exposición de escultura matemática, lo que sirvió de germen para que dos años más tarde se organizase el encuentro de ISAMA en Valencia (<http://www.isama.org/conf/isama08/>).

Resultados.

Al comienzo de las sesiones de trabajo, pudimos observar la dificultad para generar motivación (elemento esencial para un proyecto creativo), si proponíamos un enfoque restrictivo que supusiese abandonar cada cual sus líneas de investigación para plantearse un proyecto específico. Decidimos, tras las primeras reuniones, ampliar el enfoque y tratar de poner en contacto las matemáticas con la investigación personal de cada participante, para así aprovechar sin complejos las posibilidades de la interacción. En las sesiones iniciales, cada cual expuso su campo de trabajo y el posible espacio en común con el tema del proyecto, esto trajo como resultado una serie de propuestas más o menos próximas al escenario reconocible de arte y matemáticas, pero que de una u otra forma contemplaban una reflexión acerca de esta interacción. Las matemáticas de este modo, no solo están en la configuración estructural o formal de las obras, a veces son el tema, la base conceptual que la genera, el íntimo hilo que alimenta la propuesta o una excusa para la crítica de ciertas aplicaciones lineales de determinadas teorías.

Los resultados lo son a partir de una metodología colaborativa, donde ha habido debate y discusión pero no selección, cada participante ha decidido que es lo que aporta y como, tampoco hay comisariado estricto, sino una coordinación colectiva.

Hemos de señalar también, que el presupuesto no ha cubierto ni mucho menos los materiales y medios necesarios para la exposición de resultados, sino que como viene siendo habitual en la investigación artística, son los propios participantes los que aportan una buena parte de los materiales necesarios para la producción de las propuestas.

Por limitación de espacio, mostramos a continuación sólo algunos ejemplos de los resultados, que ejemplifican el amplio espectro de posibilidades creativas en la relación arte y matemáticas. Obras reconocibles como escultura cuya relación matemática se percibe en la forma por la geometría, otras de carácter tecnológico matemático, otras que utilizan el paralelismo entre teorías matemáticas y artísticas o la simbología matemática y otras que abordan el tema desde la ironía y el humor. Aunque figura el nombre del autor, en todos ellos, de uno u otro modo, han colaborado los compañeros de matemáticas. El texto que acompaña las obras ha sido extraído del texto redactado por los autores para el proyecto.



Vicente Barón Linares

Arquitectura del desarraigo: un caso particular.

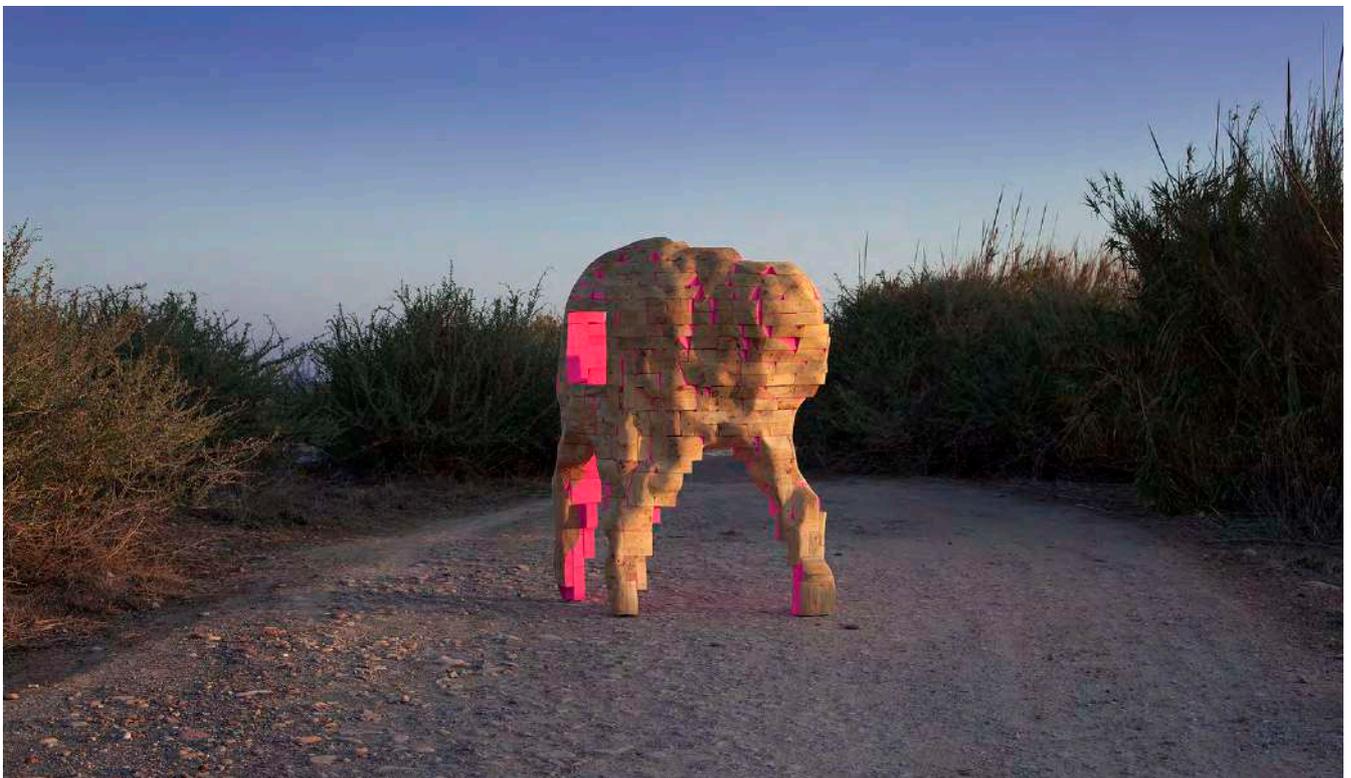
La escultura se construye a partir de un cuerpo geométrico áureo por medio de operaciones booleanas y subdivisiones áureas.

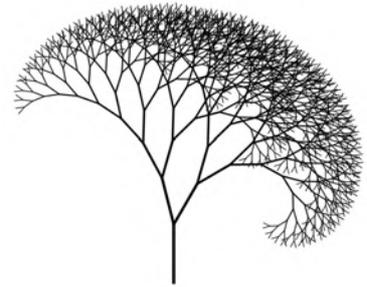


Alberto Rubio Garrido y Aixa Takkal

3/∞ [Eupompo alterado]

Tentativa de materializar la secuencia que resulta de aplicar una función a una porción de realidad. Es un ejercicio en el que se ha tratado de articular la tensión entre lógica –en este caso la progresiva división en tres, propuesta como método o pauta de trabajo– y expresión –la resistencia y el resultante de lo material–. El relato de Huxley sobre el artista ficticio Eupompo, enmarca la aspiración, siempre y de antemano fracasada, de reducir la multiplicidad de lo real a lo singular mediante las posibilidades que el lenguaje, matemático o no, pone a nuestra disposición.





Estela López de Frutos

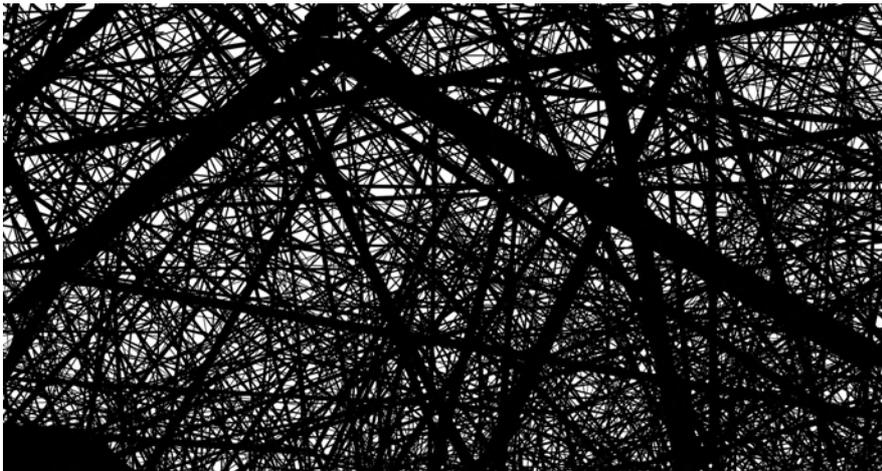
Meditación

El trabajo se inspira en la lógica fractal desde un punto de vista poético para evocar plásticamente un estado de conciencia basado en la no-dualidad



Cristina Gheti / Emanuele Mazza

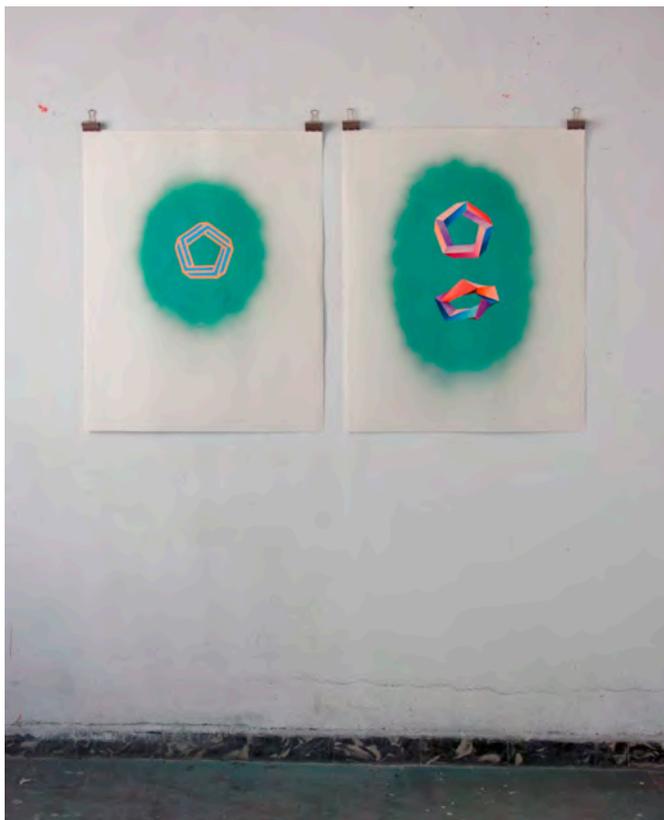
Folding_Pattern es un "work in progress" que toma diferentes formas en su desarrollo, puede generar piezas de video, live set, instalación audiovisual mapeados sobre distintas superficies o como patrón de visualizaciones de datos.



Paco Martí Ferrer

EM_3_18_23_c03

Serie de fotografías tomadas de un modelo geométrico construido digitalmente. Explora las relaciones entre geometría y representación del mundo, la tensión entre lo que es percibido como natural o artificial, la figuración como respuesta de la mirada a lo abstracto, la operación contraria y sus oscilaciones.



Javier Palacios, colaboración de Alfred Peris

Posibilidad de una forma imposible surge de un triple feedback entre el lenguaje matemático y el lenguaje artístico. Reinterpretación matemática en volumen de una figura de Yturalde y apropiación pictórica de esta forma



José Juan Martínez

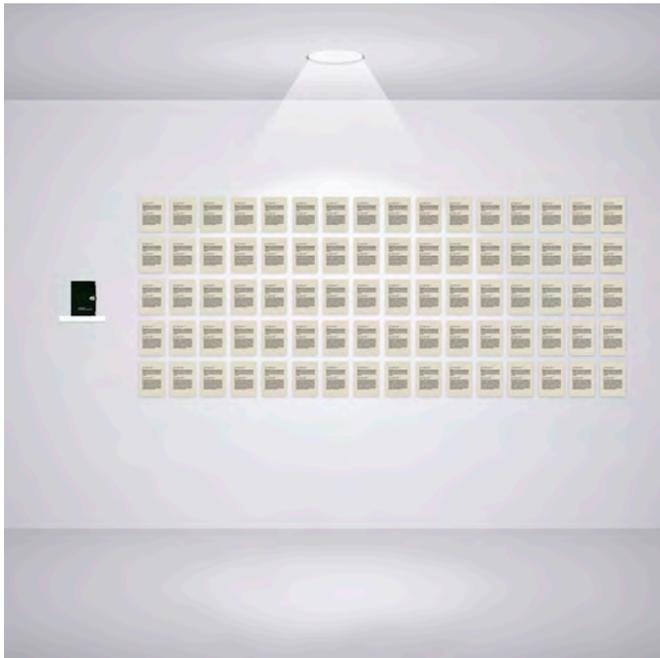
Compaseante. Apero de paseo



Mujeres y punto

La B(uf)anda de Möbius. Matemáticas y punto

La Bufanda de Möbius enmarca un conjunto de trabajos resultado de la combinación de arte, matemáticas y punto. A partir de las virtudes geométricas del punto y de las artes textiles en general (ganchillo, telares, etc.) proponemos una colaboración con el colectivo Mujeres y Punto



arte_(a) = sensibilidad + manifestación / arte_(c) = manifestación + control / arte + herramientas = proceso + manifestación + sensibilidad + casualidad / cultura - consumo = sensibilidad + valores / educación - recursos = uniformidad + diversidad + oportunidad + sensibilidad + valores / cultura - educación = - futuro / educación - cultura = propaganda / tradición = costumbres - educación / propaganda - consumo - espectáculo = arte - público - visibilidad / público = propaganda + cultura / centros = accesibilidad - practica - participación / accesibilidad = disfrute + practica + participación / centrificación + accesibilidad = homogeneidad + control - cambio / centros + cultura + publicidad = centrificación / centros = vicio + publicidad / centrificación + dispositivos = folclor + control / institución + reproducción = folclor + códigos / cultura + reproducción = folclor / cambio + tradición + vínculos = sensibilidad + tecnología / arte + conciencia + patrocinio = poder + cultura + territorio / investigación + realidad + canales = emerger + vínculos + diversidad / canales + accesibilidad = visibilidad + oportunidad / espacio + canales = cultura + diversidad / visibilidad + publicidad = poder / visibilidad + diversidad = coste + cambio / visibilidad + consumo + espectáculo - arte = códigos + canales + imagen / investigación + casualidad = competencia + practica / realidad = local + casualidad + elotro / interiorizar + globalizar = emoción / interiorizar = idea + proceso + practica + arte / globalizar + proceso + practica = elotro - idea / arte - consumo - espectáculo = romántico / arte + consumo + espectáculo = estrategia / arte - educación = acto + casualidad / educación + institución - arte = finalidad + efectividad + disciplina / finalidad + efectividad + disciplina = homogeneidad + control / arte - especulación = cultura - objeto / arte - contenido = especulación + herramientas / arte - objeto = imagen / objeto + elotro = lecturas + impostura + relación + juego - códigos / consumo + espectáculo - arte = globalización + democratización + dispositivos / globalización + democratización + dispositivos = homogeneidad + control / territorio + educación = tierra + arte / arte - educación = lecturas + libertad + casualidad / local = practica + tierra + arte / tradición + tierra + arte = aprendizaje + cultura / tradición + tierra + arte = proceso + compartir / proceso + compartir = educación - institución - propiedad / local + institución = diversidad + tierra / cultura + dispositivos - arte = adoctrinamiento / desviación + calle = cultura + cambio / desviación + institución + elotro = educación + cambio / desviación + elotro = remover / educación + institución = efectividad + competencias + competitividad / competitividad = homogeneidad + control / encuentros = diversidad + espacio + acto / juego + arte = aprendizaje + emoción / critica - arte = éxito + fracaso / museo - objeto = institución + intangible / museo + elotro = practica + colaboración + espacio + intangible / arte + elotro = lecturas + impostura + juego / museo + satélites = intangible + horizontalidad / satélites + espacio = practica + colaboración / propiedad + turismo - accesibilidad = espacio + convivencia / educación + estructura = institución + poder / estructura + disciplina = homogeneidad + control / educación - cultura = estructura + competencias + especulación / éxito + cultura = asumir + dominar / cultura + poder = convivencia + perversión / casualidad + conciencia = cultura + dominar / educación - libertad = competencia + perversión / cultura + dominar = salvación + victimización / salvación + victimización = adoctrinamiento

Rosana Sánchez Rufete y Aris Spentsas

Si a=b y b=c

Colaboración con María García Monera

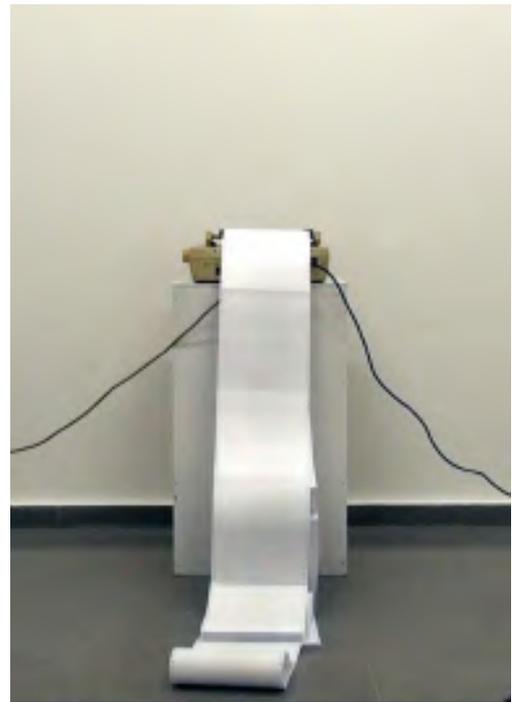
Cuando tu me regalas tu manzana y yo te regalo mi manzana, al final tenemos una manzana cada uno, pero cuando tu me regalas tu idea y yo te regalo mi idea, acabamos con dos ideas cada uno.

“Si a=b y b=c” es una propuesta que juega con las posibles soluciones de un problema matemático. Tomamos como base de datos una lista de 74 ecuaciones, en donde se unen el rigor de las formulas matemáticas y el desajuste poético de los encuentros conceptuales.

Elia Torrecilla

Deriva(da)s

La propuesta Deriva(da)s busca establecer una interacción entre el campo del arte y las matemáticas, realizando un cálculo de la derivada de una función en un punto dado en una serie de derivas: Tras la realización de varias caminatas geolocalizadas y registradas mediante una aplicación móvil, se procede a la recopilación de datos de posicionamiento espacial, temporal y de emociones que afectan al rumbo de la propia deriva. Una vez escogida la emoción (una serie de textos encontrados) se realiza una búsqueda de los datos de espacio y tiempo de cada instante para posteriormente derivarlo y revelarnos de ese modo, la velocidad media alcanzada en el momento concreto de la emoción correspondiente a cada deriva, un acontecimiento que supone un acto psicogeográfico, aportando una dimensión humana a una representación abstracta.



Álvaro Terrones

Serie Arte de Acción y Razonamiento Diagramático.

Las obras de la serie *Arte de Acción y Razonamiento Diagramático* se basan en la idea de la planificación como elemento lúdico y en el suceso teniendo en cuenta el cálculo de sus probabilidades y de las distintas operaciones para resolver una acción concreta. En las obras que pertenecen a la serie, se ha trabajado sobre diversos aspectos de la notación matemática, la relación entre el lenguaje y la acción, así como la relación entre el lenguaje y las operaciones lógicas y matemáticas.

LAS PALABRAS

FUENTES REFERENCIALES

ALSINA, PAU. *Arte, ciencia y tecnología*. UOC, Barcelona, 2007.

EMMER, MICHELE. *The Visual Mind: Art and mathematics*. MIT, 1993.

FALCONER, KENNETH. *Fractal Geometry: Mathematical Foundations and Applications*. John Wiley & Sons, Ltd, 2003.

FERGUSON, HELAMAN. *Mathematics in Stone and Bronze*. Meridian, 1994.

GREUEL, GERT-MARTIN Y MATT, ANDREAS D. (ed). *Imaginary*, Catálogo de la exposición. Mathematisches Forschungsinstitut Oberwolfach Oberwolfach. (MFO) 2008.

PETERSON, IVARS, J. WILEY. *Fragments of Infinity. A kaleidoscope of math and art*. John Wiley, 2001.

SOKAL, ALAN Y BRICMONT, JEAN. *Imposturas intelectuales*. Paidós, Barcelona 1999

ZALAYA BÁEZ, RICARDO Y BARALLO CALONGE, JAVIER. *La escultura matemática y su clasificación*. Universidad Politécnica de Valencia, Valencia 2006.

WILSON, S. *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology*. MIT Press, Cambridge, 2001.

Revistas:

Hyperseeing. Publicada por ISAMA, Editores: Nat Friedman and Ergun. <http://www.isama.org/hyperseeing/>

Visual Mathematics. Editor: Slavik Jablan. <http://www.mi.sanu.ac.yu/vismath/>

Communications in Visual Mathematics. Editor: Tom Banchoff. <http://www.geom.umn.edu/locate/journal>

Nexus Network Journal (Math and Architecture). Editor: Kim Williams. http://www.leonet.it/culture/nexus/network_journal/

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".

La crisis según.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte político, historia y memoria, dibujo, graffiti, instalación.

KEY WORDS

Political art, history and memory, drawing, graffiti, installation.

RESUMEN

La crisis según es un proyecto artístico que gira en torno a la historia reciente de España, con la crisis económica como eje central. Dicho tema se aborda en clave alusiva y alegórica, puesto que el discurso pretende *interrogar* al espectador sobre la historia oficial, la memoria colectiva y los mitos que han sostenido la legitimidad institucional y el contrato social en el país durante las últimas décadas, planteando preguntas sobre las raíces históricas y culturales de dicha crisis. El proyecto contrapone imágenes basadas en iconos nacionales y discursos mediáticos, institucionales, propagandísticos o urbanos; a veces apropiaciones intervenidas, otras veces realizadas por el autor con distintas técnicas y formatos, sin jerarquía ni distinción de "autoría". Dichas imágenes se presentan en diversos soportes: dibujos de gran formato inspirados en referentes de diferentes épocas y contextos, cuadros, videoproyecciones, textos apropiados de los medios, fotografías de graffiti (ajenos o realizados por el autor), carteles comerciales y señalética urbana, fotografías de prensa, libros (narrativa, manuales educativos), etc. Imágenes, en suma, que apelan a la historia, la memoria, la mitología nacional y los simulacros mediáticos. El proyecto plantea diversos problemas sobre *narración espacial*, *politización* mediante recursos alegóricos que permitan una obra de significado abierto evitando la propaganda, y prácticas relacionadas con lo que Carlos Miranda ha denominado *arte invisible*. Entre otras estrategias artísticas, se emplean la *reducción pictórica* de las formas al signo icónico para integrarlas en un registro visual relativamente uniforme, la *apropiación* de imágenes y posterior *resignificación* (por contraposición imagen-texto, por el contexto en el que aparecen textos puros o, en las imágenes sin texto, por las asociaciones libres que se establecen con las demás imágenes dentro de la secuencia generada). La ironía es también una estrategia puntual (risa crítica o sátira performativa).

ABSTRACT

The Crisis According to... is an art project focusing on Spain's recent history that takes the economic crisis as its central axis. The subject is addressed in allusive and allegorical fashion, in order to address the viewer herself -questioning him about official history, collective memory and the myths that have sustained both institutional legitimacy and the "social contract" in Spain in the last decades, thus raising questions about the historical and cultural roots of the crisis itself. The project juxtaposes images based on national icons and institutional, media, and urban discourses. Some are intervened appropriations, some are made by the author using different techniques and formats, without hierarchy or distinction of "authorship". Images are presented in different formats: large format drawings inspired by images of different periods and contexts, paintings, video projections, appropriated media texts, photographs of graffiti (by others or by the author), urban signage and commercial posters, press photographs, books (fiction, educational manuals), etc. In short, they are images that appeal to history, memory, national mythology and media simulacra. The project raises several issues about *spatial narrative*, *politization* by allegorical means avoiding propaganda, and practices related to what Carlos Miranda has called *invisible art*. Among other artistic strategies, the pictorial reduction of forms to the iconic sign is used to integrate them into a relatively uniform visual record. The appropriation of images and its subsequent resignification is also used (either by opposing image and text or by setting a context in which pure text appears, while in images without text free associations are established in the generated sequence). Irony is an occasional strategy as well (performative satire).

CONTENIDO

I. Introducción

En 2005, Carlos Miranda señalaba en su tesis doctoral¹ ciertas limitaciones del arte contemporáneo que han pervertido la inicial potencialidad expresa del arte moderno. Principalmente, su desarrollo despolitizado en las últimas décadas y su asimilación institucional como actividad de autorreferencialidad sistemática. El arte tiende a referirse a sí mismo, y se dirige además a un público entendido, en un círculo vicioso que castraría la proyección social y la capacidad transgresora que plantearon tantos artistas de la modernidad. Miranda proponía como alternativa lo que denominaba “arte invisible”, modos de acción que actualizarían la capacidad crítica del arte al operar fuera del espacio institucional, puesto que el reconocimiento del arte como tal arte es una de las tácticas institucionales para neutralizarlo; prácticas que *no se presentan como tal arte* al público, sino como imagen “corriente” (sin la especialidad del arte, que vale mientras se atenga a sus propios límites, confinado en su mundo particular²) que se *camufla* en el paisaje cotidiano, urbano y mediático. Prácticas como las de Rogelio López Cuenca, que este último llama “arte público” o “arte mediático”, donde el dadaísmo más político, el *détournement* y cierto legado del pop art se dan la mano con la antropología y la semiótica para abrir pasadizos entre los mundos que el poder nos muestra como autónomos y ajenos, para transitar el sabotaje de la representación oficial. Porque “hoy, para intervenir en el mundo, en la realidad, hay que intervenir sobre la representación de esa realidad, esto es, sobre su imagen mediática”³.

En 2014, Fernando Castro planteaba la necesidad de un arte repolitizado por las demandas sociales actuales, en un contexto de robo público a gran escala por parte de políticos corruptos o controlados por los poderes fácticos⁴. Ante la ola de revueltas ciudadanas con un amplio rango de intensidad y países, entre ellos España, es lógico que el arte contemporáneo se implique en esa realidad con propuestas críticas. Después de décadas de ironía y parodia posmoderna, parecen necesarias estrategias artísticas que planteen cuestiones políticas, más allá de lo panfletario o del (presunto) radicalismo de las prácticas contemporáneas de museo, integradas sin problemas por la institución y los coleccionistas. Además, como nos recuerdan López Cuenca o Francesc Torres, a menudo se afirma una distinción falaz entre arte político (aquel que asume deliberadamente la política como territorio temático a abordar en el plano estético) y un supuesto arte “no-político”. Naturalmente, “todo tiene un significado en el terreno ideológico, tanto si lo muestra literalmente como si no”⁵, y la forma tampoco es un vehículo inocente. Todo arte es, pues, político, por vocación o por dejación. Pero ser crítico con la autoridad, como indica Castro, requiere una práctica que tiene en su centro la transformación de sí: esto es, un *arte de la resistencia*, que permita entrecruzar diferencia y creatividad, actualizando el clásico “non serviam”, con un *estilo anti-autoritario* cuyo núcleo es la negativa a aceptar como verdadero lo que la autoridad dice que es verdad. Un arte político que *modifique lo visible*, el modo de percibirlo y expresarlo⁶.

II. Desarrollo: estrategias artísticas de la propuesta

1. LA CRISIS SEGÚN es un proyecto artístico que gira en torno a la crisis política y económica de estos años en España. El tema se aborda de modo alusivo, en la medida en que se pretende abrir el foco para buscar las raíces de la crisis reciente en nuestro pasado y plantear preguntas sobre la historia, la memoria colectiva y los mitos del último medio siglo. Se trata de *interrogar* al espectador por las causas de una crisis tan profunda como la atravesada en estos años, en términos socioeconómicos e institucionales, para que busque posibles respuestas en ese pasado.

LA CRISIS SEGÚN se compone de varias piezas presentadas en diversos lenguajes y soportes formales: dibujos de gran formato, cuadros, textos, viñetas, objetos (camisetas serigrafadas y otra parafernalia) y videoproyección. El proyecto, que no se adscribe al concepto de archivo, contrapone imágenes reconocibles basadas en iconos nacionales y discursos mediáticos diversos, y se concibe con dos formatos finales: exposición y “ensayo gráfico” como libro. Combinadas sin jerarquía ni distinción de autoría, algunas imágenes son apropiaciones más o menos intervenidas; otras han sido realizadas por el autor a partir de diferentes fuentes: fotografías de grafitis urbanos (ajenos o propios), dibujos de gran formato inspirados en referentes fotográficos de diversas épocas, gráfica comercial, señalética urbana, fotografía de prensa, textos de diferentes medios, etc. Imágenes, en suma, que apelan de manera metafórica tanto a la historia y la memoria como a la mitología nacional y los simulacros mediáticos e institucionales de la cultura española del último medio siglo. Se han buscado recursos visuales adecuados para la representación de un territorio tan difuso y fronterizo como el de la historia, la memoria y los mitos de identidad colectiva.

¹ MIRANDA MAS, Carlos: “Fundamentos para un arte invisible. El caso de *WORDS\$WORDS\$WORDS\$* de Rogelio López Cuenca”. Tesis doctoral. Director: Juan Cabrera Contreras. Universidad de Granada, Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes de Granada, 2005.

² MÉNDEZ BAIGES, Maite: *Camuflaje: engaño y ocultación en el arte contemporáneo*. Madrid, Siruela, 2007, p. 109.

³ LÓPEZ CUENCA, Rogelio: “El paraíso es de los extraños. Entrevista a Rogelio López Cuenca”, *Unia.es*, 2002 [http://ayp.unia.es/index.php?option=com_content&task=view&id=460]. [9.05.2015]

⁴ CASTRO FLÓREZ, Fernando: *Arte y política en la época de la estafa global*. Valencia, Sendemà, 2014.

⁵ TORRES, Francesc: *Da Capo*. Barcelona, MACBA, 2008, p. 146.

⁶ Vid. CASTRO FLÓREZ, cit., pp. 29-31.

2. No resulta fácil trazar separar el pasado mítico del pasado real, un problema inherente a cualquier memoria. Como indica Huyssen, “lo real puede ser mitologizado de la misma manera en que lo mítico puede engendrar fuertes efectos de realidad”⁷, y “el recuerdo nunca está libre de momentos ficcionales, pero sigue estando ligado a un acontecer real, para nada ficcional”⁸. Si seguimos a Freud, la memoria y el olvido están ligados hasta el punto de que el olvido es una forma de *memoria oculta*. En España, por razones obvias, a los vencedores franquistas, y a sus legatarios en el periodo democrático, no les interesó recordar una etapa en la que se cometieron un gran número de crímenes.

La preocupación en Occidente por la memoria y el olvido, lo que Huyssen ha denominado *giro memorialista*, explota a lo largo de los ochenta y noventa a raíz de las conmemoraciones sobre el Holocausto y la II Guerra Mundial, el final de dictaduras militares —España, Argentina, etc.— y la caída del Muro. Si esta preocupación memorialista es un desplazamiento de nuestro miedo a un futuro cada vez acelerado e incierto, también parece que hoy evocamos el pasado “para proveer aquello que no logró brindar el futuro en los imaginarios previos del siglo XX”⁹. La tendencia a privilegiar el futuro era un fenómeno ubicuo en la cultura de la modernidad y las vanguardias históricas de la primera mitad del siglo XX, que anunciaban la inminencia de un *hombre nuevo*, a diferencia de nuestros imaginarios actuales, reconcentrados en los *pretéritos presentes*. Así pues, con los discursos de la memoria no solo pretendemos comprender nuestro presente, sino sobre todo averiguar cuándo y cómo fracasó el proyecto de la modernidad: por qué no llegó a cumplirse ese futuro utópico anunciado por los metarrelatos de progreso, arrumbados con la posmodernidad.

3. En la concepción del proyecto ha sido fundamental el concepto de *acción diferida* de Freud (como clave del retorno de lo reprimido) que maneja Hal Foster para entender la sucesión epocal como un proceso continuo de “futuros anticipados y pasados reconstruidos” en el que cada época sueña a la siguiente, y al hacerlo revisa la anterior¹⁰. La historia se escribe siempre desde el presente hacia el pasado, igual que el relato de mitos comunitarios o la construcción (u olvido) de la memoria colectiva. El ahora “puro y duro” no existe como tal; el presente es más bien un asíncrono o mezcla de tiempos diferentes. De ahí que en las imágenes del proyecto se *confundan* las diferentes épocas a las que remiten. Asimismo, las asociaciones visuales por contigüidad generan una suma mayor que las partes: la información no está jerarquizada por una secuencialidad clara sino que, por el contrario, puede circular por circuitos muy diversos. Esta *imagen relacional* está inspirada por el concepto general de atlas que maneja Didi-Huberman como “forma visual del saber”, y en particular por el *Atlas Mnemosyne* de Aby Warburg y los *Atlas* de Gerhard Richter. Un atlas funciona como una red de conexiones que establece el interés del lector-usuario; pretende ordenar lo heterogéneo, poner en relación lo *particular* y lo *universal*¹¹. Las narraciones *no lineales* también pueden rastrearse en literatura, cine, cómic y artes visuales¹².

4. La *resignificación* de “materiales encontrados” es otro recurso clave, inspirado por la obra de artistas como los citados López Cuenca y Torres, Preiswert, Dos Jotas, Banksy y otros, además de precedentes clásicos como el *ready-made* duchampiano y el *détournement* situacionista. Dicho desplazamiento de sentido se produce bien por la introducción de texto que acompaña a la imagen, bien por el contexto en el que aparecen textos “puros”, o bien, en el caso de imagen sin texto, por las asociaciones libres que se establecen con las demás imágenes. La risa crítica y la sátira preformativa ha sido también una estrategia puntual, aunque creemos que, como indica Castro, si la ironía se prolonga demasiado en el tiempo “puede transformarse en la voz de los condenados a quienes termina por gustarles su celda”¹³.

La videoproyección, por ejemplo, se abre con un grafiti: la imagen es icónica y reconocible porque parte de un referente fotográfico tan célebre como *Muerte de un miliciano* (1936), de Robert Capa, simplificada en silueta negra para reducirla a signo icónico, una estrategia que se repite en otras imágenes del proyecto. La resignificación de este icono de la guerra civil se establece con la introducción del texto “PREFERENTES”, que establece una vinculación (abierto y polisémico, *interrogante*) entre el pasado reconocible de la Guerra Civil y el presente de la crisis financiera y la estafa bancaria; entre viejos vencedores y nuevos vencidos.

⁷ HUYSEN, Andreas: *En busca del futuro perdido. Cultura y memoria en tiempos de globalización*. Traducción de Silvia Fehrmann. México, Fondo de Cultura Económica, 2002, p. 21.

⁸ HUYSEN, cit., p. 140.

⁹ *Ibidem*, p. 7.

¹⁰ FOSTER, Hal: *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Traducción de Alfredo Brotons Muñoz. Madrid, Akal, 2001, p. 211.

¹¹ “El atlas hace saltar los marcos. Quiebra las autoproclamadas certezas de la ciencia segura de sus verdades y del arte seguro de sus criterios. Inventa, entre todo ello, zonas intersticiales de exploración, intervalos heurísticos. Ignora deliberadamente los axiomas definitivos. [...] Por su propia exuberancia, deconstruye los ideales de unicidad, de especificidad, de pureza, de conocimiento integral”. DIDI-HUBERMAN, Georges: *Atlas. Cómo llevar el mundo a cuestas*. Madrid, MNCARS, 2010, p. 15.

¹² Vid. MONTALVO GALLEGU, Blanca (2004): “La narración espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia”. Tesis doctoral. Directora: M^a José Martínez de Pisón Ramón. Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Escultura de la Facultad de Bellas Artes, 2004 [http://www.upv.es/labolu/whanca/textos/T_blanca.pdf]. [9.05.2015]

¹³ CASTRO FLÓREZ, cit., p. 31.

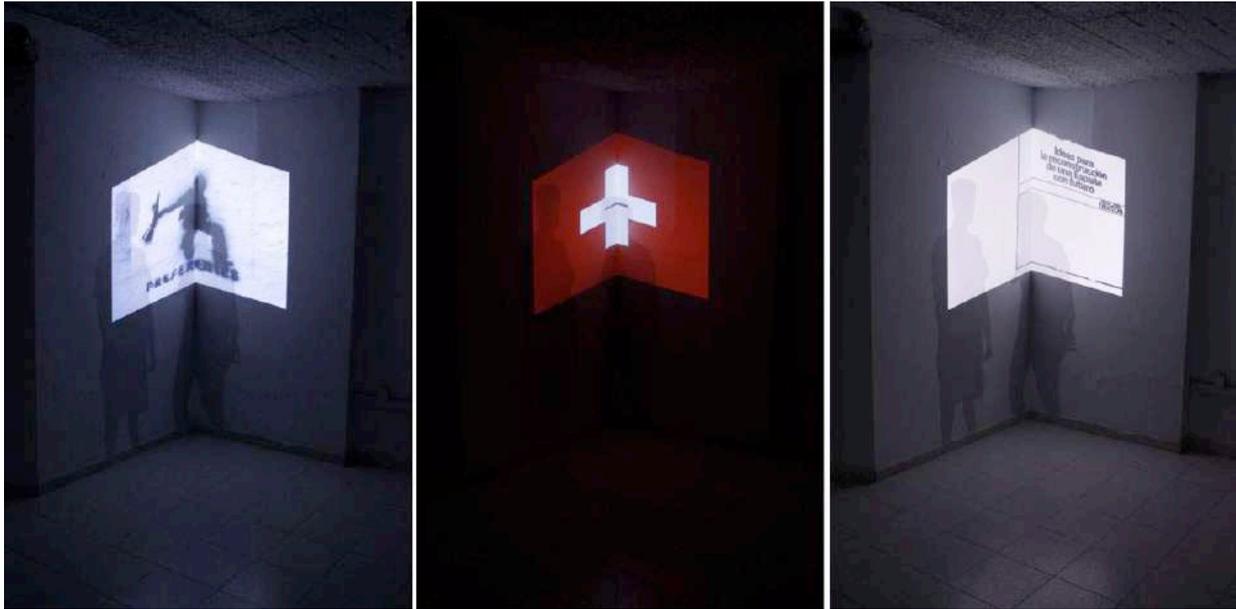


Ilustración 1. *Todo es falso, salvo alguna cosa* (2014), pieza de LA CRISIS SEGÚN. Videoproyección (2:26) y pintura, dimensiones variables.

5. Pero la imagen de ese icono de la guerra civil resignificado es, además, la fotografía de un grafiti real ejecutado en un entorno urbano real, lo que implica que la imagen original existe *fuera del espacio artístico* donde se proyecta. Y en ese espacio público de la calle, no artístico, *continúa desplegando su potencialidad de significación* para el paseante, al menos mientras no sea borrado por algún agente institucional. El grafiti es otro recurso clave por su potente dimensión política, ya que “se desarrolla en un medio accesible al público y en que no está controlado por el Estado”¹⁴. Esa falta de control sigue preocupando al poder público: basta comprobarlo con el endurecimiento de las sanciones a los grafitis o su designación como “vandalismo”. Esta condición de acción “vandálica” también nos interesa, tanto por su intervención en la realidad del espacio público como por su incorporación al espacio institucional donde se expone la pieza final.

6. Junto a ese tipo de imágenes se exponen dibujos y parafernalia que relacionan los hechos históricos aludidos (Guerra Civil, 23-F, fotos de la posguerra, etc.) con otras imágenes seleccionadas por su pertenencia a la mitología española. Hay asimismo alusiones visuales al negocio inmobiliario y al turismo (un cartel de los setenta con el lema “VENGA A ESPAÑA”, en un momento en el que una buena parte de la población española ha tenido que emigrar), declaraciones de líderes políticos descontextualizadas y sin citar su origen, etc.

7. Las imágenes, de diferente naturaleza y procedencia como hemos dicho, se han integrado en un registro visual relativamente uniforme al *reducir* pictóricamente las figuras y llevarlas al territorio del icono y el signo. El recurso de privilegiar el efecto de silueta, por ejemplo, está inspirado en la obra de Kara Walker, pero también en procedimientos de artistas como Öyvind Fahlström (también su conversión de obra gráfica en objetual¹⁵) o Wilhelm Sasnal. Una vez simplificada como silueta, la imagen se integra en el lenguaje de “tipos”, aunque se han conservado algunas de las particularidades del referente fotográfico para recordar que hubo un referente real. Reducida a signo, la figura participa más del icono gráfico o la señalética urbana que de un trabajo plástico de significación; en ese mismo campo del signo operan las figuras pintadas con *stencils*. De este modo, las imágenes funcionan en un plano de “mensaje cifrado” que el espectador debe decodificar. La reducción de la imagen pretende también crear una distancia de *extrañamiento* con la imagen original que obligue al espectador a preguntarse el significado de lo que está viendo. O, en términos de Mitchell, qué *deseos* o *demandas* tienen estas imágenes¹⁶.

¹⁴ STAHL, Johannes: *Street Art*. Traducción de Sergio Martín Acosta. Colonia, Tandem Verlag GMBH, 2009, p. 67.

¹⁵ “Apoyándose en la manipulación de los cómics, Fahlström produce dos reducciones complementarias de la figura pictórica: le quita a la vez su sustancia, su densidad —privilegiando el efecto de silueta— y sus particularidades. La figura se reduce a un signo que participa de la señalética más que el trabajo ambiguo de la significación. El trabajo de la mano ya no está en el trazo, sino en el corte y la manipulación”. CHEVRIER, Jean-François: «Otro espacio para la pintura: lírica concreta y pensamiento geopolítico», en Jean-François Chevrier (coord.): *Öyvind Fahlström. Otro espacio para la pintura*. Barcelona, MACBA, 2001, p. 9.

¹⁶ MITCHELL, W.J.T.: *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*. Chicago/Londres, University of Chicago Press, 2005.



Ilustración 2. *Eso era antes, esto es ahora* (2014), pieza de LA CRISIS SEGÚN. Camisetas serigrafiadas, dimensiones variables.

8. La videoproyección evita la obra objetual por la naturaleza de los temas tratados, que habitan el territorio mental difuso de la memoria y los mitos, y ha sido inspirada por artistas como Francesc Torres, Eulàlia Valldosera (para quien es fundamental la desmaterialización de la obra), Soledad Sevilla (la proyección como memoria), Kumi Yamashita (la sombra proyectada como “material” de trabajo), James Turrell (sus “objetos de luz” y trampas con la percepción) o Tony Oursler (la proyección como elemento grotesco y también de memoria). Para la proyección se ha generado un espacio de representación previo: dos “sombras” pintadas en la pared que generan un tercer nivel de significado visual al interactuar con las imágenes proyectadas. La elección de una esquina para proyectar vino sugerida por los trampantojos de luz de James Turrell; de este modo se genera una ilusión de tridimensionalidad en las imágenes bidimensionales proyectadas. Las dos siluetas se pintaron a partir de la sombra proyectada por dos modelos, con un tono que generase el *trompe l'oeil* de ser “sombras auténticas”, proyectadas por “personas invisibles”. Esto coloca en el mismo plano las imágenes proyectadas con las siluetas pintadas, metáfora del individuo enfrentado a la historia y la memoria. De este modo, las siluetas devienen “universales”, representaciones vicarias del espectador pero también de todas las personas sepultadas bajo el peso de la historia que se pretende rememorar en la obra.

III. Conclusiones

1. LA CRISIS SEGÚN es un proyecto que tiene la crisis económica reciente como eje central. En torno a ella, pretende abordar con estrategias de *arte invisible* y *arte de resistencia* los temas de la memoria, la historia, y el mito, la propaganda mediática, el lenguaje político e institucional y los discursos oficiales frente a los discursos alternativos. El proyecto intenta plantear preguntas sobre dichos temas de forma alegórica y aspira a ser una *obra abierta* para ser completada con múltiples lecturas por parte del espectador.

2. El proyecto recurre en buena medida a la *apropiación* y *resignificación* de imágenes de distinta procedencia y épocas, con un desplazamiento de significado generado a través de distintas operaciones: introducción de texto en la imagen, asociaciones de significado por la contigüidad de imágenes/textos, descontextualización de textos y su asociación a las demás piezas. La combinación de imágenes históricas con imágenes comerciales y propagandísticas pretende plantear el interrogante de cuáles son cuáles, y cuánto hay de relato, mito y propaganda en la historia, y viceversa. Algo parecido sucede al asociar imágenes y textos del discurso oficial con grafitis callejeros, por la *dimensión política* que plantean estos últimos al ser realizados en un espacio público extra-artístico y sin control institucional. La mezcla de imágenes de publicidad turística o de carteles comerciales con un material visual más “histórico” (imágenes icónicas de la Guerra Civil, la posguerra, la Transición, etc.) aspira a significar en planos parecidos de lectura.

3. El proyecto se inspira también en las tesis de Andreas Huyssen según la cual el factor principal en el *giro memorialista* de nuestras sociedades sería la necesidad de entender cuándo y cómo se perdió el futuro utópico prometido por los metarrelatos de progreso propios de la modernidad. Otra clave conceptual es el concepto freudiano de *acción diferida* aplicado por Hal Foster para entender la sucesión epocal como un *proceso continuo de futuros anticipados y pasados reconstruidos*, donde el presente es un asíncrono. De ahí que en las imágenes del proyecto se mezclen constantemente pasado y presente con alusiones al futuro (de España) realizadas desde el pasado (de nuestra Transición, concretamente). El conjunto busca una *imagen relacional*, con asociaciones visuales por contigüidad, inspirada asimismo por el *concepto de atlas*. La ruptura temporal de las imágenes apela así a diversas épocas históricas que se

entremezclan en un continuo no *diacrónico* ni *secuencial* sino *sincrónico*.

4. Las imágenes se han sometido a un tratamiento de *reducción* que elimina detalles y las transforma en siluetas para llevarlas al territorio del signo icónico. Esto las convierte en imágenes *cargadas* que se mueven más bien en el *plano arquetípico y universal*, propio del mito y la leyenda, que en el plano particular del hecho concreto (el icono como “mitología visual” creada a partir de un referente fotográfico), si bien conservando los detalles suficientes del referente real. La “reducción” de la imagen de origen fotográfico a signo también permite “igualarla” con la imagen ejecutada como grafiti y con los textos tipográficos que se utilizan igualmente en el proyecto. La videoproyección, por último, es un recurso de *desmaterialización* fundamental en una obra como esta, que aborda temas como la historia, el mito y la memoria. Que la proyección se realice además sobre una esquina de la sala contribuye al trampantojo físico y metafórico, aportando un elemento ilusionista de tridimensionalidad a imágenes bidimensionales. Algo parecido sucede con las “sombras” pintadas en la pared, que generan interferencias visuales con las imágenes proyectadas aumentando la carga alegórica: el individuo (del pasado, del futuro y, vicariamente, el espectador del presente) enfrentado a la historia y los mitos que conforman su cultura, su sociedad y, por supuesto, su entera existencia.



Ilustración 3. Otras piezas de LA CRISIS SEGÚN. Dibujo con pigmento sobre papel (200 x 150 cm.); grafiti urbano; serigrafía.

FUENTES REFERENCIALES

- CASTRO FLÓREZ, Fernando. *Arte y política en la época de la estafa global*. Valencia: Sendemà, 2014.
- Chevrier, Jean-François. «Otro espacio para la pintura: lírica concreta y pensamiento geopolítico», en Chevrier, Jean-François (coord.). Öyvind Falhström. *Otro espacio para la pintura*. Barcelona: MACBA, 2001.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Atlas. Cómo llevar el mundo a cuestas*. Madrid: MNCARS, 2010.
- FOSTER, Hal. *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Alfredo Brotons Muñoz (trad.). Madrid: Akal, 2001.
- LÓPEZ CUENCA, Rogelio. "El paraíso es de los extraños. Entrevista a Rogelio López Cuenca", *Unia.es*, 2002 [http://ayp.unia.es/index.php?option=com_content&task=view&id=460]. [9.05.2015]
- Huyssen, Andreas. *En busca del futuro perdido. Cultura y memoria en tiempos de globalización*. Silvia Fehrmann (trad.). México: Fondo de Cultura Económica, 2002.
- MÉNDEZ BAIGES, Maite. *Camuflaje: engaño y ocultación en el arte contemporáneo*. Madrid: Siruela, 2007.
- MIRANDA MAS, Carlos. "Fundamentos para un arte invisible. El caso de *Words\$Words\$Words\$* de Rogelio López Cuenca". Tesis doctoral. Director: Juan Cabrera Contreras. Universidad de Granada, Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes de Granada, 2005.
- MITCHELL, W.J.T.: *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*. Chicago/Londres: University of Chicago Press, 2005.
- MONTALVO Gallego, Blanca. "La narración espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia". Tesis doctoral. Directora: M^a José Martínez de Pisón Ramón. Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Escultura de la Facultad de Bellas Artes, 2004 [http://www.upv.es/laboluz/blanca/textos/T_blanca.pdf]. [9.05.2015]
- STAHL, Johannes. *Street Art*. Sergio Martín Acosta (trad.). Colonia: Tandem Verlag GMBH, 2009.
- TORRES, Francisc. *Da Capo*. Barcelona: MACBA, 2008.

Pérez Mena, María.

Investigadora pre-doctoral, UPV/EHU, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Dibujo, Grupo de Investigación en Diseño Gráfico y Tipografía —Letraz—.

Lo real y lo virtual en el diseño tipográfico: la fase de producción en la creación tipográfica.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Diseño tipográfico, producción tipográfica, creación tipográfica, programación, software.

KEY WORDS

Typeface design, typographic production, programming, software.

RESUMEN

En el ámbito de la creación tipográfica, la fase de producción ha supuesto siempre un auténtico desafío para el hacedor de letras, que ha sido testigo de una imparable evolución e innovación tecnológica, situada, desde hace unas décadas hasta la actualidad, en el entorno informático. Si bien en la fase de ideación formulamos los planteamientos tipográficos a través de la combinación armoniosa de las proporciones espaciales, cuando las digitalizamos, en el proceso de producción, este lenguaje visual es sustituido por uno verbal a través de la sintaxis propia del lenguaje informático. Conocer este lenguaje se hace pues fundamental para el diseñador tipográfico actual, que pasa de trabajar con masas de blancos y negros a trabajar sobre contornos operados por órdenes informáticas o incluso, con meras operaciones informáticas lejos ya de toda forma gráfica. En base a este planteamiento, podemos entender la letra también como *software*.

Este trabajo tiene por objeto observar la escisión que se produce en la creación tipográfica en el proceso de producción con respecto al de ideación, que viene determinada por un cambio de visualización de las formas gráficas en el momento de su producción. En éste, la letra pasa de ser un ente real a uno virtual, cuya fundamentación en el diálogo armonioso de los blancos y los negros deviene ceros y unos.

ABSTRACT

In the area of typeface design, production has always meant a great challenge to the typographer, who has get use to be a witness of an unstoppable technological evolution and innovation up to our digital era. Although along the stage of the typeface's conception we build typographic basis on the harmonic combination of spatial proportions, when these forms are digitalized —in the stage of production— this visual language is replaced by a verbal one, through computer's own language syntax. Therefore, having a good knowledge of this language is essential for the typeface designer of nowadays, who have to deal with a change from working in a language of visual proportions to work over contours operated by digital data or, even, just with solely digital data far from any graphic shape. Based on this proposal, we could understand letterforms, also, as *software*.

The aim of this paper is to observe the split produced in typeface design between the stage of conception and the one of production, which is being determined by a change of the graphics forms that we can see at the moment of production. In this moment we are talking about, letterforms turn from a real being into a virtual one, which basis on the harmonic dialogue of black and white becomes zeros and ones.

INTRODUCCIÓN

La innovación tecnológica supone un salto cualitativo en la rutina diaria del individuo, facilitándole las tareas y dando lugar a nuevos discursos. En el área del diseño tipográfico, la evolución tecnológica, además de facilitar y agilizar las tareas del diseñador en la fase de producción de un proyecto, ha construido nuevas maneras de entender el proceso de configuración tipográfica. En la era digital en la que nos encontramos, la producción de fuentes tipográficas requiere comprender las formas ya no solo como forma gráfica sino como datos informáticos. En este sentido entendemos la letra, también, como *software*.

Con la tecnología de la imprenta, las formas alfabéticas se configuran como elementos de incipiente parametrización¹ y objetos tridimensionales. Como sistema de producción artesanal, y mecanizado desde la era industrial de la mano de la linotipia y la monotipia, esta cualidad tangible de las letras perdura en el tiempo hasta mediados del siglo XX con la fotocomposición². La introducción de esta tecnología como sistema de producción tipográfica supone el comienzo de la dualidad real/virtual que desde entonces marcará el proceso de creación.

El advenimiento de la computación tuvo repercusión, también y evidentemente, en el ámbito de la creación tipográfica. Es en este momento cuando las letras se incorporan a la evanescencia de la virtualidad al convertirse en datos informáticos que son almacenados en la máquina³. Desde este principio, entendemos pues que la posibilidad de la letra de ser bella y eficazmente facturada depende, por un lado, del conocimiento —lejos ya de toda pericia manual— que el diseñador posea del lenguaje de computación que permite la producción y correcta reproducción de una tipografía; y, por otro, de la capacidad de los lenguajes informáticos y del propio sistema que los soporta —programas y ordenador—, de construir y almacenar ordenes específicas de construcción tipográfica.

La democratización tecnológica que ha supuesto la introducción del ordenador en el campo del diseño tipográfico, ha dispersado la especialización y número de los miembros necesarios en el proceso de creación para poder resolver —en la mayoría de los casos— todo el proceso a través de un diseñador-programador que hace las veces de configurador de formas e ingeniero informático. En este estudio no se plantea la influencia que este hecho pudiera suponer en las formas que se generan, sino en los procesos mentales que derivan del proceso de ideación, totalmente visual, y el proceso de producción, en el que intervienen elementos del lenguaje informático cuyo dominio y manipulación puede generar igualmente esas formas que siempre, y en cualquier caso, son testeadas visualmente.

Este trabajo sitúa la letra, en primer lugar, como *software*, en el que se plantea el sistema alfabético como un conjunto de órdenes informáticas almacenadas en un archivo. Esto es, las formas devienen datos. En segundo lugar, se propone entender la letra como programación, ya que el sistema informático no entiende de formas sino de operaciones algebraicas cuya formulación precisa —mediante una serie de operaciones determinadas—, da lugar a la visualización de la configuración del alfabeto. Esto es, los datos devienen formas.

LA LETRA COMO SOFTWARE

La razón de la tipografía⁴ se fundamenta en la sensibilidad hacia el diálogo armónico de los blancos y los negros. Esta fundamentación establece la hoja de ruta de todo proyecto tipográfico, en el que los niveles de legibilidad y expresividad del conjunto de formas alfabéticas se delimita por la tecnología que permite su creación y reproducción. En este sentido, el factor tecnológico es una pieza clave de la creación tipográfica y, aunque toda nueva tecnología intenta emular los resultados de la anterior agilizando el proceso, las nuevas tecnologías pueden influir en los comportamientos de las formas preexistentes, dando lugar a discursos nuevos. Este es el caso de la tipografía digital.

En la década del último cuarto del siglo XX, comienza la era digital con la posibilidad de almacenar imágenes a modo de datos informáticos, que eran representadas en los monitores como mapas de bits. Este hecho, supuso la pérdida de identidad y calidad de las formas tipográficas⁵, cuyos elementos curvos eran difíciles de interpretar y representar por los sistemas de salida —pantalla e impresoras—. Sobre la base del binomio 0 y 1 del lenguaje informático por el que el píxel es o no “pintado”, Donald E. Knuth ideó un sistema por el cual las formas alfabéticas —curvas, rectas y diagonales— son descritas a partir de parámetros matemáticos que el sistema reconoce y almacena⁶. Basándose en los estudios comenzados en el Renacimiento en torno a la construcción de las letras desde una base matemática por medio de la interpolación de arcos, este experto en Ciencias de la Computación, de extraordinaria sensibilidad tipográfica, establece las bases por las que la tipografía pierde su presencia física y se convierte en un ente virtual de composición ya no gráfica sino numérica.

¹ SMEIJERS, Fred: *Counterpunch*. Hypen Press, London, 2011, p. 79.

² En la fotocomposición las matrices son elementos lumínicos.

³ LAWSON, Alexander: *Anatomy of a typeface*. David R. Godine Publisher Inc., Shangai, 2010, p. 402.

⁴ Entendida como alfabeto, no como sistema de impresión.

⁵ KINROSS, Robin. *Tipografía Moderna*. Campgràfic, Valencia, 2008, p. 186.

⁶ KNUTH, Donald E. *Computers Modern Typefaces*. Addison-Wesley, Reading, Massachusetts, 1986.

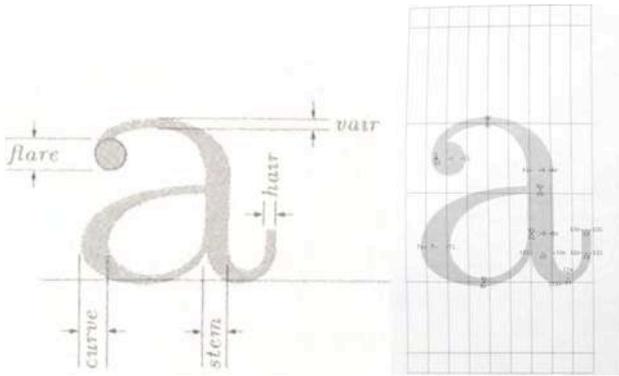


Ilustración 1. Establecimiento de parámetros y descripción de coordenadas de los puntos que construyen la letra 'a' según los planteamientos de Donald E. Knuth

Hasta la introducción de la informática en el ámbito de la creación tipográfica, una fuente era una variante y peso concreto y tridimensional de una tipografía. Hoy en día, el término *f fuente* es definido legalmente como *software*⁷, es decir, como un conjunto de instrucciones que ejecutan ciertas tareas en el entorno informático⁸. La virtualidad del concepto ha supuesto una brecha entre las fases de ideación y de producción de una tipografía, en el que los preceptos de adecuación visual de las formas son rápidamente interpretados en términos informáticos.

En los últimos años se han producido importantes innovaciones en el ámbito de la creación tipográfica. Las herramientas de las que nos valemos hoy para crear alfabetos son más visuales e intuitivas que nunca, lo que nos permite, en cierta manera, olvidarnos del farragoso lenguaje informático. Sin embargo, nuestro modo de comprender la configuración tipográfica se ha visto afectada sustancialmente: ya no trabajamos sobre las formas, sino sobre las instrucciones que generan tales formas, habiendo desplazado la sustancia gráfica a un segundo plano, de comprobación de los resultados.

El proceso de digitalización supone trasladar las formas a datos informáticos. Bien sea a través de una interfaz visual o del lenguaje de programación oportuno, el principio de la creación tipográfica en el entorno digital comienza con la comunicación con la máquina, encriptando la información visual en órdenes informáticos. Estas órdenes de entrada se generan introduciendo la información de la fuente y los valores básicos de construcción tipográfica como son los pertenecientes a sus proporciones vertical y horizontal, la inclinación del eje y el grosor y contraste del trazo. A medida que se avanza en el proceso de digitalización, estos datos son completados con aquellos referentes a los valores de espaciado entre letras y palabras, altura y posición de la acentuación diacrítica, etc.

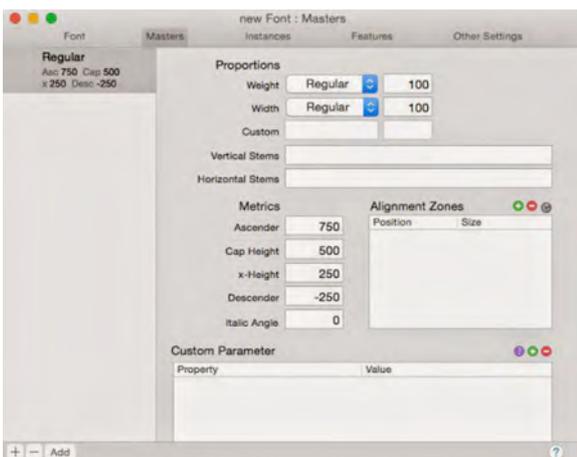


Ilustración 2. Establecimiento de parámetros básicos de construcción de la fuente en la aplicación Glyphs

⁷ LEHNI, Jürg. *Typeface as programme*. Disponible en <https://www.typotheque.com/articles/typeface_as_programme>.

⁸ RAE 22ª Ed. Disponible en <<http://lema.rae.es/drae/?val=software>>

Pensar gráficamente las formas en el medio digital es posible gracias a las tecnologías de curvas llamadas Beziér —propias del lenguaje Postscript— y de las curvas llamadas TrueType —propias del lenguaje TrueType—. Aunque motivadas por cuestiones comerciales, no es objeto de este estudio definir sus características y diferencias. En cualquier caso, lo que nos interesa saber, llegados a este punto, es que ambos tipos permiten visualizar y trazar las curvas a partir de vectores dirigidos por manejadores, los cuales establecen unos puntos de anclaje y definen las coordenadas de la curva que el programa describe y almacena. Cada descripción del conjunto de la fuente es almacenada dentro de un archivo, que será el que se distribuye para su comercialización y que los dispositivos de salida reconocerán e interpretarán una vez sea generada la fuente.



Ilustración 3. Izqda.: curva tipo Postscript; dcha.: curva tipo TrueType

Todo archivo digital es, evidentemente, almacenado en un formato específico, que en el caso de la tipografía puede variar. Aquel que encontramos hoy mayoritariamente en los mercados es el formato OpenType, que de alguna manera combina elementos de las dos tecnologías enunciadas —Postscript y TrueType—. Este formato, además de poder acoger los modos de construcción de formulaciones contrarias, es compatible con el estándar Unicode. Unicode recoge y sistematiza todos los caracteres pertenecientes a miles de escrituras del mundo. El formato OpenType permite así ampliar el mapa de caracteres de nuestra fuente o archivo digital en un gran número de ellos que pueden corresponder a versiones de la misma en grafías distintas que comparten unos mismos parámetros de configuración —proporción, inclinación, contraste, ritmo...—. Pero además OpenType permite trabajar en cuestiones de “preciosismo tipográfico” como la integración de ligaduras, caracteres floreados, versalitas, fracciones, signos históricos, etc.

Establecer la letra como *software* supone alejarnos de todo planteamiento tradicional de configuración tipográfica, ya que la combinación de trazos que hasta entonces generaba se sustancia visual desaparece transformándose en una combinación de operaciones matemáticas descritas a través de la sintaxis del lenguaje informático y almacenadas como elementos virtuales.

LA LETRA COMO PROGRAMACIÓN

Una vez establecido el principio de la letra como conjunto de instrucciones almacenadas en archivos informáticos, el proceso de producción se nos antoja si cabe, más alejado de toda forma tipográfica. La posibilidad que ofrece la tecnología digital de parametrizar los elementos y particularidades de los signos alfabéticos, así como de automatizar las operaciones necesarias para su construcción, ha revolucionado el ámbito de la creación tipográfica y ha abierto el debate sobre la necesidad que el diseñador tipográfico pueda tener de conocer ciertos lenguajes de programación.

Partiendo de la base de que la tipografía digital es construida a partir de la descripción de los datos introducidos en el programa, conocer la sintaxis del lenguaje empleado nos puede ayudar gratamente no sólo a construir herramientas que agilicen nuestra tarea, sino también a comprender la configuración desde principios meramente descriptivos cuya corrección y pertinencia, en términos tipográficos, pasaremos a comprobar con posterioridad.



Ilustración 4. Producción de la fuente desde la sintaxis del lenguaje de programación y comprobación de resultados gráficos en la aplicación Robofont

Esta situación ha conducido a la creación del “diseñador-programador” que siendo conocedor de los lenguajes necesarios es capaz de crearse sus propias herramientas y trabajar la letra meramente desde la descripción de parámetros que la configuran. Este conocimiento otorga una extraordinaria libertad constructiva al diseñador, ya que le permite idear y producir un gran conjunto de formas armónicas a gran velocidad sin mayor detenimiento en la pura forma tipográfica, apenas cambiando un par de parámetros en la información de su fuente.

Sin embargo, hasta hace cerca de diez años tal libertad estaba sujeta por las constricciones de los programas de edición tipográfica, cuyos formatos derivados no permitían la flexibilidad necesaria para trabajar la forma en los términos de hoy. Con el objetivo de acabar con esta situación, en 2004 Erik van Bokland, Tal Lemming y Just van Rossum crean el formato UFO⁹. UFO es un formato de almacenamiento de información de la fuente que puede ser leído por cualquier plataforma y programa de edición tipográfica. Está escrito en el lenguaje de programación Python y basado en XML, ya que tiene por premisa ser fácilmente comprendido por personas sin un profundo conocimiento de este lenguaje, de manera que pueda ser manipulado por diseñadores que tengan unas nociones del mismo sin ser necesariamente programadores.

Si bien Python es el lenguaje en el que se basa UFO, RoboFab es la plataforma que lo acoge y permite exportar los archivos de los programas a este formato abierto. De este modo es posible manipular y transformar “objetos” a través de los plugins o extensiones instaladas en los programas de edición tipográfica como Fontlab, Glyphs o RoboFont. Los denominados “objetos” son en realidad módulos de datos escritos en Python que permiten crear herramientas e instalarlas en el programa de edición tipográfica. RoboFab¹⁰ es la librería que alberga estos módulos. Los principales módulos de RoboFab son el módulo *Fuente* y el módulo *Glifo*. El primero almacena y manipula la información del ajuste del kerning y del espaciado, así como la información de la fuente —nombre, copyright...—. El segundo almacena y manipula aquella información concerniente a cada glifo de la fuente.

⁹ LEMMING, Tal; BOKLAND, Erik van; ROSSUM, Just van. *Unified Font Object*. Disponible en <<http://unifiedfontobject.org/>>

¹⁰ LEMMING, Tal; BOKLAND, Erik van; ROSSUM, Just van. *Robofab*. Disponible en <<http://www.robofab.org/intro.html>>

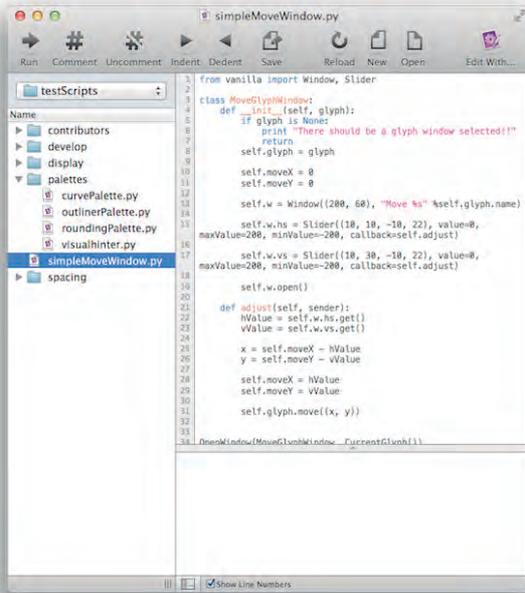


Ilustración 5. Programación de “objetos” en Python

RoboFab no es una herramienta para el diseño de fuentes, sino una plataforma o conjunto de herramientas que permite automatizar las tareas de diseño y de producción de las mismas. Detenernos en esta librería viene razonado por el hecho de que permite modificar los datos de una fuente sin tan siquiera abrir el programa de edición, lo que nos sitúa ante un cambio de paradigma en el proceso de creación tipográfica. Además, la posibilidad de conformar los programas de edición a la medida de las necesidades de nuestros proyectos y flujos de trabajo no solo agiliza el proceso sino que genera nuevos discursos, en los que el diseñador trabaja la tipografía de una manera indirecta, desplazando el tratamiento de las formas a las operaciones informáticas.

Establecer la letra como programación plantea, pues, un nuevo estadio en la configuración de las formas ya que, si bien éste no implica influencia alguna en el resultado gráfico, sí lo hace en los procesos mentales del diseñador entre la fase de ideación y la de producción. Así, el primero se basa en el tratamiento directo de la sustancia gráfica; y el segundo la desvirtúa y dota de virtualidad siendo tan solo real en el momento de su impresión.

CONCLUSIONES

La innovación tecnológica en el ámbito de la creación tipográfica vive hoy un periodo tremendamente fructífero. Aunque la libertad que nos plantea el uso de la programación en el proceso de creación de una fuente se relaciona más con la velocidad y fluidez de los flujos de trabajo del propio proceso, podemos encontrar nuevos discursos tipográficos que han tenido lugar a partir de comprender la letra como producto del lenguaje informático. En este sentido podemos destacar por un lado tendencias que se han venido produciendo en el diseño de tipografías durante los últimos 10 años, así como proyectos concretos.

En cuanto a las tendencias, podemos destacar la formulación de grandes familias tipográficas. La sencillez y agilidad con la que se pueden producir fuentes actualmente ha multiplicado el número de variantes que se incorporan en la familia. Estableciendo valores de peso, anchura y proporción óptica podemos producir una misma tipografía para usos muy distintos, dando lugar a un resultado más versátil que nunca. Por otro lado, las facilidades que aporta el formato OpenType, permite que en una misma fuente o archivo digital puedan combinarse alfabetos distintos regidos por unos mismos criterios de configuración gráfica. Ambos avances suponen, sobretodo, un cambio en la mentalidad del diseñador en el proceso de creación, que aunque siempre tuvo que enfrentarse al diseño pensando en la globalidad del sistema, solo ahora es capaz de trabajar en él simultáneamente, gracias al establecimiento de parámetros y a la posibilidad de control de los datos que los describen.

Así mismo cabe destacar la introducción de las fuentes por capas. Este tipo de fuentes recogen en su mayoría la tradición rotulista del siglo XIX y XX y responde al intento de rescatar la tridimensionalidad del medio bidimensional que antaño se conseguía a través de la combinación cromática. Esta tendencia es resultado del control sobre los lenguajes de programación que determinan la producción tipográfica digital y la libertad creativa derivada de tal control.

Entre los proyectos destacamos aquellos que trabajan sobre la programación como fuente de experimentación en la creación tipográfica, haciendo reflexionar sobre su actual papel y abriendo un campo para la especulación de nuevas posibilidades en el rígido campo de la tipografía. Entre estos proyectos destacamos la tipografía Beowolf¹¹, que en el amanecer de la tipografía digital defendía la letra como datos y código que puede ser modificado a partir de instrucciones precisas; por otro lado, y más cercana en el tiempo, destacamos la tipografía Artl Lanzallamas¹², una tipografía que experimenta sobre la alternancia de las formas en el mismo tiempo de lectura.

Como toda innovación tecnológica, la tipografía digital partió de la intención de imitar aquella que la precedía, mejorando los procesos de producción y las pesquisas tecnológicas que afectaban a la forma. Sin embargo, precisamente al igual que toda innovación tecnológica, la tipografía digital ha puesto sobre la mesa nuevas fórmulas de producción que más allá de facilitar las tareas permiten al diseñador dar rienda a nuevas propuestas, así como a trabajar sobre la forma dentro de una sintaxis verbal y no visual.

La democratización tecnológica ha favorecido la introducción de personas no especializadas en el campo de la tipografía. Sin embargo, pese a que este hecho puede no parecer algo positivo en un primer momento en cuanto a la calidad del resultado se refiere, no da lugar a connotación negativa alguna. Sea cual sea la dificultad o facilidad en el uso de las herramientas que nos permiten producir tipografías, éstas son solo herramientas, que habiendo sido diseñadas ya no por ingenieros informáticos sino por diseñadores tipográficos propiamente, su dominio viene siempre precedido de un profundo conocimiento de la sintaxis tipográfica. Esto supone que, en cualquier caso, estas herramientas proporcionan una inestimable ayuda en el proceso de creación al diseñador especializado y un buen aprendizaje práctico para el no especializado para comprender la letra como software y como programación en una dialéctica entre lo real y lo virtual.

FUENTES REFERENCIALES.

LAWSON, Alexander. "Type making from punch to computer ". En *Anatomy of a typeface*. David R. Godine Publisher Inc., Shangai, 2010, pp. 381-404.

SMEIJERS, Fred: *Counterpunch*. Hyphen Press, London, 2011.

KINROSS, Robin. "La modernidad después del movimiento moderno". En *Tipografía moderna*. Campgráfic, Valencia, 2008, pp. 179-206.

KNUTH, Donald E. "Computer & Typesetting Volume E". En *Computers Modern Typefaces*. Addison-Wesley, Reading, Massachussets, 1986.

LEHNI, Jürg. *Typeface as Programme* [en línea]. 2011. [https://www.typotheque.com/articles/typeface_as_programme]. [20-06-2014].

LEMMING, Tal; BOKLAND, Erik van; ROSSUM, Just van. *Unified Font Object* [en línea]. [21-06-2014]. [<http://unifiedfontobject.org/>].

LEMMING, Tal; BOKLAND, Erik van; ROSSUM, Just van. *Robofab* [en línea]. [<http://www.robofab.org/intro.html>]. [21-06-2014].

BOKLAND, Erik van y ROSSUM, Just van. *Fontfont Beowolf* [en línea]. 2013. [<http://lettererror.com/fontcatalog/fontfont-beowolf/>]. [7-07-2014].

PAMPATYPE. *Artl Lanzallamas* [en línea]. [http://www.pampatype.com/typefaces/arl/05_concept-arl.html]. [7-07-2014].

¹¹ Erik van Bokland y Just van Rossum, 1989 (Letterror). Disponible en <<http://lettererror.com/fontcatalog/fontfont-beowolf/>>

¹² Alejandro Lo Celso, 2008 (PampaType). Disponible en <http://www.pampatype.com/typefaces/arl/05_concept-arl.html>

Pignotti, Chiara.

Doctoranda en Arte: Producción e Investigación, Universidad Politécnica de Valencia.

La doble vida virtual de la Joyería Contemporánea.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Joyería Contemporánea; Arte conceptual; Fenómeno mediático.

KEY WORDS

Contemporary jewellery; Concept art; Mass media influence.

RESUMEN

Con el título de *joyería contemporánea* nos referimos a un fenómeno artístico que nace en Europa en los años 60, a partir de la voluntad por parte de algunos joyeros de renovar el lenguaje en la joyería hacia la libre expresión del artista. En un lapso de tiempo relativamente muy breve se llevó a la joyería a aquellas extremas conclusiones alcanzadas por las artes plásticas, hasta prescindir del cuerpo o del mismo objeto, perdiendo el punto de contacto con la vida diaria.

El primer aspecto de la vida virtual de la nueva joyería es, entonces, la consideración de la "joya" como tema de investigación, contemplación o reflexión, anteponiendo la idea al objeto. Por consiguiente este tipo de joyería vive más a través de medios de comunicación que no le pertenecen, como la fotografía, el vídeo, los textos de comisarios artísticos, cuya propagación exponencial en Internet constituyen el segundo aspecto de su vida virtual: la conversión a fenómeno mediático. La entrada de la *joyería contemporánea* en las redes telemáticas ha conllevado interesantes cambios sobretodo en los parámetros del mercado de las galerías, y en la exponencial participación de artistas de otros países, gracias a las posibilidades participativas de la Web02.

Proponemos un análisis de estos dos aspectos resaltando que la expansión que este fenómeno tiene a través de la red no ayudó el consolidar de una cultura de la *Joyería contemporánea*, sino que incluso creó confusión sobre su verdadera naturaleza.

ABSTRACT

By *Contemporary Jewellery* we mean an artistic movement, born in Europe in the 60's, developed by some jewellers in order to renovate the language of jewellery towards the artist's freedom of expression.

In a relatively short time jewellery was taken to those extreme conclusions reached by the fine art. In that way jewellery leave aside the relationship with the body or with the objet in itself, losing contact with daily life.

The first aspect of new jewellery's virtual life is the consideration of "jewel" as field of research, contemplation or reflexion, stating the idea before the object.

Hence this kind of jewellery "lives" more through the outside media, such as photography, video, and curatorial texts, which exponential propagation through the Internet builds the second aspect of its virtual life: a conversion into a media phenomenon.

The entrance of *Contemporary Jewellery* in the web carries interesting changes above all in the gallery market parameters, and the exponential participation of foreign artists because of the participative possibilities of the Web02.

We propose an analysis of these two aspects, pointing out the fact that the expansion of this phenomenon through the net didn't help to consolidate a *Contemporary Jewellery* culture but, instead, it produced confusion about its real nature.

CONTENIDO

Introducción

Según el diccionario de la real lengua española la joya es en primer lugar “adorno”, en segundo lugar menciona su hechura con “metales preciosos” y en último lugar en su mayoría utilizado por “mujeres”. Ahora siguiendo estos tres elementos constituyentes de la definición tradicional, podemos decir que la *Joyería contemporánea* se caracteriza justamente por desvincularse, e incluso en algunos casos, oponerse a ellos.

Con el título de *Joyería contemporánea* nos referimos a un fenómeno artístico que nace en Europa en los años 60, a partir de la voluntad por parte de algunos joyeros de renovar el concepto, uso y estética de la joyería, hacia la libre expresión del artista, y en relación a los nuevos valores sociales y culturales. Con estas premisas, en un lapso de tiempo relativamente muy breve se llevó a la joyería hasta aquellas extremas conclusiones alcanzadas por las artes plásticas, hasta poder prescindir del cuerpo o del mismo objeto “joya”, perdiendo el punto de contacto con la funcionalidad y, por ende, con la vida diaria. Es realmente insólito ver a alguien por la calle portando una pieza de *Joyería contemporánea*, y son muy pocas las galerías especializadas en este sector. Para la mayoría de las personas, la única manera de ver este tipo de joyería es por medio de Internet, lo cual la convierte en un fenómeno mediático.

I. Desde la joya como objeto hasta la joya como concepto.

La *Joyería contemporánea* se despliega constantemente hacia dos tendencias opuestas y concadenadas entre sí: por un lado está sujeta a una extrema especialización, abstrayendo el objeto joya de su contexto pragmático para insertarlo en discursos conceptuales abstractos. Tal especialización conlleva un continuo estado de auto-referencialidad en el discurso artístico, y carga de un carácter cerrado el circuito – autores, críticos, galeristas - que se ha formado en relación a ella. Por otro lado, la nueva joyería está dispuesta a abrirse, fusionarse y retroalimentarse con cualquier otro campo del saber y del arte, derrumbando cualquier límite categorial.

La joyería, desvinculada así completamente del código y de las categorías tradicionales que le pertenecían, se encuentra en la situación de tener que recrear su propio contexto y lenguaje una y otra vez: cualquier material, objeto o referencia son válidos si se adecua a la intención del joyero. También la misma joyería, y todo lo que le concierne –materiales y técnicas tradicionales, el cuerpo, los símbolos, incluso las herramientas del oficio- llegan a ser considerados elementos formales y conceptuales con los cuales reformular un nuevo y personal código. En este sentido una joya puede ser entonces empleada sólo por su propio significado, como una alianza, que significa claramente el estado civil de una persona, o también como *significante*, como son las alianzas que componen los eslabones del collar *Chain*, del joyero suizo Otto Kunzli, confiriendo al espectador una libertad de lecturas múltiples, y dotando la obra de posibilidades dialécticas más amplias.

La intención de Kunzli en esta obra es de una sencillez poética: los elementos que la constituyen, alianzas de segunda mano rescatadas por el artista, tienen un valor simbólico tan fuerte que la obra está más cargada de energía que de significado. La energía emanada por aquellas 48 historias anónimas, que se esconden detrás de cada una de aquellas alianzas, se suma a la energía intrínseca del oro, elemento apotropaico por excelencia, testigo “inmortal” de las vidas humanas percederas.

Desde el punto de vista objetual esta obra se posiciona en un grado de separación todavía muy leve con respecto a la “joya”: es un collar y puede ser cómodamente llevado puesto, sus materiales son tradicionales y duraderos. Empero la experimentación en torno a la joyería se ha extendido hasta los extremos de poder considerar cualquier cosa como tal, como por ejemplo: “*si deslizas tu mano dentro del mango colgante en el metro, el mango se convierte en un brazalete, o el tren entero se convierte en ornamento*”¹ según la joyera Kerianne Quick. Se da lugar, así, a un vértigo de abstracción que puede llevarnos realmente a cuestionarnos sobre la existencia del “traje del rey”.

Queriendo representar gráficamente la amplitud que puede alcanzar el término “joyería” podríamos ubicar la obra de Kunzli casi en el centro, muy cerca del “objeto joya” tradicional. Desde este punto central podemos trazar una serie de círculos concéntricos que nos indican los grados de abstracción objetual, hasta llegar al punto de prescindir de la joya como tal.

En este otro extremo podríamos posicionar, entre otros ejemplos, la obra de Suska Mackert. La artista es de formación joyera, sigue definiéndose como tal aunque desde 1997 dejó de realizar piezas de joyería y se dedicó a obras que se refieren a la joyería como tema de investigación, a través de textos e imágenes. Suska Mackert explica que la suya es una especie de “deformación profesional” que le hacía elegir caminos distintos de la realización de joyería como tal: “*desde el puro punto de vista técnico, yo podía realizar buenas piezas de joyería, pero para mí estas piezas no tenían vida, no significaban nada, no tenían carisma. Para mis ojos ellas eran tan bien realizadas, como muertas*”².

Muchos de los trabajos conceptuales de Suska Mackert no excluyen el trabajo manual, donde la habilidad y el largo tiempo invertido están considerados por ella parte del significado y valor de su obra. En la instalación ‘*Ce souvenir sera toujours mon guide*, las letras del texto están cubiertas por una especie de nube de cientos de medallitas metálicas completamente recortadas y refinadas a mano³; También las que componen el siguiente texto: *Materials with a shiny surface reflect light, while else where the light is fully absorbed*,

1 GOUDSMIT, L. *Jewellery Unleashed. Crossing Borders*, 2013. (http://www.premisela.org/en/activities/jewellery-unleashed_1/). (Consultado el 04.05.2015)

2 MACKERT, S. “An object of beauty” En: *Thinking Jewellery. On the way towards a theory of jewellery*. Ed. Arnoldsche Art Publishers, Alemania, 2011, p.198.

3 DEN BESTER, L. *The joy of making the invisible visual by utilising the hand*, 2006. (www.klimt02.net/forum/index.php?item_id=4907). (Consultado el 23.04.2015).

están meticulosamente escritas a mano con pan de oro. Su obra también se caracteriza por ubicarse a menudo en lugares que complementan su significado. El texto en pan de oro fue escrito en el suelo de una tienda de joyería de bajo coste, donde, debido a los pisoteos de los vaivenes de los clientes, el valioso oro se fragmentó, esparciéndose por el espacio, en contradicción con la modestia de la tienda, y borrando a poco a poco lo escrito hasta impedir su lectura⁴.

Entre los dos extremos, de la “joya como objeto” y la “joya como concepto”, se produce un continuo *feedback* que alimenta el pensamiento creativo dentro de la práctica de la joyería. La línea recta que une los dos puntos indica la existencia de un significativo vínculo entre ambos, ya que la idea que dio lugar a otro tipo de expresión artística, nace del trabajo de un joyero, o una joyera, reflexionando sobre el específico ámbito de la joyería. Este vínculo justifica la consideración de estas obras como *Joyería contemporánea*, y su presencia en galerías exclusivas de joyería o museos de diseño o artes aplicadas.

El primer aspecto de la vida virtual de la *Joyería contemporánea* es, por lo tanto, la transformación del “objeto joya” en “tema de reflexión”, del cual surgen obras que pueden prescindir tanto del cuerpo como del objeto. Por consiguiente la mayoría de este tipo de joyería existe través de medios que no le pertenecen, como la fotografía, el vídeo, los catálogos y textos de comisarios artísticos, cuya propagación exponencial en Internet constituyen el segundo aspecto de su vida virtual: la conversión a fenómeno mediático.



Ilustración 1. Suska Mackert, *'Ce souvenir sera toujours mon guide*, 2004. Otto Kunzli, *Chain*, 1985.

4 JONSSON, L. *Images, codes and poetry: the jewellery of Suska Mackert*, 2006. (klimt02.net/forum/articles/images-codes-and-poetry-the-jewellery-of-suska-mackert). (Consultado el 23.04.2015).

II. El fenómeno mediático.

Inicialmente el restringido circuito *Joyería contemporánea* estaba circunscrito sólo a algunos centros, ubicados principalmente en Europa, donde las pocas galerías, revistas y algunas publicaciones eran el único medio de visibilidad para los comprometidos con esta nueva expresión artística.

La expansión global de la *Joyería contemporánea* fue posible sólo gracias al desarrollo de la posibilidad participativa de la Web 2.0. La gran diferencia de la segunda generación de la *World Wide Web*, respecto a la anterior es la posibilidad que ésta otorga a cualquier usuario de generar y propagar información en la red. Como explica Juan M. Prada, “si antes los grandes portales de internet eran enormes fuentes de información que generaban sus equipos profesionales de desarrollo de contenidos, las empresas que prosperaron en la Web 2.0 lo que harán es servirse de la información y contenidos aportados por sus propios usuarios. Ahora todo se fundamentará en una permanente llamada a la participación y al intercambio⁵”. Dicha “llamada a la participación y al intercambio” abrió los confines geográficos de la *Joyería Contemporánea*, permitiendo la entrada de nuevos artistas desde países “periféricos”, garantizándole una constante conexión entre ellos, constituyendo lo que podríamos definir como “gremio mundial”.



Ilustración 2. Mapa del circuito de la Joyería Contemporánea en el mundo.

Para los joyeros la conexión se volvió un factor fundamental para su trabajo, como Juan M. Prada explica: “el estar conectado casi de forma permanente y ser usuario de las plataformas y redes sociales más conocidas está dejando de ser una opción para convertirse en un estado necesario, en una condición para la no exclusión⁶”. Los joyeros tienen que poner su atención y dedicar tiempo a su presencia mediática ya que de esto principalmente depende la popularidad de su obra.

Algunos críticos denuncian que hasta incluso el *networking* ha llegado a ser el principal parámetro de selección para las galerías. El artista Daniel Buren en el artículo *The Function of the Gallery*⁷, realiza una interesante reflexión sobre el rol de las galerías en la era telemática, donde resulta evidente que las galerías de joyería ya no se atreven a apostar en obras de desconocidos, sino que invitan a los artistas que ya tengan notoriedad gracias a la red. Por tanto, concluye Buren, el *networking* tiene efectivamente una importancia mayor de la evaluación objetiva de la calidad de la obra, sobretodo en un contexto artístico como el de la *Joyería contemporánea* que carece de un sólido y unívoco discurso crítico.

5 PRADA, J. M. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Ed. Akal, Madrid, 2012. Pág. 26.

6 *Ibidem*.

7 BUREN, D. *The Function of the Gallery*, 2008.

(www.conceptualmetalsmithing.com/2008/11/function-of-gallery-daniel-buren-redux.html). (Consultado el 22/03/2015).

La *Joyería contemporánea* se ha transformado, entonces, en una carrera a la visibilidad mediática de los autores y de sus obras, empero sin ninguna formulación de ningún conocimiento más profundo por parte del público que pueda favorecer un criterio de juicio o selección. La hiper-difusión de las imágenes resta tiempo al entendimiento, análisis y reflexión, desfavoreciendo el pensamiento crítico, creando la ilusión de que todo vale, todo es accesible y nada cuesta esfuerzo. Dicha ilusión aumenta a medida que nos alejamos del “centro” donde se produce el fenómeno. El conocimiento que se puede tener a través de Internet de las obras es parcial, irreal y superficial, ya que excluye la relación sensorial con el cuerpo, en la cual cuenta el peso, el tamaño, la forma, la sensación táctil de los materiales etc. Por tanto, cuanto más geográficamente alejados de los centros donde este tipo de joyería se pueda ver y tocar estén los joyeros, donde se formula el debate entre artistas para conocer sus intenciones y el contexto de donde surgió la pieza, tanto más se consigue una gran confusión sobre su verdadera naturaleza. Esta falta de experiencia puede inducir a un desentendimiento o a una malinterpretación de la pieza. Se generan paradójicamente dos efectos opuestos, por un lado la banalización de las obras privadas de su corporalidad y contexto, a la vez que hay una sobrestimación de las mismas, por efecto del circo mediático, es decir, la tendencia de los mass media a transformar las cosas, personas y acontecimientos en un espectáculo, en algo atractivo que se quiere tener o al cual se quiere pertenecer.

Conclusiones

La conceptualización de la Joyería podría ser considerada como el resultado de aquel *parangone* renacentista que tanto ha influido sobre la cultura occidental en la consideración del trabajo intelectual como superior al trabajo manual, que subordinó las artesanías a las bellas artes. Esta situación alimenta el debate entre los joyeros, sobre hasta qué punto se puede hablar de joyería cuando se trata de obras tan lejanas del “objeto joya”. El debate se complica cuando se formula en culturas no occidentales donde la experiencia de la *Joyería contemporánea* es algo adquirido, importado desde afuera. El hecho de que la nueva postura frente a la concepción de joyería sea aprendida principalmente por medio de Internet, conlleva malinterpretaciones y el riesgo de la emulación, o por el contrario comporta una incompreensión y por tanto un rechazo, sobretodo por parte de los joyeros tradicionales. Podemos concluir que la sobreexposición de la *Joyería contemporánea* en la red no mejoró su conocimiento por parte de los joyeros ni mucho menos por el público en general; al contrario aumentó la confusión con otras ramas de la joyería cuyos autores empezaron a adoptar el apelativo “contemporánea” a medida que esta expresión se difundía en la red.

Recordamos a Jean Baudrillard cuando afirma que “*nada desaparece ya por su final o por su muerte, sino por su proliferación, contaminación, saturación, sino un modo fractal de dispersión (...) la lógica de la dispersión viral de las redes ya no es la del valor, ni, por tanto, la de la equivalencia. Ya no hay revolución, sino una circunvolución, una involución del valor.*”⁸ Sin duda parece ser ésta la suerte de la *Joyería contemporánea* en la actualidad.

FUENTES REFERENCIALES.

BUREN, D. The Function of the Gallery, 2008. (www.conceptualmetalsmithing.com/2008/11/function-of-gallery-daniel-buren-redux.html). (Consultado el 22/03/2015).

DEN BESTER, L. The joy of making the invisible visual by utilising the hand, 2006. (www.klimt02.net/forum/index.php?item_id=4907). (Consultado el 23.04.2015).

DEN BESTEN L. On Jewellery. A compendium of international contemporary art jewellery. Alemania. Ed. Arnoldsche, 2012.

JONSSON, L. Images, codes and poetry: the jewellery of Suska Mackert, 2006. (klimt02.net/forum/articles/images-codes-and-poetry-the-jewellery-of-suska-mackert). (Consultado el 23.04.2015).

LINDEMANN W. Thinking Jewellery. On the way towards a theory of jewellery. Alemania. Arnoldsche Art Publishers, 2011.

PRADA, J. M. Practicas artísticas e internet en la época de las redes sociales. Ed. Akal, Madrid, 2012.

8 BAUDRILLARD, J. *La transparencia del male. Saggio sui fenomeni estremi*. Ed. SugarCo, Milano, 1996, p.10.

Ramón Fernández, Francisca.

Profesora titular de Derecho civil, Universitat Politècnica de València, Departamento de Urbanismo.

La delimitación del entorno de protección y su influencia en la conservación de los Bienes de Interés Cultural Inmaterial.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Patrimonio cultural; entorno de protección; conservación; legislación; bienes de interés cultural inmaterial.

KEY WORDS

Cultural heritage, environment protective; conservation; legislation; intangible goods of cultural interest.

RESUMEN

La Ley 4/1998, de 11 de junio, del Patrimonio Cultural de la Comunidad Valenciana, modificada por Ley 7/2004, de 19 de octubre, y por Ley 5/2007 contempla la protección de los bienes de interés cultural (BIC) de los inmateriales. Se refiere a las actividades, creaciones, conocimientos, prácticas, usos y técnicas representativos de la cultura tradicional valenciana, así como las manifestaciones que sean expresión de las tradiciones musicales, artísticas o de ocio. En la declaración de un BIC debe establecerse el entorno afectado. Es por ello, que en el presente trabajo nos proponemos reflexionar sobre la importancia del entorno de protección como medida de conservación de los bienes protegidos, mediante el análisis de diversos supuestos prácticos en los que resulta especialmente significado, así como las consecuencias de dicha delimitación.

ABSTRACT

The Law 4/1998, of June 11, of the Cultural Heritage of the Valencian Community, modified by Law 7/2004, of October 19, and for Law 5/2007 he contemplates the protection of the goods of cultural interest (BIC) of the immaterial ones. It refers to the activities representative, creations, knowledge, practices, uses and technologies of the traditional Valencian culture, as well as the manifestations that are an expression of the musical, artistic traditions or of leisure. In the declaration of a BIC the affected environment must be established. It is for it, which in the present work we propose to think on the importance of the protection environment as measure of conservation of the protected goods, by means of the analysis of diverse practical suppositions in which it turns out to be specially important, as well as the consequences of the above mentioned delimiting.

INTRODUCCIÓN

La máxima protección que concede la legislación de patrimonio cultural valenciano, representada por la Ley 4/1998, de 11 de junio, del Patrimonio Cultural de la Comunidad Valenciana (BOE núm. 174, de 22 de julio de 1998), modificada por Ley 7/2004, de 19 de octubre (BOE núm. 279, de 19 de noviembre de 2004), y por Ley 5/2007, de 9 de febrero (BOE núm. 71, de 23 de marzo de 2007), a los bienes al protegerlos como bienes de interés cultural (BIC), en especial a los inmateriales, hace que sea especialmente importante la delimitación del entorno de protección de dicho bien, para determinar hasta dónde se extiende la indicada protección.

En el presente trabajo vamos a analizar algunos supuestos de bienes inmateriales protegidos y la delimitación de su entorno de protección como medio de incrementar su conservación, por lo que vamos a prestar especial atención al ámbito temporal y al ámbito espacial de cada uno de los bienes.

LA DELIMITACIÓN DEL ENTORNO DE PROTECCIÓN Y SU INFLUENCIA EN LA CONSERVACIÓN DE LOS BIENES DE INTERÉS CULTURAL INMATERIAL

Según establece la legislación de patrimonio cultural valenciano, mencionada anteriormente, pueden ser declarados de interés cultural no sólo los bienes inmuebles, y muebles, sino los denominados bienes inmateriales o intangibles.

Se trata de las actividades, creaciones, conocimientos, prácticas, usos y técnicas que constituyen las manifestaciones más representativas y valiosas de la cultura y los modos de vida tradicionales de los valencianos.

Igualmente podrán ser declarados bienes de interés cultural los bienes inmateriales que sean expresiones de las tradiciones del pueblo valenciano en sus manifestaciones musicales, artísticas, gastronómicas o de ocio, y en especial aquellas que han sido objeto de transmisión oral, y las que mantienen y potencian el uso del valenciano.

En la declaración de un BIC se establecerá la delimitación geográfica y el entorno afectado por la declaración en razón de la adecuada protección del bien y de su relación con el área territorial a la que pertenece, incluyéndose el subsuelo, si procede, en el caso de los bienes inmuebles (Ramón, 2012).

El art. 45 de la Ley 4/1998, establece la declaración y el régimen de protección de los bienes inmateriales de interés cultural. De este modo, el Decreto establecerá las medidas de protección y fomento de la manifestación cultural objeto de la declaración que mejor garanticen la conservación. Se ordenará el estudio y la documentación con criterios científicos de la actividad o conocimiento de que se trate, incorporando los testimonios disponibles de éstos a soportes materiales que garanticen su pervivencia (Ramón, 2012).

También se contempla la posibilidad de incluir en el Inventario General del Patrimonio Cultural Valenciano, con la calificación de Bienes Inmateriales de Relevancia Local (BIRL) y teniendo en cuenta lo indicado en el Decreto 62/2011, de 20 de mayo, del Consell, por el que se regula el procedimiento de declaración y el régimen de protección de los bienes de relevancia local (DOCV núm. 6529, de 26 de mayo de 2011), teniendo en cuenta las consideraciones mencionada sobre los bienes inmateriales (creaciones, conocimientos, formas tradicionales valencianas, entre otros).

El procedimiento para su inclusión en el Inventario, en los casos en que no fueran estos bienes objeto de protección como BIC, se hará mediante la resolución de la Conselleria competente, previa la tramitación del procedimiento, de oficio o a instancia de parte. Esta incoación, que si se deniega se tendrá que motivar, se notificará a las entidades públicas o privadas directamente relacionadas con la práctica o conocimiento objeto de la misma.

La resolución deberá dictarse en un plazo máximo de un año desde la solicitud o incoación y dará lugar a la inscripción del bien en la sección 5ª. del inventario.

La resolución que determine la inclusión de un bien inmaterial en el inventario establecerá las medidas para su preservación y difusión de su conocimiento, según lo que indica el art. 45 de la Ley 4/1998.

Vamos, pues, a ver algunos ejemplos de delimitación del espacio espacial y temporal, así como del entorno de protección en la declaración como BICI de los bienes del patrimonio cultural valenciano (Ramón, 2014).

1. Les Fogueres de Sant Joan de Alicante declaradas como BIC por Decreto 222/2014, de 19 de diciembre (DOCV núm. 7428, de 22 de diciembre de 2014), indican respecto al espacio protegido, que la fiesta se desarrolla en la ciudad de Alicante, ligadas al vecindario, y que se planta el monumento en la calle o plaza, extendiéndose a las inmediaciones y calles adyacentes. En cuanto al ámbito temporal, se circunscribe a las fechas del 20 al 24 de junio, precedidas por los actos preliminares que organiza la Federación de Les Fogueres de Sant Joan.

2. El ritual del Pa Beneit de Torremanzanas declarado como BIC por Decreto 153/2014, de 26 de septiembre (DOCV núm. 7370, de 29 de septiembre de 2014), establece el ámbito temporal a la población de Torremanzanas, teniendo como escenario el templo parroquial de Santa Ana, que es el punto de convergencia del desfile que arranca desde el portal de las casas de los llumeners. El ámbito temporal es el 9 de mayo, día de la festividad de san Gregorio Ostiense, patrón de la ciudad de Torremanzanas.

3. Los toques manuales de campanas en la Iglesia Parroquial de la Asunción de Ntra. Sra. de Albaida, en el campanar de la Vila de Castellón de la Plana, en la Santa Iglesia Catedral de Santa María de la Asunción de Segorbe y en la Santa Iglesia Catedral Basílica Metropolitana de Santa María de Valencia, declarados como BIC por Decreto 111/2013, de 1 de agosto, del Consell (DOCV núm. 7082, de 05 de agosto de 2013), el ámbito espacial se establece al denominado paisaje sonoro de las ciudades de Albaida, Castellón de la

Plana, Segorbe y Valencia, en torno a los campanarios, entendiéndose como aquél territorio hasta donde alcanza el sonido de las campanas y los toques manuales o tradicionales. El ámbito temporal son los ciclos anuales ordinarios, así como las excepciones que contemplan las consuetas, como son los toques festivos extraordinarios o los toques de difuntos (Ramón, 2014).

4. Fallas de Valencia declaradas como BIC por Decreto 44/2012, de 9 de marzo, del Consell (DOCV núm. 6732, de 12 de marzo de 2012), el ámbito temporal es la ciudad de Valencia, siendo una fiesta vecindaria que tiene como centro neurálgico la calle o plaza donde se planta la falla, y se extiende a las inmediaciones y calles adyacentes. El ámbito temporal es la denominada “semana fallera” abarcando los días del 14 al 19 de marzo, precedida de los actos preliminares que anuncian la fiesta.



Ilustración 1. Detalle de Falla infantil. Año 2015. (Elaboración propia)

5. Las Tamboradas de Alzira y de la Rompida de la Hora de L'Alcora declaradas como BIC por Decreto 11/2012, de 13 de enero, del Consell (DOCV núm. 6692, de 16 de enero de 2012).

Por lo que se refiere a la Tamborada, el ámbito espacial es desde cada uno de los locales que se ubican en diferentes sectores urbanos desde donde salen las bandas de tambores para agruparse posteriormente en espacios comunes, como son la Plaza Mayor, la del Carbón ante el Ayuntamiento o en el Palacio de Deportes. También el desfile que se celebra por la tarde, con todas las bandas de tambores participantes, se inicia en una de las parroquias de la localidad, alternándose rotativamente para acabar en la Plaza Mayor.

El ámbito temporal de la Tamborada es en Cuaresma y Semana Santa. De esta forma, la Tamborada, Jornada de Exaltación del Tambor y el Bombo de la Ciudad de Alzira, debe buscar su ajuste en tiempo de Cuaresma, donde comparte calendario con otras manifestaciones de la Semana Santa, tales como la Procesión Diocesana y la Tamborada Nacional, en las que participa también el tambor.

En cuanto a la Rompida de la Hora de L'Alcora, el ámbito espacial se desarrolla en el municipio de L'Alcora, en las calles de su casco antiguo. Comienza en la Plaza de España, y su recorrido posterior de los tambores por distintas calles del centro de la villa, finalizando en la Plaza de la Iglesia.

El ámbito temporal tiene lugar el Viernes Santos, festividad que no tiene fecha fija en el calendario, y que puede cambiar cada año. Tiene una duración de una hora, empezando a las 12.00 del mediodía, recorriendo las calles indicadas, y finalizando a las 13.00 horas.

6. La Fiesta de la Santantonada de Forcall declarada como BIC por Decreto 10/2012, de 5 de enero, del Consell (DOCV núm. 6688, de 10 de enero de 2012), establece su ámbito temporal al mes de enero, durante el fin de semana más próximo a la festividad de san Antonio Abad, que se celebra el 17 de enero, desarrollándose durante tres días: viernes, sábado y domingo. El ámbito espacial son los diversos desfiles que transcurren por las principales calles del casco antiguo de Forcall, en el que se incluye la plaza, donde se monta la barraca.

7. La Cabalgata de los Reyes Magos de Alcoy declarada como BIC por Decreto 199/2011, de 23 de diciembre, del Consell (DOCV núm. 6678, de 26 de diciembre de 2011), indica que el ámbito espacial y temporal se inicia con les pastorettes que se celebra la mañana del domingo o del día festivo anterior al 5 de enero, a las 12.00 horas desde el Partidor (zona alta de la calle de Sant Nicolau) y finaliza en

la plaza de Espanya. El Bando Real se celebra la tarde del 4 de enero, iniciándose a las 18.30 horas con el Pregó del tío Piam y continuando sobre las 19.00 horas con el cortejo del Bando Real, por las calles de Alcoy.

La Cabalgata se celebra al atardecer del día 5 de enero, víspera de la fiesta de los Reyes Magos, cuyo itinerario transcurre a lo largo de más de dos kilómetros y medio de camino, a través de la ciudad de Alcoy.

8. La entrada de toros y caballos de Segorbe declarado como BIC por Decreto 6/2011, de 4 de febrero (DOCV núm. 6454, de 07 de febrero de 2011), establece el ámbito espacial y temporal de la siguiente forma:

La longitud del recorrido de la entrada de toros en 450,20 metros desde el lugar de la torre de Bochí donde se coloca la puerta de la salida de los toros, hasta la denominada “tanca de Correos” entre la plaza de la Cueva Santa y la de San Pedro.

La superficie total del recorrido son de 5.709 metros cuadrados que comprenden la calle Argén, la calle Colón y la plaza de la Cueva Santa.

El perímetro del recorrido es de 943,61 m lineales. La anchura mínima en el trazado de 6,20 m. en la zona denominada del Estrecho, a la altura de la puerta principal de entrada al seminario, y la máxima en el trazado de 22, 70 m. en los Mesones, a la altura del Museo Municipal de Arqueología.

La duración de la entrada de toros y caballos oscila entre los 40-45 segundos, desde la salida de los toros desde la plaza de los Mesones hasta la puerta de entrada en la plaza de la Cueva Santa, siempre a las 14 h.

9. Festa de la Mare de Déu de la Salut de Algemesí declarada BIC por Decreto 117/2010, de 27 de agosto (DOCV núm. 6345, de 01 de septiembre de 2010). El ámbito espacial queda constituido por el municipio de Algemesí, siempre en los alrededores de la parroquia de San Jaime y de la capilla de la “Troballa”, con un recorrido diferente para cada una de las procesiones. Hay definidos tres itinerarios, el de la procesión de “les Promeses”, la “processoneta del Matí” y la procesión de la “Volta General”.

El ámbito temporal es la festividad que se celebra anualmente del 29 de agosto al 6 de septiembre, que es el novenario; el 7 de septiembre que es la víspera de “la Mare de Déu de la Salut”, repique de la “Xirivia” y Procesión de “les Promeses”. El 8 de septiembre es la Fiesta de “la Mare de Déu” y la “Processoneta del Matí” y procesión de la “Volta General”.

10. La Solemnidad del Corpus Christi en la ciudad de Valenciana declarado BIC por Decreto 92/2010, de 28 de mayo, del Consell (DOCV núm. 6280, de 02 de junio de 2010). La definición del ámbito espacial y temporal queda constituido por la Cabalgata del Convite, en la que desfilan, acompañados de dulzaina y tamboril (les banderoles; els gegants; els nanos; el capellà de les Roques; la Moma; els cavallets o morets; la magrana; els arquets; els pastorets; els llauradors; els turcs; personajes de los Misteris; la degollà), las Rocas (la diablara; sant Miguel, la fe; sant Vicent Ferrer; la purissima; la valència; la fama; el patriarca; la santissima trinita; la virgen de los desamparados y el santo cáliz).



Ilustración 2. Detalle de la Roca del Corpus. Año 2012 (Elaboración propia)

11. Tribunal de las Aguas de la Vega de Valencia declarado BIC por Decreto 73/2006, de 26 de mayo (DOCV núm. 5269, de 30 de mayo de 2006), se lleva a cabo el ámbito espacial en la puerta de los apóstoles de la catedral de Valencia, y el ámbito temporal son todos los jueves, a las 12 h.

CONCLUSIONES

Hemos visto, pues, que la legislación que declara un bien inmaterial como BIC precisa de forma muy clara tanto lo que se considera su ámbito temporal como su ámbito espacial. Es decir, la protección del bien queda plasmado en la delimitación del denominado entorno de protección.

Si bien es cierto que los bienes analizados constituyen fiestas y celebraciones relacionadas con la cultura valenciana, la idiosincrasia de cada uno lo hace único, y de ahí que la delimitación de los espacios u ámbitos sea especialmente importante.

Además de ello, en cada bien se explica las medidas de protección a adoptar, teniendo en cuenta las características propias del bien.

FUENTES REFERENCIALES

Ramón, Francisca: *El patrimonio cultural. Régimen legislativo y su protección*. Editorial Tirant lo Blanch, Valencia, 2012, 172 páginas.

Ramón, Francisca: "La declaración de bienes de interés cultural inmaterial y su regulación en la legislación sobre patrimonio cultural valenciano". En *América Latina, globalidad e integración*, Ediciones del Orto, Madrid, 2012, páginas 1535-1546.

Ramón, Francisca: "El patrimonio cultural valenciano: estudio de casos y su protección". En *Revista jurídica valenciana. Associació de Juristes Valencians (anteriormente Revista Internauta de Práctica Jurídica)*, enero-junio, 2014, núm. 31 y núm. 3, 22 páginas. [http://www.uv.es/ajv/art_jcos/art_jcos/num31-2/1frapatri.pdf] [31 de marzo de 2015].

Ramón, Francisca: "La protección del «paisaje sonoro»: Los toques manuales de campanas y su declaración como Bien de Interés Cultural". *Culturas. Revista de Gestión Cultural*, octubre, 2014, núm. 1, págs. 97-118. [<http://polipapers.upv.es/index.php/cs/article/view/2118>] [31 de marzo de 2015].

Rial Zamudio, Sabela.

Alumna del Programa de Doctorado en Arte: Producción e Investigación, Universitat Politècnica de València, Departamento de Pintura.

La construcción de la figura del terrorista como antihéroe en los relatos informativos ficcionados emitidos por los mass media. El caso del atentado de Charlie Hebdo.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Terrorismo, medios de comunicación, representación, opinión pública, Charlie Hebdo.

KEY WORDS

Terrorism, mass media, representation, public opinion, Charlie Hebdo.

RESUMEN

Sabemos que la fotografía, como todo sistema de representación, recrea una realidad mediada por la subjetividad de su hacedor. Con actitud similar a la adoptada por el pintor que se enfrenta al lienzo blanco, el fotógrafo recorta el marco en el que encuadra la porción de realidad que le interesa capturar. Igualmente, el ojo del periodista, la mano del redactor o el criterio del editor son los responsables de la construcción de la imagen mediática y del discurso generado a su alrededor, trazado y vehiculado a través de su fundacional marco ideológico.

Si la verdad es generada, que así lo es, como cualquier otro producto de consumo, toda información teletransmitida por los mass media obedecerá a las pautas de marketing y tele-entretenimiento que caracterizan el discurso mediático, con el cual se persigue la inducción de expectativas y la reacción emotiva por parte de la audiencia. En sus relatos, las figuras del héroe y del villano son más que frecuentes, transformando cualquier noticia de actualidad en narraciones de suspense, drama o romance, que permitan fidelizar al público, manteniéndolo atento y expectante, sabiendo que sin expectación no habrá espectáculo.

Las noticias sobre terrorismo o violencia callejera son un buen ejemplo de esto, especialmente teniendo en cuenta que el término terrorismo es tan frecuentemente empleado como ambigua resulta su definición, que ni siquiera se encuentra minuciosamente recogida en el Código Penal. Son las democracias occidentales, las que promulgan las leyes antiterroristas, las que obvian en sus legislaciones la posibilidad del terrorismo de Estado, convirtiéndose en monopolizadoras de la violencia normativa y legal al tiempo que buscan personificar el empleo del terror en el seno del bando enemigo, apoyadas y legitimadas por los medios de comunicación que dirigen la opinión pública y construyen el imaginario colectivo.

ABSTRACT

Photography, like any system of representation, creates a reality mediated by the subjectivity of its maker. With similar attitude to the adopted by the painter, facing the white canvas, the photographer adjusts the framework in order to fits this portion of reality that interests you to capture. Similarly, the journalist's eye, the editor's hand or the publishers' criteria are responsible for the construction of the media image and the discourse generated around it, traced and conveyed through its foundational ideological framework.

If we assume that truth is generated like any other consumption product, any information transmitted by the mass media obeys guidelines of marketing and TV entertainment, that characterize the media discourse. This discourse searches induce expectations and emotional reaction from the audience. In their stories, the figures of hero and villain are frequent, transforming any news item in suspense, drama and romance stories, allowing loyalty by the public, keeping it attentive and expectant. Mass media know that without expectation there will be no show.

News about terrorism and street violence are a good example of this, especially considering that the term of terrorism is frequently employed and furthermore its definition is ambiguous, even in the Penal Code. The Western democracies are whom, with the enactment of anti-terrorism laws, but obviating the possibility of state terrorism in their legislation, become monopolistic administrators of legal and normative violence meanwhile seeking to embody the use of terror within the enemy camp, supported and legitimized by the media, who leads the public opinion and builds the collective imagination.

CONTENIDO

Terror y representación. El terrorista como antihéroe contemporáneo.

Sonido de disparos. El titular reza: "Víctimas del fanatismo". Se emite un vídeo de unos testigos escondidos en una azotea. "Los periodistas que han huido de la masacre contienen el aliento", narra la voz en off, y continúa: "Dos individuos de negro con pasamontañas y armados con kalashnicov (...)". Pausa del narrador. Aparecen imágenes de los terroristas saliendo armados de un coche, luego más sonidos de disparos. "(...) continúan la orgía de sangre". "Un policía cae herido. Los dos atacantes corren hacia él y uno de ellos (...)". Nueva pausa en el relato. El vídeo continua y vemos cómo una de las figuras que reconocemos entre los píxeles de la grabación parece disparar. Se oye fuertemente el disparo. "(...) le dispara en la cabeza". El presentador recupera la voz en el momento justo. "En la acera queda una de las doce víctimas mortales de este ataque terrorista -según el informativo, el atentado islamista más grave acometido en Francia, país que se encuentra en estado de shock-.1 El mismo día y en similar franja horaria, otra cadena de televisión cubre la misma noticia utilizando el mismo vídeo. "El policía ya estaba herido en el suelo, pidió clemencia con la mirada (...)". El presentador aguarda. Se oye un disparo. "(...) pero no la obtuvo. El terrorista le remata en el suelo"2

No acertamos a adivinar cómo el presentador del telediario consigue vislumbrar la mirada suplicante del policía tendido en suelo, mientras nosotros, los espectadores, sólo reconocemos una pequeña silueta pixelada. Tampoco comprendemos la razón por la cual esta noticia, a la que se dedica casi una tercera parte del tiempo del informativo, resulta de mucha mayor relevancia que la de otro atentado, de similares características, sucedido en Yemen, donde treinta y una personas son asesinadas a causa de la explosión de un coche bomba, y la cual tan sólo aparece mencionada sin posterior desarrollo en el informativo. Las cadenas de televisión españolas parecían coincidir con François Hollande en calificar el ataque de París como "un acto de excepcional barbarie"3, mucho más condenable, deducimos, que cualquier otra matanza acometida en parajes no europeos. El Gobierno de España se solidariza inmediatamente con el pueblo francés calificando el ataque como "vil y cobarde", y aprovechando la ocasión para defender la libertad de prensa como "un derecho fundamental e irrenunciable"4.

Los titulares sobre el ataque terrorista en el semanario Charlie Hebdo se suceden en los días siguientes como informaciones de prioridad internacional. "No hay portada en todo el mundo que dé la espalda al cruel baño de sangre que se vivió ayer"5. Los actos de solidaridad y apoyo a las víctimas del atentado se expanden también como la pólvora: "Y esta es la respuesta de un país herido, de pie, con lágrimas en los ojos y empuñando lápices como única arma ante este atentado a la libertad de expresión. Silencio en recuerdo de las víctimas, silencio de las autoridades y de los miles de franceses que se han plantado frente a la barbarie de los fanáticos para reivindicar que la libertad es más poderosa"6. Imágenes de aplausos, imágenes de homenajes, imágenes de solidaridad de un pueblo unido contra el ataque bárbaro. La opinión pública internacional se vuelve fiera defensora de las caricaturas publicadas periódicamente en la revista. Ahora, sus detractores se convierten en seguidores incondicionales que elogian el atrevimiento y la acidez de las publicaciones que anteriormente censuraban, así como la tenacidad del equipo a pesar del chantaje y las amenazas que ya acostumbraban a recibir. "Con esta actitud Charlie Hebdo y sus heroicos trabajadores habían demostrado que el humor, la risa, es el arma que más temen los fanáticos y también la más eficaz contra ellos"7 Permaneciendo fiel a sus principios, "(...) el Charlie sigue reivindicando aún herido de muerte".8 " Es tiempo de armas pequeñas pero certeras, es tiempo de que la libertad siga guiando"9 Y la libertad de prensa siguió guiando el futuro de las democracias occidentales, la libertad de la decoración, la omisión y la escoja de la relevancia informativa con fines editoriales, la libertad de la opinión presentada como verdad consumible.

1 Telecinco. Informativo de medio día. 07/01/2015. www.telecinco.es

2 Antena 3. Informativo de medio día. Titulares. 07/01/2015. www.antena3.com

3 *Ibidem*.

4 *Ibidem*.

5 Telecinco. Informativo de medio día. 08/01/2015. www.telecinco.es

6 *Ibidem*.

7 Telecinco. Informativo de medio día. 07/01/2015. www.telecinco.es

8 Telecinco. Informativo de medio día. 08/01/2015. www.telecinco.es

9 *Ibidem*. En este momento, se van emitiendo imágenes de viñetas y dibujos de diversa autoría en apoyo a Charlie Hebdo, entre ellas una versión de La libertad guiando al pueblo de Delacroix hecha ex propósito.

El tiempo de informativos de 2015 se ha venido caracterizando por la continua sucesión de noticias referentes al fenómeno del terrorismo de espectáculo, primordialmente de corte yihadista. Iniciada la temporada con el práctico comienzo del año, las noticias sobre los regalos de reyes y la cuesta de enero se entremezclaban con informaciones relativas a la mediática tragedia en el semanario francés Charlie Hebdo y su consecuentemente inducida repercusión global. Alarma, shock y conmoción social en el mundo entero. El aumento de la presencia policial y la reformulación de leyes se vuelven necesidades fundamentales para los gobiernos europeos que buscan salvaguardar el orden y la seguridad de sus atemorizados pero agradecidos electores. El pueblo se une en señal de unánime protesta, los cantos y alabanzas a la libertad de expresión y la exaltación de la crítica y el arte emergen de entre las tinieblas, los nuevos ejemplares de la revista se venden como churros. Sin embargo, ¿cómo se consigue una respuesta de desprecio y movilización social tan extendida en las principales ciudades europeas?, ¿cómo se logra que personas que nunca antes habían sostenido una pancarta, salgan a las calles convencidas de la importancia de unirse a la procesión de la protesta para manifestar abiertamente su absoluta repulsa contra el empleo del terror armado?, ¿cómo se logra una movilización tan vírica en las redes sociales, un Je suis Charlie masivo que inunda las calles, ventanas, muros de facebook, imágenes de perfil, periódicos y demás titulares? y, sobre todo, ¿desde dónde se erige la construcción de un discurso movilizador de estas masas que concentra y dirige la profusión del miedo, el odio y la contestación social?, ¿cómo se convierte el terrorismo islamista en el mayor peligro de orden mundial, como la mayor amenaza al bienestar y a la prosperidad democráticas?, ¿cómo se consigue ubicar la personificación del mal en la figura del terrorista y convertirlo en el principal, único y verdadero antihéroe contemporáneo?

El caso del atentado de París en la redacción de la revista Charlie Hebdo y la transmisión de informaciones en referencia emitidas en las principales cadenas de televisión españolas son un fabuloso ejemplo de manipulación mediática dirigida a la construcción del personaje del enemigo común. Como sabemos, una parte fundamental del mundo que conocemos llega a nosotros a través de los medios de comunicación, acercando realidades distantes complejas que se vuelven palpables en nuestro entorno más cercano de forma concreta y simplificada. Es a través de ellos que nos relacionamos y a partir de ellos que construimos nuestra idea de historia, realidad y verdad. Sin embargo, no debemos pasar por alto que, a pesar de la pretensión de objetividad que promulga el decálogo periodístico, toda información presentada en cualquier medio ha de pasar por un elaborado proceso previo e ideológico de selección y manufactura, lo que, en aras de contribuir a la construcción de una sociedad más transparente, acaba por incorporar una mayor complejidad y opacidad a las relaciones humanas. Teniendo en cuenta que los mass media forman parte del entramado de la industria del ocio y que sus recursos discursivos beben principalmente de las técnicas de marketing empleadas en publicidad, todas sus emisiones, fundamentadas en el negocio del entretenimiento, buscarán principalmente la ampliación de las cuotas de audiencia. Para ello apelarán al espectáculo, a la estrategia del drama y a la inducción de expectativas en el telespectador que le hagan verse en la obligación de mantenerse siempre informado del desarrollo de los acontecimientos. Nada es inocente y nada es casual. Imagen, sonido y texto trabajan juntos para que, más allá del titular, mucho más allá de los datos objetivos, subyazca el verdadero motor, el verdadero motivo y el principal objetivo de la emisión. Cuando una noticia cubre todas las portadas, todos los titulares, monopoliza los informativos y las redes sociales más vale la pena sospechar que hay algo más y oculto que nos está siendo transmitido. El espectáculo de la comunicación es también y fundamentalmente un espectáculo político.

En la emisión de la noticia del atentado de Charlie Hebdo se empleó un vídeo, al parecer filmado por una de las potenciales víctimas del ataque, un periodista huido, que sirvió a los medios de comunicación internacionales como documento de ilustración principal de los hechos. Esta grabación, de calidad amateur, se emitió en los telediarios españoles, de medios tanto públicos como privados, sirviendo como hilo argumental de lo que pareció desarrollarse como un film al más puro estilo Hollywood. No es de extrañar que los telediarios españoles con mayor audiencia, el de Telecinco y Antena 3, apasionados del informativo de sucesos y que han sabido distinguirse tradicionalmente por una redacción especialmente sensacionalista y de expectación, hallasen en la explotación de este vídeo una oportunidad más que aprovechable y acorde con su característica línea editorial. El relato comienza.

Alerta máxima en Francia, alta en España. Se pide a los vecinos que no abandonen sus casas y se pone en aviso a los hospitales. Hollande sigue de primera mano la investigación y confiesa haber desbaratado con anterioridad otros intentos de atentado islamista de los que la ciudadanía no tenía constancia. Despliegue policial sin precedentes. La imagen del terrorista se presenta como la de un yihadista radical, vestido de negro, enmascarado y fuertemente armado. Su lógica irracional augura un baño de sangre al grito de Allahu Akbar. Se trata de criminales con entrenamiento militar que actúan a la manera occidental, conocen a sus víctimas y operan con la premeditación de un sanguinario asesino. Ya no son lobos solitarios ni terroristas suicidas, aunque buscan morir preferiblemente como mártires. Los terroristas morirán “acribillados a balazos”, mientras sus víctimas serán “asesinadas a sangre fría”. Imágenes de marcas de bala, de víctimas en ambulancias y del interior de la redacción donde los papeles tirados en el suelo se confunden con unos rastros de sangre dispersados por doquier.

Con estos elementos lanzados sobre la mesa se abre el telón. En el escenario se suceden los tiroteos, las persecuciones en coche a 200 km/h, los secuestros, los descubrimientos de huellas dactilares y documentos de identidad, las negociaciones por teléfono y hasta otros atentados casi simultáneos. “Es el peor de los escenarios que podría tener el gobierno francés”.¹⁰ Se identifica a los terroristas y se nos cuenta su historia. “Se ocultaron bajo pasamontañas pero la policía les ha puesto rostro”.¹¹ El resto del tiempo del informativo

10 Telecinco. Informativo de medio día. 09/01/2015. www.telecinco.es

11 Telecinco. Informativo de medio día. 08/01/2015. www.telecinco.es

se ocupa con historias sobre la adolescencia de los hermanos terroristas -apuntando a la posible existencia de una supuesta célula terrorista familiar-, con los procedimientos yihadistas de captación de militantes, con conexiones en directo a las zonas donde los villanos permanecen atrincherados con sus rehenes y con entrevistas a los sorprendidos y amedrentados vecinos. Se recuerda el 11S y otros sucesos pasados relacionados de alguna forma con el caso. Se nos muestran imágenes de los campos de entrenamiento del islamismo radical y se habla de reclutamiento y lavado de cerebro. Se vuelven a repetir datos que ya conocemos aderezados con ligeros cambios y nuevas averiguaciones mientras el público aguarda expectante un desenlace ya conocido sin poder levantarse del sofá. En los últimos minutos, como en una buena película de sobremesa, todo se soluciona, los malvados resultan finalmente abatidos y la democracia vuelve a vencer al fanatismo. Palabras de agradecimiento a las fuerzas de seguridad y a la ciudadanía por su entereza. No obstante, se abre una puerta a futuras secuelas. Las autoridades recuerdan que la guerra contra el terrorismo todavía no ha sido saldada, de lo que cabe esperar, con la misma dosis de terror como de ansia, la llegada de una segunda parte que no tarde en estrenarse.

Desde los atentados del 11S, y de forma alterna, el islamismo fue reapareciendo en nuestros hogares como objeto de terror y desprecio a través de los medios de comunicación. Las leyes antiterroristas, que habían sido creadas a propósito de penalizar las actuaciones de organizaciones criminales concretas, fueron sufriendo progresivas reformulaciones atendiendo a las distintas manifestaciones que en cada momento buscaba condenarse desde los órganos de gobierno. Son las democracias occidentales las que, promulgando estas leyes, obvian en sus legislaciones la posibilidad del terrorismo de Estado, convirtiéndose en monopolizadoras encubiertas de la violencia normativa y legal, al tiempo que personifican el empleo del terror en el seno del bando enemigo, apoyadas y legitimadas por los medios de comunicación que dirigen la opinión pública y construyen el imaginario colectivo. No debería extrañarnos que las redacciones de informativos hayan llenado el tiempo destinado a cubrir los atentados de Charlie Hebdo con el pasado mórbido de los terroristas y con las imágenes relativas a los campos de entrenamiento yihadistas, en lugar de ahondar en los motivos que hacen del terrorismo islamista un fenómeno fundamental para la comprensión de la problemática global contemporánea. No debería extrañarnos que ninguna de estas cadenas mostrase la menor intención de reflexionar acerca del estado de abandono que la comunidad musulmana sufre en Francia, ni en el desinterés que las naciones occidentales han venido demostrando por mediar de manera consecuente en las situaciones de conflicto que imperan en oriente medio.

Quizás cabría preguntarse las intenciones que la alianza establecida entre mass media y gobiernos democráticos guarda a la hora de posicionar el empleo del terror como arma política en el seno de un bando enemigo lejano y extraño. Cabría preguntarse el interés que suscita el establecimiento de dicotomías tales como democracia-terror o libertad de expresión-fanatismo, que sugieren una benevolencia occidental en favor del progreso, la igualdad y el libre pensamiento como contraste a otra sociedad arcaica, impositiva, violenta y agresora. ¿No estaremos construyendo, junto al personaje del terrorista como antihéroe y por contraposición a él, una fantasía Disney de occidente como verdadero guarda de la libertad y la democracia? ¿No será que, en el entramado discursivo del tele-espectáculo, el establecimiento de roles fílmicos simplificados y excluyentes pueda contribuir a un inmovilismo sistémico que tan solo beneficie a los grandes poderes hegemónicos mundiales?

FUENTES REFERENCIALES.

BAUMAN, ZYGMUNT. Miedo líquido. La sociedad contemporánea y sus temores. Buenos Aires. Paidós, 2008.

BAUMAN, Z.; BECK, U. Las consecuencias perversas de la Modernidad. Modernidad, contingencia y riesgo. Barcelona. Anthropos Editorial, 2011.

CASTELLS, MANUEL. Comunicación y poder. Madrid. Alianza Editorial, 2009.

CARRASCO JIMÉNEZ, PEDRO. La definición de terrorismo desde una perspectiva sistémica. Madrid. Plaza y Valdés Editores, 2009.

DEBORD, GUY. La sociedad del espectáculo. Valencia. Pre-Textos, 2012 (primera edición en 1999)

DELEUZE, GUILLES. "Post-scriptum sobre las sociedades de control". Conversaciones. Valencia, Pre-Textos, 1999 (primera edición en 1995)

DUQUE, FÉLIX. Terror tras la postmodernidad. Madrid. Adaba Editores. 2004

FERNÁNDEZ REQUENA, JUAN. El delito de terrorismo urbano o de baja intensidad. Análisis del artículo 577 C.P., Valencia, Tirant lo Blanch, 2009.

FONTCUBERTA, JOAN. El beso de Judas. Fotografía y verdad. Barcelona. Gustavo Gili, SL, 2013 (primera edición en 1997)

FONTCUBERTA, JOAN. La cámara de Pandora. La fotografía después de la fotografía. Barcelona. Gustavo Gili, SL, 2010.

GARCÍA GORDILLO, M^a DEL MAR, "Mecanismos de creación de héroes y anti-héroes para la opinión pública internacional en periodos de guerra", Ámbitos, N^o 11-12, 2004.

GIL CALVO, ENRIQUE. El miedo es el mensaje. Riesgo, incertidumbre y medios de comunicación. Madrid. Alianza Editorial, 2003.

KRUGER, BARBARA. Mando a distancia. Poder, culturas y el mundo de las apariencias. Madrid. Editorial Tecnos S.A., 1998 (primera edición en inglés 1993)

SLOTERDIJK, PETER. Temblores de aire. En las fuentes del terror. Valencia. Pre-textos. 2003.

VV.AA. Arte y Terrorismo. Art and Terrorism. Madrid. Brumaria, 2008.

*Rodríguez-Mattalía, Lorena.
Albelda Raga, José.
de Frutos, Estela.
Sgaramella, Chiara.*

Universidad Politécnica de Valencia.

INNER NATURE: videoarte, naturaleza y contemplación.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Videoarte, Naturaleza, Contemplación, Gestión cultural. KEY

WORDS

Video art, Nature, Contemplation, Cultural Management.

RESUMEN

Esta comunicación recoge los resultados del proyecto Inner Nature, iniciado en octubre de 2014 en el marco de unas Jornadas -organizadas en la UPV-, dedicadas al estudio de la relación entre arte, naturaleza y contemplación. El objetivo es investigar de qué modo el videoarte puede dialogar con el pensamiento ecológico y la experiencia contemplativa, realizando una muestra internacional que posibilite la máxima difusión de los trabajos con el mínimo impacto medioambiental. Partiendo de un dispositivo -desde sus inicios- barato y fácil de manejar, se produce un cambio fundamental en nuestra relación con la imagen móvil que pasa a ser accesible, fácil de editar y difundir. El videoarte, influido por este cambio, funciona como una forma de investigarla, buscando otras maneras de ver y de mostrar distintas a las convencionales. Propone así, mediante un rotundo trabajo con el tiempo, un tipo de mirada que se pregunta por su origen y su relación con el mundo. En la base de la experiencia contemplativa se encuentra también este cambio de mirada que explora, desde otra conciencia del tiempo, una relación distinta con el entorno, permitiendo revisitar cuestiones centrales en la actualidad como el antropocentrismo, la interdependencia o la empatía.

ABSTRACT

This paper presents the results of Inner Nature, an initiative launched in October 2014 within a wider cultural project organized by the Polytechnic University of Valencia and centred on the study of the relationship between art, nature and contemplation. Its objective is to investigate how a dialogue among video art, ecological thinking and contemplation can be established through an international exhibition enabling the largest possible dissemination of the works with a minimal environmental impact. The use of the video - since its origins a cheap and user-friendly device - creates a fundamental change in our relationship with the moving image, which becomes accessible, easy to edit and disseminate. Video art, influenced by this change, works as a strategy to investigate the image, searching for unconventional ways of seeing and showing. Therefore, working with the perception of time, it proposes a way of looking that questions its own origin and its relationship with the world. At the basis of the contemplative experience we can also find this change of approach that explores, from a new consciousness of time, a different relationship with the environment, allowing the revision of key issues in today's reality like anthropocentrism, interdependence or empathy.

INTRODUCCIÓN

En el presente artículo partimos del proyecto de gestión cultural *INNER NATURE EXHIBITION* para plantear una investigación sobre naturaleza y contemplación en relación al videoarte. Nos planteamos cómo este dispositivo puede resultar un medio idóneo para explorar dicho vínculo, siendo nuestro último objetivo trabajar por un modelo de cosmovisión sensible al desarrollo holístico del ser humano desde una estrecha vinculación con su entorno.

Ante la crisis global que estamos viviendo, hay quien se cuestiona si aún es posible evitar un colapso irreversible, y cómo afrontar esta problemática¹. Las raíces de esta situación hay que buscarlas en un sistema que ha demostrado ser insostenible. La cosmovisión de escisión² imperante hace que perdamos de vista que el ser humano también es Naturaleza (1)³. Por tanto, la situación que vivimos no sólo requiere cambios sociales, políticos y económicos importantes, sino además una profunda transformación de nuestra identidad, hecho que convierte la espiritualidad hoy en día en una cuestión de máxima actualidad.

“Espiritualidad” es un término complejo cuya utilización requiere muchos matices. Hasta hace muy poco estaba prácticamente desterrado del ámbito del conocimiento por las múltiples cargas que lo han ido lastrando, no sólo desde nuestra herencia judeo-cristiana sino también desde las influencias orientalistas que irrumpieron en los años 60. Sin embargo en la actualidad, cada vez son más los que se preguntan por esta dimensión del ser humano planteando una deconstrucción del término⁴. En este artículo vamos a rescatarlo como sendero de conocimiento experiencial, pero siempre desde un enfoque libre de dogmas y supersticiones, con una base laica y abierta a la interculturalidad. Si bien es habitual la asociación entre religión y espiritualidad, en realidad esta última va mucho más allá y se expresa también a través de muchos otros medios. En su resignificación hemos elegido el término “contemplación” para profundizar en la dimensión más íntima de la conciencia⁵ a través de la mirada y la experiencia. *Cómo y desde dónde* se mira pasan a ser entonces cuestiones esenciales que contribuyen a construir otras formas de relación con nuestro entorno.

DESARROLLO

1. Proyecto de gestión cultural

INNER NATURE EXHIBITION es un proyecto que nace de la suma de muchas voluntades con el objetivo último de contribuir a una reflexión sobre nuestra forma de ser y estar en nuestro entorno. Se trata de una plataforma en red sobre cuestiones de videoarte, naturaleza y contemplación que pone en conexión diferentes centros y artistas a través de una exposición anual con itinerancia internacional. La situación actual que vivimos requiere una transformación global para la cual Internet resulta un elemento esencial. La construcción de un sitio web⁶ en el que poder visualizar las piezas contribuye a la labor de difusión e investigación en un medio en el que no siempre es fácil acceder a las obras.

Por sus características, el proyecto tiene vocación interdisciplinar combinando la selección de videoocreaciones⁷ con diferentes actividades programadas desde las propias instituciones de acogida. En la primera edición realizada en 2014, el tema escogido fue el cuerpo como punto de partida para abordar cuestiones como la identidad, la empatía, la interdependencia o la impermanencia. En el Palau Cerveró de Valencia la propuesta incluía conferencias, talleres, performance,

¹ Riechmann, Jorge. “El siglo de la gran prueba” Baile del Sol, Tegueste (Tenerife), 2013

² Una exposición más detallada de las diferencias entre “cosmovisión de escisión” y “cosmovisión de interdependencia” puede encontrarse en Albelda, José y Saborit, José. “La construcción de la Naturaleza”, Valencia: Generalitat Valenciana, 1997, pp 57-67.

³ Seguimos aquí la nomenclatura de Riechmann para este complejo término: Naturaleza (1): Todo lo que existe dentro y fuera del planeta, incluido el ser humano; Naturaleza (2): Por oposición a lo artificial: todo aquello que no ha sido manipulado por la acción humana.; Naturaleza (3): Esencia o cualidad intrínseca de un ser.; Naturaleza (4): Biosfera limitada condicionada por un frágil equilibrio entre sus partes. Riechmann, Jorge. *Un mundo vulnerable. Ensayos sobre ecología, ética y tecnociencia*. Los libros de la catarata, Madrid, 2010, pp. 309-338.

⁴ Entre ellos, Enrique Martínez Lozano señala que “espiritualidad” es una palabra gastada y plantea utilizar otros conceptos como “interioridad” o “no-dualidad” para hablar de aquel sendero que conduce a la “vida plena”, entendiendo “plenitud” no como simple bienestar, sino como experiencia vital que trasciende los dualismos del pensamiento racional a través de la atención y la presencia. Martínez Lozano, Enrique *Vida en plenitud, apuntes para una espiritualidad transreligiosa*, PPC, 2012.

⁵ El término “Conciencia” se suma a la lista de conceptos tan esenciales como delicados y ambivalentes. Muchos son los autores que han tratado de definirlos siempre con dificultad. Según el Maestro Zen Dokusho Villalba, la “conciencia” es muy diferente del “conocimiento”, ya que éste se realiza mediante un proceso cognitivo mientras que la primera es la facultad que nos permite emprender ese proceso cognitivo. Villalba, Dokusho, *Zen en la plaza del mercado. Claves Zen para comprender y sanar el malestar existencial en la era de la globalización*, Aguilar, 2007.

⁶www.innernatureexhibition.com

⁷ La selección de las piezas se realiza por dos medios: por un lado se invita directamente a ciertos artistas cuya obra resulta significativa en la temática escogida y, por otro lado, se programa una convocatoria pública internacional para recibir propuestas.

arte sonoro e instalación⁸; en Salamanca, conferencias sobre gestión cultural compartida; en Jyväskylä (Finlandia) una muestra de fotografía; en Marnay sur Seine (Francia), exposiciones de pintura e instalación y en Santiago de Chile, diferentes propuestas didácticas.

2. Videoarte: otras formas de mirar

La experiencia brindada por *INNER NATURE*, la amplia muestra de obras enviadas a la convocatoria, así como la calidad de los vídeos seleccionados, corrobora la hipótesis que manejábamos al poner en marcha este proyecto: que el dispositivo videográfico resulta ser un vehículo idóneo para expresar experiencias contemplativas y de vínculo con la naturaleza, por medio de una serie de estrategias que comentaremos más adelante.

Sus características propician este tipo de trabajo con la imagen y son agrupables en dos líneas: centralidad de la mirada, en una imagen accesible y trabajo con el tiempo como materia⁹. Si pensamos en la etimología de la palabra *video* (yo veo), ésta nos sugiere un medio que pone el acento en la cuestión de una *mirada* calificada como propia, marcada por su origen: desde dónde y cómo miramos son algunas de sus preguntas esenciales.

Estamos ante un dispositivo que, desde sus inicios en los años 60/70, vino marcado por la enorme accesibilidad que permitía: una tecnología relativamente barata y fácil de manejar, comparada con la industria del cine y la televisión; unos aparatos ligeros, transportables, que pueden ser manipulados por una sola persona. De ahí que teóricos como Marita Sturken¹⁰ hablen de *intimidad* para calificar un dispositivo que pone la imagen cinética al alcance de nuestras manos, lo cual impactó profundamente en el campo artístico.

Se produce así un cambio fundamental en nuestra relación con la imagen en movimiento, donde el vídeo resulta ser una imagen cercana, que forma parte de nuestra vida cotidiana. De hecho, en la actualidad, las tecnologías digitales han aumentado el grado de interactividad con la imagen de forma que podemos crearla, manipularla y difundirla desde la palma de nuestra mano. El videoarte se puede entender como uno de los efectos de esa imagen accesible que había dejado de ser un territorio intocable. Numerosos artistas desarrollaron obras que investigan la imagen -y por tanto la percepción y la mirada- en todos sus aspectos, cuestionando sus cánones, atravesándolas con mil preguntas.

Accesibilidad, bajos presupuestos, facilidad técnica, intimidad e inmediatez de una imagen que permite esa distancia crítica, incluso de revuelta, que, a nuestro entender, es uno de los motores del arte.-En su intento de zafarse de la imagen estandarizada, los videoartistas han experimentado con los límites de lo visible y lo mostrable -entendido esto desde muy variados ámbitos: culturales, sociales, políticos-, donde una tendencia muy transitada ha sido el trabajo con el *tiempo*¹¹.

Al igual que las técnicas de la contemplación y la meditación redimensionan la experiencia del tiempo, el videoarte supone una reflexión sobre una *imagen-transcurso* donde, frente a la imagen fija y el famoso “esto ha sido” que proclamaba Barthes¹², la imagen en movimiento plantea lo que “está siendo”, lo que transcurre. De ahí la obsesión del videoarte por mostrar los procesos, el desarrollo de las cosas, por muy pequeñas que estas parezcan ser; un ejemplo claro es el uso del *tiempo real*¹³ que huye de la visión fragmentada del montaje clásico.

Muchas obras de vídeo dilatan el tiempo de recepción, pidiendo al espectador que mire de forma distinta, reparando en detalles imposibles para una visión apresurada. Muchas también trabajan con la relación entre movilidad e inmovilidad de la imagen, con estrategias -algunas de las cuales analizaremos más adelante-, como el ralenti; los remontajes donde la imagen no consigue avanzar; los vídeos casi pictóricos; etc. Esa puesta en cuestión del tiempo estandarizado de la

⁸Jornadas “La mística del cuerpo consciente: jornadas de arte, naturaleza y contemplación” se organizaron desde el CIAE y el LCI, con el apoyo de la PAC (UPV), La Facultad de BBAA de San Carlos y los Departamentos de Pintura y Escultura de la UPV.

⁹ Para un análisis del dispositivo videográfico en el campo del arte, ver: Rodríguez Mattalía, Lorena, *Arte Videográfico: Inicios, Polémicas y Parámetros Básicos de Análisis*, Valencia, UPV, 2008. También: Rodríguez Mattalía, Lorena, *Videografía y arte: indagaciones sobre la imagen en movimiento*, Castelló, Universitat Jaume I, Colección Ars, 2011.

¹⁰ Sturken, Marita. “Les grandes espérances et la construction d’une histoire. Paradoxes de l’évolution d’une forme artistique”, en: Bellour, Raymond y Duguet, Anne-Marie (eds.). *Vidéo, Communications* n° 48, Éditions l’Étoile, Paris, 1988.

¹¹ Parámetro fundamental en la imagen cinética pues el movimiento implica evidentemente tiempo. Recordemos la famosa *imagen-tiempo* de Deleuze: Deleuze, Gilles. *L’image-temps*, Minuit, París, 1985 (trad. esp.: *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, Paidós, Barcelona, 1996).

¹² Barthes, Roland. *La cámara lúcida*, Paidós, Barcelona, 1992.

¹³ Desde la documentación de *performances* de numerosos artistas (por ejemplo las de Marina Abramovich y Ulay), a las *videoperformances* de Acconci, Nauman, Graham. Sin olvidar otras muchas obras que reflexionan sobre el tiempo y el montaje en el cine, como por ejemplo *L’Ellipse* (1998) de Pierre Huyghe.

industria de la imagen, ha llevado al cine de vanguardias, experimental¹⁴ y al videoarte, a poner en suspensión la narrativa clásica, pues alterar la percepción del tiempo altera evidentemente la forma en que relatamos aquello que nos rodea. Estas características hacen que el vídeo promueva un tipo de imagen capaz de dar cabida a cuestiones como el vínculo con la naturaleza, la mirada contemplativa, o la búsqueda de otras formas de estar en el mundo, como veremos a continuación.

3. Naturaleza y contemplación: una revisión desde el arte contemporáneo

La elección del cuerpo como el tema de la primera edición de *INNER NATURE* responde a la importancia que éste ha tenido no sólo en el arte sino también en relación al tema de la espiritualidad. Nuestra herencia judeocristiana planteaba una imagen del cuerpo fuertemente estigmatizada, lo que suscitó una importante labor de deconstrucción y recuperación de éste por medio del trabajo de numerosos artistas desde los años 60 y 70. En cambio, en otras tradiciones, el cuerpo ha sido precisamente la llave para un sendero de transformación interior, como sucede por ejemplo, en prácticas como el yoga en el hinduismo o el zazen en el Budismo Zen.

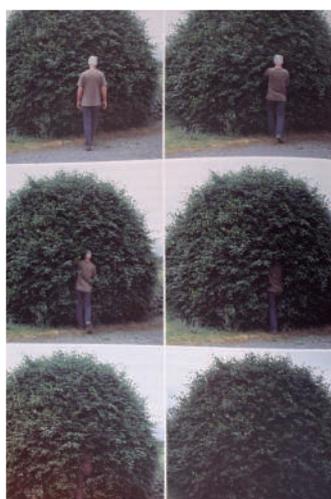


Imagen 1. Andy Goldsworthy, *Desaparecer en un árbol*, 2007

En esta línea, muchos artistas han trabajado con el cuerpo para generar discursos que reformulan la difícil cuestión de la espiritualidad.¹⁵ Por ejemplo, Wolfgang Laib recoge flor a flor el polen que utiliza para sus instalaciones, incorporando a su creación las variables de tiempo y presencia. Este proceso implica un posicionamiento existencial contrario a la extrema aceleración en la que vivimos y aboga por una acción más tenue, silenciosa y contemplativa, que se encuadra dentro en las “intervenciones mínimas”¹⁶ de un Land Art de raíz europea, donde la escala humana y lo mínimo se contraponen a los grandes movimientos de tierra del Land Art al estilo Norteamericano¹⁷.

Esta actitud de introspección, de apreciación de lo frágil y lo efímero la encontramos en muchos otros artistas¹⁸, pero mencionaremos aquí simplemente una pieza poco conocida de Andy Goldsworthy: *Desaparecer en un árbol* (2007) que recoge una secuencia de imágenes en las que el artista se adentra en una masa de vegetación. Esta sencilla acción evoca esta actitud de la que venimos hablando a través de la desaparición de su propio cuerpo. La desaparición del ego es curiosamente uno de los lugares comunes al que parecen aludir con diferentes matices y discursos, algunos místicos de las principales tradiciones espirituales.¹⁹

En la actualidad un amplio abanico de propuestas amplían y resignifican los códigos estéticos y escenográficos tradicionalmente asociados a la espiritualidad. Numerosos ejemplos podrían exponerse en relación al videoarte, pero mencionaremos, por razones de espacio, solamente algunas obras de Bill Viola que atienden a muchos de los principios comentados: trabajo con el tiempo, detención del movimiento, imágenes articuladas con un ritmo distinto al habitual. Obras que, surgidas de su fascinación por la naturaleza, la muerte y la conciencia humana, hacen de este artista un referente obligado²⁰.

¹⁴ La modificación del movimiento de la imagen ya fue central para el cine de vanguardias y para el cine experimental posterior: Luis Buñuel ya utilizó de forma exagerada el ralenti en sus películas, por ejemplo *Un chien andalou*, (1929); o Andy Warhol trabajó con el mantenimiento del plano fijo sobre una escena prácticamente sin acción (*Sleep*, 1963; *Empire*, 1964).

¹⁵ Desde el vínculo holístico con la naturaleza es clásico ya citar la obra de Ana Mendieta o de Giuseppe Penone. Algunos más se recogen también en la exposición AAVV. *El instante eterno. Arte y espiritualidad en el cambio del milenio*. Espai d'Art Contemporani de Castelló. 2001

¹⁶ Albelda, José. “Intervenciones mínimas, poéticas de la preservación”, Cimal internacional, nº 51, 1999, Ed Cimal, Valencia, p.52

¹⁷ Un estudio más detallado de las diferencias entre ambos modelos puede encontrarse en Maderuelo, Javier (dir) *Actas, arte y naturaleza*, Diputación de Huelva, Huelva, 1995, pp 98-106

¹⁸ Por ejemplo, Pamen Pereira, Yolanda Gutiérrez, Pep Mata, Josep Pedrós y Ginestar, Lucia Loren, etc.

¹⁹ Este tema es complejo y extenso y muchos son los estudios que se han dedicado a profundizar en los posibles encuentros y divergencias de las principales tradiciones espirituales. Entre ellos, Raimon Panikar, Mircea Eliade o Javier Melloni. Con respecto a la desaparición del yo, relata, por ejemplo, el maestro budista Dokusho Villalba: “*Al desidentificarte de cualquier autoimagen, sientes que en el cuerpo no hay ningún “yo”. Al dejar de estar asociada a un “yo”, la clara conciencia que eres deja de estar asociada a un cuerpo individual. Entonces, la corporeidad (la forma y la sensación de ser un cuerpo) se diluye en el espacio. La conciencia se expande por el espacio sin límite. Ya no eres un cuerpo limitado ocupando un espacio limitado. Eres el Espacio Infinito.*” Villalba, Dokusho, “Zen en la plaza del mercado. Claves Zen para comprender y sanar el malestar existencial en la era de la globalización” Aguilar, 2007 p. 134.

²⁰ Para un estudio sobre la obra de Bill Viola en este sentido, ver: Theótima Amo y Tucho Molina, “Bill Viola: arte, mística y tecnología”, en Jódar Miñarro, Asunción (coord.), *Por dibujado y por escrito*, Universidad Granada, EUG, 2006.

Con una temática muy directa, *Anthem* (1983) combina imágenes de la naturaleza en contraposición con paisajes industriales y urbanos. El grito de una niña inmóvil (cuyo sonido recuerda a los cantos budistas tántricos), estructura esta especie de poema visual que nos interroga sobre la condición humana sumida en una voracidad patente. En *The Passing* (1991), Viola utiliza imágenes profundamente íntimas (el nacimiento de su hijo, la muerte de su madre), que nos sumergen en un ritmo hipnótico basado en el movimiento ralentizado. Lo autobiográfico deja paso a una reflexión sobre el fluir del tiempo, sobre los ciclos de la naturaleza en relación a lo humano: un niño caminando por la playa, un coche atraviesa un desierto, un tren en la noche... y la presencia constante del agua sumergiendo toda imagen. Con el agua como protagonista, la serie *Transfiguraciones* (2007-2008), hace referencia al proceso de transformación del ser: personas de toda clase se aproximan a cámara desde la oscuridad, cruzando una cortina de agua iluminada -agua y luz como propiciadoras de esa transfiguración-, para volver luego a las sombras ubicadas en un espacio incierto. En las citadas obras el cuerpo funciona como núcleo de conexión con la naturaleza del ser y la experiencia de un tiempo en suspensión donde ya no domina la velocidad cotidiana.

5. *Inner Nature*: obras presentadas²¹

La selección de vídeos para la muestra *Inner Nature* se realizó con el objetivo de comprobar cómo una tendencia de la video-creación contemporánea mantiene un diálogo entre cuerpo y naturaleza redimensionando la idea de contemplación. Sus distintas estrategias dotan de variedad a la muestra y presentan, fuera de la economía visual imperante, un tipo de imagen donde el tiempo se trasforma pidiendo al espectador que mire de otra forma.

Sin ánimo de realizar una clasificación cerrada que limitaría la heterogeneidad de las piezas, sí que se pueden rescatar algunas de las líneas de trabajo desarrolladas. Por ejemplo, resulta significativa en numerosas obras la representación de elementos naturales -agua, luz, viento, vegetación-, en relación con el cuerpo. El agua, fundamental en la obra de Bill Viola, está presente también en siete de las obras seleccionadas²²: sumergirse, sentir su quietud o, por el contrario, provocar sus movimientos; su omnipresencia resulta lógica cuando se trata de hablar de la vida y del entorno que la hace posible... o imposible. Éste es el caso de *Danube Treasures* (2013) de Ada Kobusiewicz²³ (imagen 2), donde la acostumbrada idealización del Danubio se diluye de forma inesperada. Primeros planos del agua con extraños elementos flotantes, juegos de enfoques y desenfocos, reflejos de luz; todo ello va revelando lo que no queremos ver: una bolsa de basura llevada por la corriente, una botella de cristal medio sumergida, espuma gris en la superficie. En suma, toneladas de basura que el romántico río lleva consigo. Irónicamente, esos "tesoros del Danubio" resultarían hermosos por cómo el atardecer los ilumina, por cómo el agua los mece; pero su redundancia provoca, a partir de la belleza de la imagen, una extraña repugnancia.



Imagen 2. Ada Kobusiewicz, *Danube Treasures* (2013)



Imagen 3. Javier Artero, *La disección lúcida* (2013)

La luz y sus reflejos son también un elemento central en obras como *La disección lúcida* (2013) de Javier Artero (imagen 3), donde vemos un plano fijo en picado de la imagen de un hombre formada por una serie de cristales dispuestos sobre la tierra. Justamente, la inmovilidad del cuerpo se ve fijada por una imagen encapsulada en los cristales que lo contienen y a la vez lo atrapan. La metáfora del cristal como espejo en el que hay resonancias vegetales genera una interesante ósmosis entre interior y exterior.

²¹ En este apartado por cuestiones de espacio se recogen sólo algunas de las piezas a modo de ejemplo. La relación completa de artistas y obras seleccionadas puede encontrarse en www.innernatureexhibition.com

²² Es el medio esencial de piezas como *Die Stille* (2014) de Irene Cruz (<http://www.irenecruz.com>), *Keeping Still: Water* (2013) de Ria Green (<http://www.riagreen.com>) o *Zurda* (2014) de Beatriz Ros. (<https://vimeo.com/beatrizros/albums>)

²³ Este y otros trabajos de la artista se pueden encontrar en: <http://adakobusiewicz.com>



Imagen 4. Manuel López García *Fghitwsc gj* (2014)



Imagen 5. Paola Correa, *Celare Vultus V* (2014) ²⁴

La luz es también significativa en *Fghitwsc gj* (2014), de Manuel López García²⁵ (imagen 4), que contrasta con la anterior por la gran movilidad de los planos: veloces panorámicas, bruscos movimientos de cámara, desencuadres, muestran un bosque en continuo fluir, en un deslumbrante contraluz. En esta obra el sonido²⁶ adquiere protagonismo: la música, que mantiene un tono y ritmo constantes, se une a una voz en off masculina que emite una serie de pseudo-palabras sin significado. Se entona así una especie de cántico²⁷, repetitivo como un mantra, donde dicho lenguaje imposible ha aparca-do la lógica del pensamiento discursivo para entrar en consonancia con los movimientos del mundo.

Otra cuestión central es la ya citada relación entre movilidad e inmovilidad en la imagen, que permite trabajar con otro tipo de temporalidad más sintonizada con nuestro entorno. El *ralenti*, estrategia ampliamente utilizada en videoarte, se puede observar en obras como *Dukkha: La causa de mi gozo y de mi llanto*, (2013) de Kun Xiu²⁸, o en *Kepping Still: Water* (2013) de Ria Green²⁹. Se incide también en el movimiento de otras formas, como por ejemplo invirtiendo su orden (*Zurda*, 2014, de Beatriz Ros), o centrándose en movimientos aparentemente insignificantes, como el de las sábanas colgadas al viento de Judith López Borobio³⁰ (*3:13/173*, 2013) o el de la huella de agua que desaparece secándose al sol de Rubén Fuentes³¹ (*Sutras*, 2006).

El ya comentado trabajo con la inmovilidad del cuerpo³², es también una estrategia principal en *Celare Vultus V*³³ (2014), de Paola Correa (imagen 5). Un plano general fijo muestra vegetación movida por el viento; en cada cambio de plano nos acercamos un poco más, hasta que podemos distinguir el rostro de una mujer medio escondida entre la maleza. Comprendemos entonces que siempre ha estado ahí, inmóvil, camuflada en la espesura. El contraste entre el movimiento del viento y la quietud del cuerpo provoca un curioso efecto de fusión con el entorno. La mujer solamente realiza un movi-

²⁴ <http://www.paolaandreaocorreacero.blogspot.com.es>

²⁵ Este y otros trabajos del artista se pueden encontrar en: <https://www.youtube.com/channel/UCJIObVSyE0gyJbRNFHMvn-g>

²⁶ Es éste un parámetro decisivo en varias de las obras de la muestra: en *Die Stille (El Silencio)*, (2014) de Irene Cruz (<http://www.irene-cruz.com>), una mujer provoca ondas en el agua, cuyo sonido se acompasa con una pausada música. *Para los pájaros* (2014) de José Juan Martínez (<http://artxiviu.webs.upv.es>), se basa en la separación del sonido y la imagen de lo poco que queda de la huerta de Valencia. Seleccionamos también un ejemplo de videodanza, muy prolífica en la representación del cuerpo en la naturaleza: *Dukkha: La causa de mi gozo y de mi llanto*, (2013) de Kun Xiu. (<http://kun-xiu.com>)

²⁷ Cántico que recuerda el trabajo con el sonido que comentábamos a propósito de *Anthem* (1983), de Bill Viola.

²⁸ (<http://kun-xiu.com>)

²⁹ <http://www.riagreen.com>

³⁰ <https://www.facebook.com/pages/Judith-LBObra-Gráfica/165535816917521>

³¹ <http://www.rubenfuentes.com>

³² También esencial en numerosas obras de videoarte, como la ya citada de Fiona Tan.

³³ *Celare*: ocultar, emular, esconder; *Vultus*: ahí está, ver, rostro.

miento: en un primer plano del rostro rodeado de vegetación, abre los ojos y mira directamente a cámara, señalando al espectador la presencia de ambos.

Para acabar, mencionaremos la obra de María Ortega *GROW-me* (2014), pues nos permite retomar la idea de inserción del vídeo en la vida cotidiana. Un tarro de cristal recibe varias semillas, algodón y agua, iniciándose así un proceso de germinación. A partir de ahí, y siempre con el tarro en primer plano, asistimos a imágenes cotidianas donde una mujer lleva su pequeña plantita a todas partes: al metro, caminando por una carretera, durmiendo en casa, en la ducha, etc. Pequeñas acciones donde la planta, siempre cercana, afirma su lento pero seguro crecimiento. Se acompañan los ciclos biológicos de la mujer y la planta, los ciclos del día y la noche; una caminata por la playa, la contemplación del atardecer... un final abierto donde sabemos que esa simbiosis podría continuar. En esta obra y en muchas otras, el vídeo funciona como un puente que acerca la imagen al alcance de nuestras manos y nos da la posibilidad de buscar otras formas de mirar, de mostrar y de estar en el mundo.



Imagen 6. María Ortega *GROW-me* (2014)³⁴

CONCLUSIONES

INNER NATURE EXHIBITION 2014 ha sido el primer paso de una fértil línea de investigación a partir del vínculo entre arte, naturaleza y contemplación. Hemos podido constatar el interés de un campo de conocimiento que requiere ser redefinido en unos tiempos de crisis sistémica e identitaria en los que la pausa y el silencio interior parecen casi imposibles. Hemos podido comprobar la idoneidad del dispositivo videográfico para abordar esta temática por su cercanía y maleabilidad, así como por sus posibilidades en el tratamiento del tiempo, analizando también algunas de las estrategias fundamentales que ofrece. En general, las obras seleccionadas reivindican ese acto de *contemplar* mencionado, donde la práctica de la atención consciente puede servir para explorar otros modos de conocimiento que cuestionen el racionalismo imperante, cultivando así una visión más holística del ser humano.

Asimismo, hemos constatado la utilidad de un modelo de investigación que incorpora proyectos de gestión cultural, de modo que el conocimiento se va generando a través de una red de interacciones entre el ámbito universitario y otras plataformas socio-culturales. De este modo, la difusión de las cuestiones planteadas involucra un diálogo social de mayor envergadura, visibilizando el arte contemporáneo como elemento de reflexión sobre nuestra identidad y vinculación con nuestro entorno. Especialmente, el videoarte, por sus posibilidades plásticas, capacidad empática y facilidad de itinerancia resulta un medio particularmente adecuado para generar el máximo contenido con los mínimos medios disponibles. Todas estas razones nos han animado a continuar con el proyecto, con el objetivo de ir asumiendo cada vez mayor difusión. La próxima edición será inaugurada en el IVAM en noviembre de 2015 y se presentará en el contexto de las jornadas “ECOFRAMES: Conciencia ecológica y relatos fílmicos”.

³⁴ <http://www.mariaortegaestepa.com>

FUENTES REFERENCIALES

AAVV. *El instante eterno. Arte y espiritualidad en el cambio del milenio. Espai d'Art Contemporani de Castelló*. 2001

Albelda, José y Saborit, José. *La construcción de la Naturaleza*, Valencia: Generalitat Valenciana, 1997

Albelda, José. "Intervenciones mínimas, poéticas de la preservación", *Cimal internacional*, nº 51, 1999, Ed Cimal, Valencia, p.52

Amo, Theótima y Molina, Tucho. "Bill Viola: arte, mística y tecnología", en Jódar Miñarro, Asunción (coord.), *Por dibujado y por escrito (cursiva)*, Universidad Granada, EUG, 2006.

Barthes, Roland. *La cámara lúcida*, Paidós, Barcelona, 1992.

Deleuze, Gilles. *L' image-temps*, Minit, París, 1985 (trad. esp.: *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, Paidós, Barcelona, 1996).

Jameson, Fredric. "La lecture sans l'interprétation. Le postmodernisme et le texte vidéo", en Bellour, Raymond y Duguet, Anne-Marie (eds.). *Vidéo, Communications nº 48, Éditions l'Étoile, París, 1988*

Maderuelo, Javier (dir) *Actas, arte y naturaleza*, Diputación de Huelva, Huelva, 1995, pp 98-106

Martinez Lozano, Enrique. *Vida en plenitud, apuntes para una espiritualidad transreligiosa*. PPC, 2012.

Riechmann, Jorge. *Un mundo vulnerable. Ensayos sobre ecología, ética y tecnociencia. Los libros de la catarata*, Madrid, 2010, pp.309-338.

Riechmann, Jorge. *El siglo de la gran prueba. Baile del Sol, Tegueste (Tenerife)*, 2013

Rodríguez Mattalía, Lorena, *Arte Videográfico: Inicios, Polémicas y Parámetros Básicos de Análisis*, Valencia, UPV, 2008.

Rodríguez Mattalía, Lorena, *Videografía y arte: indagaciones sobre la imagen en movimiento*, Castelló, Universitat Jaume I, Colección Ars, 2011.

Sturken, Marita. "Les grandes espérances et la construction d'une histoire. Paradoxes de l'évolution d'une forme artistique", en: Bellour, Raymond y Duguet, Anne-Marie (eds.). *Vidéo, Communications nº 48, Éditions l'Étoile, París, 1988*.

Villalba, Dokusho, *Zen en la plaza del mercado. Claves Zen para comprender y sanar el malestar existencial en la era de la globalización* Aguilar, 2007.

www.innernatureexhibition.com

Rossano Rivero, Seth.

Profesor de Asignatura Facultad de Arquitectura y Diseño, UAEMex.

Cid Cruz, Jorge Alberto.

Profesor de Asignatura Facultad de Arquitectura y Diseño, UAEMex.

Tello Bragado, Eli Josue.

Profesor de Asignatura Facultad de Arquitectura y Diseño, UAEMex.

Manipulación estética del Patrimonio sonoro en un Hipermedia, una performance audiovisual y una instalación interactiva.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

dato sonoro, producto informacional, manipulación estética, producción de sentido, identidad.

KEY WORDS

sound data, Informational product, aesthetics manipulation, sense making, identity.

RESUMEN

De acuerdo con la iniciativa de la UNESCO del rescate del patrimonio Inmaterial surge la idea construir un mapa del patrimonio sonoro de las ciudades de Toluca y Metepec- El proyecto fue concebido como un producto informacional de tal manera que los archivos sonoros digitalizados fueran reutilizados de formas creativas bajo el concepto que denominamos "manipulación estética del dato sonoro". Los productos que resultaron de este proceso son descritos en esta comunicación y son parte de un proyecto continuo en el cual buscamos construir el ciclo informacional que involucran desde el rescate del patrimonio inmaterial hasta su efecto en los proceso de identidad de los miembros de una comunidad. Para ello nos basamos en las posibilidades de manipulación estética con tecnologías digitales: software *open source* y *hardware hacking* encaminados a la producción de sentido. Es así como desarrollamos un sitio web, un espectáculo audiovisual performático y actualmente estamos trabajando en una instalación interactiva.

ABSTRACT

According with the UNESCO's Cultural Heritage Rescue Initiative rise the idea of building a map with the sound heritage of Toluca and Metepec cities. The project was conceive as an "informational product" in such way that the digitized sound files could be re-used in creative ways under the concept of what we call "aesthetics manipulation of sound data". The resulting products of this process are described in this communication paper, also, their are part of an ongoing project in which we try to enclosed an "informational cicle" that starts with sound heritage rescue and ends with he produced effects on the identity of the inhabitants of a community. Our basis are relate with the possibilities of aesthetics manipulation using digital technologies, particularly open source software and hardware hacking to produce sense-making. In this way we've developed a website, an audiovisual performance and ultimately an interactive installation, in which we are currently working.

CONTENIDO

Introducción

A partir del mapeo de paisajes sonoros de una zona urbana en México (Toluca y Metepec) se realizaron dos catálogos, el primero bajo categorías de ciencias sociales que fue publicado en la plataforma Tumblr en la Web para que se pueda consultar libremente. En el segundo los archivos sonoros fueron concebidos como “muestreos” digitales de sonido para experimentar con ellos en la construcción de un discurso audiovisual. Los dos proyectos derivados de este mapeo se denominan “Audiofocus” y “Audiolocus” respectivamente. El primero es una exploración geoespacial de paisajes sonoros, que son considerados como patrimonio sonoro de esa zona. Mientras que el segundo es un proyecto audiovisual de ejecución a tiempo real donde se exploran diferentes semánticas al reconstruir los paisajes durante la ejecución.

Partimos de la idea de considerar el mapeo sonoro como un “producto informacional” dado que esta perspectiva ofrece múltiples marcos de desarrollo, particularmente los que usan tecnologías digitales para la representación de información. Para ello hemos revisado el planteamiento de la filosofía de la información donde se consideran tres tipos de estados de la información: información como Producto, como Recurso y como objeto. A partir de ello se plantean cuestionamientos en torno a la construcción de datos sociológicos, urbanos y económicos. También se elaboran cuestionamientos en torno a la dimensión semiótica de los paisajes sonoros, ahí, nos centramos en su valorización estética, moral y cognitiva apelando a la experiencia del receptor.

Este planteamiento nos permite estudiar los paisajes sonoros dentro de *flujos informacionales* (producción, distribución y consumo) que generan interés científico, artístico y tecnológico (Floridi, *Information: A Very Short Introduction*, 2010). Este documento da cuenta de tales productos y las experiencias recogidas en el proceso de desarrollo y exhibición.

Audiofocus: El patrimonio Sonoro

El patrimonio sonoro forma parte del “patrimonio cultural inmaterial” que engloba los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas –junto con los instrumentos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes- que las comunidades, los grupos, y en algunos casos los individuos reconocen como parte integrante de su acervo cultural y dan cuerpo y sentido a su identidad.

En este rubro, la Conferencia General de la UNESCO aprobó en octubre de 2003 la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, que entró en vigor el 20 de abril de 2006 (UNESCO). Ahí se reconoce la importancia de proteger el patrimonio cultural intangible que es, particularmente vulnerable por sus constantes y sutiles variaciones que se deben a la naturaleza híbrida de la cultura y sobretodo a la naturaleza “inmaterial” de tales expresiones culturales como las sonoras.

El patrimonio sonoro está relacionado directamente con la documentación e investigación de expresiones sonoras que genera como productos: archivos y catálogos. Los archivos sonoros son una fuente importante de información cultural, al igual que los libros, documentos oficiales o el video, pues también son testigos de la historia y de las manifestaciones culturales. También son estímulos para la adquisición de conocimiento y vehículos de educación para los más diversos grupos sociales. Desde el momento en que se pudo registrar un sonido y luego reproducirlo, se pensó en la investigación de campo y en el resguardo de la herencia sonora, para ello, el archivo sonoro posee una ficha técnica que describe la forma y las condiciones en que fue grabado.

La construcción del dato sonoro

¿Cómo definir, disponer o designar una grabación de audio en tanto patrimonio sonoro? Para entenderlo primero debe concebirse como producto informacional, el cual condensa las expresiones sonoras de una región o comunidad y por tanto la información es el resultado de una organización de datos que producen sentido. Según la definición General de Información: los datos bien ordenados producen sentido (Floridi, *Philosophical Conceptions of Information*, 2009). Las preguntas que nos hicimos fueron ¿cómo construir el dato sonoro? y ¿cómo organizarlo de tal manera que este produzca sentido? finalmente ¿qué tipo de sentido construye? El desarrollo de los proyectos son respuestas a estas preguntas. El dato sonoro se construye a partir de identificar una señal sonora y contextualizarla. Hemos elegido la materialidad digital como fundamento para la organización del objeto informacional en tanto que esta permite tratar datos a partir de bases de datos que son “llamados” a través de una interfaz, esta puede ser una página de internet o un software de manipulación Sonora o visual. La construcción de sentido se da a partir de la interacción de personas con las interfaces por medio del fenómeno que Terry Winograd denomina “Hermenéutica constructivista” (Winograd T. , 1991). El tipo de sentido que buscamos producir consiste en la identificación de las personas con el patrimonio sonoro.

De lo anterior afirmamos que aquello que es considerado patrimonio es resultado de un proceso hermenéutico en el cual un grupo de especialistas determinan las características de los artefactos humanos a partir de los cuales se les considera patrimonio. Pero ¿cuáles son las características del especialista en patrimonio sonoro? y ¿cuáles son las guías conceptuales, teóricas y metodológicas que engloban el rescate del patrimonio sonoro? El patrimonio sonoro tiene condiciones ambientales y por lo tanto necesita ser

ubicado en un tiempo y un espacio, además, la interacción de distintas fuentes sonoras generan un patrón que eventualmente dan identidad auditiva a una región. Lo primero que hicimos fue definir la figura del “audiomaper”, es decir un etnógrafo sonoro especializado en la grabación de paisajes sonoros, su geo-localización y categorización, que posteriormente serán trasladados a una plataforma digital de acceso abierto.

Para desarrollarlo nos hemos basado en el modelo de espaciamento social propuesto por Zigmunt Bauman, el cual establece tres dimensiones humanas del espaciamento social: la dimensión cognitiva que se refiere a las posibilidades de producir un conocimiento (museos, centros de educación, entre otros), la dimensión estética que se concentra en los espacios de disfrute y espaciamento como los parques, pero también los museos o las festividades, y la dimensión moral que se concentra en las actividades relacionadas con aquello que consideramos valioso o requiere una vigilancia y resguardo (como los artefactos sagrados, el patrimonio arqueológico, las reservas naturales) (Bauman , 2005). Es así como el dato sonoro tiene que darnos la posibilidad de presentar el patrimonio sonoro en estas tres dimensiones. Resulta interesante estudiar desde esta perspectiva espacios definidos como “No-Lugares” que son espacios de tránsito como las terminales de autobuses o aeropuertos (Augé, 1993).

Lo que hicimos fue identificar espacios físicos de riqueza cultural en las zonas de Toluca y Metepec o que tuvieran relevancia simbólica (la plaza central, las iglesias, los mercados, los parques naturales). También se identificaron “los marchantes” y “merolicos” que son personas que caminan por los barrios ofreciendo productos gritando con una cierta musicalidad que les otorga carácter. La técnica de registro que se usó fue la grabación de campo (*field-recording*) usando un micrófono cardioide con filtro de aire conectado a un dispositivo móvil. Este sistema nos da un *metadata* digital sobre el registro de audio basándonos en la norma IASAT-TC 03 que define los sistemas de registro para archivos audiovisuales con fines de preservación (International Association of Sound and Audiovisual Archives, 2005).

Usamos el modelo conceptual de paisaje sonoro propuesto por Murray Schafer, donde se identifican marcas sonoras y sonidos clave (en este modelo también existen las señales sonoras, pero no son consideradas en este proyecto dado que son todas las señales de sonido que están en el primer plano del registro como el sonido del viento). Por un lado las marcas sonoras dan carácter al paisaje sonoro de la plaza o el mercado mientras que los sonidos clave son determinadas por las condiciones físicas y ambientales por ejemplo una tormenta (Schafer, World Soundscape Project. The Music of the Environment Series, 1977).

Consideramos que la catalogación de los paisajes recogidos y la construcción de un archivo para su resguardo no eran suficientes dado que la accesibilidad a ellos estaba limitada a curiosos y especialistas del sonido, antropólogos y tal vez audiólogos, ¿qué pasa con las personas que participan de las actividades que dan identidad sonora a un lugar? ¿Cómo acceden a este resguardo? ¿De qué manera el catálogo influye en la conformación de su identidad? Para nosotros un archivo sonoro debe convertirse en una herramienta que permita al individuo reconocerse, por lo tanto, se pensó en la elaboración de un mecanismo que sirva a este propósito. A partir ahí nuestro interés se centró en el diseño de un producto informacional de carácter horizontal, es decir al que cualquier persona pudiera acceder y que posibilitara la construcción de nueva información, se pensó en un sitio web que tuviera condensada la información y permitiera explorarla con esto sería posible superar la vieja idea de que las computadoras únicamente procesan datos y volver explícito el hecho de que influyen en el tejido social como se expresan en el seminal libro *Understanding Computers and cCognition: A New Foundations for Design* (Winograd & Flores, 1987).

Lo siguiente fue geo-localizar los paisajes sonoros y categorizarlos a partir de las actividades humanas en las que el paisaje sonoro acontece como las definiciones de uso de suelo, la infraestructura y las actividades sociales. La geo-localización nos permite ubicar los paisajes en un mapa esto es relevante en tanto que nos permite estudiar el paisaje sonoro topológicamente. Nos permite, por ejemplo, interrelacionar paisajes sonoros a partir de su distribución espacial ello amplía sus posibilidades de producir nueva información en un estudio urbano. Por otro lado se definieron categorías que describen desde una perspectiva urbanística las actividades humanas que delimitan un espacio social y que da origen al patrimonio sonoro de la definición del uso de suelo a las actividades que ahí se realizan, esto posibilita medir su “sociabilidad”, que se refiere a la manera en la que se organiza socialmente el espacio. De ahí que observamos paisajes sonoros que registran tradiciones, actividades económicas, actividades políticas, espacios naturales dentro de la ciudad, costumbres y acontecimientos históricos relevantes.

Dado que el catálogo es concebido como producto informacional lo planeamos dentro de un ciclo compuesto por la producción distribución y consumo de información. tal ciclo, a su vez, involucran el proceso detallado de resguardo de registros digitales propuesto por la UNESCO que consiste en la identificación, documentación, investigación, preservación, protección, promoción, transmisión, valorización y revitalización de patrimonio sonoro . Finalmente, en tanto producto informacional este puede ser descrito a partir de tres dimensiones a saber: información como producto, como recurso y como materialidad en sí misma, esta distinción es necesaria ya que lo explica como un dispositivo de comunicación entre el catálogo y un usuario. Esta distinción es necesaria pues permite analizar el catálogo semióticamente, lo que abre la posibilidad de mejorarlo o transformarlo en sus posibilidades comunicacionales y es así como el catálogo se traduce a una interfaz de acceso por internet.

La interfaz como objeto en sí mismo

La idea era construir una interfaz hipermedia susceptible de ser actualizable, re-diseñable, incluso re-distribuíble. En la primera etapa el proyecto consistió en la integración de tres plataformas de Web 2.0 *Googlemaps*, *Soundcloud* y *Tumblr*. Éstas son recursos libres por lo que el proyecto se suma a la política de Acceso Abierto. Básicamente lo que se hizo fue crear la geo-localización con *googlemaps*, al que se le añadió la dirección URL del archivo sonoro alojado en *soundcloud*, tanto el archivo *soundcloud* como el indicador en *googlemaps* se incrustaron en una publicación en *Tumblr* usando código *html* por medio de sus respectivas herramientas de incrustación, en el archivo *Tumblr* se agregó la ficha técnica, las etiquetas que catalogan el archivo y la nota etnográfica que hace referencia a las circunstancias de grabación.

La interaz como producto informacional

Usamos la plataforma *Tumblr* porque permite explorar los contenidos accediendo al archivo general de publicaciones y porque permite el filtrado de información a partir del uso de su sistema de etiquetado (*tagging*) con el cual se puede identificar la tipología conceptual y las categorías de actividades humanas, es decir el tipo de espaciamento (moral, cognitivo, estético) el tipo de actividad (ciudad de noche, ciudad de venta, ciudad de fiesta, etc.) y el tipo de paisaje sonoro. las posibilidades *hipermediales* del catálogo ofrecen al usuario la posibilidad de explorarlo libremente y filtrar las búsqueda por medio de las etiquetas.

La interfaz como recurso informacional

Los paisajes sonoros se publicaron en internet bajo la licencia *Creative Commons* que otorga al usuario la posibilidad de reusarlos creativamente toda vez que haga referencia al catálogo original. De tal manera que cualquier visitante puede descargar, copiar o reproducir los archivos sonoros y manipularlos. Para nosotros el patrimonio cultural híbrida y por tanto pensamos en las posibilidades estéticas de los archivos. Por otro lado, el catálogo nos daba la posibilidad de estudiar la urbe partiendo de los sonidos que produce y la identidad cultural que conforma. Por ejemplo que hay ciertas actividades con sonidos característicos, que ciertas zonas de la ciudad tienen niveles de ruido nocivos, que ciertas actividades mercantiles están asociadas a contaminación auditiva lo que significa un reto ergonómico para los urbanistas y arquitectos.

Audiolocus: Material estético y manipulación selectiva

La manipulación estética se refiere a la transformación de productos informacionales para generar objetos artísticos o de diseño con cualidades estéticas (Bense, 1969). Las tecnologías digitales facilitan la manipulación estética del patrimonio sonoro dado que al 'discretizar' los datos pueden ser reorganizados produciendo nuevos patrones sonoros y musicales. Con ellos se compusieron piezas musicales en las que los paisajes sonoros son remezclados con ritmos pop para dar cuenta de la riqueza cultural recogida con un estilo y técnicas actuales.

La libertad creativa resultó en un proyecto audiovisual de ejecución a "Tiempo presente". Esta es una categoría del arte digital que integra música, video y performance. Para el caso del video se hicieron registros videográficos de los lugares o de las actividades humanas donde se realizaron los registro de audio. Posteriormente se editaron clips de video para construir *loops* que fueron re-sampleados y a los que se les añadieron animaciones y cambios de color, dimensión y reproducción con la intención de dar "musicalidad" con técnicas de *Vjing*.

El proyecto audiovisual se presentó en el festival Cultural Quimera 2013 en la ciudad de Metepec bajo la hipótesis de que el proyecto produciría una revalorización de la identidad cultural local. Así, las imágenes y los sonidos que se usaron en esa ocasión resultaban familiares a los espectadores y por tanto ellos se reconocían cerrando el ciclo informacional toda vez que acontecía un proceso de re-identificación cultural colectiva. Llegamos a estas conclusión gracias a los comentarios recogidos luego de la presentación.



Figura 1 Presentación Festival Quimera 2013, Metepec, México

Horizontes

El uso creativo de los paisajes sonoros que recogimos no ha mermado. En este momento estamos trabajando con la exploración de las gráficas de audio y su representación tridimensional, partimos de la creciente actividad denominada “Estética de la Información” (Manovich, 2008) que se basa en explorar las posibilidades estéticas de la información, entendida esta última como la organización de datos que produce sentido pero centrándonos en las cualidades formales posibles con tecnologías digitales.

Por un lado estamos explorando la epistemología del geo-diseño que consiste en la problematización y solución de situaciones humanas a partir del uso de sistemas de geo-localización. El ESRI (*Environment System Research Institute*) al ser la institución más importante y pionera del geo-diseño se ha convertido en nuestro marco guía para el análisis urbano. Por otro lado estamos experimentando con narrativas interactivas a partir del diseño e implementación de dispositivos de control infrarrojo y *hardware hacking*.

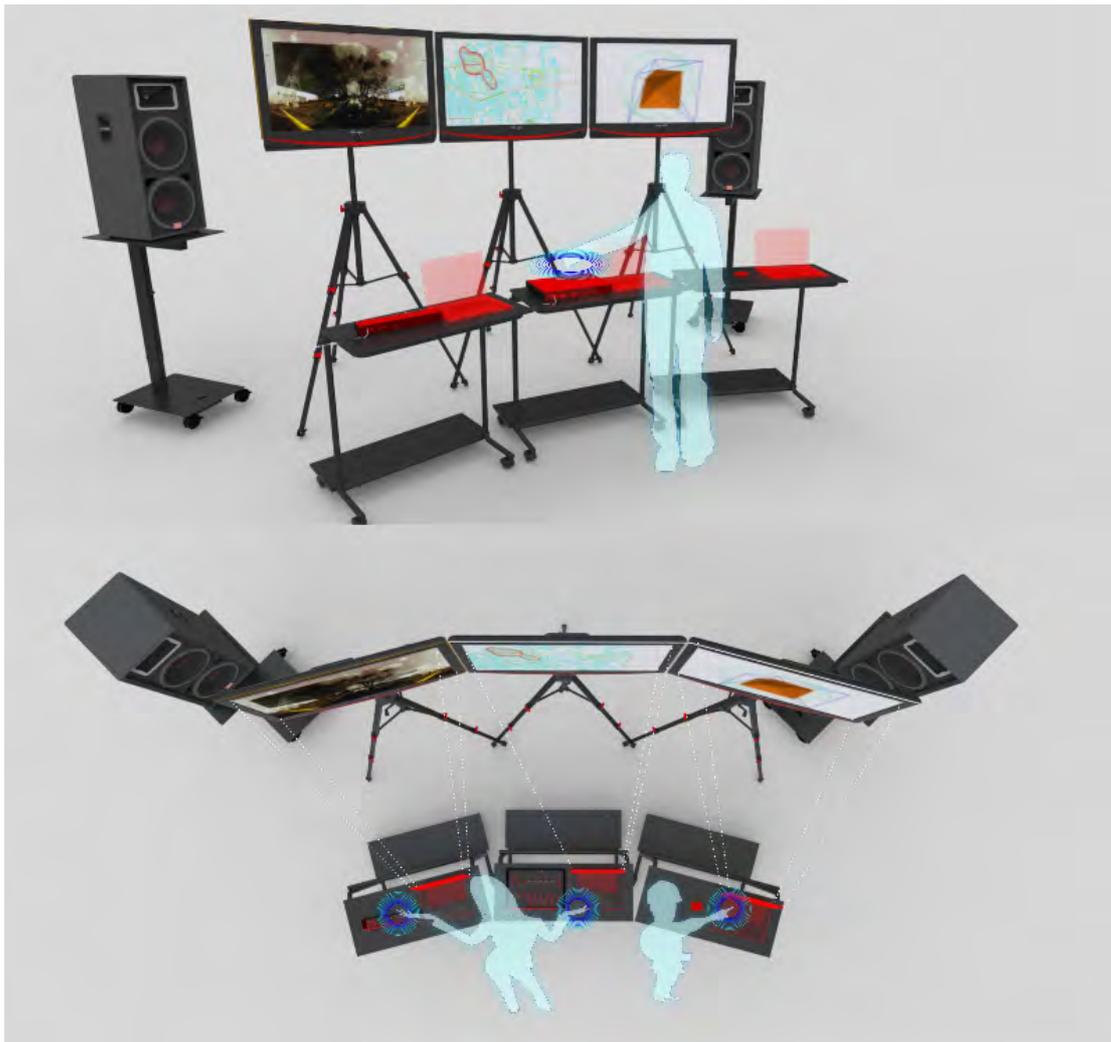


Figura 2 Modelo de instalación interactiva fase 1. (elaborada por E. Josué Tello)

El proyecto consiste en la construcción de una instalación interactiva donde los visitantes puedan manipular sonidos, videos y representaciones 3D usando las manos pero sin tocar superficies. Consideramos que la Interacción Humano-computadora permite un proceso de producción de sentido participativo en el cual el público explora los mecanismos de interacción y juega con ellos para manipular los datos a partir de una curva de aprendizaje y un interés. De esta manera se abre la posibilidad a investigaciones sobre la construcción de una narrativa espacial donde no se tocan superficies ¿Qué procesos cognitivos, estéticos y morales pueden derivar de este proyecto? Mientras que en el sitio web la producción de sentido se producía por una interacción hipermedia entre el usuario y la interfaz o, en el segundo, a partir de la experiencia unidireccional, del escenario al receptor. Creemos que este enfoque abre un campo totalmente diferente en la exploración del patrimonio sonoro y posibilita otros mecanismos de producción de sentido a partir de la interacción entre una “interfaz invisible” con un “usuario-receptor” que puede ser fructífero para la producción de conocimiento, la configuración de experiencias estéticas o de procesos de valorización de la cultura y las identidades urbanas.

FUENTES REFERENCIALES.

Augé, M. (1993). *Los «no-lugares». Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad.* Barcelona, España: Gedisa.

Bauman, Z. (2005). *Ética Postmoderna.* Ciudad de México: Siglo XXI.

Bense, M. (1969). Breve estética Abstracta. *Convivium* (30), 85-102.

Edmonson, R. (2004). *Filosofía y principios de los archivos audiovisuales.*

Floridi, L. (2010). *Information: A Very Short Introduction.* Nueva York, E.E. U.U.: Oxford University Press.

Floridi, L. (2009). Philosophical Conceptions of Information. In G. Sommaruga, & G. Sommaruga (Ed.), *Formal Theories of Information* (p. 269). Berlin, Alemania: Springer-Verlag Berlin Heidelberg.

International Association of Sound and Audiovisual Archives. (2005).

Safeguarding the Audio Heritage: Ethics, Principles and Preservation Strategy (web edition). (D. Schüller, Producer) Retrieved 05 08, 2015, from IASA International Association of Sound and Audiovisual Archives: <http://www.iasa-web.org/tc03/ethics-principles-preservation-strategy>

Manovich, L. (2008). *Introduction to Info-Aesthetics.* Retrieved 05 08, 2015, from Academia.edu: http://www.academia.edu/542793/Introduction_to_Info-Aesthetics

Schafer, M. (1977). *World Soundscape Project. The Music of the Environment Series.* A.R.C. Publications.

Schafer, M. *The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World.* Vermont: Destiny Books.

UNESCO. *Informe Mundial sobre la Cultura, diversidad cultural, conflicto y pluralismo.*

Winograd, T. (1991). Thinking machines: Can there be? Are We. In S. James, & S. Morton, *The Boundaries of Humanity: Humans, Animals, Machines* (pp. 198-223). Berkeley: University of California Press.

Winograd, T., & Flores, F. (1987). *Understanding Computers and Cognition: A New Foundation for Design.* Norwood, New Jersey: Ablex.

Audiofocus <http://audiofocus.tumblr.com/>

Audiolocus <https://soundcloud.com/audiolocus>

Rubio Fernández, Andrea.

Doctoranda Programa Historia y Artes Universidad de Granada. Departamento Didáctica de la Expresión Plástica, Musical y Corporal. Línea de Investigación: Creación Artística, Audiovisual y Reflexión Crítica.

Metodologías Artísticas de Enseñanza. Un enfoque escultórico para la educación artística.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Metodologías Artísticas de Enseñanza, escultura pedagógica, Educación Artística, Investigación Educativa basada en las Artes Visuales.

KEY WORDS

Artistic Teaching Methods, Pedagogical Sculpture, Artistic Education, Visual Art Based Educational Research.



Título visual. Andrea Rubio (2015). Metáforas visuales sobre la educación.
Fotoensayo compuesto por cuatro fotografías digitales de la autora.

RESUMEN

A través de esta serie escultórico-pedagógica realizamos, en primer lugar, una propuesta de investigación educativa basada en las artes visuales utilizando la escultura como método de investigación, como medio expresivo y como lenguaje. En segundo lugar aportamos una propuesta de enseñanza a través de metodologías artísticas desde un enfoque escultórico-pedagógico que propone las formas discursivas del arte, como forma de aprendizaje y enseñanza. Las Metodologías Artísticas de Enseñanza, que se pueden extraer de los procesos artísticos, son la base de esta propuesta. Consideramos nuestra aproximación, de alguna forma, desde un punto de vista a/r/tográfico, ya que unifica la creación, la investigación educativa y la docencia.

El nuestro es un posicionamiento crítico, artístico y pedagógico, y por tanto político, una reflexión sobre cuestiones educativas y artísticas a partir de estructuras conceptuales, pedagógicas y escultóricas que se plantean con la intención de dar lugar al desarrollo y a la creación de nuevas metáforas visuales, de nuevas reflexiones y formas metodológicas de enseñanza del arte y basadas en arte. Si pretendemos enseñar a través del arte, sin perder su esencia, y buscando generar a la vez un conocimiento activo, quizás tengamos que ajustar los procesos pedagógicos a los procesos artísticos y abrir ese medio a la experiencia educativa. Para que el aprendizaje del arte, y el aprendizaje en sí, se genere de la forma más adecuada, es necesario afrontar el conjunto del proceso de enseñanza-aprendizaje estéticamente, interpretándolo como una obra de arte, cuidando su forma, su modelo, su significación y el tipo de experiencia que genera.

Así, en éste artículo proponemos una serie de metáforas escultóricas en torno a la educación, que no son sólo creaciones artísticas, sino propuestas conceptuales que proponen una revisión de nuestra experiencia educativa y dan cuenta de ella.

ABSTRACT

Through this sculptural-pedagogical series is proposed, first of all, an approach to educational research based in the visual arts and utilizing sculpture as a research method, as an expressive medium, and as language. Secondly, a proposal of education through artistic methods is provided from a sculptural-pedagogical standpoint that highlights discursive forms of art as a means of both learning and teaching. The artistic teaching methods that can be extracted from artistic processes form the basis of this proposal. Our approximation is considered, to some degree, from an a/r/tographic point of view given that it unites creation, educational research and teaching.

Our position is one of criticism, art, teaching, and therefore politics; a consideration of educational and artistic questions through conceptual, pedagogical and sculptural structures set out with the intention of giving rise to the development and creation of new visual metaphors, new reflections and methodologies, both for the teaching of art and based in art itself. If we intend to teach through art, without losing its essence, while at the same time seeking to generate active knowledge, perhaps we have to adjust our educational and artistic processes and open this medium to educational experience. In order that the learning of art, and indeed learning in general, be produced in the most suitable way, it is necessary to face the process of teaching and learning aesthetically and as a whole, interpreting it as a work of art, taking care over its shape, its form, its meaning and the kind of experience it produces.

In this way, this article proposes a series of sculptural metaphors centred on education, which are not solely artistic creations, but rather conceptual proposals that both account for and suggest a revision of our educational experience.

CONTENIDO

1. Introducción

Con esta investigación pretendemos alcanzar principalmente dos objetivos, en primer lugar aportar cuatro propuestas didácticas que cumplan los requisitos artístico-educativos de las Metodología Artística de Enseñanza desde un planteamiento escultórico a través de la metáfora educativa. Y en segundo lugar localizar las Metodologías Artísticas de Enseñanza para su posterior desarrollo. A nivel metodológico, tratamos de desarrollar el ámbito de las Metodologías Artísticas de Investigación y la Investigación basada en las Artes Visuales a través de la Escultura por medio de acciones participativas.

El presente informe de investigación utiliza el discurso visual para dar cuenta de dicho proceso indagador. Los resultados han sido expuestos como piezas artísticas en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Granada y en éste artículo se presentan en forma de discurso visual.

2. Metodologías Artísticas de Enseñanza:

2.2 ¿Qué son las Metodologías Artísticas de Enseñanza?

Entendemos estas metodologías como aquellas basadas en las formas en que el arte utiliza las ideas, los procesos y la materia. Son las específicas de los procesos de enseñanza-aprendizaje propios y únicos del arte. Y son estas formas y procesos, concebidos como estructuras conceptuales, los que pueden traducirse en o provocar Metodologías Artísticas de Enseñanza. Hablamos no sólo de manejar la experiencia estética como parte del proceso educativo, sino también de concebir la experiencia educativa como una estructura conceptual estética.

John Dewey en su libro "El Arte como experiencia" argumenta la necesidad del componente estético dentro de cualquier experiencia para que esta sea considerada una "experiencia verdadera". La forma en que experimentamos no necesariamente nos llevará a articular esta "experiencia verdadera". Para que se produzca el "recuerdo perdurable", es necesario que el componente estético forme parte de este proceso. (Dewey, 1934) Podemos hacer una analogía entre el "recuerdo perdurable" o la "experiencia verdadera" y el aprendizaje, el cómo se produce un aprendizaje real.

"La estructura artística puede ser inmediatamente sentida y en ese sentido es estética. Lo que es más importante es que [...] ninguna actividad intelectual es un acontecimiento integral (una experiencia) a menos que esta cualidad venga a completarla. Sin ella el pensar no es concluyente. En suma, lo estético no se puede separar de modo tajante de la experiencia intelectual, ya que esta debe llevar una marca estética para ser completa"

Dewey (1934:45)

2.3 ¿Por qué M.A.E?

"Partir del arte, proponer una metodología basada en el arte, es reconocer que el medio artístico contiene fórmulas para la resolución de problemas que no pueden ser resueltos de otro modo."

Roldán, (2007: 59)

Es cierto que en el campo de la educación artística se trabaja en torno a este tipo de cuestiones. Corrientes paradigmáticas como el autoexpresionismo creativo, la enseñanza del arte como disciplina que propone la DBAE o el enfoque de la Cultura Visual manejan este tipo de asuntos estéticos, artísticos y educativos. Sin embargo, no siempre desde la misma perspectiva y con los mismos objetivos, es decir, no por el hecho de enseñar arte significa que estemos utilizando las metodologías de enseñanza basadas en el arte. Las Metodologías Artísticas de Enseñanza afrontan el conjunto del proceso educativo desde un punto de vista estético en su profundidad, no sólo entienden lo estético como una parte del proceso.

No nos referimos sólo a enseñar arte, al menos no de cualquier forma, estamos hablando de enseñar arte a través del arte, de lo visual, de lo musical, de lo poético. El lenguaje y el medio serán el mismo, también los procesos de expresión, comprensión, cognición, etc. El arte tiene unas características y cualidades específicas, propias y únicas, idóneas para trabajar a partir de él como un método de enseñanza porque a través de lo estético somos capaces de generar escenarios idóneos para el desarrollo del proceso de aprendizaje.

"Si el niño aprende a organizar su experiencia mediante el sentimiento estético, es evidente que la educación debería tener como objeto reforzar y desarrollar tal sentimiento estético." (Read, 1986: 82)

Por otra parte, si existe un método de investigación basado en el arte, en sus procesos de obtención de conocimiento y de su representación, tiene sentido pensar que exista un método de enseñanza en el que ocurra lo mismo, que también utilice lo estético y artístico como generador de conocimiento, como estrategia de aprendizaje y enseñanza.

Gracias a las Metodologías Artísticas de Investigación existe una sólida argumentación sobre los lenguajes artísticos y su adecuación para utilizarlos en la búsqueda, presentación, representación y conclusión de un determinado asunto. Los lenguajes artísticos poseen unos códigos propios y únicos equiparables a otros tipos de lenguaje.

"Arts-based research offers the layered versus de linear, the cacophonous versus de discursive, and the ambiguous versus de aphoristic." Siegesmund and Cahnmann-Taylor (2008 :232)

2.4 ¿Qué aprendizaje generan?

Sería aquel que se desarrolla dentro de la persona, se construye, se descubre a partir de unas herramientas que se adquieren también de forma autónoma y consciente. Es el aprendizaje basado en la experiencia propia, en la acción, en la motivación personal que nace de la libertad de actuación. Por tanto el enfoque didáctico del proceso de enseñanza no debe perder esta cuestión de vista.

Podemos reconocer entre estas líneas las ideas de algunos paradigmas educativos contemporáneos (constructivismo, pedagogía activa, crítica, etc) pero cabe aclarar que no elegimos estas características por mero azar o gusto. Este proceso de aprendizaje es inherente al arte. Estos procesos educativos son los propios de las Metodologías Artísticas de Enseñanza, estos y no otros, ya que no estamos creando nada que no exista, simplemente lo señalamos.

2.5 Características

- Una Metodología Artística de Enseñanza debería ser artística, activa, participativa y consciente.
- Sus procesos de enseñanza-aprendizaje utilizarán información y procesos estéticos.
- Las MAE tienen que partir o incorporar obras o procesos artísticos en su desarrollo para que el proceso educativo sea el adecuado
- Los elementos, materiales o estructuras didáctico-artísticas deberán tener una calidad estética, conceptual y formal para favorecer un adecuado proceso de aprendizaje a través del arte.
- Las acciones pedagógicas deberán ser adecuadas para integrarse en el contexto educativo concreto y favorecer que este contexto se apropie de ellas.

La forma conceptual de ese proceso educativo tendrá entonces una estética determinada y se focalizará en torno a la persona que aprende, entendiendo las diferentes estrategias educativas posibles como puntos de partida que favorezcan la educación a través de MAE y no como estructuras cerradas y conductuales.

3. Desarrollos didácticos: La metáfora educativa a través de la escultura: una propuesta escultórico- pedagógica

Dentro de las Metodologías Artísticas de Enseñanza propongo cuatro desarrollos didácticos a partir de conversaciones escultóricas con obras que creo específicamente con esta intención. Estas propuestas están diseñadas específicamente para el trabajo con docentes a excepción de El camino, que también está pensada para trabajar con todo tipo de colectivos y edades.

3.1 Propuesta escultórico-pedagógica I: Traga



Figura I Fotoensayo. Autora (2015) Traga I. Compuesto por dos fotografías digitales de la autora

¡Aprende! Tienes que aprender: memoriza, mecaniza, repite, traga. ¿Eso es aprender? Todos los hij@s de la escuela tradicional hemos vivido estas situaciones en las que aprender significa retener en la cabeza un montón de palabras tal y como dice nuestro libro de texto, hasta que llegue el momento de escupirlas en el examen que determina si eres apto o no. Palabras que no entiendes, que no conoces ni conoces la necesidad que hay de aprenderlas.



Figura II. Fotoensayo. Autora (2015) *Traga II*. Compuesto por dos fotografías digitales de la autora

Para esta propuesta contamos con el grupo escultórico que podemos ver en las figuras I y II. Proponemos a l@s participantes en la sesión que escriban en un papel dos cosas: algo que hayan aprendido así, y algo que ell@s hayan podido enseñar de esta forma. Después han de introducir dentro de la boca de las esculturas los papeles. Esto provoca a su vez, entender la escultura de la que partimos como inacabada, la creación completa finalizará cuando el proceso de aprendizaje y creación concluya.

3.2 Propuesta escultórico-pedagógica II: La esponja



Figura III. Fotoensayo. Autora (2015) *La esponja I*. Compuesto por tres fotografías digitales de la autora

¿Cómo aprende una esponja? Esa es la pregunta.

¡Los niños aprenden como esponjas! ¿Pero realmente eso qué quiere decir? ¿Qué absorben? ¿Qué ocurre si la esponja no tiene líquido?, ¿si no se encuentra en su medio para aprender? ¿Qué tipo de líquido necesita? ¿Y si queremos que absorva sólidos? ¿Piedras? ¿Y si es el continente además del contenido el que decide cómo aprende la esponja?



Figura IV. Fotoensayo. Autora (2015) *La esponja II*. Compuesto por tres fotografías digitales de la autora

Se propone a los participantes que creen su propia respuesta a esta pregunta utilizando un lenguaje artístico en vez de verbal, y en este caso, utilizando como material en esa creación la esponja.

3.3 Propuesta escultórico-pedagógica III: El espejo

Imaginemos que tenemos una mente en blanco, totalmente vacía.. y sólo puede aprender a través de sus ojos, a través de la imagen. ¿Cómo se aprende a través de la imagen? ¿Qué imágenes tenemos que mostrarle para qué aprenda? ¿Y qué puede aprender de la imagen?

Para esta pieza proponemos la escultura que podemos ver en la figura V. Sus ojos de espejo reflejan lo que ve, de tal forma que evidencia a quien la mira, lo que está viendo, o lo que le están haciendo ver.

Para comenzar la sesión proponemos el trabajo artístico en torno a estas cuestiones a l@s participantes. Est@s podrán "responder" a la escultura en forma de creación artística, en este caso, utilizando el lenguaje audiovisual.



Figura V. Fotoensayo. Autora (2015) *La esponja I*. Compuesto por dos fotografías digitales de la autora

De esta forma se provoca por una parte una reflexión autónoma y consciente entorno a lo educativo en y del arte, y por otra parte una experimentación creativa, es decir, un aprendizaje artístico.

Los audiovisuales resultantes se proyectan sobre la escultura de forma que las imágenes que pretenden enseñar son proyectadas y reflejadas a la vez.

3.4 Propuesta escultórico-pedagógica IV: El camino

Seguro que tod@s tenemos en la cabeza la famosa viñeta de Frato en la que vemos al niño incapaz de decidir.. ¿qué es eso? Si el papel de la educación es formar seres libres, autónomos y críticos, no diremos nada nuevo al señalar lo incoherente de la obligada obediencia en la escuela tradicional. Ese tipo de caminos pautados no dejan espacio a l@s niñ@s para su desarrollo autónomo.

En esta sesión partimos de la escultura " el camino" que podemos ver en las figuras VI y VII. Vemos unos pies avanzando sobre un camino que se pierde en un muro. L@s participantes en la sesión se encuentran con esa instalación y el material necesario para crear decenas de nuevos caminos, de innumerables formas. Al principio siempre hay un momento de miedo escénico.. ¿Qué hacer? Pero la pregunta "¿hacia donde quieres caminar?" siempre anima a empezar el camino y hacer el nuestro propio al andar, como nos mostró Esther Ferrer en su famosa performance. ¿Qué forma tendrá tu camino?, ¿y qué color? ¿Qué textura?



Figura VI. Cita visual literal. Frato, 1970.

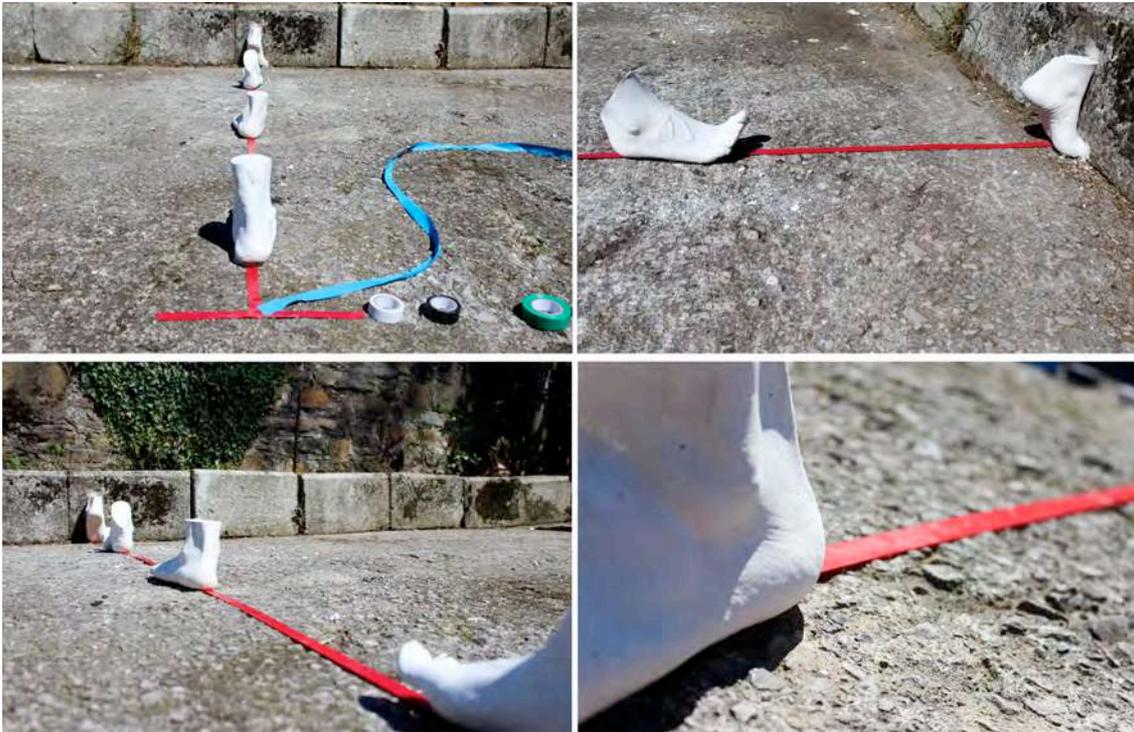


Figura VI Fotoensayo. Autora (2015) *El caminol*. Compuesto por cuatro fotografías digitales de la autora



Figura VII. Fotoensayo. Autora (2015) *El camino II* Compuesto por tres fotografías digitales de la autora

4. Conclusiones

Las conclusiones de este trabajo se presentan en forma de discurso visual en el presente informe. Son las propias esculturas, las propias creaciones ligadas a sus procesos, los que han ido surgiendo de la interacción a través de la expresión artística, los aprendizajes generados a partir de la experiencia estética.

Vemos que al entender el conjunto del proceso de aprendizaje como una obra de arte, como una experiencia estética, se genera necesariamente un aprendizaje activo y despierto. De estas estructuras conceptuales, educativas y artísticas se pueden extraer nuevas posibilidades y propuestas.

FUENTES REFERENCIALES

AGIRRE, IMANOL (2005) Teorías y prácticas en educación artística. Navarra. Octaedro-eub.

Beljon , JJ. (1993) La gramática del arte. Ediciones Celeste.

DEWEY, J (1934) El Arte como experiencia. Barcelona. Paidós estética.

EISNER, ELLIOT (1972)Educar la visión artística. Barcelona. Paidós Educador.

EISNER, ELLIOT. (2002) El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia. Barcelona. Paidós Arte y Educación.

MARIN-VIADEL, Ricardo y Roldán, Joaquín. (2012) Metodologías Artísticas de Investigación en Educación. Málaga. Aljibe.

READ, HERBERT. (1986) Educación por el Arte. Barcelona. Paidós educador.

Roldán , Joaquín (2007) Diálogos de imágenes. Facultad de Ciencias de la Educación Granada.

Sagasti Alegria, Ione.

Profesora en la Universidad del País Vasco UPV/EHU, Departamento de la Expresión Musical, Plástica y Corporal.

La mirada en el reality. El caso de Blachman¹ como arma radical.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Visualidad, representación, mirada, *reality*, pedagogía.

KEY WORDS

Visuality, depiction, gaze, reality show, pedagogy

RESUMEN

El *reality show* o telerrealidad se caracteriza por situarse entre la vida y la ficción, entre los medios visuales y las miradas inmediatas. Confeccionado sobre la idea del Gran Hermano, la mirada es el eje sobre el que se articula una compleja trama de actos de ver y modos de visualidad que convierten a estos programas en una excelente ilustración de la sociedad hipermoderna de la gran visibilidad. Una sociedad en la que la moderna ilusión de lo real generada por las tecnologías de la imagen se ha sustituido por la construcción de lo real a través de las mismas, y donde mirar y ser mirado es la forma de ser y estar en el mundo.

En la presente comunicación tomo el programa televisivo danés Blachman como animal de disección para detenerme en los recorridos de las múltiples y complejas miradas que se generan entre los espectadores, en plató y en casa. En él, el ideólogo y protagonista del programa - y cuyo apellido da nombre al programa-, dialoga sentado con un invitado varón sobre el cuerpo de una mujer desnuda. En una puesta en escena de atmósfera densa llena de ojos, objetivos y pantallas, las miradas cambian las miradas, se boicotea la espectadoriedad pasiva y se nos obliga a tomar conciencia de la localización de nuestra mirada. A través del análisis de este acto de exponerse, retratarse e identificarse, se pretende reflexionar sobre la relevancia que puede adquirir el *reality* como instrumento pedagógico, como arma radical (Mulvey).

ABSTRACT

The reality show is characterized for been between life and fiction, between visual media and immediate glances. Drafted over the idea of the Big Brother, the gaze is the axis on which a complex correlation of acts of looking and ways of visuality articulates and makes these type of programs an excellent illustration of the hypermodern society of great visibility. A society in which the modern illusion of the real created by technologies of the image has been substituted by the construction of the real through them, and where looking and being looked is the way of being in the world.

In the present communication I take the Danish television program Blachman as dissection animal so I can pause at the trajectories of the multiple and complex gazes generated among observers, in the studio and at home. Therein, the leading

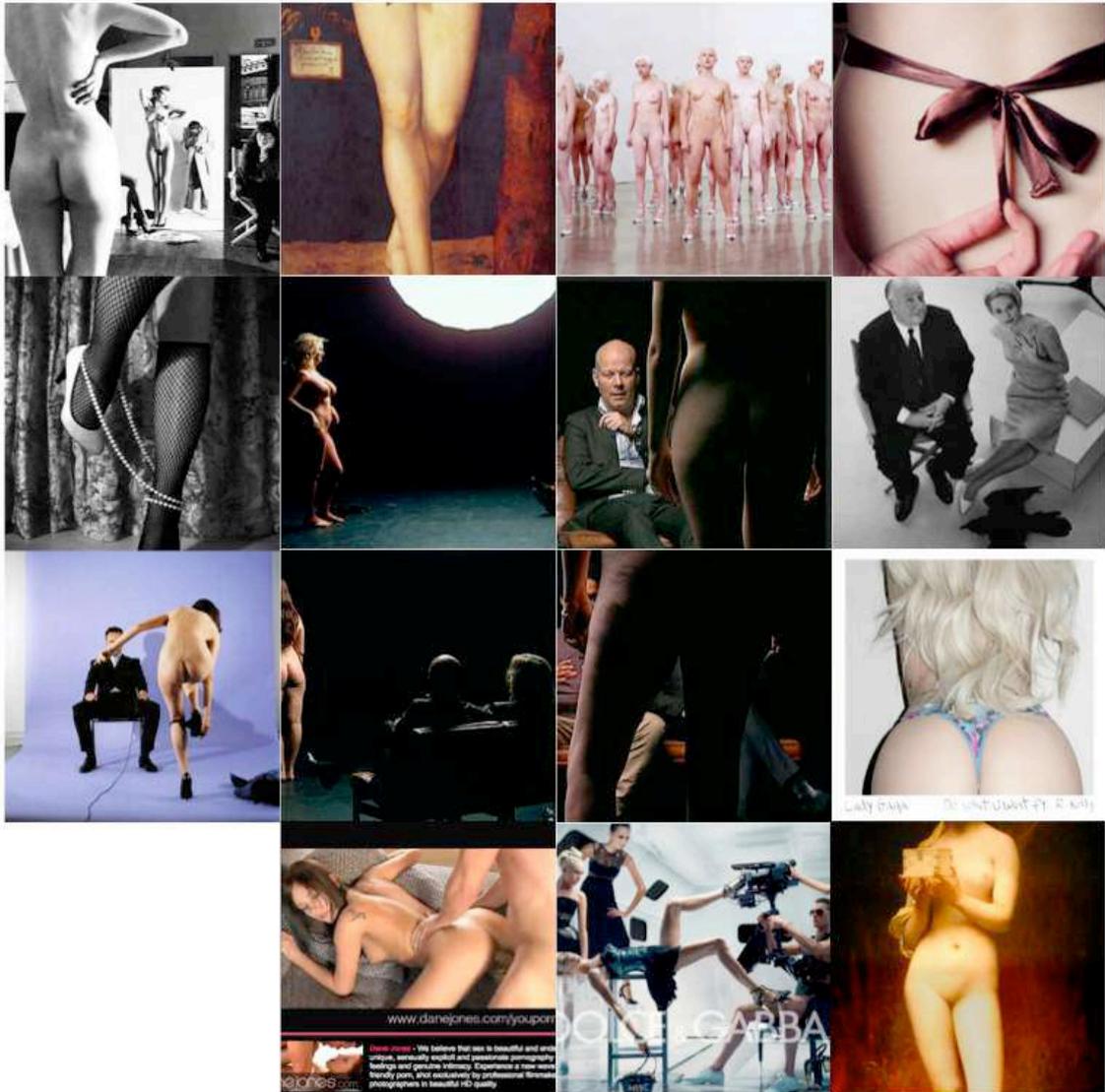
¹ Blachman es un programa televisivo de la cadena nacional pública danesa DR2, emitido en su primera temporada en diferido y en seis capítulos durante seis semanas consecutivas entre abril y mayo de 2013. Toma el nombre de su ideólogo, creador y protagonista Thomas Blachman, reconocido músico de jazz y popular miembro del jurado del concurso de talentos X Factor.

<http://www.youtube.com/watch?v=q71Elbru8Y>

<http://www.youtube.com/watch?v=k6lqCSNEPjk&feature=share&list=TLixSzTeTt8CR3fGqXqFAif7TUVyH4SSo8>

actor and ideologist of the program – and whose last name names the program-, talks with a male guest about the naked body of a woman. In a dense atmosphered scence full of eyes, lenses and screens, gazes change gazes, passive observership is boycotted and we are forced to raise awareness upon the positioning of our own gaze. Throughout the analysis of this act of exposure, depiction and identification of oneself, is intended to reflect about the relevance the reality show may acquire as a pedagogical tool, as a radical weapon (Mulvey).

CONTENIDO



Una mujer en bata negra entra sigilosamente en un oscuro plató, se sitúa bajo la luz del gran foco central y deja caer la bata quedando desnuda frente a dos hombres vestidos y ataviados con chaquetas, fulares o sombreros que se encuentran sentados en un estrecho sofá doble de cuero color café. Calificado como *Talk Show* por algunos, el reality show presenta como protagonistas el cuerpo de la mujer y la palabra del hombre. Tomas Blachman², el anfitrión, y sus invitados, hombres populares del país, hablan sobre las particularidades del cuerpo de la mujer, su belleza en teoría, y sobre su rol como hombres ante él. Pero la verdadera protagonista es la mirada, sus direcciones, cruces y solapamientos, sus tecnologías y posiciones.

² Emplearé la cursiva para referirme al show y tipografía normal para su creador.

LA PRIMERA MUJER

"Aumentaré tus dolores cuando tengas hijos, y con dolor los darás a luz. Pero tu deseo te llevará a tu marido, y él tendrá autoridad sobre ti." Génesis 3:16

Desnuda, de pie, con las piernas juntas, una ligeramente flexionada, los brazos caídos a los lados y la melena suelta. Su pálida piel emerge ante un gran foco de blanca luz mientras desaparece el espacio en la negritud del fondo.

Me parece que asisto a la representación posmoderna de un gran mito, el de la llegada de la primera mujer, cómo (y como) vino al mundo: desnuda, muda, en presencia del Hombre y de Dios y en claroscuro, tal como la vio Durero y consecuentemente yo. Y ella es observada por el hombre. Y ella observa cómo le observa el hombre. Y una cámara (el Dios Gran Hermano) observa a la mujer y a los hombres observándose. Y miles de telespectadores observan la observación. Y yo observo cómo todos observan. Y me observo observando.

Me observo imbuida en una espiral de historias míticas que se proyectan hacia mi. El mito para Roland Barthes "tiene un carácter imperativo, de interpelación: salido de un concepto histórico, surgido directamente de la contingencia" (en éste caso una profesora de pedagogía de las artes y la cultura visual lee una noticia sobre el show televisivo *Blachman*), y nos busca, se vuelve hacia nosotros con su fuerza intencional y ambigüedad expansiva (Barthes 1999:117).

Sobre todo resuena en mi el relato judeocristiano de los orígenes de la humanidad, del mito primigenio de Adán y Eva, donde los sujetos fueron creados y situados en sus roles. Y me devuelve la cualidad histórica perdida en los relatos que integran los géneros.

Como todo mito, éste se haya preso de la palabra mítica, del habla o significación (Barthes 1999:108), pero en ésta ocasión La Palabra es mayúscula, es de Dios. Así, durante siglos, autores de todas las disciplinas han representado el mito para su pervivencia, su culto, su interpretación, generando imágenes y textos, *lexis* (Barthes 1999:109), que pretendían en su significar, reiterar un mismo mensaje. Para ello, se acompañaban de recursos simbólicos y estilísticos (esquemas, estereotipos), y de textos complementarios (títulos, pasajes del antiguo testamento, etc.) que reforzaban y retroalimentaban el significado unívoco, condenando al cuerpo de la Mujer a convertirse en signo petrificado de pecado, vergüenza y decadencia, además de objeto de deseo y sumisión del Hombre.

En *Blachman* las palabras de los hombres³ cierran un claustrofóbico círculo significante, refuerzan (inventan) un significado que se retroalimenta con la imagen y acotan la connotación polisémica, funcionando como un "anclaje" según Barthes. No son médicos hablando de la curvatura de la columna, científicos hablando de la correlación entre tono de piel y cabello, poetas generando metáforas con las curvas o artistas ejecutando una performance en torno a la vulnerabilidad del cuerpo femenino (aunque su creador aluda a la poética y la libertad de expresión), sino que son hombres hablando no a la mujer (ella debe estar callada y no se le pregunta nada), sino al cuerpo de la mujer que desea ser nombrado y valorado: "El cuerpo femenino está sediento de palabras. Las palabras de un hombre" afirma Blachman al inicio del show. Es el *trompel oil* que Mulvey detecta en el cuerpo de Pandora.

The story of Pandora's creation, and the story of the purpose behind her creation, also install her as a mythic origin of the surface/secret and interior/exterior topography. She is artificial, made up, cosmetic. As a manufactured object, Pandora evokes the double meaning of the word fabrication. She is made, not born, and she is also a lie, a deception. There is a dislocation between her appearance and her meaning. She is a Trojan horse, a lure and a trap, a *trompe-l'oeil*. Her appearance dissembles. (Mulvey 1996:55)

Pandora, como Eva, fue fabricada para unos fines del Hombre. Es superficial, programada, hueca. La primera mujer llegó y curiosa miraría alrededor. El primer hombre la encontraría y la observaría; fue hecha para ser observada, *to-be-looked-at-ness* (Mulvey 1975). Luego ella trajo el pecado y la desgracia y fue condenada a someterse a él.

EL MISIONERO

"The female body is thirsting for words. A man's words. So I approach you with the noble ambition of re-positivising the woman's view of the man's view of the woman."

"Remember, I am giving you something that you have never seen before. Don't bite the hand that feeds you."

Tomas Blachman

³ "How's that pussy working out for you?", "Very animated nipples" o "I've always been an ass man", son frases que hacen eco en Internet, pero según su creador y protagonista lo que se pretende discutir es "la estética del cuerpo femenino sin dejar que la conversación se torne pornográfica o políticamente correcta" hablando de sus gustos en relación al culo, los tobillos o los pezones.

Tomas Blachman se embarca en la noble misión de “re-positivar la mirada de la mujer sobre la mirada del hombre sobre la mujer”. ¿A qué se refiere y cómo lo pretende?. El análisis del campo en el que se enmarca el producto nos puede ayudar en la aproximación a las posiciones de las miradas. Sabemos del contexto cultural donde se gesta (más adelante hablaré del humor danés), del medio en que se inscribe (la televisión e internet), de las tecnologías que la generan (de la visión y otras), y de los sujetos que participan (mirando básicamente).

Durante seis semanas el show estuvo generando un *flow* en términos de Raymond Williams, una continuidad, un seguimiento y una espectacularidad característica de los programas televisivos (Sturken, y Cartwright 2001:230), que al sumar emisiones determinaron su éxito, aún haber provocado incendios de enojo en algunos medios y redes. Blachman cree estar dando al público lo que desea, lo que nunca ha visto: “La ingratitud es lo único que puede desgastar a los pocos genios que residen en éste país. Recordad, os estoy dando algo que nunca habéis visto antes. No mordáis la mano que os alimenta”. ¿Pero a quién se lo da? ¿Cuál es el público objetivo?. Por sus afirmaciones, el show parece estar diseñado para ser consumido por mujeres. Esto ha resultado paradójico sobre todo fuera de las fronteras danesas; ¿Cómo pueden querer las mujeres ver a otras mujeres desnudas y mudas sometidas al escrutinio de hombres después de años de lucha por la liberación del patriarcado y por la igualdad?.

Blachman se diseñó para ser emitido en televisión pero su vida se ha prolongado y ampliado en Internet, llegando a otros públicos. Allí, en otras culturas, es donde ha generado más alarma social por denigrar a la mujer, pero según parece muchas danesas respaldan el programa justificando el uso del complejo humor danés⁴. Mientras informativos extranjeros hacen un análisis cutre y superficial, en blogs y foros se defiende el meta- o inter-sarcasmo en cascada⁵ que caracteriza al pueblo danés.

Es posible que no comprenda el sarcasmo implícito en *Blachman*, o los deseos de las mujeres danesas, pero intentaré ver su potencial mitificador o subversivo más allá de su contexto original. Para ello me basaré en reconocidos textos sobre teoría psicoanalítica, fílmica y de género, consciente de que como James Elkins advierte pueden suponer un problema “que está en el horizonte de cualquier aplicación de la mirada”, ya que “cada uno de los textos primarios para el estudio de la mirada son occidentales y virtualmente todos son Americanos, Franceses o franceses y canadienses”, y posteriores a la década de 1970 (Elkins 2002:8).

LA MUJER DESPOJADA

Blachman escenifica distintos *actos de ver* y conjuga de manera notable distintos *modos de hacer* relacionados con la visualidad: “ver y ser (o no) visto, mirar y ser mirado, producir imágenes y diseminarlas, o el contemplar y percibir..., y la articulación de relaciones de poder, dominación, privilegio, sometimiento, control... que todo ello conlleva” (Brea 2005:9). Esta densidad del ver y el exceso de connotación controvertida e ideología en un programa televisivo resalta la necesidad de desvelar a través de los Estudios Visuales el entramado de operaciones e intereses que conlleva y contemplar sus fuerzas performativas.

En el show televisivo, incluso en el *infortainment*, estamos acostumbrados a que la imagen codificada de la mujer sexy esté presente como complemento para ser exhibido. Jóvenes atractivas exageradamente maquilladas y vistiendo poca ropa ajustada acompañan a hombres que pese al calor de los focos llevan la reglamentaria americana. Frente al varón (Del lat. *varo*, -*ōnis*, fuerte, esforzado: hombre de respeto, autoridad) trajeado, la mujer se presenta como un ser que desea ser mirado y deseado. Pero en *Blachman* lo que nos violenta es que la mujer ha sido despojada de sus complementos, más que del habla y de su ropa.

El cuerpo que ha sido usado para proporcionar y proporcionarse placer visual (a través del cine, la publicidad, la pintura, los videoclips, la moda, el maquillaje, el cómic o el coqueteo) - ya que como Mulvey afirma como “sujeto alienado desgarrado de su memoria imaginaria... alcanzó una brizna de satisfacción: a través de su belleza formal y de su particular forma de jugar con las obsesiones formativas” (Mulvey 1975)-, se presenta aquí como un objeto artificial pero sin artificio, que se escruta sin su habitual maquillaje formal, sin erotismo, sin deseo.

Arrebatados los gestos, complementos o diégesis que la arropen, ya no hace falta un relato que de cuenta del proceso de conquista y domesticación de su sexualidad salvaje como sucede en la ficción del cine y la publicidad, el porno o el videoclip, el hombre directamente domina y usa el cuerpo femenino para reconocerse sin prolegómenos como el macho alfa o como el ego ideal, en términos lacanianos, que anhela. Los mitos, discursos o *patterns* están tan instalados en nuestra cultura que fácilmente naturalizamos la exposición pública máxima (primetime televisivo) de un presunto acto sádico. La dimensión erótica y voyeurística de la mirada masculina se torna sádica al desplegar una descarada devaluación y dominio tal como lo describe Mulvey cuando el “placer reside en el hecho de probar la culpa (inmediatamente asociada a la castración), en la afirmación de control y en el subyugar a la persona a través del castigo o del perdón” (Mulvey 1975).

⁴ Un conocido ejemplo del complejo sarcasmo danés lo encontramos en Lars Von Trier confesando en Cannes su empatía hacia Hitler. <http://youtu.be/QpUqpLh0iRw>

⁵ 17 minutos de explicaciones y justificaciones sobre el sarcasmo en *Blachman* en el videoblog de TheAnMish. <http://www.youtube.com/watch?v=otmwBOWdJQg>

¿Es Thomas Blachman un renovado Marqués de Sade? Artista y poeta que ataca el puritanismo con la noble misión de transformar la mirada de las mujeres, haciéndoles ver cómo ellos las ven, esto es, ¿cómo en el porno, cómo en el antiguo o el nuevo testamento...?. Atestigua en la cabecera del show “Verás, yo sufro de excesivo porno por un lado y puritanismo políticamente correcto por el otro. ¿Pero qué hay de la poesía?¿A dónde se fue?”.

Para un asiduo consumidor de pornografía (huelga decir que está confeccionada para el hombre) –como T. Blachman se reconoce–, dónde se omiten los gemidos o palabras del hombre (además de su cuerpo fuera del plano, para que el consumidor no se “lo encuentre”) y se exageran los de la mujer, puede tener sentido acallar a la mujer en el plató para que la mujer telespectadora no se identifique con su semejante. La mujer desnuda no debería ser la subrogada de la telespectadora, sino el/la cámara que se oculta agachado/a tras sus nalgas y en la penumbra de un lateral del plató. ** Esta posición de la mirada sería la del voyeur que encuentra placer en figonear sin ser visto. Así las telespectadoras danesas podrían satisfacer su impulso escotofílico de doble sentido en términos freudianos, de desear ver y ser visto, sin ser vista. Acompaña el tratamiento del sonido: seco, cerrado, cercano, dejando que se oigan las respiraciones, los roces y movimientos de los cuerpos de los hombres, los numerosos silencios acolchados, sin recoger el más mínimo sonido ambiental, ni siquiera el caminar descalzo de la mujer. Ella es imagen, plana, la pantalla final (Mulvey 1996:56).

Pero en la convergencia de mi falta de ironía y mi interés por los Estudios Visuales, no puedo evitar situarme en la intersección dialéctica de miradas y mirar y ser mirada a través del voyeur, del hombre, de los telespectadore/as que imagino, y del cuerpo.

Blachman tiene razón, mirando a la mujer cambia la mirada de la mujer. El problema reside en que las intenciones y las consecuencias pueden quedar ocultas, inconscientes para todas las partes. Aunque muchas telespectadoras buscan sentirse reforzadas, difícilmente pueden verse empoderadas o arropadas en algún sentido, ya que quedan atrapadas en la mirada dominante y opresiva proyectada del hombre *Blachman*. No hay ningún indicio del aura o presencia magnética que algunas pueden ver en las modelos de Vanessa Beecroft como *tableaux vivants* imponentes en sus pedestales de tacón aguja. Tampoco se acercan a la fantasía que las modelos de Helmut Newton, Dolce & Gabbana, Hitchcock o la MTV exhalan enmarcadas en el sofisticado estilismo del maquillaje, encuadre, composición y luz. Incluso son ajenas al ritual del strip-tease que disemina Barthes, donde los accesorios y el baile, hecho de gestos rituales, actúan como cosmético y ocultan la desnudez, vistiéndolas permanentemente y “conjurando el miedo a la inmovilidad”, refugiándose en la certidumbre de su técnica. “El strip-tease en su conjunto se ofrece dentro de la misma naturaleza que posee la vestimenta del principio (...) el desnudo sigue igualmente irreal, pulido y cerrado como un objeto bello que se desliza, al margen del deterioro humano por su misma extravagancia.” (Barthes 1999: 82-84). Pero a las mujeres en *Blachman* se les enmarca en un ambiente que alude a prostíbulo, a show-room clandestino, donde los hombres parecen llegar de la calle (llevan sus complementos como el bastón, el foulard o el sombrero encima) como dos amigos que van de putas, y ellas en cambio, con su bata en el suelo, son despropiadas de sus gestos, no pueden ni ser putas.

Mientras, el sujeto poseedor de la mirada totalizadora y descarnada, sigue utilizando sus ojos “para significar una perversa capacidad, refinada hasta la perfección en la historia de la ciencia –relacionada con el militarismo, el capitalismo, el colonialismo y la supremacía masculina- para distanciar el sujeto conocedor que se está por conocer de todos y de todo en interés del poder sin trabas” (Haraway 1995:324).

LA PEDAGOGÍA

“La única manera de encontrar una visión más amplia es estar en algún sitio en particular”

Donna Haraway

Éste profundo saber sobre el deseo del cuerpo femenino, fruto de la experiencia del macho alfa, viene abalado por un determinismo biológico edificado en la pareja de opuestos del género y en la dicotomía heterosexual de pasivo/activo.

Kaja Silverman (1992) sugiere que ésta oposición binaria de lo masculino y lo femenino es la más elemental dentro de la “ficción dominante” que integra la realidad para una sociedad dada, y que todos los demás elementos de la ficción se articulan en relación a ésta diferencia sexual. Silverman relaciona la “ficción dominante” con el *status* ideológico que estructuraría la pantalla lacaniana. Según su interpretación, la pantalla es “la imagen o repertorio de imágenes generadas culturalmente, a través de las cuales los sujetos no sólo se constituyen sino que se diferencian en relación a su clase, raza, sexualidad, edad y nacionalidad”. La pantalla, situada entre el sujeto y la mirada, comprende “las representaciones culturalmente dominantes, tanto la imagen de la identidades normativas como los límites visuales de la alteridad” (Silverman en Ö. Firat 2005). La pantalla por lo tanto, como la visión, es siempre “una cuestión del “poder de ver”, y quizás, de la violencia implícita en nuestras prácticas visualizadoras” (Haraway 1995:330).

Como señala Braidotti (2006) una de las responsabilidades históricas del feminismo ha consistido en un reconocimiento de que imponer a las personas representaciones de sí mismas es opresivo (en Trafí-Prats 2013), así Haraway nos advirtió de que “el sistema sensorial ha sido utilizado para significar un salto fuera del cuerpo marcado hacia una mirada conquistadora desde ninguna parte”, y

que “ésta es la mirada que míticamente inscribe todos los cuerpos marcados, que fabrica la categoría no marcada que reclama el poder de ver y no ser vista, de representar y de evitar la representación”(Haraway 1995: 324), y como contrapunto insiste en la naturaleza encarnada y situada de la mirada como posición privilegiada para la transformación y apreciación más lúcida y creativa de la realidad, algo “inimaginable desde el lugar ventajoso del ojo ciclópeo y autosatisfecho del sujeto dominante” (: 331).

No sé el nivel de éxito o fracaso que habrá tenido el show a ojos de sus creadores, puede que su objetivo fuera satisfacer a las mujeres y/o hombres, o crear escándalo y polémica, o ambos (tal vez una próxima temporada lo confirme), pero si fuera éste último caso, la buscada discordancia habría triunfado. *Blachman* en su espectáculo -tan elemental, crudo y desnudo, como complejo, retórico y excesivo-, redunda en significancia. Por ello, sobre todo al salir de sus fronteras a través de Internet, perdido el sarcasmo, se abre a la polisemia. Buscado o no, éste (presunto) fracaso de la representación podría funcionar como arma pedagógica según Elizabeth Ellsworth (2005). La *direccionalidad* o interpelación hacia un público objetivo queda en suspenso ya que las expectativas de recepción imaginadas no se cumplen (presuntamente). “El espectador empírico nunca responde (del todo o en absoluto) al espectador imaginario (...) y es en ésta diferencialidad radical donde yace el potencial para una pedagogía paradójica y abierta a los desplazamientos posicionales” (Sánchez de Serdio, 2004).

¿Podría ser *Blachman* un arma radical?. En su vulneración de la erótica de la mujer y consecuente destrucción del placer escotofílico, ¿se convierte éste espectáculo, como afirma Mulvey (1975), en un arma radical?. Este encuentro en la pantalla (lacaniana) de la mirada femenina con su yo como otra (o de la otra como yo) despojada de sus estrategias identitarias, ¿no resulta una oportunidad para “jugar con la pantalla” e introducir en ella diferencias culturales? (Ö. Firat 2005). Consciente o inconscientemente *Blachman* renegocia con las miradas de los sujetos implicados y nos fuerza a tomar conciencia de las localizaciones de nuestras miradas ante las miradas de los otros tal como hace Jemima Stehli en *Strip no. 7 o A shot in the Head* al interpelar la mirada descontextualizada del hombre y del espectador cuando ella se desnuda.

Este tipo de prácticas y producciones boicotean la espectadoriedad pasiva y la naturalización de las miradas, y nos sirven para desarrollar una pedagogía “centrada en la construcción de una comunidad cívica de visión y que promueva el encuentro afectivo (no negativo) entre subjetividades diferencialmente localizadas en relaciones de poder” (Braidotti en Trafí-Prats 2013).

Desde el dominio específico de investigación de la cultura visual en su sentido más amplio, Mitchell nos propone el ejercicio de “mostrar la mirada” que consiste igualmente en desnaturalizar y despertar la capacidad de extrañamiento, pero no sólo en las disciplinas contenidas en las artes y medios visuales, sino también en lo que denomina la “visualidad vernácula” o “mirada cotidiana”, que son las experiencias y formas visuales no-mediadas o “inmediatas”; “aquellas cosas extrañas que hacemos mientras miramos, contemplamos, mostramos y presumimos –o, por el contrario, mientras nos ocultamos, disimulamos o rehusamos mirar” (Mitchell 2003:39). *Blachman* se encuentra entre el reality y la ficción, entre los medios visuales y las miradas inmediatas, y en ese espacio, donde todo se aglutina, es precisamente donde reside su fuerza.

FUENTES REFERENCIALES

Barthes, Roland. *El mito hoy*. Mitologías. Madrid: Siglo XXI, 1999. (1ª ed. 1957) pp. 108-125.

----- *Strip-tease*. Mitologías. Madrid: Siglo XXI, 1999. (1ª ed. 1957) pp. 90-92.

Brea, J. L. *Los Estudios Visuales: por una epistemología política de la visualidad*. Estudios Visuales: La epistemología de la visualidad en la era de la globalización. Madrid: Akal Estudios Visuales, 2005. pp. 5-14.

Elkins, James. *El final de la Teoría de la mirada*. Debats 79 - QUADERN. 2002/04.
<http://www.alfonselmagnanim.com/debats/79/quadern02.htm>

Firat, Begüm Ö. *Mujeres con peluca: sobre la visualidad y la identidad*. Estudios Visuales: La epistemología de la visualidad en la era de la globalización. Madrid: Akal Estudios Visuales, 2005. pp. 187-196.

Haraway, Donna. *Conocimientos situados: la cuestión científica en el feminismo y el privilegio de la perspectiva parcial*. Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza. Madrid: Cátedra, Universitat de València e Instituto de la Mujer, 1995 (1ª ed. 1991) pp. 251-311.

Lacan, J. *El Seminario 11: Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*. Barcelona: Paidós Iberica 1987.

Mitchell, W. J.T. *Mostrando el ver: una crítica de la cultura visual*. Revista Estudios Visuales nº 1, 2003. pp. 17-40.

Mulvey, L. *Placer visual y cine narrativo*. Centro de semiótica y teoría del espectáculo, Universidad de Valencia y Asociación Vasca de Semiótica. 1988. (Originalmente publicado en Screen 16, 1975).

----- (1996) *Fetishism and Curiosity*. Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press: BFI Publishing.
http://www.academia.edu/934953/Laura_Mulvey_-_Fetishism_and_Curiosity

Sánchez de Serdio, A., en prensa. *Miradas Cruzadas: visualidad / representación / pedagogía / política*. En Dissensus. Barcelona: UPC.

Sturken, M. y Cartwright, L. *Practices of looking. An introduction to visual culture*. Oxford: Oxford University Press, 2001.

Trafí-Prats, L. *Pedagogías de lo expuesto y lo visual: figuraciones implicadas para 4 imágenes de sexo callejero*. Martins, R. y Tourinho, I. (Orgs.) *Processos e Práticas de Pesquisa em Cultura Visual e Educa* ão. Santa Maria (RS): Editora da Universidade Federal de Santa Maria, 2013.

Sánchez Rubio, Dionisio.

Doctorando en “Arte: Producción e Investigación”, Universidad Politécnica de Valencia, Facultad de Bellas Artes San Carlos. Centro de Investigación Arte y Entorno.

Interferencias e hibridaciones: prácticas especulativas en el ámbito del diseño gráfico.

TIPO DE TRABAJO:

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Diseño Gráfico; Diseño Especulativo; Diseño Crítico; Metahaven.

KEY WORDS

Graphic Design; Speculative Design; Design Criticism; Metahaven.

RESUMEN

El diseño especulativo se puede utilizar para promover cambios que aún no se han dado o imaginar posibles escenarios que podrían darse desde una perspectiva crítica. En otros campos como la arquitectura la especulación y las propuestas de ficción son aceptadas ya que se les reconoce su capacidad reflexiva sobre futuras condiciones sociales o políticas. En el ámbito del diseño gráfico, este tipo de planteamientos se ven como una devaluación de la profesión ya que no responden a una cuota de mercado determinada, y por lo tanto, no se les reconoce una función pragmática, realista o útil. Metahaven es uno de los estudios de diseño gráfico que más han investigado en ese campo, desarrollando proyectos de investigación crítica y práctica especulativa que cuestionan el status quo profesional y cuyo objetivo es crear un debate sobre determinados temas políticos y sociales. Las prácticas especulativas nos aportan un modelo crítico que debe ser objeto de estudio en el ámbito académico por su capacidad para dar respuesta a las problemáticas sociales contemporáneas.

ABSTRACT

Speculative design can be used to promote changes that have not yet taken place or imagine possible scenarios which could materialize from a critical perspective. In other fields, such as architecture, speculation and fictional proposals are accepted given that their capacity to reflect on future social or political conditions is recognized. In the field of graphic design, this type of approach is seen as a devaluation of the profession since it doesn't respond to a particular market sector, and therefore, is not recognized as being pragmatic, realistic or useful. Metahaven is one of the graphic design studios which has conducted the most research in this field, developing projects concerning critical research and speculative practice which question the professional status quo with an aim to creating a debate on certain political and social matters. Speculative practices provide a critical model which ought to be study material in academic circles given its capacity to respond to contemporary social problems.

Índice.

1. Introducción: Ficción y especulación en el diseño.
2. Un lugar menos confortable: Metahaven.
3. La exploración como herramienta de desarrollo.

1. Introducción: Ficción y especulación en el diseño.

El diseño especulativo o de ficción puede ser entendido de múltiples formas, por una parte podemos especular sobre algo que todavía no se ha realizado o sobre algo que se puede mejorar; especulamos en un sentido utópico o distópico, es decir, la especulación en el diseño y el diseño de ficción se pueden utilizar para promover cambios que aún no se han dado, o imaginar posibles escenarios que podrían darse desde una perspectiva crítica.

La ficción tiene que ver con la invención, como una forma para imaginar posibles futuros; la especulación en cambio tiene diferentes significados dependiendo del contexto en el que el término se use (el financiero puede ser uno de ellos). Especular, a su vez, tiene que ver con examinar, mirar, reflexionar y hacer suposiciones. La ficción y la especulación en el diseño se pueden utilizar con el fin de propiciar un cambio para mejorar el mundo¹.

El diseño especulativo tiene que ver con cierto idealismo promovido desde la profesión cuyo fin es ofrecer soluciones innovadoras a los clientes; estas propuestas en muchas ocasiones son rechazadas ya que se ven condicionadas por el contexto — cultural, social — y que, finalmente, no son aceptadas por el cliente. Esta implicación por parte del diseñador y su capacidad de generar propuestas innovadoras rara vez es recompensada por el cliente, de hecho, se asume con cierta normalidad que el diseñador debe presentar diferentes propuestas y que dentro de estas se suele incluir una propuesta más arriesgada y que —independientemente de que sea la solución más adecuada para solucionar un determinado problema —, suele ser descartada.

En otros campos como la arquitectura la especulación y las propuestas de ficción son aceptadas ya que se les reconoce su capacidad reflexiva sobre futuras condiciones sociales o políticas (un claro ejemplo es el trabajo de arquitectos como Archigram, Superstudio, Lebbeus Woods o Future Systems). En el ámbito del diseño gráfico y la publicidad, este tipo de planteamientos se ven como una devaluación de la profesión ya que no responden a una cuota de mercado determinada. Una vez más el modelo de relación imperante hace que la especulación en el diseño no se dé como una práctica convencional. A pesar de ello, esta tendencia se está invirtiendo y muchos estudios de diseño que realizan trabajos comerciales dedican parte de su tiempo en realizar otros tipos de proyectos más allá de lo pragmático, realista o útil.

El diseño especulativo debe ser entendido desde el diseño crítico, una corriente de pensamiento en el diseño que utiliza los métodos del diseño para hacer declaraciones sobre cuestiones sociales, políticas, económicas y culturales, o sobre la propia disciplina. Generalmente el diseño crítico se relaciona o vincula estrechamente con la escritura crítica sobre el diseño, pero el diseño crítico y el diseño especulativo van más allá de la escritura crítica ya que generan mensajes u objetos que evidencian esa crítica a través de lo visual y lo verbal. Incluso estos mensajes u objetos pueden ser considerados como superfluos en un sentido convencional, pero lo realmente importante es que estos “son portadores de significado que afirman su presencia”².

Desde el concepto de autoría en el diseño podemos entender el diseño crítico y las prácticas especulativas ya que ambos comparten dos principios básicos. El primero de ellos es que se originan a partir de la propia iniciativa del diseñador, es una acción que no requiere del encargo de un cliente siendo el diseñador el responsable del tema, contenidos, formas, procesos, materiales, estética y usuarios finales. El segundo principio compartido es la politización del punto de vista del diseñador, es pues el diseñador quien plantea cuestiones que surgen de sus preocupaciones personales por temas referentes a lo social, cultural, económico y geopolítico, “en ambos casos se intenta buscar soluciones alternativas”³.

Los temas a tratar por el diseño crítico y las prácticas especulativas son muy diversos: consumo, privacidad, residuos, sexualidad, deuda, tecnología, los media y la globalización, por citar algunos. En ese sentido, el diseño especulativo, las prácticas especulativas y el diseño activista, convergen e incluso se superponen reclamando un papel más activo en la construcción de significados que permitan mejorar la sociedad y al mismo tiempo, provocar una reacción en la profesión y en sus audiencias.

Las prácticas especulativas y de ficción se han desarrollado principalmente en el ámbito del diseño de producto gracias al trabajo de diseñadores como Anthony Dunne y Fiona Raby, y sus textos *Speculative Everything. Design, Fiction, and Social Dreaming*, o *Hertzian*

Tales Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design, que han permitido definir un marco teórico entorno al tema gestado en el ámbito académico (*Royal College of Arts* en Londres, *Media Lab* en Bostón, o *Sandberg Institute* en Amsterdam).

Desde la disciplina del diseño gráfico es más difícil localizar este tipo de prácticas, el diseñador gráfico se encarga de vender los objetos producidos por el mercado capitalista y, debido a ello, su margen de maniobra es inferior, lo que imposibilita la creación de vías alternativas desde dónde construir un discurso crítico.

2. Un lugar menos confortable: Metahaven.

Uno de los estudios de diseño gráfico que más han investigado en el diseño especulativo es Metahaven. Formado por Daniel Van Der Velden y Virca Kruk, además de desarrollar proyectos de investigación crítica, la práctica especulativa también forma parte de su trabajo. Estos proyectos de diseño especulativo tienen como objetivo crear un debate sobre temas políticos y sociales; los proyectos se desarrollan íntegramente pero en muchas ocasiones no llegan a utilizarse y quedan en una etapa previa a su materialización, lo que Daniel Van Der Velden denomina “proto-funcional”. Las propuestas de identidad visual para “Sealand” (2003-2004) y “Wikileaks”⁴ (2010-2011) ilustran a la perfección de qué manera se puede especular en el diseño gráfico. Ambos proyectos fueron desarrollados íntegramente y seleccionados cuidadosamente por las implicaciones políticas que envuelven tanto al Principado de Sealand como las actividades de Wikileaks con Julian Assange. Las identidades visuales finalmente no fueron implementadas pero permitieron el desarrollo de un trabajo de investigación así como la edición de diferentes ensayos y publicaciones sobre el resultado de la misma.

Otro de sus proyectos especulativos es *Black Transparency: The Right To Know In The Age Of Mass Surveillance*⁵ (2013), una exposición que tuvo lugar en el centro Bureau Europa en Maastricht (Holanda). La exposición es el resultado de una investigación que estudia cómo se organiza la información a nivel mundial y cómo los gobiernos y empresas controlan esta información bajo una supuesta transparencia. Parte de la investigación cuenta con varios ensayos escritos por Metahaven que fueron publicados en la revista e-flux durante los años 2012 y 2013. En ellos se analiza el concepto de *Cloud Computing* o computación en la nube — como un sistema de almacenamiento que permite un mayor control de nuestros datos —, el desarrollo de la súper-jurisdicciones como un instrumento que legitima a los gobiernos para ejercer la vigilancia, y las relaciones que se dan entre Google y los gobiernos para ejercer un control hegemónico sobre la información. El proyecto especulativo consiste en la traducción visual de todas estas ideas.

De la misma forma opera *Facestate* (2011), un proyecto de investigación especulativa sobre la relación entre las redes sociales y el estado, sobre como los políticos elogian la iniciativa empresarial de Mark Zuckerberg, sobre el control de las redes sociales, sobre la falsa democracia en red y sobre como los gobiernos utilizan Facebook para vigilarnos. A través de objetos, prototipos, bocetos y piezas gráficas Metahaven construye *Facestate*, un mundo en el que para el gobierno todos somos un teléfono inteligente, es por ello que casi todas estas piezas son teléfonos inteligentes de plexiglás y otros elementos como pasaportes o teclados. Uno de los teléfonos expuestos es una plataforma que contiene tántalo, un polvo extraído del Congo y que utilizan la mayoría de los teléfonos inteligentes. Otros teléfonos tienen forma de máscara. Estas máscaras, que representan nuestra capacidad para ocultar nuestra identidad o utilizar seudónimos en las redes sociales, son una crítica a las políticas de la compañía sobre el uso de un nombre real a la hora de registrarnos en Facebook. En el suelo del espacio expositivo aparece una retícula de puntos negros que hace referencia a *No-Stop City*, una propuesta del grupo de arquitectura radical italiana Archizoom realizada en 1969. Esta retícula representa la distribución igualitaria y horizontal de los servicios y es considerada como una de las obras más representativas de la arquitectura radical junto con *Il Monumento Continuo* de Superstudio. *No-Stop City* contiene dos ideologías a la vez, por una parte es radicalmente comunista e igualitaria, y, al mismo tiempo, radicalmente consumista; el consumo y la producción existen en el mismo espacio y al mismo tiempo⁶. Esta visión de *No-Stop City* es utilizada por Metahaven como una metáfora de lo que hoy sería la nube: *Grid Computing*. En Facebook también se dan al mismo tiempo dos ideas contradictorias, el control al que nos somete y la supuesta libertad de expresión que nos ofrece.

Las prácticas especulativas se extienden a lo largo de gran parte del trabajo de Metahaven, *Anonymous Fantasy Online Identity* (2015) es un proyecto realizado en colaboración con el Walker Art Center de Minneapolis en el que plantean desarrollar cinco identidades visuales para compradores anónimos que quieren construirse una identidad virtual en las plataformas y redes sociales más extendidas. La identidad se crea a partir de las imágenes, deseos y sueños de los compradores. Metahaven a partir de este material creará una identidad visual hecha a su medida.

3. La exploración como herramienta de desarrollo.

Las investigaciones de Metahaven ponen de relieve la importancia de la investigación y de la exploración como herramientas de desarrollo en el ámbito del diseño gráfico. Sus investigaciones se basan en el “qué pasaría si”, un territorio cada vez menos explorado y por lo tanto más interesante que la investigación aplicada. La investigación en el diseño en la actualidad solo responde a la aplicabilidad de los resultados de la misma, su compromiso social se ciñe a la viabilidad económica y la producción de beneficios a corto plazo.

Metahaven abre nuevos caminos desde la marginalidad que paradójicamente enraízan con los planteamientos ideológicos de la disciplina, más relacionados con la exploración de las necesidades sociales que en la creación de objetos y comunicados redundantes. Su práctica se sitúa en un lugar no reconocido por la propia profesión, una especie de zona desde donde criticar el status quo en relación a las prácticas y estéticas establecidas⁷. En una era de inestabilidad social, política y económica, los diseñadores deberían hacer más preguntas sobre las diversas problemáticas a las que deberíamos de dar solución.

Se trata de hacer preguntas y construir nuevas ideas para poder reflexionar sobre nuestro papel como constructores de significados. El objetivo de las prácticas especulativas y el diseño crítico es despertar una conciencia crítica en la propia disciplina y en la sociedad en su conjunto, implicando a los múltiples receptores en un diálogo acerca de nuestro lugar en la sociedad (como consumidores y ciudadanos).

Lo realmente importante del trabajo de Metahaven es como desplaza los límites del diseño gráfico, modificando la manera de entender la disciplina. "¿A qué usos sostenibles, aparte de su incuestionable y familiar uso comercial, puede aplicarse el diseño gráfico?"⁸. El trabajo de Metahaven podría dar respuesta a la pregunta que planteó Rick Poynor acerca del futuro de la disciplina del diseño gráfico.

¹. SUEDA, Jon. *All Possibles Futures*. London: Bedford Press, 2014, p. 31.

². MCCARTHY, Steven. *The Designer as...: Author, Producer, Activist, Entrepreneur, Curator, and Collaborator: New Models for Communicating*. Bis Publishers, 2013, p. 129.

³. *Ibidem*, p. 128.

⁴. Más información sobre los proyectos en: METAHAVEN. *Uncorporate Identity*. Lars Müller Publishers, 2010. El Proyecto *Sealand Identity* está disponible online: METAHAVEN. *Sealand Identity Project, 2003 - 2004*. [en línea], [consulta: 05/04/14]. <http://sealand.janvaneyck.nl/>

⁵. También ha sido expuesta en la galería "Future Gallery" (Berlín). Más información: METAHAVEN. *Black Transparency*, 2014. [en línea], [consulta: 05/04/15]. <http://futuregallery.org/present/metahaven-black-transparency/>

⁶. HYDE, Andrea. "Metahaven's Facestate Social Media and the State". *Walker Art Center*, 2011. [en línea], [consulta: 09/05/15]. <http://www.walkerart.org/magazine/2011/metahavens-facestate>

⁷. BRUINSMA, Max. "Off the beaten track". [en línea], [consulta: 26/05/2015].

http://maxbruinsma.nl/index1.html?Jaarboekdesign2011_EN.htm

⁸. POYNOR, Rick. *No más normas. Diseño gráfico posmoderno*. Editorial Gustavo Gili, 2003, p. 171.

FUENTES REFERENCIALES.

COLES, Alex (Ed); ROSSI, Catharine. *EP VOL 1: The Italian Avant-Garde 1968-1976*. Sternberg Press, 2013.

ERICSON, Magnus, et al. *Design Act: Socially and Politically Engaged Design Today-Critical Roles and Emerging Tactics*. Iaspis, 2011.

ERICSON, Magnus. *Iaspis forum on design and critical practice: the reader*. Iaspis, 2009.

MCCARTHY, Steven. *The Designer as...: Author, Producer, Activist, Entrepreneur, Curator, and Collaborator: New Models for Communicating*. Bis Publishers, 2013.

POYNOR, Rick. *No más normas. Diseño gráfico posmoderno*. Editorial Gustavo Gili, 2003.

SUEDA, Jon. *All Possibles Futures*. Bedford Press, 2014.

VAN DER VELDEN, Daniel; KRUK, Vinca (ed.). *Metahaven: Uncorporate Identity*. Lars Müller, 2009.

PUBLICACIONES IMPRESAS:

GRAPHIC. "When Design becomes Attitude", Graphic, núm 17, 2011.

METAHAVEN, "Rebrand...or else!". En: *Print magazine*, 2011, núm 65.5, p. 81-83.

POYNOR, Rick. "Boderline. Metahaven understakes its own research and makes visual proposal that suggest a new role for graphic design in publiclife". En: *Eye magazine*. 2009, núm, 71, p. 22-29.

WEBS CONSULTADAS:

BRUINSMA, Max. "Off the beaten track". [en línea], [consulta: 26/05/2015].

http://maxbruinsma.nl/index1.html?Jaarboekdesign2011_EN.htm

"Graphic Design: Now in Production". *Walker Art Center*, 2011. [en línea], [consulta: 27/04/15].

<http://www.walkerart.org/calendar/2011/graphic-design-now-in-production#>

HYDE, Andre. "Metahaven's Facestate. Social Media and the State". *Walker Magazine*, 2011. [en línea], [consulta: 26/05/2015].

<http://www.walkerart.org/magazine/2011/metahavens-facestate>

METAHAVEN. "Captives of the Cloud: Part I". *E-flux*, 2012. [en línea], [consulta: 27/04/15]. <http://www.e-flux.com/journal/captives-of-the-cloud-part-i/>

METAHAVEN. "Captives of the Cloud: Part I". *E-flux*, 2012. [en línea], [consulta: 27/04/15]. <http://www.e-flux.com/journal/captives-of-the-cloud-part-i/>

METAHAVEN. "Captives of the Cloud, Part III: All Tomorrow's Clouds". *E-flux*, 2013. [en línea], [consulta: 27/04/15]. http://www.e-flux.com/journal/captives-of-the-cloud-part-iii-all-tomorrows-clouds/#_ftn31

METAHAVEN." Affiche frontière". *Paris Art*, 2008. [en línea], [consulta: 27/04/15]. <http://www.paris-art.com/exposition-art-contemporain/affiche-frontiere/-metahaven/4415.html#haut>

METAHAVEN. *Black Transparency*, 2014.

[en línea], [consulta: 27/04/15]. <http://futuregallery.org/present/metahaven-black-transparency/>

PISCITELLI, Alejandro. "Introducción al diseño especulativo: ficción, hackeo y social dreaming". *Cátedratos*, 2014 [en línea], [consulta: 26/05/2015].

<http://catedratos.com.ar/2014/06/introduccion-al-diseno-especulativo/>

PISCITELLI, Alejandro. " El diseño especulativo a mitad de camino entre la crítica textual y el shock (distante) del arte". *Cátedratos*, 2014

[en línea], [consulta: 26/05/2015]. <http://catedratos.com.ar/2014/06/introduccion-al-diseno-especulativo/>

SUEDA, Jon. *All Possible Futures*, 2014.

[en línea], [consulta: 27/04/15]. <http://allpossiblefutures.net/>

WALKER ART CENTER. *Intangibles Anonymous Fantasy Online Identity by Metahaven*, 2015. [en línea], [consulta: 26/05/2015].

<http://shop.walkerart.org/collections/intangibles/products/online-by-metahaven>

Silva dos SANTOS, FaBIAnE .
Artista visual.

El Arte de tejer en Red. La fusión de lo artesanal con las nuevas tecnologías.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Artesanía, nuevos medios, red.

KEY WORDS

Crafts, new media, red.

RESUMEN

En el presente artículo abordamos la relación entre los lenguajes artísticos a partir del diálogo de técnicas tradicionales de la artesanía y el proceso de virtualización de la misma a partir de las últimas manifestaciones artísticas en la red y sus desdoblamientos en los nuevos medios, como en el caso de las aplicaciones móviles. Presentaremos algunas experiencias artísticas que dialogan con estas técnicas y los diferentes soportes y vehículos de presentación.

ABSTRACT

In this article we address the relationship between artistic languages dialogue from traditional craft techniques and the process of virtualization of it from the latest art forms in the network and its unfolding in new media will, as in the case of mobile applications. Present some artistic experiences that dialogue with these techniques and the different media and presentation vehicles.

CONTENIDO

La fusión entre diferentes formas de expresión es una constante en las obras artísticas en la actualidad. Últimamente muchos artistas vienen desarrollando obras donde la transición de lo artesanal a lo virtual potencializa la obra, produciendo un desdoblamiento en busca de nuevos diálogos.

La actuación artística en el ciberespacio realmente se ha expandido de forma espectacular, cualquiera que sea la plataforma que surge, de inmediato los artistas la asumen como un nuevo entorno de reflexión, discusión, promoción, etc. Esto lo vimos también con la aparición de la web 2.0, con el surgimiento de los llamados blogs, en torno a 1999, Blogger, MSN Spaces, AOL Journals, entre otros. Según Juan Martín Prada, "a principios del siglo XXI, una nueva etapa determinada por el paso de la <<sociedad de los medios de acceso a la información>> a lo que podríamos denominar como <<sociedad de los medios personales de acceso y emisión de información>>"¹

Con la llegada de los blogs, muchos artistas vienen utilizando las web 2.0 como una herramienta más para desarrollar proyectos artísticos. A partir de 2015 los artistas pasan a mostrar un interés por las plataformas de blogs como medio de expresión artística. Con el advenimiento del blog.art, pasan a surgir los videos blogs, los *blogs.collagens*, etc.

¹ Prada, Martín Juan. Prácticas Artísticas e Internet en la época de las Redes Sociales. Ediciones Akal, S.A., Madrid, 2012 .p. 159.

En 2007 el colectivo Jodi realizó la obra \$BlogTitle\$, utilizando la plataforma gratuita de google blogger, en la cual procuran jugar con el texto de manera que se hace ilegible demostrando que la democratización de la Red en una farsa y que estamos condicionados a padrones. Algunas paginas del Blog fueran bloqueadas debido al sistema automatizado de blogger no reconocer las páginas ilegibles considerándolas un *spamblog*.

FOTO



Captura de pantalla iTunes

Actualmente algunos artistas vienen desarrollando sus obras en otros formatos, en la red, que también se puede comercializar, en este caso estamos hablando de las aplicaciones desarrolladas para teléfonos móviles o sea "mobile art". Utilizado recursos de geolocalización, 3D, realidad aumentada, sistemas sonoros, etc... realizan obras donde la exclusividad ya no es una consigna, la obra se lleva encima. Las apps móviles pasan a ser soporte, herramienta o conceptos para llevar a cabo un proyecto artístico. La pareja pionera del "New media art" Joan Heemskerk y Dirk Paesmans – JODI, han plateado un trabajo, ZYX, una aplicación para dispositivos móviles que la primer versión en 2012 era gratis, la nueva versión en 2014 tiene un coste de descarga de 1,99€. Consiste en una app que convierte el usuario en esclavo de su terminal, haciendo con que el usuario realice diversas acciones repetitivas y aparentemente inútiles. Como siempre las obras de JODI procuran hacer una crítica reflexiva sobre el uso de las tecnologías y sus efectos en la vida diaria, la obra ZYX, justo plasma ese condicionamiento de la sociedad actual con relación a las nuevas tecnologías.



<http://www.snibbestudio.com/gravilux/>

Diversos eventos ya están siendo realizados con las aplicaciones artísticas para tablets y smartphones, en 2012 en Rio de Janeiro – Brasil, el Festival File dedicado al arte y las nuevas tecnologías, tenía organizado una sección que se llamaba Tablet dedicado exclusivamente a proyectos interactivos y artísticos realizados para dispositivos móviles, entre las obras presentadas destacó la obra “Gravilux” del artista estadounidense Scott Snibbe, que consistía en una mezcla de juego, arte y ciencia, creada en 1998 como obra interactiva solamente disponible para galerías y museos, pero que en 2012 pasa a ser una obra disponible para aplicaciones móviles, con versiones para distintas plataformas, comercializada al valor de 1,45€. Es una obra que combina pintura, animación en tiempo real, en un ambiente que se aproxima al espacio, inspirada en la ecuación de Newton, pero no sigue las leyes propias de nuestro universo.

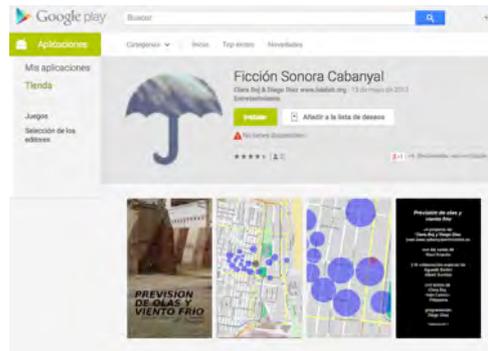


Fotografía Ganador: para su Aplicación "Konsonant" Jörg Piringer recibir con el "Premio a la Innovación Artística". © ZKM | Karlsruhe, Foto: Felix Grünschloß. En: <http://en.app-art-award.org/retrospective/2012/>

El ZKM también en ese mismo año de 2012 lanzó un concurso de App, el “AppArtAward”, que premia obras realizadas en este campo. Se presentaron 84 proyectos de 13 países. La aplicación ganadora fue “Konsonat”, del austriaco Jörg Piringer, disponible para plataforma Apple, consiste en una especie de máquina sonora que crea un juego con las letras y los sonidos.

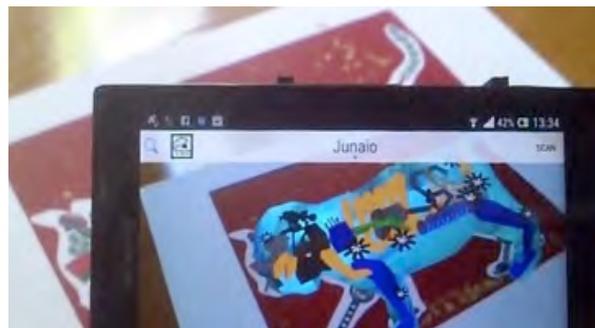
Otro ejemplo de App artística es el trabajo de Clara Boj y Diego Díaz, que tiene sus trabajos relacionados a la observación de los espacios públicos y las diversas transformaciones, desde lo social, arquitectónico, funcional, etc... Uno de los proyectos que nos centramos es la App PREVISIÓN DE OLAS Y VIENTO FRÍO, que forma parte del proyecto Cabanyal Archivo Vivo² (2011), que consiste en una ficción sonora para teléfonos móviles que transcurre en el barrio del Cabanyal, en la cual el usuario se hace partícipe de un momento cualquiera en la vida de unos vecinos de barrio. A partir del dispositivo de geolocalización, puntos calientes demarcados en un recorrido del barrio, una secuencia de audios y videos se van sucediendo mientras caminamos por el barrio. Está disponible en la página de Google play para descarga.

² “Cabanyal Archivo Vivo es un proyecto propuesto por la asociación La Esfera Azul, coordinado por Lupe Frigols, Emilio Martínez, Bia Santos, que tiene como objetivo la puesta en valor, a través de las herramientas de la cultura, de los valores, la identidad, la memoria y el patrimonio del barrio del Cabanyal en Valencia, amenazado por los proyectos urbanísticos que pesan sobre él en la última década. Inicialmente Cabanyal Archivo Vivo, es un conjunto de acciones en el espacio real y en internet, que abarcan el ámbito pedagógico (con la realización de un material sobre el patrimonio arquitectónico y cultural del barrio), social (encuentros y mesas redondas con especialistas y asociaciones vecinales del litoral marítimo) y proyectos artísticos (una serie de propuestas a partir de conceptos de geolocalización y la edición de un número especial de la revista “la mas bella”). En: <http://www.cabanyalarchivovivo.es/> acceso: 24/03/2015.



<https://play.google.com/store/apps/details?id=lalalab.org.olasyViento>

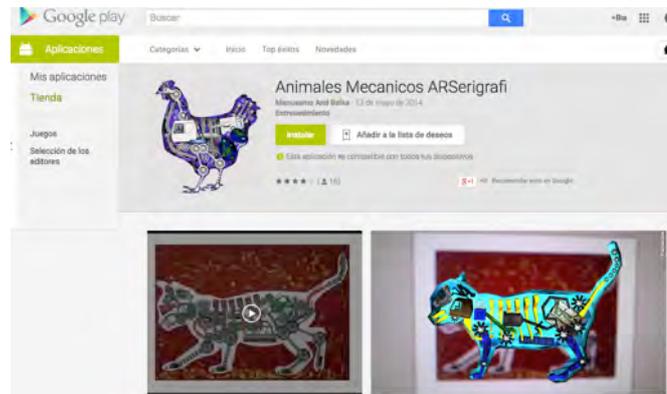
Otro proyecto que podemos destacar en el ámbito de derivas virtuales, a partir de narraciones, videos y sonidos en espacio real es el proyecto "Balconism" realizado en la bienal de Venecia en 2013, creación de Steve Piccolo y la curaduría de Oxana Maleeva, donde reunirán 11 artistas en una exposición virtual en los balcones de la ciudad de Venecia a partir de una aplicación disponible en App Store para iPhone y iPad.



<http://animalesmecanicos.webs.com/>

Manusamo&bzica es otra pareja de artista formado por Manuel Ferrer y Alena Mesarosova, que también trabajan con los nuevos medios, a través de dispositivos móviles, geolocalización, realidad aumentada, Apps, etc... Dentro de los diversos trabajos realizados por la pareja, destacamos el proyecto Animales Mecánicos³, en el cual presenta un fusión de lo artesanal con las nuevas tecnologías. A partir de grabados realizados con la técnica de la serigrafía, nos coloca a disposición una obra física que se amplía con la mezcla con las nuevas tecnologías, podemos apreciar el uso de la realidad aumentada en tecnología móvil, mezclando obra gráfica con animación 3D y sonido. Un total de 10 grabados que son comercializados y a partir de una aplicación disponible en Google play, se puede descargar gratuitamente y disfrutar de una obra interactiva. Las imágenes son animales compuestos por engranajes mecánicos, que se encargan del funcionamiento de los mismos. Al mirarlos por el dispositivo móvil, los animales cobran vida, a través de realidad aumentada, al escanear el código QR Junajo.

³ Hernández, Manuel Ferrer. "Animales Mecánicos". ACTAS I Jornadas Internacionales Dibujo, Artistas y Creatividad Santa Ana de los Ríos de Cuenca, Ecuador, del 1 al 16 de Mayo de 2014. Editorial: Unidad de Cultura. Universidad de Cuenca. Ecuador. P.73.



<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.manusamoandbzika.AnimalesMecanicos>

“Dentro de grandes espacios históricos de tiempo se modifican, junto con toda la existencia de las colectividades humanas, el modo y manera de su percepción sensorial. Dichos modos y manera de su percepción sensorial, el medio en que acontecen, están condicionados no sólo natural, sino también históricamente”⁴

El arte avanza con su época y su reproducción pasa a ser una constante en nuevos formatos, cada vez más artistas utilizan las App y otros formatos como vehículos para realizar sus creaciones, no solo para promocionárselas sino también para comercializarlas a muy bajo coste. Lo interesante es la posibilidad de que una obra pueda ser disfrutada por un mayor número de personas, en un proceso de reproducción desde sus propios aparatos, en cualquier parte del mundo sin necesidad de un intermediario.

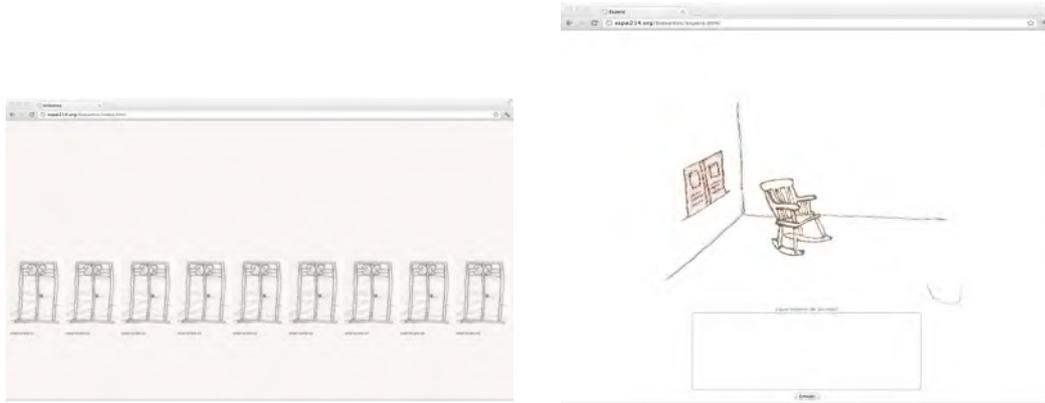
Experimento artístico en la red. De lo material a lo virtual

Actualmente estamos interesados en el cruzamiento de los lenguajes artísticos en los que el proceso de creación se dan a partir del diálogo entre las técnicas tradicionales de la artesanía y el proceso de virtualización de la misma. A partir de obras matéricas que se desdoblaron en un proceso híbrido a través de la Red.

Hemos desarrollado en 2011 la obra de net.art “AMBIENCE: habitaciones virtuales de navegación”, tiene como referencia la propuesta artística “Ambiencia: un convite para entrar...” realizada en 1999, que consta de siete instalaciones que abordan la relación de la mujer con el hogar como un espacio privado, íntimo, de reclusión y espera.

En “AMBIENCE: habitaciones virtuales de navegación”, los elementos del interface se han desarrollado a partir del dibujo bordado. Los espacios virtuales son formados por interfaces realizadas a partir del diálogo de los procesos relacionados con la imagen de la mujer y sus actividades privadas, como es el caso de las actividades relacionadas con las manualidades. Utilizamos el bordado como elemento que representa la relación con esa casa onírica, en la cual sus habitantes pasan a tener una nueva forma de relacionarse con el espacio público a partir de las nuevas tecnologías. En ese sentido la obra refleja ese espacio ocupado por la mujer, donde el ambiente doméstico pasa a tener nuevas aberturas y posibilidades de relacionarse con el mundo, a partir de la inclusión de las nuevas tecnologías, desde sus propias habitaciones. Está compuesta por nueve habitaciones distintas.

⁴ Benjamin, W. “La obra de arte en la época de la reproducción técnica” en Discursos interrumpidos. Ed. Planeta Agostini, Madrid, 1994, p. 23.



<http://ambiente.espai214.org/>

En 2012 hemos realizado el Blog.art, la obra *“Entre las cuatro paredes del hogar”*, en el cual procuramos utilizar la plataforma de blogger como herramienta artística para una obra en la red y romper la interface establecida, que en general son plantillas disponibles por la propia plataforma, buscamos personalizarla utilizando la tela y el bordado como elementos de navegación. Abordamos las cuestiones de género y proponiendo una reflexión sobre las distintas maneras que un mujer sufre la violencia de género. La obra está presentada a través de una plataforma de Web 2.0 (<http://entrelascuatroparedesdelhogar.blogspot.com/>), no como un repositorio de información sino como una obra net.art donde los hipervínculos proporcionan una navegación laberíntica hasta llegar al vínculo final que se dirigía a la pagina del extinto ministerio de la igualdad⁵. En general cuando hablamos de violencia machista de pronto pensamos en una agresión física. Esa es la que más repercusión tiene, es la que pone en evidencia. Pero poco a poco, entre las cuatro paredes del hogar, silenciosamente algunas mujeres sufren cada día alguno tipo de violencia sin que ellas mismas asuman esta realidad.



<http://entrelascuatroparedesdelhogar.blogspot.com/>

⁵ “El Ministerio de Igualdad de España se creó en 2008 durante la IX Legislatura bajo la presidencia de José Luis Rodríguez Zapatero (PSOE) para impulsar las políticas sociales recogidas en la Ley para la Igualdad y en la Ley Integral contra la Violencia sobre la Mujer, así como los programas sociales del Instituto de la Mujer y del Instituto de la Juventud. El Ministerio recogía las competencias de Igualdad que en la VIII Legislatura de España tenía el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales, el cual pasó a llamarse Ministerio de Trabajo e Inmigración. El 20 de octubre de 2010, en una remodelación del Gobierno, el Ministerio fue suprimido y su estructura se integró en el Ministerio de Sanidad, Política Social e Igualdad de España¹ conformando la nueva Secretaría de Estado de Igualdad”. En: http://es.wikipedia.org/wiki/Ministerio_de_Igualdad acceso: 20/05/2014

Los blogs que en general son diarios personales o un medio de comunicación en el cual la actualización del contenido es constante. Así como formato pre-establecido por la plataforma. En el blog.art *"Entre las cuatro paredes del hogar"* procuramos romper con esa premisa de ser un medio de información personal y interpersonal. Utilizamos la plataforma blog para realizar un proyecto de que se aproxima a una obra de net.art pero de forma gratuita (sin pagar dominio y hosting), donde el contenido tiene una implicación social relacionada con la violencia de género, sin una actualización constante.

El Web.documental⁶ titulado *"Resistencia"*, realizado en 2014, es el desdoblamiento de una obra en formato dibujo bordado que consta de dos versiones, la primera el propio bordado que hace parte de la obra participativa *"Cabanyal Punt a Punt"* una serie de libros en tela realizado por el colectivo CraftCabanyal en la cual a partir de la imagen del bordado y la marca QR se puede acceder al web.doc; la segunda versión es el bordado digitalizado e impreso en papel a través del cual se puede acceder a web.doc a través de una marca de lectura QR. El dibujo es la fachada de una casa del barrio del Cabanyal en que se retrata su historia a través de video.blog, imágenes y geolocalización la obra es una herramienta de difusión de la problemática del barrio del Cabanyal amenazado por un proyecto urbanístico en el que los vecinos sufren la amenaza de perder sus casas. Mostramos la resistencia vecinal en defensa del patrimonio material e inmaterial del barrio.



en el libros "Cabanyal punt a punt"



bordado digitalizado



Web.Doc



Web.Doc Resistencia - <http://espai214.org/resistencia/>

⁶ "Un documental web, también llamado documental interactivo o documental multimedia, es una producción documental que se diferencia de otras formas más tradicionales de vídeo, audio o fotografía a través del uso de un conjunto de herramientas multimedia complementarias. Las capacidades multimedia de Internet proporcionan a los documentalistas un medio único para la creación de trabajos con narrativas no lineales que combinan fotografía, texto, audio, vídeo, animación e infografía." En: http://es.wikipedia.org/wiki/Documental_web . Acceso:24/03/2015



En 2015 hemos apostado por utilizar las apps como ampliación de la obra. Realizamos la obra GiveUP, donde utilizamos una diana como elemento artístico realizada con hilos dorados para bordar. Es una obra que hace una reflexión sobre el acto de renunciar, abandonar, sacrificar, parar, etc. A partir de una aplicación móvil desarrollada por Manusamo And Bzika. De forma lúdica el espectador juega con la diana - objeto físico, utilizando los dardos virtuales que son lanzados a través de la aplicación de realidad aumentada. Los dardos dorados lanzados tienen que clavarse en la propia diana, en un acto de precisión y control del aparato móvil. Es un juego que no tiene fin, juega con la provocación al usuario de parar, renunciar, abandonar, de manera simbólica representa lo que vive una parte de la sociedad actual en un sistema global competitivo.



GiveUP
Foto: Bia Santos

Concluimos que en los últimos años la expresión artística viene conquistando nuevos ámbitos y nuevas formas de relacionarse con el espectador. Con el avance tecnológico la obra de arte puede llegar a cualquier hogar sin necesidad que el espectador tenga que se desplazar a una galería o a un museo. La obra se desdobra en un proceso híbrido a través de pantallas o aparatos móviles en un proceso constante de relación artista – obra – espectador.

Las obras realizadas por lo que podemos considerar baja tecnología, procuran explorar diferentes formas de expresar, de comunicar y de desdoblarse un trabajo artístico a través de los nuevos medios. Se busca una autonomía por parte del propio artista que proporciona una nueva forma de relacionarse con su obra y con el espectador, al margen del llamado mercado del arte. Esa autonomía hace posible proyectos colaborativos comprometidos socialmente, donde la interacción y colaboración artista y espectador se hace una constante.

FUENTES REFERENCIALES.

- Benjamin, W. "La obra de arte en la época de la reproducción técnica" en Discursos interrumpidos. Ed. Planeta Agostini, Madrid, 1994
- Brea, José Luis. La era postmedia. Acción comunicativa, práctica (post)artísticas y dispositivos neomediales. Consorcio Salamanca, Salamanca, 2002.
- Baigorri Ballarín, Laura. NET.ART. Prácticas estéticas y políticas en la red. Editorial: Universitat de Barcelona. Publicación. 2006
- Hernández, Manuel Ferrer. "Animales Mecánicos". ACTAS I Jornadas Internacionales Dibujo, Artistas y Creatividad Santa Ana de los Ríos de Cuenca, Ecuador, del 1 al 16 de Mayo de 2014. Editorial: Unidad de Cultura. Universidad de Cuenca. Ecuador.
- Prada, Martín Juan. Prácticas Artísticas e Internet en la época de las Redes Sociales. Ediciones Akal, S.A., Madrid, 2012
- Prado, Gilberto. "Estudo e Criação de Site da Arte na Internet", Encontro Nacional da ANPAP. Anais, São Paulo, p. 296-303, 1997.
- Carrillo, José. Arte en la Red. Madrid: Arte Cátedra, 2004.
- Plant, Sadie. Mulher Digital: o feminino e as novas tecnologias. Rio de Janeiro: Editora Rosa dos Tempos, 1999.
- Virilio, Pal. O Espaço Crítico. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- Zafra. Remedios. Un cuarto propio conectado. Fórcola Ediciones, Madrid, 2010.

Electrónico

- Bosco, Roberta y Caldana, Stefano. AppArtAward: las mejores aplicaciones artísticas para tabletas ya tienen sus Oscar. 24 de septiembre de 2012. En: <http://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2012/09/appartaward-las-mejores-aplicaciones-artisticas-para-tabletas-ya-tienen-sus-oscar.html>. Acceso: 13/04/2014
- _____. Arte de bolsillo. 25 de febrero de 2013. En: <http://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2013/02/arte-de-bolsillo.html>. Acceso: 18/04/2014
- _____. Valiosos laboratorios artísticos de bolsillo. 29 de agosto de 2013. En: <http://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2013/08/valiosos-laboratorios-artisticos-de-bolsillo.html>
- Cabanyal Archivo Vivo. En: <http://www.cabanyalarchivovivo.es/> acceso: 24/03/2015
- Documental-web. En: http://es.wikipedia.org/wiki/Documental_web . Acceso: 24/03/2015
- Ministerio de la igualdad. En: http://es.wikipedia.org/wiki/Ministerio_de_igualdad acceso: 20/05/2014

Silva Flores, Viviana.

Artista Visual. Alumna Doctorado en Bellas Artes Universidad Complutense de Madrid.

Sección Departamental de Historia del Arte III.

Práctica artística como Investigación: Aproximaciones a un debate.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Investigación, práctica artística, tesis doctoral, mostrar, conocimiento.

KEY WORDS

Research, artistic practice, phd thesis, exhibit, knowledge.

RESUMEN

La investigación en artes es un tema de gran actualidad y discusión ante el cual, no trataré de proponer un nuevo modelo aquí, pero sí revisar algunas posturas que existen en torno a ella, precisando la metodología a seguir en el desarrollo de mi presente investigación. En Bellas Artes se pueden realizar investigaciones empleando diversos métodos, según el tema y planteamiento propuesto. Podemos por ejemplo utilizar modelos semejantes a los de la Historia, basados en la lectura, ordenación y relación de datos. Podemos también abordar estudios en los que el desarrollo conceptual se apoya en la producción, estableciendo un proceso de retroalimentación. Este último modelo se propone en la actualidad como el método específico de las Bellas Artes y es el que está generando gran cantidad de trabajo crítico. Mi tesis doctoral se asienta metodológicamente en él, en las *prácticas-based research*, es decir, la articulación entre prácticas artísticas y los formatos de investigación académica operando de la mano teoría y práctica. Esto implica que a la vez que investigo en diversos textos, imágenes, videos, voy desarrollando mi propia obra que es enlazada a la investigación como una suerte de “estudio de campo” de las tesis en ciencias sociales, que es homologable al caso de las artes aunque de otra manera, ya que, con mi obra no pretendo ilustrar lo que voy escribiendo, ni corroborar una posible hipótesis, sino que me refiero a un medio de traspaso de ideas que es la obra y las imágenes con que estudio y trabajo. Y es que la producción artística es en sí misma una parte fundamental del proceso de investigación y la obra una manera de poder mostrar el resultado de ella dando respuesta al problema inicial, pero creando también permanentemente, nuevas definiciones del problema a través de la práctica artística.

ABSTRACT

Research in arts is a topic of a great interest and discussion towards which I will not try to expose here any new model but to review some of the existing positions related to it. I will also specify the methodology to follow throughout the development of my current research.

When it comes to the research in Fine Arts, there are diverse methods that can be used depending on the subject and the approach proposed. For instance, we may use similar models as those employed in History research based on reading, classifying and establish relations between data. It is also possible to address these studies in which a conceptual development relies on the production, and the establishment of a feedback process.

The last model mentioned above is the one proposed nowadays as the specific one for Fine Arts which generates a great volume of reviews. My thesis is methodologically based on this model as well as on “practices-based research” which means the relationship between artistic practices and formats of academic research interlacing theory and practice.

This implies that I am researching using different writings, images and videos and at the same time I am developing my own project which is linked directly to the research. In this case with my work, I do not intend to illustrate what I'm writing or corroborate a possible hypothesis, but I mean a way of transferring ideas between the art work and images that study and work. In fact the artistic production itself is an essential part of the research process. On the other hand my work is a way of delivering a response to the initial problem exposed in the beginning by creating permanently new definitions of the problem throughout the artistic exercise.

INTRODUCCIÓN

La investigación en artes es actualmente el gran tema de debate dentro de la academia (aunque también en ocasiones, fuera de ella) puesto que plantea varias interrogantes aún indefinidas especialmente al embarcarse en un proyecto tan ambicioso como una tesis doctoral. Hoy se propone como método específico de las artes las llamadas *prácticas-based research* o “*práctica artística como investigación*”, es decir, la articulación entre teoría y práctica retroalimentándose cada una hacia ambos polos. Ante esta discusión no intento proponer un nuevo modelo aquí pero, si quisiera revisar algunas posturas que existen en torno a ella precisando finalmente la metodología a seguir en el desarrollo de mi tesis doctoral, una tesis realizada por una artista visual que entiende la creación artística como investigación.

“Pero ¿qué es la investigación artística hoy? En la actualidad, nadie parece saber la respuesta a esta pregunta. Se trata la investigación artística como una de esas múltiples prácticas que se definen por su indefinición, en un estado de fluctuación permanente, carentes de coherencia e identidad. Pero, ¿y si esta concepción fuera de hecho engañosa? ¿Y si en realidad supiéramos más sobre la investigación artística de lo que pensamos?”¹



1- Detalles de la obra “*Hilos de Ausencia: Genealogías y Discontinuidades*”. 2014. Viviana Silva ©

MOSTRAR, INTERROGAR, DECONSTRUIR EL MUNDO.

La *práctica artística como investigación* implica que a la vez que investigo a la manera clásica, voy desarrollando mi propia obra como medio de traspaso de ideas, como un transmisor de conocimientos que es la obra y las imágenes con que estudio y trabajo. Y es que la producción artística es en sí misma una parte fundamental, siendo la obra, una manera de poder “mostrar” el resultado de ella dando respuesta al problema inicial pero también, creando permanentemente nuevas definiciones del problema a través de la práctica. Problema que en todo caso va siempre reformulándose en el recorrido mismo. Por consiguiente, es tanto con mi práctica artística como con el escrito que “expongo” mi investigación.² Sin embargo parece ser, que en el mundo académico tradicional el trabajo artístico no se reconoce como generador de conocimiento y mucho menos la creación como investigación, lo que deriva en el problema del montaje, el cómo presentar y articular nuestras investigaciones para que encajen y cómo articular el texto como montaje.³

¹ STEYERL, Hito. *¿Una estética de la resistencia? La investigación artística como disciplina y conflicto*. [en línea] 2010 [Consulta: 6-10-

² Cabe esclarecer que el concepto de *exposición/exponer* responde a un doble significado involucrado en esta discusión metodológica. En la escritura académica es sinónimo de explicar, referir, plantear, describir o incluso razonar, mientras que en el mundo del arte significa exhibir, representar o mostrar. “El concepto de *exposición de la investigación* conecta este doble significado de la palabra exponer con la intención de reconsiderar el escrito académico y replantearlo como escritura que está entre la práctica y la teoría, así como también entre modos de trabajo académicos y no-académicos” en definitiva, aunaría elementos artísticos y estéticos (no siempre lingüísticos) relacionados con las artes visuales y con el texto, que desde la academia se nos exige a los investigadores. La cita es de GRANDE, Helena. “Exposición de la investigación artística. Una aproximación al Journal for Artistic Research y el Research Catalogue”. En: BLASCO, S.(ed.) *Investigación Artística y Universidad: Materiales para un debate*. Madrid: Ediciones Asimétricas, 2013.p.89

³ Sobre ello, Aurora Fernández plantea que si la exposición en los espacios de arte se basa en el montaje, también lo hace la forma de escritura-como-montaje, la cual propone como estrategia que podría ayudar a resolver algunos problemas en torno al trabajo escrito en la investigación artística académica. Es, en la escritura como montaje que estaría la clave, ya que aunaría elementos artísticos y estéticos (no siempre lingüísticos) relacionados con las artes visuales, con el texto, que desde la academia se nos exige a los investigadores. FERNÁNDEZ POLANCO, A. “Escribir desde el montaje. Otra forma de exponer”. En: BLASCO, S.(ed.) *Investigación Artística y Universidad: Materiales para un debate*. Madrid: Ediciones Asimétricas, 2013. p.106

Si bien, hace muchos años que los/as creadores/as cada vez más ajenos a los modelos de la autonomía del arte y del formalismo crean nuevas “representaciones” concebidas como producción de conocimiento, apelando a la innovación y análisis crítico-teórico, y considerando que los nexos entre investigación y creación están relacionados con la propia evolución del arte contemporáneo que tiende a la desmaterialización de la obra acercando el trabajo del artista a la especulación teórica, la idea de “creación artística” se ha vuelto ideológicamente insostenible. Del artista ya no se valora el talento ni la creatividad según el modelo romántico heredado por las vanguardias, sino que la reflexión y análisis teórico tras la pieza,⁴ la intelectualidad. “La función del artista ya no consiste tanto en el juego de la invención como en el de la interrogación de su propio ‘mundo’, en la crítica o la deconstrucción”,⁵ residiendo su poder de significar en la ambigüedad del lenguaje que utiliza, que expande su sentido a territorios mucho mayores que los de un texto sólo que necesita ser leído y para ello requiere de cierta formación, de una atención diferente por parte del lector-espectador, especialmente desde que el arte ha incorporado el concepto como elemento fundamental de su arquitectura, siendo las referencias a las ideas de otros, a la obra de otros, a los textos de otros, implícitas pero presentes.

Una de las cuestiones esenciales entonces, es llegar primeramente a un acuerdo sobre si el arte produce conocimiento o no, y si lo puede transmitir. Para Judith Siegmund, el arte es definido cada vez más como un modo de producción de saber, el cual debe entenderse como un indicador de transformaciones que en parte se producen en el arte mismo pero que también van más allá de éste. A su juicio, el concepto de saber de las artes debe ser determinado como un saber práctico, como una modalidad particular de aproximación al mundo de tipo práctico-cognitivo no universal. “El arte como producción de saber debe entenderse como la creación de modalidades concretas de aproximación al mundo, a sus contextos y objetos, lo que significa que algo oculto ha sido revelado, que algo que había pasado desapercibido accede a un lugar central y no que algo es creado en un sentido vanguardista. Muchas y muchos artistas parecen entender el saber más como un conocimiento que se puede reformular en proposiciones antes que como la capacidad de exponer lo sabido como una argumentación lingüística.”⁶ Aquí radica una distancia que separa la investigación artística de la científica y que es sustancial. El rigor, entiéndase rigor científico versus lo artístico que ocurre en un terreno más híbrido, flexible y que se acerca a su vez al ensayo, lugar desde el que hacemos proposiciones. “El ensayo no obedece a la regla del juego de la ciencia y de la teoría organizadas según la cual, el orden de las cosas es el mismo orden de las ideas [...] El ensayo no apunta a una construcción cerrada, deductiva o inductiva. Se yergue sobre todo contra la doctrina [...] En el ensayo el pensamiento se libera de la idea tradicional de verdad. Con ello suspende al mismo tiempo el concepto tradicional de método.”⁷ Tiene sin embargo, un valor heurístico adecuado para el arte ya que en la investigación artística ocurre algo similar. Hablar de hipótesis por ejemplo, que en el ámbito científico es algo unívoco y preciso implicando metodologías y sistemas de evaluación claramente definidos en el ámbito artístico se vuelve extraño, lejano y ambiguo.

“¿Y qué otra cosa es una hipótesis sino un error asumido como prótesis? La prótesis como lo oblicuo, el método sinuoso, en el que el error actúa como rodeo, magia propiciatoria, encantamiento y palanca”.⁸

Hablar de hipótesis en la tesis para mi es peregrino, pues no realizo una investigación en la cual una serie de supuestos e interrogantes iniciales comprueben o nieguen finalmente algo. Más bien, trabajo desde el planteamiento de unos cuantos objetivos a analizar que construyen un discurso en un sentido determinado pero que son sólo proposiciones. Y es que el arte no es estrictamente sumativo. Se niega constantemente a sí mismo —o puede hacerlo— y no tiene la finalidad de llegar a algo cerrado ni sentencioso. Tanto en el arte como en el ensayo, “los conceptos no constituyen un continuo operativo, el pensamiento no procede linealmente y en un solo sentido, sino que los momentos se entretajan como hilos de una tapicería. La fecundidad del pensamiento depende de la densidad de esa intrincación.”⁹

En mi tesis, he desarrollado como parte de mi investigación una obra que versa sobre la Operación Colombo, operativo montado por la dictadura militar de Pinochet junto a los medios de comunicación, en el que desaparecieron 119 personas opositoras al régimen. Esta obra, que lleva por título *Hilos de Ausencia: Genealogías y Discontinuidades*,¹⁰ de producción textil que junto a la fotografía y el

⁴ De hecho esta idea del artista intelectual es realmente tan antigua como el propio Leonardo Da Vinci quien ya en sus años planteaba que el artista es un ser que piensa y que la pintura no es una práctica intuitiva, emotiva y expresiva como dirían los románticos, sino una creación intelectual. Lo que pasa es que aún en la actualidad sigue existiendo esa otra creencia, idealista, del arte como inspiración divina. Sobre este tema ver VAN ALPHEN, Ernst. “¿Qué Historia, la Historia de Quién, Historia con Qué Propósito?: Nociones de Historia en Historia del Arte y Estudios de Cultura Visual”. *Revista de Estudios Visuales*. [en línea] N°3, 2006 [Consulta: 8-10-2013] Disponible en: <http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num3/alphen.pdf>

⁵ DÍAZ CUYÁS, José. “Mostrar y demostrar: arte e investigación”. En: *Seminario INTER/MULTI/CROSS/TRANS. El territorio incierto de la teoría de arte en la época del capitalismo académico*. [en línea] 3 y 4 Diciembre de 2010. Montehermoso, Victoria-Gasteiz. [Consulta: 17-11-2014] Disponible en: <http://www.arteinvestigacion.net/2012/04/mostrar-y-demostrar-arte-e.html>

⁶ Siegmund es artista y filósofa, académica de la Universität der Künste de Berlín. SIEGMUND, Judith. *¿Saber versus creatividad? Sobre las modalidades de descripción del arte y su relación con los contextos económicos y sociales*. [en línea] 2011 [Consulta: 6-10-2014] Disponible en: <http://eipcp.net/transversal/0311/siegmund/es>

⁷ ADORNO, Theodor. “El ensayo como forma”. En: *Notas de Literatura*. Barcelona: Ariel, 1962. pp.19-21

⁸ LOOTZ, Eva. “Pequeño teatro de derivas”. En: *Lo visible es un metal inestable*. Madrid: Árdora Ediciones, 2007, p.123

⁹ ADORNO, *op. cit.*, p.23

¹⁰ La obra, además de su formato de exhibición cuenta con una página web donde he volcado toda la información relativa al proyecto, las imágenes del proceso y de la obra final, los videos elaborados como parte de la obra, textos, etc. todo ello como dispositivo de la obra y como otra forma de exposición. La web es www.hilosdeausencia.com

audiovisual utilizo como documento, da cuenta de la desaparición, de la memoria de mi país y de una parte de la Historia —con mayúsculas— que ha sido silenciada, siendo una obra que tras una investigación en torno a las historias de este caso, los archivos que quedan, más la recogida de testimonios de familiares y amigos/as, la implicación conjunta con ellos/as en el acto de bordar sus nombres y su puesta en escena final permite, traer a la memoria este acontecimiento y poderlo visibilizar.



2- Detalles de la obra “Hilos de Ausencia: Genealogías y Discontinuidades”. 2014 © Viviana Silva

Pero, ¿puede la imagen entablar un discurso? ¿Puede hacerlo *Hilos de Ausencia*?

Víctor Burgin plantea que si bien la imagen puede sugerir argumentos, no tiene la capacidad de desarrollarlos adecuadamente. En respuesta a su texto Desmond Bell replica, que Burgin reproduce las divisiones entre trabajo intelectual y manual, pero coincide en la necesidad de mantener un cuerpo de escritura crítica, al menos dentro del doctorado que aunque no sea un argumento cerrado, tenga un sentido dado por una correcta articulación del discurso.¹¹ Para Bell, el programa de investigación y evaluación del doctorado tiene que ser negociado caso a caso con la condición de que todos/as los/as aceptados/as en un doctorado de práctica artística deben producir tanto un cuerpo de escritura crítica contextualizada de su trabajo, como un cuerpo de práctica artística documentada. Deben asimismo demostrar que el cuerpo de trabajo está motivado por un diseño de investigación con una metodología práctica de estudio (en el sentido más amplio), que su contexto de investigación es importante y que hay una estrategia clara para avanzar en sus indagaciones. No se trata entonces de una noción anticuada exigir una disertación, un texto de una longitud de palabras estipulado, ni es para él una resistencia romántica exigir que los candidatos sean de práctica libre para presentar un trabajo creativo.

Ahora bien, la creación artística no ha tenido como finalidad o función investigar; es decir, contribuir a un conocimiento razonable del mundo en comparación con el resto de disciplinas universitarias que si han hecho suyas estas tareas, lo que no implica que el arte no genere conocimiento. Para José Díaz Cuyás, “el problema es que así como se puede decir sin violentar su realidad histórica que el arte produce conocimiento, resulta muy problemático afirmar que ese conocimiento sea del mismo orden que el de un saber razonable (es decir, que pueda tener un valor demostrativo, que dependa de su eficacia o que venga a corroborar o falsear la validez de una hipótesis)”.¹² Esta es una diferencia fundamental. Cuando hablamos de conocimiento, no excluimos ningún modo de experiencia, sin embargo, cuando adjudicamos al arte un modo de conocimiento previsto como un saber asentado en un método razonable demostrativo, “eliminamos de un plumazo toda posibilidad de mediación artística, en especial el carácter radical y necesariamente procesual de la experiencia que le es propia: a saber, el hecho de que su sentido no descansa en unos supuestos predicados artísticos sino en aquello que ocurra en el proceso de su propio acontecer, en aquello que toda obra sólo puede mostrar o dar a conocer en acto.[...] Una obra puede interpretarse como si fuera un discurso, pero de ello no cabe deducir que pueda ser reducible a enunciados discursivos. Sea el individuo en cuestión consciente de ello o no, esta particularidad irreductible se debe a que en toda obra se quiebra la relación automática y codificada entre signo y significado.”¹³ *Hilos de Ausencia* es una obra que como tal, accede por otros medios al espectador; sin embargo, creo que permite mostrar, dar a ver algo y generar con ello nuevos conocimientos en torno a este caso

¹¹ Burgin para su planteamiento se apoya en Derrida quien argumenta con un ejemplo de una de sus clases, que no rechaza a la imagen en la producción de un discurso por ser imagen sino porque no elabora de manera precisa un discurso ni lo sustituye suficientemente. Para una mirada más exhaustiva sobre este argumento y conocer el ejemplo de Derrida ver BURGÍN, Víctor. “Reflexiones sobre grado de “investigación” en los departamentos de artes visuales.” En: *Journal of Media Practice* 7. Nº2, 2006. pp.101-108. En contraparte, los argumentos de Bell se pueden ver en BELL, Desmond. “Is there a doctor in the house? A riposte to Víctor Burgin on practice-based arts and audiovisual research”. En: *Journal of Media Practice* 9. Nº2, 2008. pp.171–177. Traducción personal.

¹² DÍAZ CUYÁS, *op. cit.*

¹³ DÍAZ CUYÁS, *op. cit.*

particular y en torno a las imágenes del país que nos han ido construyendo. Reflexionando sobre ello pues algo que había pasado desapercibido ha accedido (dentro de sus posibilidades y alcances) a un lugar central, aunque sea a través de otros modos de codificación.



3- "Hilos de Ausencia: Genealogías y Discontinuidades". 2014 © Viviana Silva

UN PROBLEMA DE DISTANCIAS.

Borgdorff de la Escuela de Artes de Amsterdam es en torno a este tema algo más "radical". Para él "investigar en arte se refiere a la investigación que no asume la separación de sujeto y objeto, y no contempla ninguna distancia entre el investigador y la práctica artística, ya que ésta es, en sí, un componente esencial tanto del proceso de investigación como de los resultados de la investigación".¹⁴ Esta unión se basa en la idea de que no existe separación entre teoría y práctica en las artes, después de todo, no hay prácticas artísticas que no estén saturadas de experiencias, historias y creencias, y a la inversa, no hay un acceso teórico o interpretación de la práctica artística que no determine parcialmente esa práctica tanto en su proceso como en su resultado final. Conceptos y teorías, experiencias y convicciones están entrelazados y en parte por esta razón, el arte es reflexivo. De ahí que la investigación en artes trate de articular parte de este conocimiento, expresado en el proceso creativo y en el objeto artístico mismo. En esta línea el Proyecto Grid Spinoza¹⁵ se refiere al término investigación artística para describir el proceso artístico en sí mismo, para

¹⁴ En 1933 Christopher Frayling bajo el título de "Investigación en arte y diseño" introdujo una distinción entre tipos de investigación en las artes a los que muchos se han referido desde entonces. Frayling diferenciaba entre: "investigación dentro del arte", "investigación para el arte" e "investigación a través del arte". Henk Borgdorff posteriormente utiliza también esta tricotomía aunque con un enfoque ligeramente diferente. Él distingue entre: (a) *investigación sobre las artes*, (b) *investigación para las artes* y (c) *investigación en las artes*. Este último término sería el vinculado a las *prácticas-based research* y a la metodología de mi tesis doctoral. Para saber más sobre ello ver: BORGdorff, Henk. *El debate sobre la investigación en las artes*. Amsterdam School of the Arts, 2006.

¹⁵ Proyecto que explora los procesos, metodologías y dinámicas de la investigación artística y científica. Para saber más sobre él: *Proyecto Grid-Spinoza: ¿De qué hablamos cuando hablamos de investigación artística?* [en línea]. [s.f.] [Consulta: 3-10-2013] Disponible en: <http://www.gridspinoza.net/es/node/82>

apuntar una auténtica disciplina que incluye además de la creación de una obra, una fase de investigación previa que genera cierto conocimiento susceptible de ser transferido más allá de la experiencia estética como, el diseño de un prototipo a partir de la experimentación tecnológica; la elaboración de nuevos sistemas de visualización de datos, etc. Investigaciones que se realizan desde la transversalidad y tomando prestadas de otras disciplinas muchos de sus métodos y herramientas lo que amplía los horizontes de la práctica artística y permite asimismo, grados de experimentación que no pueden tener lugar en la rigidez de las otras disciplinas. Sin embargo, hay quienes plantean que el hecho de que los artistas realicen investigaciones exhaustivas previas a una obra no es hablar de investigación artística, ni tampoco acercarse desde el arte al lenguaje de las ciencias sociales¹⁶. Como vemos, la discusión es abierta y aunque existen voces que defienden directa o indirectamente posiciones contrarias en torno a si la obra puede ser considerada investigación o no, y si puede generar conocimiento o no, el problema en todo caso es, que para que la investigación artística sea reconocida de manera “oficial”, implica cumplir con los requisitos que han sido definidos desde la aparición de las Universidades y que han dado lugar a una serie de normas que regulan los procesos y la presentación de resultados financiándose y evaluándose según los marcos ideológicos del I+D —innovación y desarrollo. El mundo académico es riguroso y protocolar puesto que la normalización conduce a la universalidad, en cambio el arte no admite ser definido en criterios de disciplina, porque la disciplina normaliza y regula, lo que no implica que el arte no produzca un saber del mismo modo que la ciencia. Lo que pasa es que la forma de exponer ese conocimiento es diferente. “El producir del arte se basa en la acción de mostrar, mientras que el producir tecnocientífico se sustenta en la efectividad y la demostración”.¹⁷ Y es que “mostrar significa abrir de un tajo el mundo”.¹⁸

Así pues, gran parte de la animadversión contra la investigación artística proviene de una sensación de amenaza por la disolución de estas fronteras y es éste quizá el motivo por el cual con frecuencia en lo cotidiano, se niega que la investigación artística sea arte o que el arte sea investigación. En este sentido entiendo que para muchos es incómodo que la investigación artística obedezca a la necesidad de adaptarse a estructuras cada vez más homogéneas y rígidas del sistema de educación superior en el que domina la investigación científica como modelo a seguir, y entiendo también la incertidumbre que genera realizar una Tesis Doctoral en Bellas Artes ya que yo misma lo estoy viviendo. Sin embargo, quizás en cierta medida, esta unificación en la academia lleva o llevará a que el arte se asocie al conocimiento y así se revalorice como debió ocurrir hace tiempo. “La cuestión, en principio irresoluble, parece ser esta: ¿cómo puede demostrar el arte que aquello que sólo alcanza a mostrar —tal como le corresponde— sirve efectivamente a la nueva teleología de la Investigación —entendida como el sumando de la Innovación y el Desarrollo—?”¹⁹ Y si ¿queremos servir a ello?

CONCLUSIONES

Desde mi punto de vista, la investigación artística no solo evidencia el íntimo vínculo entre teoría y práctica sino que también encarna la promesa de un camino diferente, en un sentido metodológico, que la separa de la academia predominante, permitiéndonos a los/as artistas acceder a los/as espectadores por otras vías de comunicación. Es por ello, que disfruto tanto realizando obra, implicada en esta conjunción única, envuelta en el hecho de investigar y mostrar. La práctica artística, ya sea el objeto artístico como el proceso creativo, contiene un conocimiento implícito y silencioso que puede ser mostrado por medios de experimentación e interpretación diferentes a los tradicionales. Ahora bien, para que la práctica artística pueda ser calificada como investigación debe tener como uno de sus propósitos aumentar nuestro conocimiento y comprensión, debe contener una investigación original en y a través de objetos artísticos, debe tener tras de sí por tanto, un proceso intelectual.

En mi caso, la práctica artística es fundamental y es imposible de separar en mi tesis doctoral. Quizá como “deformación” profesional porque soy artista, pero es que con la práctica pienso, y con ella intento generar alguna cosa más. Un saber podemos decir, que es expuesto y recepcionado de otra manera pero que está ahí, presente en la obra, como creo está sucediendo con *Hilos de Ausencia* donde está latente este modo de traspaso de información. Ahora bien sé también que dentro de la academia, lugar en que se realizan los Doctorados en Bellas Artes por tanto la tesis, y lugar en que actualmente me encuentro, debe haber un texto, y por ello mi tesis se desarrolla en medio de ambas cuestiones, o más bien, con ambas cuestiones. Por tanto me parece inconcebible separarlas pues sin su relación dialógica no podrían existir.

El alcance de estos debates es complejo, abierto y con variadas aristas. El camino la verdad es algo difuso y bastante incierto. No sé bien que sucederá en este viaje teórico-visual en el que me he embarcado llamado investigación artística, pero sea lo que sea, seguro será para mejor. Y es que “el arte no aparece como repertorio de respuestas, ni siquiera como gesto de buscarlas. Es más bien, el lugar donde las preguntas y las dudas se traducen y retraducen, oyen su resonar.”²⁰

¹⁶ Es lo que plantea por ejemplo Chus Martínez en su texto *¿Qué queremos decir con Investigación Artística?*, donde indica que la investigación artística es muy connotada pero pobremente definida, y que el hecho de que los artistas realicen investigaciones exhaustivas previas a una obra no es hablar de investigación artística. Hay que subrayar que en el momento de la publicación de este texto, Chus era conservadora jefe del MACBA y que por tanto su discurso no se plantea desde la academia a diferencia de los otros debates propuestos a lo largo de este texto. MARTÍNEZ, Chus. “Felicidad Clandestina. ¿Qué queremos decir con Investigación Artística?”. *Revista ÍNDEX. Investigación artística, pensamiento y educación*. Departamento de Publicaciones del MACBA. 2010, N°0. pp.10-13

¹⁷ DÍAZ CUYÁS, *op. cit.*

¹⁸ LOOTZ, *op. cit.*, pp.21-26

¹⁹ DÍAZ CUYÁS, *op. cit.*

²⁰ GARCÍA CANCLINI, Néstor. *La sociedad sin relato. Antropología y estética de la inminencia*. Buenos Aires: Katz Editores, 2010. p.163

FUENTES REFERENCIALES.

ADORNO, Theodor. "El ensayo como forma". En: Notas de Literatura. Barcelona: Ariel, 1962.

BELL, Desmond. "Is there a doctor in the house? A riposte to Victor Burgin on practice-based arts and audiovisual research". En: Journal of Media Practice 9. Nº2, 2008. pp.171-177

BORGENDORFF, Henk. El debate sobre la investigación en las artes. Amsterdam School of the Arts, 2006.

BURGIN, Víctor. "Reflexiones sobre grado de "investigación" en los departamentos de artes visuales." En: Journal of Media Practice 7. Nº2, 2006. pp.101-108

DÍAZ CUYÁS, José. "Mostrar y demostrar: arte e investigación". En: Seminario INTER/MULTI/CROSS/TRANS. El territorio incierto de la teoría de arte en la época del capitalismo académico. [en línea] 3 y 4 Diciembre de 2010. Montehermoso, Victoria-Gasteiz. [Consulta: 17-11-2014] Disponible en: <http://www.arteinvestigacion.net/2012/04/mostrar-y-demostrar-arte-e.html>

FERNÁNDEZ POLANCO, Aurora. "Escribir desde el montaje. Otra forma de exponer". En: BLASCO, S.(ed.) Investigación Artística y Universidad: Materiales para un debate. Madrid: Ediciones Asimétricas, 2013.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. La sociedad sin relato. Antropología y estética de la inminencia. Buenos Aires: Katz Editores, 2010.

GRANDE, Helena. "Exposición de la investigación artística. Una aproximación al Journal for Artistic Research y el Research Catalogue". En: BLASCO, S.(ed.) Investigación Artística y Universidad: Materiales para un debate. Madrid: Ediciones Asimétricas, 2013.

LOOTZ, Eva. "Pequeño teatro de derivas". En: Lo visible es un metal inestable. Madrid: Árdora Ediciones, 2007.

MARTÍNEZ, Chus. "Felicidad Clandestina. ¿Qué queremos decir con Investigación Artística?". Revista ÍNDE . Investigación artística, pensamiento y educación. Departamento de Publicaciones del MACBA. 2010, Nº0. pp.10-13

MUNÁRRIZ, Jaime. Investigación y tesis doctoral en Bellas Artes, 2013. Documento orientativo para la realización de la Tesis Doctoral en Bellas Artes. Propuesta de marco que intenta aclarar algunos conceptos básicos que pueden resultar útiles al iniciar una tesis.

Proyecto Grid-Spinoza: ¿De qué hablamos cuando hablamos de investigación artística? [en línea].[s.f.] [Consulta: 3-10-2013] Disponible en: <http://www.gridspinoza.net/es/node/82>

Seminario En torno a la investigación artística. Pensar y enseñar arte: entre la práctica y la especulación teórica. Barcelona: Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona, MACBA.[en línea] Del 09 abr. 2010 al 10 abr. 2010. [Consulta: 5-2-2013] Disponible en: <http://www.macba.cat/es/en-torno-a-la-investigacion-artistica>

SIEGMUND, Judith. ¿Saber versus creatividad? Sobre las modalidades de descripción del arte y su relación con los contextos económicos y sociales. [en línea] 2011 [Consulta: 6-10-2014] Disponible en: <http://eipcp.net/transversal/0311/siegmund/es>

STEYERL, Hito. ¿Una estética de la resistencia? La investigación artística como disciplina y conflicto. [en línea] 2010 [Consulta: 6-10-2014] Disponible en: <http://eipcp.net/transversal/0311/steyerl/es>

VAN ALPHEN, Ernst. "¿Qué Historia, la Historia de Quién, Historia con Qué Propósito?: Nociones de Historia en Historia del Arte y Estudios de Cultura Visual". Revista de Estudios Visuales. [en línea] Nº3, 2006 [Consulta: 8-10-2013] Disponible en: <http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num3/alphen.pdf>

Torrecilla Patiño, Elia.

Investigadora, Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Escultura, Laboratorio de Creaciones Intermedia.

La geolocalización de la deriva urbana como forma de lectura de espacios híbridos.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Deriva, ciudad, espacios híbridos, arte, matemáticas, GPS .

KEY WORDS

Drift, city, hybrid spaces, art, math, GPS.

RESUMEN

A partir de un trabajo práctico realizado con motivo de la participación en el proyecto *Modelización matemática de formas escultóricas complejas. Investigación interdisciplinaria experimental de arte contemporáneo y matemáticas*, que se encuentra dentro del Programa de Apoyo a la Investigación y Desarrollo de la U.P.V (PAID-05-12), se plantea introducir el concepto de espacio híbrido, concretamente el espacio urbano y sus dos dimensiones: la física y la virtual.

La propuesta llevada a cabo, junto con la colaboración de varios miembros del Instituto Universitario de Matemática Pura y Aplicada de la UPV, busca establecer una interacción entre el campo del arte y las matemáticas aplicando las derivadas de una función en un punto dado a una serie de derivas (desplazamiento sin rumbo): tras la realización de varias caminatas geolocalizadas mediante una aplicación móvil, se procede a la recopilación de datos de posicionamiento espacial, temporal y de emociones que afectan al rumbo de la propia deriva. Una vez escogida la emoción (una serie de textos encontrados) se realiza una búsqueda de los datos de espacio y tiempo de cada instante para posteriormente derivarlo y revelarnos de ese modo, la velocidad media alcanzada en el momento concreto de la emoción correspondiente a cada deriva, un acontecimiento que aporta una dimensión humana a una representación abstracta.

Con la introducción de este proyecto, deambularemos por un espacio que fluctúa entre lo físico y lo virtual, donde el primero se transforma en una red de coordenadas que se sitúa entre el espacio vivido y el espacio abstracto; una experiencia en un espacio híbrido o en una ciudad-interfaz a través de un cuerpo-software.

ABSTRACT

From a practical work done in connection with the participation in the project titled *Mathematical modeling of complex sculptural forms. Experimental interdisciplinary research of contemporary art and mathematics*, which is within the Program to Support Research and Development UPV (PAID-05-12), we propose to introduce the concept of hybrid space, namely the urban space and its two dimensions: the physical and the virtual.

The proposal carried out, with the collaboration of several members of the Institute of Pure and Applied Mathematics, seeks to establish an interaction between the field of art and mathematics applying derivative of a function at a given point a series of drifts (moving aimlessly): after performing several geo walks through a mobile application, proceed to the

collection of spatial positioning data, temporal and emotions that affect the direction of the drift itself. After selecting the emotion (a series of founded texts) a search of the data in space and time of each moment later I refer you and reveal thereby performed, the average speed achieved at the particular time of the corresponding emotion to each drift , an event that brings a human dimension to an abstract representation.

With the introduction of this project will drift by a space ranging between the physical and the virtual, where the first transformed into a network of coordinates that is between lived space and abstract space; experience in a hybrid space or in a city-interface through a body-software.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

Desde el siglo XIX hasta la actualidad, la ciudad ha vivido una serie de transformaciones, evolucionando y dando lugar a su comprensión difusa, pues se encuentra representada a partir de fragmentos, un hecho que se vuelve evidente cuando analizamos su presencia en el espacio virtual, cuyo aspecto está conformado a partir de fracciones fotográficas en las cuales se elimina cualquier indicio espacial o temporal. Ante este hecho, el artista emplea tanto el entorno urbano como el virtual como medio y soporte para sus creaciones, encontrando en la actividad del caminar un medio que le permite analizar la realidad circundante, pues el paseo se convierte en un método de contacto y observación directa con lo que le rodea. Pero nuestra forma de percibir el mundo que habitamos se ha visto profundamente alterada con la aparición de dos innovaciones tecnológicas: Internet y los dispositivos móviles.

Aproximadamente dos décadas después de la propagación del uso del primero y tras 15 años desde la incursión a nivel masivo de los segundos, han sido numerosos los análisis que se han realizado sobre la nueva realidad que habitamos. Los datos y las imágenes aumentan y reconfiguran nuestra experiencia del entorno dando lugar a una especie de paisaje móvil y hoy, más que nunca, el paisaje es una combinación próxima a la interfaz, como si se tratara de una pantalla más de las muchas que hoy rodean al individuo.

Gracias a la evolución del ciberespacio y a los numerosos estudios que se han llevado a cabo para intentar analizar y comprender esta nueva realidad, se ha podido observar cómo el espacio urbano ha sido configurado en este espacio virtual, dejando evidencia de la fragmentación que presenta la ciudad postmoderna. Varias aplicaciones son las que facilitan la comprensión del espacio urbano en el ciberespacio, siendo éstos los denominados medios locativos, que son aquellos que combinan tecnologías y servicios basados en la localización. A través de dispositivos como el GPS (Global Position System), se ofrece información sobre un espacio físico, y debido a su evolución y popularización, están aportando nuevos significados y conceptos relacionados con el espacio.

En este artículo se comentará un proyecto que se inscribe dentro del desarrollo de la Tesis Doctoral que lleva por título *Redefinición de la práctica artística del paseo en el espacio urbano a partir de la influencia de los medios locativos*, que se encuentra en proceso de realización y que se está llevando a cabo gracias al Programa de ayudas para la formación de personal investigador (FPI) de la UPV, y que surge, concretamente gracias a la colaboración entre el Departamento de Matemática Aplicada de la UPV y el Grupo de Investigación del Laboratorio de Creaciones Intermedia, dentro del Departamento de Escultura de la Facultad de Bellas Artes de la UPV, con el que se trata de explorar el amplio territorio que existe entre el arte y las matemáticas a través del proyecto *Modelización matemática de formas escultóricas complejas. Investigación interdisciplinar experimental de arte contemporáneo y matemáticas*.

DESARROLLO

El trabajo que aquí presento lleva por título *Deriva(da)s*, que es un juego de palabras formado por la unión entre deriva y derivada, es decir, entre la unión de una acción artística y una operación matemática.

Para comenzar, vamos a dar una breve descripción de ambos conceptos.

DERIVA: En 1958, uno de los fundadores de la Internacional Situacionista, Guy Debord, escribió La Teoría de la Deriva, a la que definió como “una técnica de paso ininterrumpido a través de ambientes diversos”¹, explicando que la o las personas entregadas a la deriva, renuncian a sus motivaciones personales de desplazamiento habitual para dejarse llevar por las sollicitaciones del terreno y por los encuentros que a él corresponden. El concepto de deriva lleva implícito el reconocimiento de efectos de naturaleza psicogeográfica, porque permite realizar una lectura global de las ciudades industriales, y la afirmación de un comportamiento lúdico-constructivo que la opone en todos los aspectos a las nociones clásicas de viaje y de paseo.

En la Teoría de la Deriva, Debord comenta algunos aspectos a tener en cuenta, como por ejemplo la importancia que juega el **azar** durante el desplazamiento, porque a medida que el sujeto que deriva va siendo consciente de la distribución psicogeográfica del lugar por el que deambula, el azar va perdiendo efecto en el proceso de selección de recorridos y creación de situaciones en la deriva, una acción que se va articulando en función del deseo y la voluntad del sujeto.

En cuanto al **número de participantes**, explica que se puede derivar en solitario o en grupos pequeños de dos o tres personas que compartan un mismo estado de conciencia. En cuanto a la **duración** de una deriva, aclara que no es demasiado importante, pues es común distraerse una o dos horas para dedicarlas a ocupaciones banales. A menudo, la deriva se desarrolla en determinadas horas deliberadamente fijadas, así como en breves instantes fortuitos o durante varios días sin interrupción. Y respecto al **clima**, aunque las condiciones climáticas influyen sobre la deriva, no son determinantes más que en el caso de lluvias prolongadas que la impiden casi por completo, pero las tempestades y demás precipitaciones resultan más bien propicias. En cuanto al **espacio**, será más o menos vago o preciso dependiendo de si se busca el estudio del territorio o la vivencia de emociones desconcertantes. La extensión máxima del espacio de la deriva no excede el conjunto de una gran ciudad y sus afueras y su extensión mínima puede reducirse a una unidad pequeña de ambiente: barrio, manzana...

DERIVADA:

En el campo de las matemáticas, la derivada de una función en un punto dado, es una medida de la rapidez con la que cambia el valor de dicha función matemática, según cambie el valor de su variable independiente y se calcula como el límite de la rapidez de cambio media de la función en un cierto intervalo, cuando el intervalo considerado para la variable independiente se vuelve cada vez más pequeño. Suele emplearse para estudiar el movimiento: si una función representa la posición de un objeto con respecto al tiempo, su derivada es la velocidad de dicho objeto.

EL PROCESO:

En el proyecto *Deriva(da)s*, se emplea la técnica de la deriva, un procedimiento que fue diseñado como método de lectura de la ciudad, donde las interrupciones del azar son constantes.

Durante la deriva, el sujeto que deambula va tomando conciencia del espacio y su psicogeografía, definida por Debord como “la teoría de uso combinado de las artes y de la técnica para la construcción integral de un ambiente en relación dinámica con experimentos en el comportamiento”, proponiendo la búsqueda de emociones desconcertantes mediante la desorientación, porque cuando esta se busca, las interferencias que se producen son múltiples².

De este modo, el método escogido para la realización de las cinco derivas que componen este trabajo son las siguientes:

1. Todas las derivas se han visto afectadas por el azar. La elección de los caminos recorridos se llevó a cabo en función de diferentes situaciones como los flujos de gente, pasos cortados por el tráfico, aspectos estéticos...
2. Las derivas fueron realizadas de forma individual.
3. Cada caminata tiene una duración diferente, oscilando todas ellas entre las 2 y las 6 horas, transcurso determinado por la capacidad física y mental.
4. El clima no se ha tenido en cuenta pero la última deriva realizada (Deriva Al Agua) se vio inevitablemente afectada por la lluvia, lo que condicionó toda la jornada de desplazamiento.
5. Todas las derivas se realizaron en diferentes espacios de la ciudad de Valencia, tanto en el centro como en la periferia.

Cada uno de los cinco días, se partió de un lugar diferente para ir “a la deriva”, sin objetivo alguno de llegada, siendo cada una de ellas geolocalizada de principio a fin a través de la aplicación móvil EveryTrail3, que, a través del GPS, que se basa en la determinación de la distancia entre un punto (el receptor) a otros de referencia (los satélites), convierte la señal en datos de posición, velocidad y tiempo.

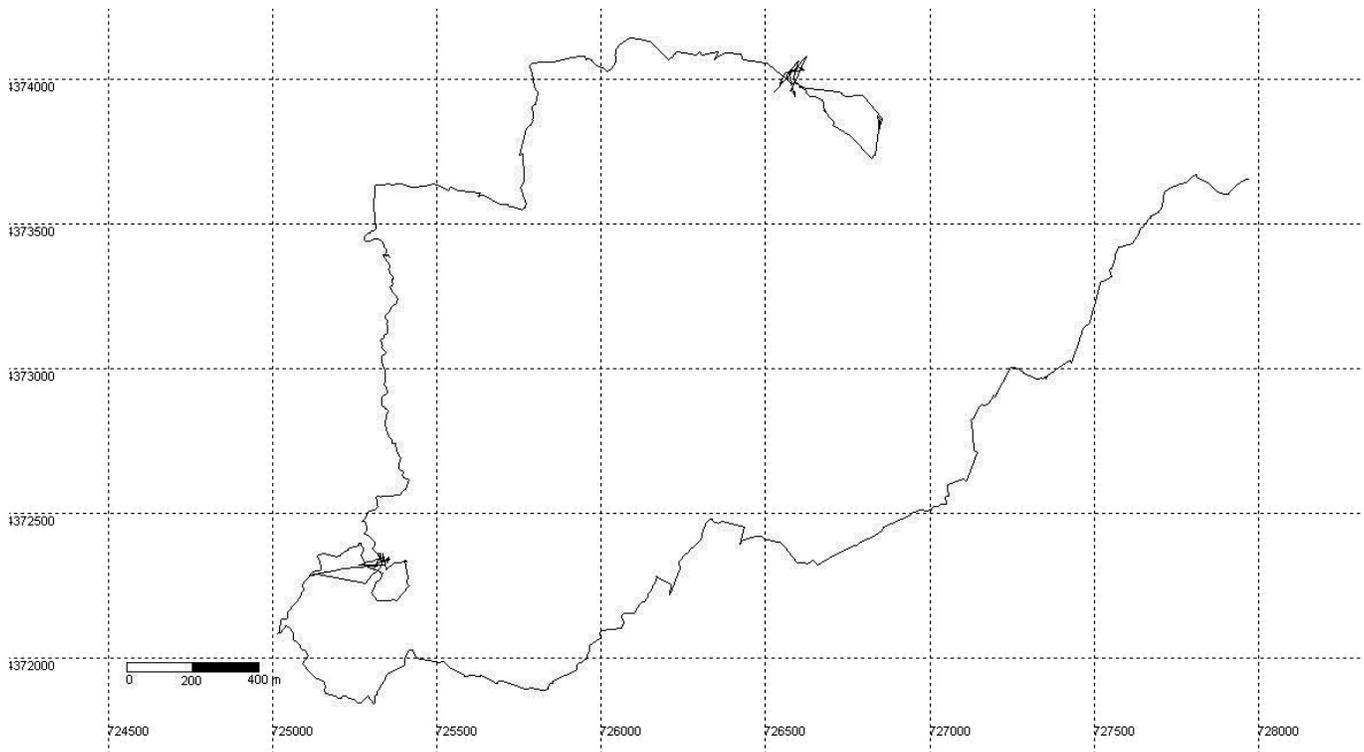


Imagen I: Captura del recorrido de una deriva

Posteriormente, con el programa informático GPS TrackMaker4 se tradujo el recorrido en datos de posicionamiento:

```
t,d,39.488846,-00.370138,05/01/2014,12:01:09,64.3,1  
t,d,39.488859,-00.370212,05/01/2014,12:01:15,79,0  
t,d,39.488917,-00.370253,05/01/2014,12:01:18,81.2,0  
t,d,39.488948,-00.370304,05/01/2014,12:01:21,81.2,0  
t,d,39.488990,-00.370343,05/01/2014,12:01:25,80.9,0  
t,d,39.489035,-00.370390,05/01/2014,12:01:29,82.8,0  
t,d,39.489089,-00.370406,05/01/2014,12:01:32,85,0  
t,d,39.489133,-00.370385,05/01/2014,12:01:37,84.8,0  
t,d,39.489124,-00.370325,05/01/2014,12:02:19,81.4,0  
t,d,39.489162,-00.370292,05/01/2014,12:02:24,81.2,0  
t,d,39.489198,-00.370327,05/01/2014,12:02:39,80.1,0  
t,d,39.489223,-00.370378,05/01/2014,12:02:44,79.4,0
```

Imagen II: Fragmento de la recopilación de datos de localización recogidos de una deriva.

Como se comentaba anteriormente, la deriva busca establecer contacto con las emociones del lugar y es una metodología para formular mapas psicogeográficos, por ello, cada una de las derivas realizadas para este proyecto se han guiado por acontecimientos que han cambiado el rumbo del desplazamiento. Para la realización de la operación matemática de la derivada, que consiste en calcular el movimiento en un punto dado, se ha escogido una emoción, que en este caso son una serie de textos encontrados en las calles y que de alguna manera respondían a ciertas cuestiones planteadas en durante el discurso de la propia deriva.



Imagen III: Emoción escogida de la primera deriva presentada.

Puesto que cada uno de los instantes o emociones escogidos estaban situados en un punto concreto del espacio y fueron encontrados en un tiempo preciso, todos ellos tienen una posición espacio-temporal recogida a través de la aplicación móvil. Así, los datos que corresponden a la emoción “¿VAS O VIENES?” son: t,d,39.482288,-00.375016,05/13/2014,21:45:46,100,0

Con todos los datos de posición recopilados de cada deriva, los colaboradores miembros del Instituto Universitario de Matemática Pura y Aplicada, a través de una aplicación informática, realizaron un cálculo para obtener el vector de una posición dada (la posición en el momento que la emoción tuvo lugar).

Los datos obtenidos de esta deriva en concreto fueron:

Posición: (39.4823, -0.375016) Hora (pasada a sistema decimal): 21.7628 Vector derivada: (0.0314253, -0.0164625)

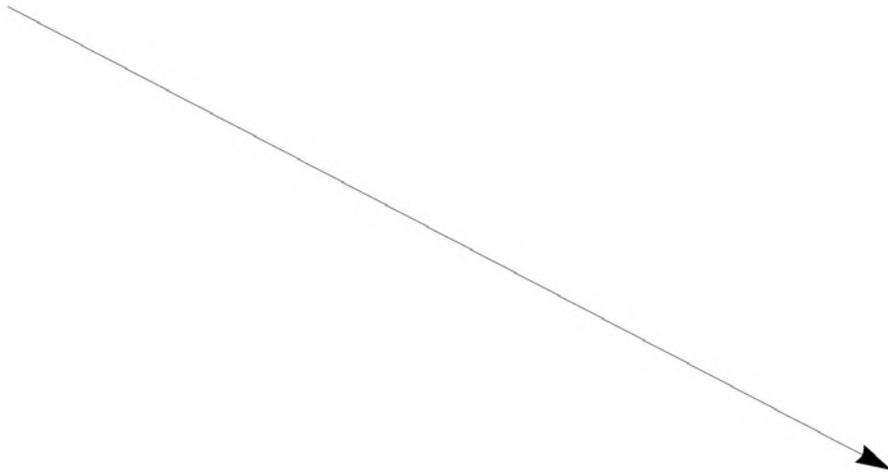


Imagen IV: Representación gráfica de la derivada

Una vez calculada la operación de la derivada, se procedió a la impresión del conjunto de datos de geolocalización. Puesto que cada dato es la posición de un punto en el espacio, se decidió imprimir todas esas líneas de texto con una impresora matricial, que estampa mediante un sistema de puntos y cuyo proceso fue documentado en vídeo.

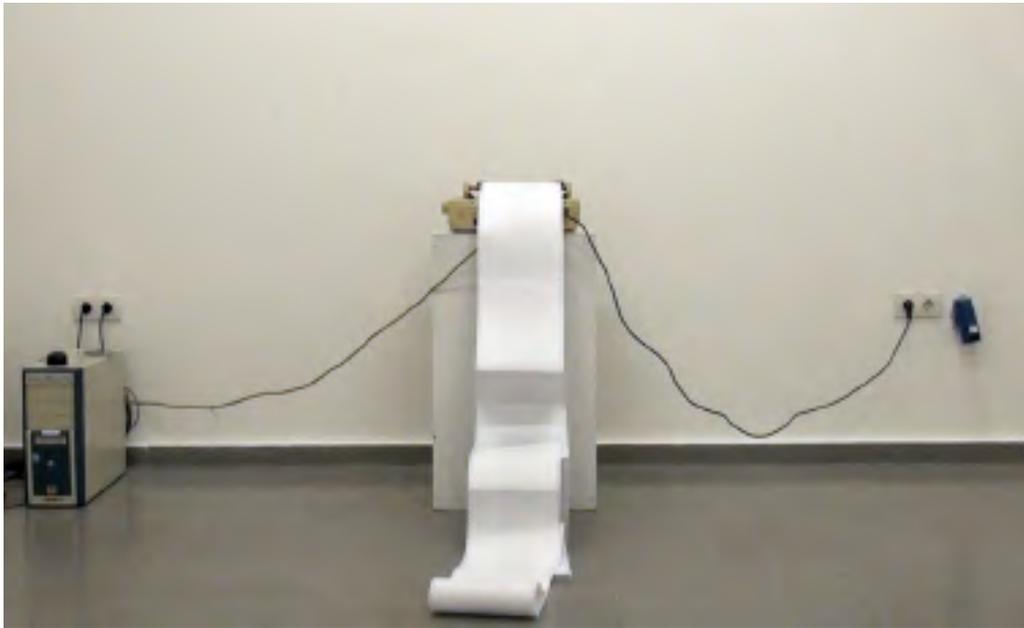


Imagen V: Captura del vídeo que documenta la impresión de datos

CONCLUSIONES

La Teoría de la Deriva, propuesta por los situacionistas a finales de la década de los 50, surge como reacción ante el aburrimiento en la ciudad, haciendo un llamamiento al “dejarse llevar” y, rechazando la representación formal de la urbe que muestran los planos, trazaban recorridos psicológicos según las diversas experiencias urbanas, prestando atención a los detalles, a la lectura lúdica del espacio, al disfrute y a la transformación de la ciudad, dejándose hechizar por la sorpresa y el deseo, y convirtiéndose en una práctica fundamental para entrar en contacto con el espacio circundante.

Cada vez resulta más difícil disfrutar de la ciudad; las calles se han convertido en espacios de tránsito por los que vagan multitud de sujetos que son movidos, en su mayoría, por impulsos consumistas y constantemente conectados a través de sus dispositivos móviles a través de los cuales se produce un acto de comunicación, de relaciones sociales y de intercambio de información que en la mayoría de los casos aísla al usuario del espacio que le rodea provocando un cambio en la experiencia que se tiene del lugar. Por otra parte, es frecuente el empleo de aplicaciones de geolocalización para desplazarnos de un punto a otro guiados por las directrices que dictan estas herramientas, lo que dificulta la capacidad de desorientación y de perderse, imposibilitando el efecto sorpresa y la creación de situaciones.

A través de esta experiencia práctica se han realizado una serie de recorridos que se sitúan entre el espacio físico y digital, por la combinación del uso de la ciudad y la aplicación móvil basada en la geolocalización empleada, que ofrece información digital sobre un espacio físico. Esto da lugar a lo que André Lemos denomina territorios informativos⁵, término que emplea para referirse a aquellas áreas en las que el flujo de información en la intersección entre el espacio virtual y el espacio urbano se controla digitalmente, produciendo de este modo una heterotopía⁶. Por territorio informativo, Lemos entiende el área de control del flujo de información digital en su intersección con un área física, adquiriendo de este modo una nueva capa de información digital, formando un nuevo territorio creado por redes electrónicas y dispositivos móviles.

Esta interacción entre ambos espacios (físico y digital) da lugar a los llamados espacios híbridos, que ofrecen nuevas experiencias de las dimensiones espacial y temporal. Cuando hoy hablamos de espacio público, podemos decir que hablamos de espacio híbrido, puesto que en él la comunicación se realiza empleando tanto interfaces físicas como digitales. Diego Díaz, en su Tesis Doctoral *De la plaza al chat*⁷ habla del espacio público como interfaz de comunicación.

Díaz explica que desde el punto de vista de la tecnología informática, la interfaz se define como como una zona de contacto y conexión entre dos componentes físicos, entre dos aplicaciones o entre un usuario y una aplicación, por ello, si entendemos que la interfaz es el lugar en donde se produce la interacción y los intercambios, podemos hablar del espacio público como una interfaz de comunicación.

En la actualidad nos desplazamos por el espacio urbano acompañados por dispositivos tecnológicos móviles a través de los cuales nos comunicamos con otros o mediante los cuales nos orientamos, relacionándonos con ellos incluso como una extensión de nuestro propio cuerpo. Para McLuhan⁸, la tecnología es la creación de un medio del que no disponemos cuando nacemos; así, la radio es una extensión del oído, la TV una extensión de la vista... y ello, “rompe los equilibrios naturales para restituir al individuo en la totalidad de sus sensaciones”. La ciudad se nos presenta como un espectáculo del que no somos solamente observadores, sino que formamos parte de él y compartimos escenario con los demás participantes. Muy a menudo, nuestra percepción de la ciudad no es continua, sino más bien parcial, fragmentaria, mezclada con otras preocupaciones. Casi todos los sentidos están en acción y la imagen es la combinación de todos ellos⁹, una imagen que nos ofrece diferentes lecturas, un texto dispuesto para ser descifrado por los habitantes. Este empleo de la metáfora del texto para examinar el espacio, ha sido utilizado por los geógrafos y demás investigadores sociales en la interpretación de los diferentes procesos socio-espaciales.

El conjunto de signos que nos ofrece una ciudad, forma un texto, y un texto se construye en un espacio (la página en blanco). El historiador y filósofo francés Michel de Certeau¹⁰ nos explica que la página en blanco es un lugar de producción para el sujeto, un espacio aislado y alejado de su actividad cotidiana. Se trata de una superficie autónoma situada bajo su ojo, y como si de un urbanista se tratara el sujeto tiene que manejar el espacio, propio y distinto, donde poner en obra su voluntad. El texto se construye en la página en blanco a partir de fragmentos y materiales lingüísticos dispuestos de una manera mediante la cual se produce un orden. El lector es activo, productor; es un cazador furtivo de sentidos, de re-interpretaciones, y si entendemos la ciudad como un conjunto de signos que forman un texto, podemos entender el acto de caminar como una forma de lectura y de escritura al mismo tiempo, pues a cada paso vamos dejando signos que contribuyen a la creación de una ciudad-palimpsesto. Caminar es un proceso de apropiación del espacio por parte del peatón que deviene lector, y también escritor. En esta propuesta se manifiesta la escritura digital que se produce con cada movimiento que realizamos. Somos puntos en el espacio controlados por las tecnologías que proporcionan los datos de nuestro posicionamiento, dejando constancia de las coordenadas espaciales, temporales y de velocidad, registrando en el espacio virtual los desplazamientos físicos. Por ello, como se comentaba al principio de este artículo, el proyecto *Deriva(da)s* ha permitido realizar una deambulación a través del arte y las matemáticas, por un espacio que fluctúa entre lo físico y lo virtual, donde el primero se convierte en una red de coordenadas que se sitúa 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.

FUENTES REFERENCIALES.

DEBORD, Guy: *Teoría de la Deriva*, 1958. Texto aparecido en el #2 de *Internationale Situationniste*. Traducción extraída de *Internacional situacionista*, vol. I: *La realización del arte*, Madrid: Literatura Gris, 1999.
[<http://www.ugr.es/~silvia/documentos%20colgados/IDEA/teoria%20de%20la%20deriva.pdf>]. [Fecha de consulta: 18/03/2015]

DIAZ GARCÍA, Diego José: *De la plaza al chat: Análisis de las transformaciones del espacio público desde la práctica artística neomedial*. Universidad Politécnica de Valencia, Facultad de Bellas Artes de San Carlos, Departamento de Escultura, Valencia, 2007.

LEMOS, André: *Medios Locativos y Territorios Informativos. Comunicación Móvil y Nuevo Sentido de los Lugares. Una Crítica sobre la Espacialización en la Cibercultura*, 2008.
[https://www.google.it/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CCEQFjAA&url=http%3A%2F%2Fmedialab-prado.es%2Fmmedia%2F8844&ei=FYlyVZvIB8XWOqiTgIAI&usg=AFQjCNEZxKwWfcfRzpcCYArz3E6cOeQzvQ&sig2=KfbAvH7K8ESp_R-V1NDiFA&bvm=bv.91071109,d.bGg]. [Fecha consulta: 29.02.2015]

LÓPEZ RODRÍGUEZ, Silvia: *Orientación y desorientación en la ciudad. La teoría de la deriva. Indagación en las metodologías de evaluación de la ciudad desde un enfoque estético-artístico*, 2005 [<http://digibug.ugr.es/handle/10481/823#.VTKAwVyWG2w>]. [Fecha consulta: 03.04.2015]

LYNCH, Kevin: *La imagen de la ciudad*. Editorial Gustavo Gili SL, Barcelona, 1984, 1998.

MCLUHAN, Marshall: *Understanding Media: The Extensions of Man*. Gingko Press, California, 1964.

Torres Zorrilla, Camilo.

Investigador, Universidad del País Vasco –Euskal Herriko Unibertsitatea. Departamento de Arte y Tecnología.

Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación. Santiago, Chile.

Imágenes, estrategias y poder; una cuestión más allá del sujeto.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Sociedad, Imágenes, Sujetos, Control, Dominio.

KEY WORDS

Society, Images, Subjects, Control, Domination.

RESUMEN

Una aproximación crítica al modo de construir imágenes y sus posibles connotaciones sociales, políticas y culturales, nos permite reflexionar en torno a uno de los dilemas de la sociedad contemporánea; el sometimiento al control ideológico a partir del consumo de éstas. La práctica del arte no está alejada de esta problemática y desde ella intentaremos abordar la compleja correspondencia entre la mecánica de producción, el rol del posicionamiento artístico y los efectos que provocan en el cuerpo social.

Una característica de las sociedades “desarrolladas” consiste en favorecer la “libre” circulación y tráfico de imágenes. Este hecho se torna relevante a la hora de entender cómo se viralizan ciertos contenidos a través de los medios de comunicación de masas y redes sociales. Este panorama nos sitúa ante una disyuntiva que nos permite dar cuenta de cómo se establecen ciertos patrones de comportamiento humano, estructurando diferentes maneras de concebir las relaciones entre personas, para finalmente, ahondar en la forma en la que los sujetos nos veríamos sometidos constantemente a un sistema de dominio voluntario.

Esta comunicación se articula a partir de confrontar dos ejemplos radicalmente distintos de producción audiovisual. El primero, a través del film “Osama”, realizado en 2003 por el director afgano Siddiq Barmak, quien aborda la compleja situación de una niña que debe ocultar su verdadera identidad, adoptando patrones masculinos con el fin de sobrevivir a la opresión del régimen talibán. Esta película parte del compromiso por acercarse a temas que establecen distintas posibilidades con aquello que se entiende como “lo real”.

Y por otro lado, la performance *mega-tecnológica* desplegada por la cantante estadounidense Katy Perry en el marco del Super Bowl, 2015. Espectáculo que no escatima recursos para superarse cada año, convirtiéndose en uno de los acontecimientos más vistos y difundidos por millones de personas a través de múltiples dispositivos y “aparatos” digitales.

ABSTRACT

A critical approach to the manner in which images and their possible social, political and cultural connotations are constructed, enables us to explore one of the dilemmas of contemporary society; subjection to ideological control through consuming them. Art practice is not at a remove from this problematic and will provide us with the point of departure for tackling the complex correspondence between the mechanics of production, the role of artistic positioning and the effects they bring about within the social body.

It is a characteristic of “developed” societies to encourage the “free” circulation and traffic of images. This circumstance becomes relevant to understanding how some content is viralized through the mass communications media and social networks. This panorama brings us to a juncture that makes it possible to discern how certain patterns of human behaviour are established, structuring different ways of conceiving relations between people, and thereby to uncover the way in which the subject is constantly subordinated to a system of voluntary domination.

This communication is articulated through a comparison between two radically different examples of audio-visual production. The first comes in the shape of the film “Osama” made in 2003 by Afghan director Siddiq Barmak, who approaches the complex situation of a girl who must conceal her true identity, adopting male patterns in order to survive the oppression of the Taliban regime. This film is driven by a commitment to hone in on themes that establish different possibilities via what is understood as “the real”.

Then there is the *Mega-Techno* spectacle unleashed in US singer Katy Perry’s performance at the Super Bowl Halftime Show, 2015. A show that spares no expense in order to surpass itself year after year, becoming one of the events to be most seen and disseminated by millions of people through a multiplicity of digital devices and ‘app’aratuses.

CONTENIDO

Maniobras y formas de sometimiento, el dominio voluntario.

Para situar este apartado abordaremos algunas ideas referidas a la forma contemporánea de dominación social más expandida; el sometimiento al control ideológico través de las imágenes. En un primer acercamiento haremos referencia a la concentración del poder económico a través del monopolio y cómo éste desencadena formas de dominio sobre la comunidad, consecuencia “inmaterial” que se desprende de ese mismo poder ejercido por las grandes corporaciones económicas, *-poniendo especial énfasis en el mercado como eje-*, y que necesariamente establecen, en nuestro caso, una relación directa entre el desarrollo, la expansión y el negocio de tecnología de última generación.

En una descripción breve, diremos que aquella tecnología no se limita a un reducido grupo de artefactos, nuestro foco de interés estará puesto en lo que denominaremos de aquí en adelante como “*aparatos*”. Éstos poseen ciertas características que los hacen muy apetecibles, de gran atractivo visual, de fácil uso, interactivos y lo más importante para sus creadores, están en constante renovación, actualizando sus servicios y aplicaciones. Sin embargo, también reconoceremos en estas “maravillas” una marca distintiva particular, su obsolescencia programada.

En relación a lo que nos ofrecen, con estos dispositivos podemos generar y visualizar cientos de fotografías, vídeos, películas, cortometrajes, vídeos clips y demás contenido audiovisual. Por otra parte, nos entregan la posibilidad de acceder a una cantidad importante de aplicaciones multimedia, que nos permiten estar en constante comunicación en tiempo real con cientos de personas.

Una última característica que queremos enfatizar es que los usuarios de estos “*aparatos*” podemos contratar un servicio de conexión y poner a circular en la red aquellos datos que consideramos relevantes, extendiéndolos ilimitadamente.

En nuestro caso específico, nos centraremos en aquella información como imágenes concebidas para retransmitir registros audiovisuales. Este escenario que se ha masificando exponencialmente por el uso de redes infinitas, mediante el supuesto tráfico libre, nos permitirá comprender los procesos de cambio y transformación recientes de nuestra sociedad.

Para ello, el régimen neoliberal se apropia del mercado y controla la venta de productos y servicios para instaurarlo como eje vertebrador de la economía planetaria, a través de sus diversas formas; democracias, tecnocracias, economías de libre mercado y/o mixtas, gobiernos liberales, etc, cada una posee un vínculo característico y que podríamos especificar como aquella relación gestionada por los estados nacionales, mediante alianzas estratégicas con corporaciones privadas en manos de empresarios que poseen la mayor cantidad de riqueza y acumulan las principales fuentes de capital, Terry Eagleton lo menciona y nos entrega alguna cifra.

“(…) la riqueza total de los tres individuos más ricos equivale a la riqueza total de los 600 millones de gente más pobre”.¹

Ante este panorama cabe preguntarnos qué rol cumple el sujeto o la ciudadanía frente a los poderosos que traman los destinos del cuerpo social. En este sentido, nos planteamos cómo el dominio ideológico se transforma en la cara visible de esta condición socioeconómica forzada de la población mundial y cómo nos vemos enfrentados al cautiverio por parte de conglomerados multinacionales que se reparten las ganancias de la producción, tal como nos señala Vladimir Lenin.

¹ Eagleton, Terry. *La idea de cultura. Una mirada política sobre los conflictos culturales*. Editorial Paidós. Barcelona, 2010. Pág. 96.

² Lenin, Vladímir Ilich. *Imperialismo: la fase superior del capitalismo*. Editorial Taurus. Madrid, 2012. Pág. 90.

“Las asociaciones monopolistas de capitalistas (cárteles, consorcios, trust) se reparten entre ellas, en primer lugar, el mercado doméstico, haciéndose de forma más o menos total con la producción del país. Pero, bajo el capitalismo, el mercado interior está ligado inevitablemente al exterior. Ya hace tiempo que el capitalismo creó un mercado mundial”²

Ante esta premisa podemos hacer notar que el conflicto por el hegemonía económica no es algo nuevo, muy por el contrario se extiende por casi un siglo, cuando Lenin escribía “Imperialism the Highest Stage of Capitalism” en abril de 1917, ya nos advertía al dilema que nos veríamos envueltos como sociedad, ante las estrategias de sumisión que se desprenden por causa y efecto de aquellas políticas. Ante este escenario, el capitalismo y su expansión, continúa su vertiginoso avance a escala mundial, adaptando definitivamente su técnica global para instalarse como una nueva forma de imperialismo del siglo XXI.

Hoy, las grandes empresas que sustentan este modelo, amplían su alcance a distintas regiones del planeta, diversificando sus negocios y fomentando su competitividad a territorios que explotan con el beneplácito de los gobiernos de turno. En estos países, encuentran las fuentes de suministro y mano de obra, con el objetivo de seguir produciendo sin control alguno. Volviendo a las palabras de Lenin.

“A medida que se acrecentaba la exportación de capitales y que se expandían las “esferas de influencia” y las conexiones con el extranjero y las colonias de las grandes asociaciones monopolistas, el rumbo “natural” de las cosas han conducido al acuerdo internacional entre estas asociaciones y a la formación de cárteles internacionales. Es una nueva fase de la concentración mundial del capital y de la producción”³

Una vez realizado este marco contextual, apuntaremos a las repercusiones sociales que podría ocasionar este sistema, ahondando en cómo nos veríamos definitivamente atrapados en mecanismos que actúan como potentes estructuras de inmovilización. Estaríamos, entonces, frente a una “realidad” re-configurada, desde una perspectiva que surge desde el propio acto voluntario del ser humano. El filósofo coreano Byung-Chul Han traduce lo que nos proponía el estado vigilante descrito por George Orwell en su novela “1984”⁴. Ante la noción del ojo omnipresente que nos vigila, y que se diferencia del naciente panóptico digital, hoy, el real acto de sujeción sería la propia voluntad individual. Esta idea se torna relevante al momento de entenderla como un desplazamiento que transforma el principio orwelliano. Este sujeto no sería consciente de su dominación, sino que de manera inconsciente la aprobaría, dando consentimiento explícito a su forma de opresión, utilizando de manera activa un simulado sentido de libertad y decisión.

Este modelo no contempla desterrar totalmente la idea de control, si no que establece un mecanismo que pone en circulación un nuevo sistema de dominio, adaptado a los tiempos de la sociedad conectada, basado en el estrecho vínculo del poderío de la comunicación digital y la acción cotidiana de hombres y mujeres. Han, lo plantea de esta forma.

“(…) con internet, el Smartphone, las Google Glass, en las que domina la apariencia de la libertad y la comunicación ilimitada. Aquí no se tortura, sino que se tuitea o postea (...). La transparencia y la información sustituyen a la verdad”⁵

De esta forma, estaríamos otorgando a las administraciones políticas, sus gestores y su organización tecnócrata, un medio, una herramienta para mantener eficientes condiciones de vigilancia y control desde y en los sujetos. Mediante técnicas que estarían en directa correspondencia con los adelantos y avances tecnológicos de última generación, que ampliados por los distintos niveles de hiper-comunicación y consumo darán cuenta del mundo simulado que se nos amplía y cautiva, en vez de subyugarnos. Byung-Chul Han lo enfatiza.

“La técnica de poder del régimen neoliberal no es prohibitoria, protectora o represiva, sino, prospectiva, permisiva y proyectiva. El consumo no se reprime, se maximiza. No se genera escasez, sino abundancia, incluso exceso de positividad. Se nos anima a comunicar y consumir (...). No se reprimen las necesidades, se las estimula. En lugar de confesiones extraídas con tortura, tiene lugar un desnudamiento voluntario. El smartphone sustituye a la cámara de tortura”⁶

Esfera pública, espacio y sujetos de acción.

Para situarnos en este apartado haremos hincapié en el concepto de esfera pública, en breves palabras, lo fijaremos como aquel espacio común que demanda para sí la presencia activa del cuerpo social en la vida pública. Esta aproximación nos plantea una problemática que nos entregará claves para abordar la realidad a partir de aquello que entendemos como *lo real* o sobre aquello que creemos entender como realidad, *lo virtual*.

² Lenin, Vladímir Ilich. *Imperialismo: la fase superior del capitalismo*. Editorial Taurus. Madrid, 2012. Pág. 90.

³ Lenin, Vladímir Ilich. *Imperialismo: la fase superior del capitalismo*. Editorial Taurus. Madrid, 2012. Pág. 90

⁴ Orwell, George. *1984*. Ediciones Destino. Barcelona, 2009.

⁵ Han, Byung-Chul. *Psicopolítica. Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*. Herder Editorial. Barcelona, 2014. Pág. 60

⁶ Han, Byung-Chul. *Psicopolítica. Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*. Herder Editorial. Barcelona, 2014. Pág. 61.

Por un lado, tenemos un espacio en el cual, estamos, vivimos y circulamos cotidianamente, atendiendo a las circunstancias que se generan a partir de acciones creadas por los distintos escenarios de conflicto, la permanente guerra ideológica o la manera de manipular la información a la cual tenemos acceso. Un ejemplo reciente de ello, son la últimas imágenes exhibidas de la catástrofe ocurrida en Nepal, en las que podemos apreciar solamente lo que ha sido filtrado y que “curiosamente” corresponde a una parte del todo, fundamentalmente, a la destrucción de templos y zonas turísticas.

Y por otro, tenemos un espacio virtual ilusorio que nos despega de *lo acontecido*, ampliándose hasta llegar a un cerco ficticiamente aumentado, obligándonos a dirigir nuestra mirada en busca de la imagen como producto de consumo y satisfacción individual. Recientemente, mientras los medios mostraban las noticias que hacían eco de la tragedia aérea de la compañía Germanwings, que tuvo lugar en los Pirineos franceses, en Twitter numerosos jóvenes reclamaban contra la suspensión del programa “Mujeres y hombres y viceversa”.

Este contexto anteriormente esbozado, se contrapone a uno de los aspectos de la concepción de esfera pública que nos plantea Alexander Kluge, director de cine y escritor alemán,

*“La esfera pública entendida como bien común que no tiene precio, era algo que en el siglo XVIII todavía había que ganarle al poder del Estado y a otros poderes”.*⁷

Lo que propone Kluge, todavía sigue siendo una tarea pendiente. El siglo XXI continúa presentándose como aquel espacio comunitario de la vida social en el que se transa económicamente cada rincón y circunstancia individual. Por lo tanto, sigue manteniéndose como lugar de conflicto entre las fuerzas que dirigen la vida política y social de la comunidad y los agentes que componen esa misma comunidad.

Ante esta premisa, aquella estructura de autoridad dominante la seguimos observando cómo aquello que restringe la autonomía, condicionando nuestra libertad de acción para anular también la posibilidad del pensamiento divergente, debilitando nuestra capacidad de re-pensarnos como sujetos políticos.

La esfera social y los modos de operar en ella, estarían en un estado de relativa neutralización. La dinámica que expande la institucionalidad neoliberal, impone sus políticas sustentadas en una superestructura que capitaliza lo intangible e inmaterial. Rentabiliza, además, el comportamiento y las relaciones entre personas, transformando todo lo que encuentra a su paso, para crear una cultura de mercado que, finalmente, se constituirá como el mayor discurso hegemónico de dominación ideológica de nuestra época.

Imágenes en tensión; industria y espectáculo.

En las siguientes líneas analizaremos dos producciones audiovisuales y pondremos el acento en la influencia que éstas poseen a la hora de construir ciertos paradigmas o modelos culturales. Para ello, utilizaremos un ejemplo cercano, el conocido portal de internet YouTube, página web que permite a los usuarios, subir, visualizar, descargar y compartir videos. Esta idea creada en febrero de 2005 fue adquirida al año siguiente por el gigante cibernético, Google Inc.

Un primer caso, es el video de la actuación de Katy Perry en el Super Bowl 2015⁸, que llega a la no despreciable cantidad de 5.468.438 visualizaciones y en un segundo canal la cifra alcanza las 2.762.072 reproducciones. En los dos canales consultados, la cifra supera las 8.000.000 de visitas.

El segundo ejemplo, el film “Osama”⁹ del director afgano Siddiq Barmak, no evidencia de manera explosiva el acceso al link del contenido de dicha película, si no muy por el contrario, al acceder al portal y consultar, podemos dar cuenta que la cantidad de personas que entraron y vieron el video, no supera en un primer canal a los 79.187 visionados, en un segundo a 21.284 y en un tercero, el número se reduce drásticamente a los 817 visitantes, es decir, en tres canales distintos, la cifra supera con dificultad las 100.000 visitas, porcentaje escuálido para los números que se manejan como aceptables y atractivos para dicho sitio.

Dejando atrás las cantidades, diremos que “Osama”, nos muestra como a los doce años de edad, una niña afgana que vive con su madre, se debate en la encrucijada de sobrevivir en un medio absolutamente hostil y represivo. Su madre pierde el empleo cuando el régimen talibán asume el poder, cerrando el hospital en el que trabaja y entre las tantas prohibiciones a las que se ven sometidas, ambas no pueden abandonar su casa sin un hombre que actúe de “compañero”. Con el marido y el tío fallecido -*muertos en combate durante la invasión de la ex U.R.S.S. y la posterior guerra civil*- no existen varones que apoyen a la familia. Por lo tanto, éstas no pueden salir y circular por las calles de la ciudad, ante el temor a la detención y la tortura y sin ninguna opción, la niña, se “convierte”

⁷ Kluge, Alexander. *El contexto de un jardín. Discursos sobre las artes, la esfera pública y la tarea de autor*. Caja Negra Editora. Buenos Aires, 2014. Pág. 67.

⁸ Perry, Katy. Show del descanso del Super Bowl. En YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=zy9Wz157wQU> [online]. Última consulta abril de 2015.

⁹ Barmak, Siddiq. Película: Osama. En YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=QYWEuxqntgU> [online]. Última consulta abril de 2015.

en un chico llamado Osama, quien logra conseguir un trabajo en una tienda de té y asistir al colegio, pero su "femenina" manera de moverse, hablar y relacionarse con sus pares, despierta las sospechas entre los demás niños de la escuela.

Por otro lado, la cantante estadounidense de nombre artístico Katy Perry, realizaría en el descanso del XLIX Super Bowl, una actuación que deslumbraría a buena parte de las personas que vieron su performance, *no necesariamente en vivo y en directo*.

Ésta tenía la difícil misión de superar el show que realizara, Beyoncé el año 2014, catalogado por la prensa y los expertos como el mejor show de los últimos años, superando a varios artistas de eventos pasados, algunos de la talla de Michael Jackson, Madonna o Bruno Mars.

La cantante nacida en California prometió mucho color y su intención antes del show, era que la gente hablara de su música. La actuación comenzó con la artista montada sobre un gran león mecánico, cantando su éxito "Roar", continuando con varios cambios de vestuario y apoyada por un cuerpo de baile que incluía, bailarines disfrazados de tiburones, palmeras danzantes, tablas de surf animadas, pelotas de playa con rasgos humanos, mapping, múltiples efectos visuales en tercera dimensión para finalizar "volando".

De esta forma, Perry termina de actuar para sus fans y una audiencia planetaria, que a través de la televisión en directo, cientos de retransmisiones de clips en tiempo real, vía streaming o cuentas en redes sociales, fue estimada en una cifra oficial aproximada de más de 100 millones de personas alrededor de todo el mundo. La cantante cerraría su despliegue escénico con la siguiente frase, - *Gracias, Dios bendiga a América*-, mientras sobrevolaba desde una plataforma con estrellas, el terreno de juego en el que se desplegaba un gran espectáculo de fuegos artificiales, luces, color y brillo.

Para profundizar en esta parte final, podemos plantearnos cómo los sistemas de representación actuales poseen injerencia fundamental en la vida de cada persona, desde una perspectiva crítica entendemos que vivimos en una época en que las diferencias entre realidad y ficción son cada vez más difusas. Éstas se diluyen progresivamente, creando contextos cada vez más imprecisos, y aquello que percibimos se vuelve cada vez más confuso. Es desde este marco que nos cuestionamos el valor *-real / virtual-* de nuestra dependencia a las imágenes.

Entrando en el análisis de los casos que hemos presentado, vemos que en ambos existe una intención clara de emplear una plataforma de visibilidad y circulación, con el objetivo de llegar a un público específico, esto que pareciese ser algo "normal", se transforma en un mecanismo que permite y asegura una cantidad de receptores que consumen un producto.

Por otra parte, a nivel de tema tratados, destacamos formas opuestas de resolver los guiones de contenido en ambas producciones, existiendo un tipo de montaje diferenciado con intenciones definidas por parte de ambos directores. Uno intentará a través de la espectacularización de un show, lograr altos parámetros de audiencia y éxito, apuntando a la entretención en un momento concreto. Y el otro, pone de manifiesto el compromiso adquirido, acercándonos a un cierto tipo de problemática social que no es recurrente en los medios masivos.

Ambas creaciones se originan a partir de hechos que marcan una relación estrecha con situaciones cotidianas, una cantante que nos entrega composiciones musicales "irónicas" que nos "hablan" del amor y el desencuentro que éste produce, matizadas con aspectos lúdicos y de entretenimiento. Sin embargo, también recurre a una extraña "infantilización" del espectáculo, a través de una puesta en escena que requiere de la interacción con personajes de marcado carácter infantil e ingenuo, éstos nos remiten a la infancia pasada y animados por una estética de fantasía, pierden toda condición humana.

Y por otro lado, está la recuperación de un caso extraído de la vida real, que pretende entregarnos una mirada acerca de un conflicto que posee características sociales y políticas violentas, para mostrarnos un posicionamiento a través del contenido de la historia rescatada, sin grandes artificios o despliegues escénicos. En este sentido, creemos que el realizador Barmak con su propuesta, modifica e invierte el sentido de lo mostrado por Perry y nos interpela, visibilizando la obligada madurez de una niña que debe asumir sin remedio dicha condición con el propósito de salvar su vida.

Como conclusión, podemos señalar que al haber analizado en profundidad datos, cifras y visionado el contenido de ambos casos, inmediatamente nos han surgido interrogantes acerca de cuál es el interés que suscitan estos disímiles estilos de plantearse el hecho audiovisual.

Estas producciones dan cuenta de cómo existe un conflicto permanente en relación a cómo se vuelven virales y se legitiman diversos registros, mediante estudiadas estrategias de mercado y la "libre" participación ciudadana.

Para cerrar este artículo, hemos considerado importante rescatar algunos de los comentarios publicados por los usuarios.

Usted elige.

Comentarios sobre el film "Osama".¹⁰

-La culpa de la deshumanización lo tiene la r.... de EEUU.

-Qué tristeza, que terrible realidad!

-Y yo todo el tiempo hasta el último minuto esperando un final feliz.

-Gracias a Dios, Estados Unidos liberó a esas mujeres de los m... talibanes.

-Si fuera anti-imperialista, diría que esta película es un instrumento de desinformación y adoctrinamiento para validar las atrocidades que realiza Estados Unidos y que no hay nada más alejado de la realidad.

Comentarios sobre la actuación de Katy Perry.¹¹

-Volando en un falso fuego artificial cantó, "Fuegos artificiales", montada en un gran león-robot, cantó "Rugido", es como esos vídeos súper literales, interminablemente subidos a YouTube donde las fotos de uso popular, sacadas de un stock, transmiten literalmente cada palabra clave de una canción. Amar a Katy Perry es tan exagerado, que es doloroso.

-¿Era realmente Katy Perry?

-Ella no es la Katy Perry real, ella es la verdadera Katy Perry.

-El que está mal es usted, está ciego!



Ilustración 1. Torres Zorrilla, Camilo. *Ficciones. (De) una realidad im-probable*. Fotografía en blanco y negro sobre caja luz. Parte del proyecto expositivo desarrollado en el Centro Cultural Montehermoso Kulturunea de Vitoria-Gasteiz en 2014.

¹⁰ Barmak, Siddiq. Selección de comentarios de la película Osama. En YouTube: https://www.youtube.com/all_comments?v=QYWEuxqntgU [online]. Última consulta abril de 2015.

¹¹ Perry, Katy. Selección de comentarios del show del descanso del Super Bowl. En YouTube: https://www.youtube.com/all_comments?v=zy9Wz157wQU [online]. Última consulta abril de 2015.

FUENTES REFERENCIALES.

Bibliografía

Eagleton, Terry. La idea de cultura. Una mirada política sobre los conflictos culturales. Editorial Paidós. Barcelona, 2010.

Foucault, Michel. Un diálogo sobre el poder y otras conversaciones. Alianza Editorial. Madrid, 2012.

Han, Byung-Chul. Psicopolítica. Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder. Herder Editorial. Barcelona, 2014.

Kluge, Alexander. El contexto de un jardín. Discursos sobre las artes, la esfera pública y la tarea de autor. Caja Negra Editora. Buenos Aires, 2014.

Lenin, Vladímir Ilich. Imperialismo: la fase superior del capitalismo. Editorial Taurus. Madrid, 2012.

Orwell, George. 1984. Ediciones Destino. Barcelona, 2009.

Recursos electrónicos.

Barmak, Siddiq. Película: Osama. En YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=QYWEuxqntgU> [online]. Última consulta abril de 2015.

Noticia en El Correo Digital: <http://www.elcorreo.com/bizkaia/culturas/tv/201503/24/fans-mujeres-hombres-viceversa-20150324144143.html> [online]. Última consulta abril de 2015

Perry, Katy. Show del descanso del Super Bowl. En YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=zy9Wz157wQU> [online]. Última consulta abril de 2015.

Valdaliso Casanova, Teresa.

Investigadora/doctoranda, Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Escultura.

López Poquet, Josefa.

Profesora Titular, Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Pintura.

El virtual antes de la era virtual

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Imagen virtual, panorama, diorama, precine.

KEY WORDS

Virtual image, panorama, diorama, precinema.

RESUMEN

A través de la pintura o la escultura el hombre ha intentado, por muchos siglos, capturar aquello que percibe visualmente en el modo más realista posible. Aparte del ámbito de las Bellas Artes, diversos filósofos, científicos e inventores han desarrollado un maravilloso mundo de aparatos y juguetes ópticos, los predecesores del cine, valiéndose progresivamente de los descubrimientos paralelos de cada época en cuanto a la óptica geométrica, la percepción visual, las lentes y espejos, la perspectiva, etc...; proyectando o refractando rayos de luz, inventando dispositivos, cámaras y linternas mágicas capaces de mostrar el mundo exterior, llegando incluso a generar experiencias de "realidad virtual" a través de escenarios como el *panorama*.

ABSTRACT

For many centuries, the man has tried to capture what he visually perceived through painting or sculpting, in the most possible realistic way. Apart from the field of the Fine Arts, various philosophers, scientists and inventors have developed a wonderful world of gadgets and optical toys, the predecessors of cinematography, using progressively different discoveries of each age, in terms of geometrical optics , visual perception, lenses and mirrors , perspective, etc...; projecting or refracting light rays , inventing devices, cameras and magic lanterns that showed the real world, even managing to generate experiences of "virtual reality" through built stages like the *panorama*.

CONTENIDO

El adjetivo *virtual*, del latín medieval *virtualis*, alude en términos filosóficos a aquello que, existiendo solamente en potencia, se contrapone a su referente real, al efectivo. Una *imagen virtual* sería entonces una imagen intencional, un modo de aproximación a lo real, ya sea como reflejo, proyección o como imitación.

En la segunda mitad del siglo XX el término *virtual*, utilizado ya como sustantivo, adquiere un nuevo significado en el lenguaje común. Esto ocurre con la llegada de la era digital, tras la revolución de la reproductibilidad técnica descrita por W.Benjamin y McLuhan. El evento fundamental sería el invento en 1967 del World Wide Web y posteriormente la recreación digital del mundo virtual del ciberespacio, que superaría las barreras espaciotemporales. Actualmente, la *realidad virtual* se refiere a una experiencia que sumerge por completo a los usuarios en un mundo tridimensional generado por ordenador y les permite una interacción con los objetos virtuales que componen ese mundo, en ocasiones gracias al uso de gadgets como guantes para la interacción o un casco para

visualizar el entorno 3D, y otras veces a través de un ordenador o consola, moviéndose con el mouse o con un mando. Aun así, puede considerarse la existencia de diversas formas de realidad virtual ideadas por el hombre, tanto inmersivas como no inmersivas¹, mucho antes de aquella generada por el lenguaje informático.

Buscando los orígenes de la imagen virtual, se puede hablar de la experimentación con la imagen y los entornos virtuales desde hace miles de años: desde las pinturas rupestres que representaban animales y escenas de caza con fines mágicos; pasando por los egipcios quienes plasmaban sus creencias y supersticiones en la decoración de los templos fúnebres; las pinturas murales y mosaicos decorativos en las paredes de las casas de Pompeya creando ilusiones de profundas perspectivas, los trampantojos barrocos en los palacios e iglesias que simulaban arquitecturas inexistentes, etc...²

Aparte de la práctica de la representación de imagen con fines mágicos o de la meramente decorativa, de la imitación de la realidad a partir de las Bellas Artes, existe una apasionante historia del hombre inventor creador de aparatos ópticos cuya finalidad era la de captar y mostrar imágenes del mundo de un modo más o menos realista, pero siempre con la intención de sorprender y entretener al espectador que las observaba. El inicio de dicho período suele situarse en el alto Medievo, con la proliferación de una serie de aparatos que en un principio pretendían solamente servir de apoyo en la técnica pictórica, y que terminaron por consolidarse como técnica artística por sí mismos. La historia de la evolución de las máquinas, juguetes y técnicas generadores de ilusiones ópticas, que comprende cinco siglos, hasta el origen del cinematógrafo, es comúnmente conocida como el *precine*. Dichos inventos, aparatos y situaciones produjeron una puesta en escena de una imagen virtual, y en ocasiones una realidad virtual, anterior a la realidad virtual digital; una etapa pre-virtual, que da título a la presente ponencia: *el virtual antes de la era virtual*.

Gracias a las revolucionarias leyes de la perspectiva lineal analítica planteadas por Brunelleschi en el s.XV, comenzó una evolución paralela entre las inquietudes intelectuales de las artes visuales y de las ciencias en Europa, centradas en la creencia de que el estudio directo de la naturaleza por medio de la vista era esencial para comprender la estructura del mundo. Y así nació una estrecha relación entre el artista y los avances científicos que le pudieran valer para su práctica. En su ansia por representar la realidad³, el mismo Brunelleschi se sirvió de un espejo con una cuadrícula dibujada en él para pintar el baptisterio de San Juan en Florencia, y posteriormente ideó un "truco" para mostrar la pintura al espectador: éste debía mirar a través de un orificio realizado en el centro del lienzo; en frente del cuadro se colocaba un espejo donde se reflejaba la pintura, siendo la imagen del espejo la que se veía a través del orificio, consiguiendo así una sensación mayor de perspectiva debido a la profundidad duplicada de la imagen virtual. Seguidores de sus teorías, artistas como Leon Battista Alberti o Alberto Durero, inventaron diversos aparatos que facilitaban el calco de la imagen real respetando la perspectiva lineal, utilizando una referencia que resultaría imprescindible para gran parte de las posteriores máquinas de la visión: el punto de vista del espectador.

Sin duda, uno de los inventos más importantes sería la *cámara oscura* o, mejor dicho, el descubrimiento del efecto que generan los rayos de luz al pasar por un pequeño orificio y proyectarse dentro de una estancia oscura. Sin embargo pasaremos por alto la extensa historia de la cámara, para hablar de otro trascendental artilugio, la *linterna mágica*, a partir de un boceto que tal vez pueda considerarse como la más antigua estancia de realidad virtual. En 1420, el ingeniero veneciano Giovanni Fontana publicó el manuscrito *Bellicorum Instrumentum Liber*, en el que describía el *castellum umbrarum* (castillo de sombras), una habitación cuyas paredes consistían en paneles semitransparentes que al ser iluminados desde el exterior creaban un juego de sombras, con personajes diabólicos en movimiento. El manuscrito contiene el boceto de la primera linterna mágica, si bien ésta no sería fabricada y difundida hasta dos siglos más tarde, a manos del jesuita alemán Athanasius Kircher. Sería a partir de entonces cuando podemos empezar a hablar del uso de la ciencia aplicado al espectáculo, con la aparición de los numerosos juguetes ópticos que maravillaron al público de la época y dieron lugar a un nuevo punto de vista para comprender y comunicar el mundo: el del hombre visionario.⁴

Kircher (1602-1680), destacado investigador de la ciencia y de la historia, daba gran importancia al hecho de ilustrar el mundo y dejar patente una imagen de la vida barroca que le rodeaba. En una época en la que la proliferación de los viajes despertaba la curiosidad del individuo por los mundos lejanos y desconocidos, se aplicó en mostrar imágenes de diversos lugares al hombre que no había tenido oportunidad de visitarlos, por su lejanía tanto en el espacio como en el tiempo, especializándose en escenas mitológicas como la Torre de Babel o el Arca de Noé.

¹ Se entiende como *immersiva* la realidad virtual en la cual el espectador vive la experiencia física total de un entorno virtual tridimensional, normalmente con la ayuda de gadgets como cascos o guantes. La realidad virtual *no immersiva* sería, por ejemplo, aquella experimentada observando la pantalla del ordenador e interactuando con el mouse u otro mando periférico.

² Martí Ferrer, Francisco; Martínez Arroyo, Emilio (dir.). *Inmersión en la imagen visual: espacio, visión y presencia*. (Tesis doctoral). UPV, Valencia, 2008, p. 64.

³ Kemp, Martin. *La Ciencia del Arte. La óptica en el arte occidental de Brunelleschi a Seurat*. Ed. Akal s.a., Madrid, 2000, p. 13.

⁴ *El hombre visionario* es un concepto recurrente en el libro *El viaje del iconauta* (Brunetta, Gian Piero. *Il viaggio del icononauta. Dalla camera oscura di Leonardo alla luce dei Lumières*. Ed Marsilio, Venecia, 2009 [2ªed.]) del historiador y crítico de cine italiano Gian Piero Brunetta. Obra imprescindible que narra la historia del precine desde un punto de vista histórico-social, documentada con multitud de anécdotas y contextos que ayudan a comprender el éxito y declive de los aparatos ópticos.

En su trascendental obra *Ars Magna Lucis et Umbrae* (1671), Kircher incluye multitud de estudios sobre espejos ustorios y la descripción de la linterna mágica. Además, describe una cámara oscura a la que ya se habían incorporado unas lentes al objetivo para conseguir imágenes más claras, nítidas y realistas. Es tan curiosa su afición por lo mágico que prefiere que al observador se le oculte el orificio para que no sepa de dónde proceden las fantasmales imágenes que se van proyectando en la pantalla de papel aceitado.

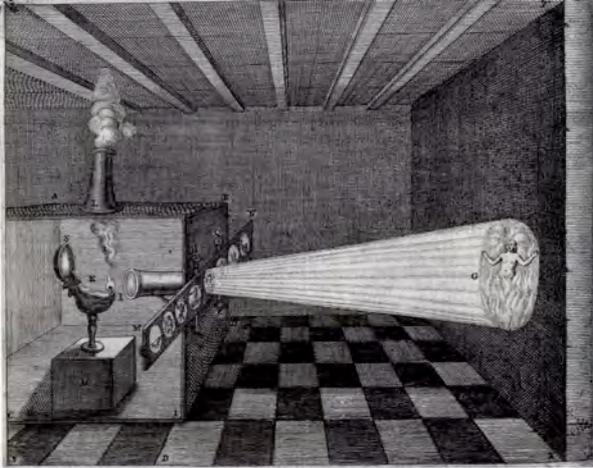


Ilustración de linterna mágica en *Ars Magna lucis et umbrae*

Las linternas tuvieron una importante difusión y en los siglos posteriores no era extraño encontrar linternistas ambulantes en las plazas de las ciudades más importantes europeas, así como en los pequeños pueblos. Alcanzaron su auge en el siglo XIX, pero desaparecerían progresivamente en el siglo XX tras el invento del cinematógrafo. Con la misma técnica de la linterna, añadiendo diversos trucos efectistas, surgieron espectáculos de proyección de *fantasmagoria*, obteniendo también una gran acogida, pues tocaban temas que interesaban o llamaban la curiosidad de la sociedad de la época: los mundos ocultos, la brujería, los seres diabólicos, los fantasmas,... Las máquinas de proyección de luz, sobre todo el *fantoscopio*⁵, entraron asimismo a formar parte de los espectáculos privados en los hogares de la alta burguesía, fascinando a intelectuales y escritores como Proust o Goethe.

Contemporáneamente, en el siglo XVII surgió otro tipo de espectáculo ambulante que triunfó rápidamente en las plazas de toda Europa: el *mundo nuevo*, *titirimundi* o *pantoscopio*. Se trataba de una caja de madera más o menos grande, con un visor con forma de ventanilla o agujero. En la parte interna se colocaban una o varias lentes y velas para conseguir efectos de día y noche, y un sistema de cuerdas para la sustitución de las pinturas y grabados que contenía. Éstos representaban ciudades, paisajes o acontecimientos, siempre buscando el asombro en el espectador y la sensación de realidad. Mediante funciones públicas itinerantes, los feriantes organizaban sesiones en las plazas basadas en la contemplación del interior de la caja mientras enfatizaban el espectáculo con narraciones o acompañamiento musical. A partir del mundo nuevo proliferaron un importante número de dispositivos y cajas ópticas diversas pero con técnicas más o menos similares como el *cosmorama*, *pleorama*, *ciclorama*, *mareorama*, *estereorama*, *kiporama*, *miriorama*, *carporama*, *fisiorama*, *vitriorama*, y un largo etcétera. Las máquinas de mirar portátiles tuvieron una gran importancia dentro de la historia del precine al introducir una nueva forma de lenguaje visual, una nueva manera de ver las imágenes de la realidad, con una sensación de profundidad y realismo jamás vistas anteriormente. Ofrecían imágenes del mundo tal como era, mientras la linterna mágica, aun siendo técnicamente más avanzada, proyectaba escenas imaginarias, mundos mágicos o personajes irreales.

⁵ El *fantoscopio* es una linterna dotada de un sistema de lentes móviles y carriles para crear efectos de *fantasmagoría*, inventada por Étienne-Gaspard Robert en 1799.

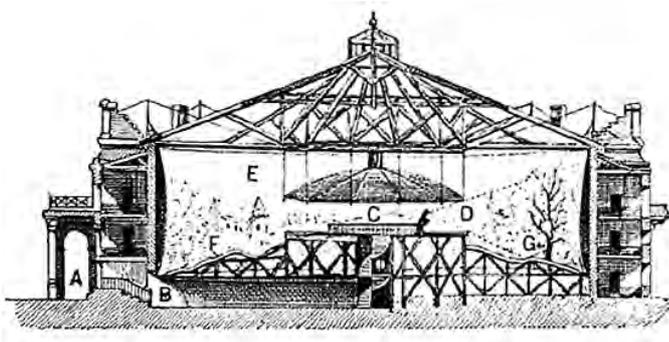


"El tuti li mundi" por Francisco Ortego Vereda, revista *El Museo Universal*, 1861

Pero la mayor evolución en cuanto al papel del espectador llegaría con los dos grandes espectáculos del siglo XIX: el *panorama* y el *diorama*.

En pleno desarrollo de la fabricación industrial y la mecánica, el hombre moderno del siglo XIX creó máquinas para viajar, máquinas para trabajar, máquinas para el uso doméstico y máquinas para la diversión⁶. Fue el siglo del gran cambio, pues la revolución industrial dio paso a la Edad Contemporánea, cuya sociedad reclamó una nueva demanda en cuanto al ocio y la diversión. El panorama constituyó unos de los principales espectáculos visuales: grandes escenas pictóricas ilusionistas de estilo romántico que buscaron ofrecer una determinada visión del tiempo, del espacio y del individuo modernos. La clase burguesa del siglo XIX, influida por el romanticismo literario de Goethe y Byron, el exotismo y el horizonte infinito en los paisajes de Friedrich y Constable, la ideología absolutista e historicista, buscó a lo largo de toda la centuria una comunión entre los nuevos modelos de visión, más acordes con el triunfo del individualismo moderno y con una naciente percepción del mundo especialmente compleja, ya que estaba comenzando a "moverse" gracias al desarrollo de nuevos medios de locomoción. Dado el empeño por mostrar y ver tanto los nuevos lugares como el mundo en movimiento, no sería casualidad que el primer panorama mostrado en París en 1800 fuera impulsado por el norteamericano Robert Fulton, quien inventaría en 1807 el barco a vapor.

«El panorama todavía supone un referente muy poderoso para la comprensión del papel del espectador en una cultura espectacular.»⁷



Boceto del panorama incluido en la patente de Robert Barker, 1787

⁶ Carmona, Ramón. "Orígenes del cine". *Hª General del Cine*. Vol.I. Ed. Cátedra s.a., Madrid, 1998, p. 39.

⁷ Bonet, Eugeni (com.). *Movimiento Aparente*. (Exposición realizada en el Espai d'Art Contemporani de Castellón del 04/10 al 03/12 del 2000). Generalitat Valenciana D.L., Valencia, 2000, p. 140.

La técnica del *panorama* (del griego *pan orao= visión totalitaria*) consiste en una gran pantalla circular donde se coloca una pintura de una escena o paisaje cubriendo los 360°, que se contempla desde una pequeña plataforma central. En la versión europea es el espectador activo quien gira para observar la totalidad de la escena, mientras que en la versión americana, *moving panorama*, funciona al contrario, con un espectador inmóvil y un escenario que gira en torno a él. El panorama fue un espectáculo muy valorado en importantes ciudades como París, Berlín, Londres y Viena, gozando de gran popularidad hasta el estallido de la Primera Guerra Mundial, en 1914.

La patente pertenece al pintor escocés, Robert Barker, registrada el 19 de junio de 1787 en Londres, con el título de *Nature à coup d'oeil*. En el texto puede leerse la descripción de tan innovadora técnica: por medio del dibujo y de la pintura, y de una adecuada representación, se define la vista completa de una región o lugar, como aparecería ante un espectador que girase completamente sobre sí mismo. Barker explicaba la técnica para la realización de la tela: mediante cálculos básicos, colocaba en un punto alto (la primera la realizó en la colina de Calton Hill, en Edimburgo) un lienzo cuadrado en el cuál dibujaba lo que se veía exactamente trazando una perpendicular con el horizonte; a continuación corría el cuadro respecto a un eje de tal modo que continuaba dibujando la vista contigua y así sucesivamente hasta cerrar el círculo, o más bien la figura geométrica de la cual cada uno de los dibujos configuraría una cara. Una vez colocados los dibujos en una pared horizontal, debía ajustar la continuidad del horizonte y de la perspectiva entre ellos.⁸

El primer espectáculo de panorama fue mostrado en público en Edimburgo en 1789 y posteriormente en Londres. La nueva técnica tuvo una gran acogida y tardó pocos años en hacerse popular. Con ella Barker y, tras su muerte, su hijo, amasaron una gran fortuna. Surgieron numerosos artistas que se apuntaron a la técnica del panorama, mostrándolo en otras capitales y ciudades europeas como Hamburgo, París, Viena...

Dentro del panorama el espectador forma parte esencial del cuadro, en tanto que ha sido ya incluido virtualmente dentro de la escena desde su concepción. No está limitado por el sentido de la vista, sino que lo vive con todo el cuerpo y todos los sentidos. Desde sus inicios, el panorama produjo un impactante efecto perceptivo en el público de la época, siendo definido por los asistentes y la crítica como "la duda entre la naturaleza y el arte" o "la ilusión más completa". La potencia sugestiva del panorama era tal que la gente afirmaba que tenía la sensación incluso de percibir el sonido de las carrozas y caballos o el movimiento de los pequeños personajes que aparecían representados. Dicho público era vasto y variopinto: campesinos, obreros que no habían visto nunca el mar, burgueses, comerciantes que apenas habían salido de sus bodegas, diplomáticos que soñaban con representar su lugar de origen en el extranjero o amantes de la naturaleza ávidos de bosques y paisajes vírgenes. El panorama satisfacía la necesidad de dicho público de cultura y novedad, información, evasión y arte, convirtiéndose en un objeto de consumo en el tiempo libre de la cambiante sociedad. Aparte, el arte del panorama era a su vez una fuente de ingresos que por primera vez no requería de una preparación especializada o un interés específico por la pintura, sino que la gente pagaba un billete por una experiencia; arte, tecnología y mercado configuraban un género híbrido: una obra pictórica, un espectáculo escenográfico, un espacio arquitectónico ligado a las poéticas artísticas del momento, un instrumento de comunicación. Como afirmó Walter Benjamin, en su intento de reproducir la naturaleza tan fielmente, llegando a producir una ilusión, los panoramas fueron la anticipación más aproximada a la fotografía y el cine.⁹

Pocas décadas después del panorama surge en Francia el *diorama*, un espectáculo óptico donde la luz juega un papel narrativo y dramático de protagonista absoluta. La innovación fundamental del espectáculo radica en su duración: el tiempo de observación del panorama era libre, mientras que el del diorama era fijo; dependía de una serie de mecanismos que regulaban las luces y colores, y que hacían rodar la plataforma en la cual estaban sentados los espectadores. Creado por el pintor Daguerre en 1822, Balzac lo definió como "la maravilla del siglo". En el diorama la sala se encontraba a oscuras. Era una especie de teatro formado por galerías convergentes en una platea circular donde se sentaba el público. Las imágenes estaban pintadas sobre telas transparentes de grandes dimensiones (22 m. de ancho por 14 m. de alto) cada una colocada al final de una galería, siendo iluminadas en modo alterno, mediante reflexión y refracción. La platea giraba, dirigiendo la mirada de los espectadores hacia una u otra galería. Las distintas telas yuxtapuestas ofrecían efectos de planos diferentes, y con ello profundidad y perspectiva. La técnica de Daguerre sería aplicada asimismo en las cajas ópticas portátiles, formando teatrillos que evolucionaron hacia lo que se conoce en la actualidad como diorama: pequeñas maquetas tridimensionales que representan espacios virtuales a escala buscando el efecto de profundidad.

⁸ Bordini, Silvia. *Storia del panorama: la visione totale nella pittura del XIX secolo*. Oficina Edizioni, Roma, 1984, pp. 65-82.

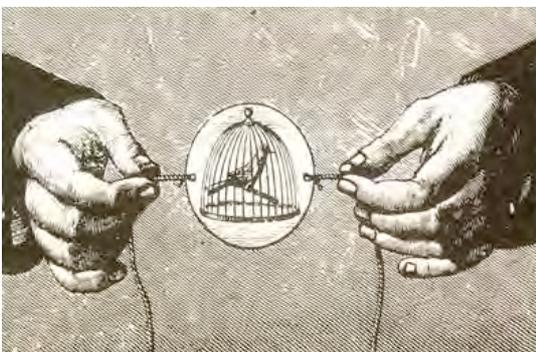
⁹ Brunetta, Gian Piero. *Il viaggio del icononauta*, p. 392.



El único diorama de Daguerre que se conserva en la actualidad, realizado en 1842 para la iglesia de Saint-Gervais-Saint-Protais en Bry-sur-Marne

La invención del panorama, el diorama y las diferentes cajas ópticas crearon una tendencia en la sociedad del siglo XIX que tuvo una repercusión directa en el modo de concebir el espectáculo, fundamental para los futuros inventos desarrollados a lo largo del siglo XX. El panorama y el diorama introdujeron la noción de espacio de percepción colectivo mediante la instalación de grandes pantallas envolventes en las que se reproducían escenas determinadas o bien entornos teatrales lumínicos móviles y cambiantes, lo cual supondría un tipo de realidad virtual inmersiva; mientras que los espectáculos de cajas ópticas proporcionaban visiones de entornos virtuales no inmersivos. El efecto virtual de profundidad se lograba en todos los casos utilizando las leyes de la perspectiva albertiana, fijando un punto de vista, imprescindible para la ilusión óptica realista. Así mismo, tal perspectiva la utilizan los entornos virtuales digitales, a modo de visión subjetiva. En las cajas ópticas el punto de vista era fijado a través de un visor; en el diorama el espectador estaba obligado a visionar las imágenes sentado y su mirada era dirigida, y en el panorama el espectador podía moverse pero solamente por un reducido espacio, alcanzando a ver solamente hasta los límites superior e inferior definidos por el autor del escenario. En los entornos virtuales digitales tenemos mayor sensación de libertad, si bien el entorno por el que nos movemos en ambos casos (inmersivo y no inmersivo) es siempre aquel diseñado por el autor.

La aldea global de la que hablaba McLuhan impera en nuestra sociedad actual de forma digital, convirtiendo al espectador en un visionario pasivo; el mundo virtual facilita la tarea de la imaginación, dado que el ojo del espectador del siglo XXI ha sido educado para percibir de forma inmediata la tridimensionalidad de los entornos generados por ordenador. La incógnita que se plantea es si se perderá para siempre la pasión y el interés por los mecanismos ópticos analógicos que han fascinado al hombre por siglos y han colaborado en el desarrollo de su imaginación y su fantasía, o si, en el mejor de los casos, se vulgarizará la virtualidad digital y volverá a sorprendernos la esencia de la técnica más básica, como se sorprende un niño la primera vez que ve girar un taumatropo.



Taumatropo con ilustraciones separadas de pájaro y jaula

FUENTES REFERENCIALES.

- Bonet, Eugeni (com.). *Movimiento Aparente*. (Exposición realizada en el Espai d'Art Contemporani de Castellón del 04/10 al 03/12 del 2000). Generalitat Valenciana D.L., Valencia, 2000.
- Bordini, Silvia. *Storia del panorama: la visione totale nella pittura del XIX secolo*. Oficina Edizioni, Roma, 1984.
- Brunetta, Gian Piero. *Il viaggio del icononauta. Dalla camera oscura di Leonardo alla luce dei Lumière*. Ed Marsilio, 2ª ed., Venecia, 2000.
- Brusatin, Manlio. *Arte della meraviglia*. Giulio Einaudi editore s.p.a., Turín, 1986.
- Carmona, Ramón. "Orígenes del cine". Hª General del Cine. Vol.I. Ed. Cátedra s.a., Madrid, 1998.
- Ceram, C. W. *Arqueología del cine*. Ed. Destino, Barcelona, 1965.
- Frutos Esteban, Francisco Javier. *La Fascinación de la mirada: los aparatos precinematográficos y sus posibilidades expresivas*. Junta de Castilla y León, Valladolid, 2006.
- Gómez Molina, Juan José (coord). *Máquinas y herramientas de dibujo*. Ed. Cátedra, Madrid, 2002.
- Gubern, Román. *Del bisonte a la realidad virtual*. Ed. Anagrama, Barcelona, 1996.
- Ituarte, Leire y Letamendi, Jon. *Los inicios del cine, desde los espectáculos precinematográficos hasta 1917*. Ediciones del Serbal, Barcelona, 2002.
- Kemp, Martin. *La Ciencia del Arte. La óptica en el arte occidental de Brunelleschi a Seurat*. Ed. Akal, Madrid, 2000.
- Martí Ferrer, Francisco; Martínez Arroyo, Emilio (dir.). *Inmersión en la imagen visual: espacio, visión y presencia*. (Tesis doctoral). UPV, Valencia, 2008.
- Pesenti Campagnoni, Donata. *Quando il cinema non c'era. Storie di mirabili visioni, illusioni ottiche e fotografie animate*. Utet Università, Agostini Scuola s.p.a., Milán, 2007.
- Shaw, Jeffrey y Weibel, Peter. *Future cinema : the cinematic imaginary after film*. MIT Press: ZKM Center for Art and Media, Cambridge, Massachusetts, 2003.

Vergara Vázquez, Mari Nieves.

Investigadora, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Sección Departamental de Historia del Arte III (Contemporáneo).

La imagen caleidoscópica como lugar intermedio: un punto de confluencia entre lo real y lo ficticio.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

caleidoscopio, imagen caleidoscópica, realidad, ficción, metaimagen

KEY WORDS

kaleidoscope, kaleidoscopic image, reality, fiction, meta-image

RESUMEN

A lo largo de la historia del arte la imagen de carácter caleidoscópico ha tenido una gran presencia en las múltiples configuraciones del arte decorativo de diferentes épocas y culturas, considerándose la estructura compositiva del jardín como una de las heterotopías más antiguas, según Foucault. La imagen caleidoscópica se contiene a sí misma al reiterar el mismo motivo, componiendo así a la manera de metaimagen, creada a partir de un todo, de la conjunción en una trama de idénticos. Ante su imagen el espectador no sabe cuál es el fragmento -o reflejo- original y cuáles las copias. Su apertura es virtual, por lo que funciona a la manera de una realidad fragmentada que incorpora lo ficticio en una suerte de "cristalización", de encuentro, tal como aludirían a ello Borges, Cortázar o Jung, entre otros, al referir al acto de mirar a través del caleidoscopio. Debido a su condición especular, en este artefacto ilusionista todo espacio es ficticio, toda estructura imaginaria: su posibilidad de infinito se sostiene entre las manos. Este tipo de imágenes se encuentran en situación de emplazar un lugar intermedio, generando un punto de confluencia –ya sea formal o conceptual– entre diferentes planos o espacios. Así, se ha referido a esta imagen como vínculo existente entre el microcosmos y el macrocosmos o como la representación arquetípica del inconsciente colectivo.

Tras una breve contextualización histórica, esta comunicación plantea una reflexión acerca de la propia condición de esta imagen, que se sitúa en la posición de haber simbolizado y permitido el tránsito entre lo real y lo virtual. Ello se evidencia a través de los resultados de mi propia producción artística como vía de investigación, la cual abre paso a nuevas cuestiones e interrelaciones a investigar en el ámbito teórico y viceversa: mediante un cuestionamiento desarrollado desde la creación.

ABSTRACT

Through art history, the kaleidoscopic image has had a very strong presence at the numerous configurations at the decorative arts of different periods and cultures, considering the garden's compositive structure as one of the oldest heterotopias, according to Foucault. The kaleidoscopic image reiterates the same motif, composing itself in the manner of a meta-image, which is created from a whole consisting on an identical pattern conjunction. The observer, in front of its image, does not know which one is the original fragment –or reflection– and which are the copies. Its opening is virtual, so it works as a fragmented reality that incorporates fiction as a "crystallization" way, an encounter act; as Borges, Cortázar or Jung, among others, alluded to it refering to the action of look through the kaleidoscope. This kind of images are situated in an intermediate location, generating a point of confluence –whether formal or conceptual– between different phases or spaces. In this way, it has been referred to this image as the link between the microcosm and the macrocosm or the archetypal representation of the collective unconscious.

After a brief historical contextualization, this communication presents a reflection on this image's condition, which has symbolized and allowed the transit between the real and the virtual. This is evidenced by the results of my own artistic practice as research methodology, which makes way to new issues and interrelations to investigate from the theoretical field and in the other sense: by a thought developed from creation.

CONTENIDO

1. Sobre la imagen caleidoscópica: una breve contextualización.

Lo caleidoscópico, perteneciente o relativo al caleidoscopio: del griego *kalós*, bello; *éidos*, imagen y *scopéo*, observar. El caleidoscopio, inventado en el S. XIX por David Brewster, es un artefacto a través del cual se observan imágenes bellas, respondiendo a la categoría de caleidoscópico aquellas imágenes que presenten sus rasgos o sean relativas a su imagen. Ésta es característica por la iteración, es decir, se genera repitiendo infinitas veces un mismo paso o procedimiento, al igual que sucede en el esquema de composición fractal¹. El caleidoscopio insinúa, en sus múltiples variantes, el rasgo de lo inabarcable ya que sugiere atesorar una estructura expansiva dentro de sí. Su estructura suele ser de naturaleza hexagonal, la cual se constituye por la propagación de triángulos equiláteros desde un centro. Esto se debe a que el caleidoscopio está, frecuentemente, compuesto de tres espejos confrontados que coexisten y se reflejan entre sí, transversales unos a otros (Ilustración 1).

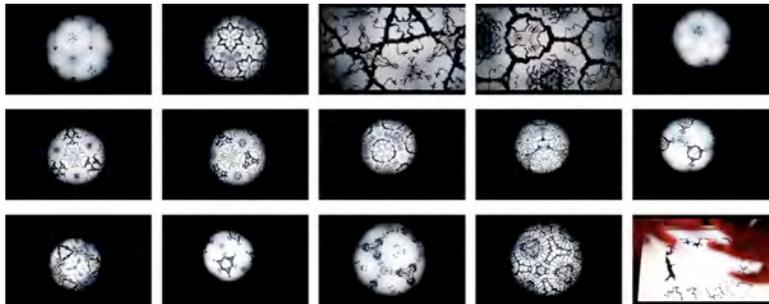


Ilustración 1. M. N. Vergara, sucesión de fotogramas en *La invención del laberinto*, 2013.

La imagen caleidoscópica ocupa un lugar diferenciado en la creación, debido a la presencia que este tipo de imagen ha tenido en el surgimiento y evolución del arte decorativo, una suerte de "arte desatendido", así como en la descripción heterotópica del jardín², el cual suele mantener una estructura caleidoscópica en su visión sagital. La permanente aparición de estos trazados a lo largo de la historia del arte decorativo se debe a la búsqueda de una continuidad histórica habiéndose referido, a su vez, a la posible existencia de una conexión interna de índole psicológica³. Carl Gustav Jung referiría al motivo del mandala, el cual presenta evidentes cualidades caleidoscópicas y puede verse como un tipo de imagen adscrita a esta categoría, como un arquetipo inherente al inconsciente colectivo, dándose en cada individuo y escapando, a su vez, del ser individual⁴. En palabras de Jung "podemos considerarlo también la imagen reflejada real (es decir, eficaz) una postura del consciente que no puede indicar ni meta ni propósito y que, a causa de esta renuncia, proyecta por completo su actividad en el centro virtual del mandala."⁵ (Ilustración 2).

¹ GARRIDO, H.; GARCÍA RUÍZ, J. M. *Armonía fractal de Doñana y las Marismas*. Madrid: Lunwerg Editores, CSIC y Agencia Andaluza del

² FOUCAULT, M. "Los espacios otros" [en línea]. En: *Architecture, Mouvement, Continuité*. Paris: 1984 [ref. de 2008], nº 5, pp. 46-49. Disponible en <<http://textosenlinea.blogspot.com.es/2008/05/michel-foucault-los-espacios-otros.html>> [Consulta: 31-05-2015].

³ GOMBRICH, E. H. *El sentido del orden: estudio sobre la psicología de las artes decorativas*. Barcelona: Gustavo Gili, 1980, p. 325.

⁴ JUNG, C. G. *Psicología y alquimia*. Barcelona: Plaza & Janes, 1977, p. 205.

⁵ *ibíd.*, p. 175.



Ilustración 2. M. N. Vergara, proyección de *La invención del laberinto*, 2014.

La imagen del caleidoscopio se compone de una serie de imágenes que son idénticas. Éstas se suceden, unas junto a otras, a partir de un eje central que es, a su vez, el punto en el cual confluyen todos los puntos de la composición. Sin embargo, estas imágenes funcionan de forma independiente entre sí, sin llegar a fusionarse, pero dando lugar a un todo. Una visión simultáneamente fragmentada, compuesta por partes independientes que se expanden creando un espacio de carácter ficticio (Ilustración 3).



Ilustración 3. M. N. Vergara, de la serie *Metamorfosis*, 2013.

2. La visión caleidoscópica como metodología de investigación en arte.

2.1. Sobre el enfoque metodológico.

Ubico mi proceso de investigación en la idea de relación; abriendo paso a interrelaciones semejantes mediante la reiteración en el acto de indagar en torno a la misma pregunta, la búsqueda de nexos que conduzcan a nuevos ámbitos de estudio y el análisis de las respuestas obtenidas. Actualmente mi producción artística se centra en el estudio de la imagen caleidoscópica como lugar intermedio, siendo éste, a su vez, el objeto de mi Tesis Doctoral. Ello ocasiona, por lo tanto, una constante retroalimentación entre la investigación teórica y mi propia práctica artística como vía de investigación. Ésta, de forma similar a la experimentación científica, abriría paso a nuevas cuestiones a investigar en el ámbito teórico y viceversa. Así, indago desde el conocimiento adquirido en la investigación teórica mediante un cuestionamiento desarrollado desde la creación. Vinculo este método a la relación dada entre el “espectador/obra/artista” con la “investigación/arte/academia”, uniendo práctica artística y análisis desde la investigación asociada al modelo académico. Las reflexiones aquí expuestas, referentes al estudio visual –en términos formales y conceptuales– en torno a esta imagen, surgen en este contexto. De la misma forma, la comunicación se ilustrará con imágenes pertenecientes a mi producción artística, la cual pretende evidenciar la situación intermedia en que se posiciona la imagen caleidoscópica. Concretamente se referirá a material fotográfico o video-arte.

2.2. Ficción e historia. La yuxtaposición de ubicuidades.

En mi caso particular, el conocimiento adquirido a través de la investigación artística vendría a “visualizar” ficciones que tienen lugar tanto a nivel histórico como en otras áreas. Chus Martínez plantea explorar las consecuencias en la premisa de que el sentido no emerja

de la historia, sino de la ficción, en la investigación artística⁶. Jorge Luis Borges alude a la relación existente entre ficción e historia en concordancia a que nos inquiete que el mapa se represente en el mapa, que Don Quijote sea lector de “El Quijote”, Hamlet espectador de “Hamlet” o que la historia que envuelve a “Las mil y una noches” se incluya como cuento en “Las mil y una noches”. De este modo nos sugiere que si el personaje ficticio, relativo al ámbito de lo virtual, puede ser lector o espectador, nosotros también podemos ser, por lo tanto, ficticios⁷. El que Hamlet vea su historia representada en el teatro no sugiere ya una catarsis, sino una yuxtaposición de ubicuidades. Existe un tercero, Shakespeare, que escribe sobre Hamlet viendo la representación que, paradójicamente, tiene que haberse escrito antes para poder representarse; de aquí la visión caleidoscópica (Ilustración 4).

La ficción en Borges sugiere una forma de extrañamiento. La inclusión de ese fragmento perteneciente al ámbito de lo real en una ficción, la cual evidencia una suerte de encuentro profético, también tiene lugar en el caleidoscopio. Éste presenta en su interior, relativo a la condición virtual del espejo, el elemento real que será reproducido sincrónicamente. En el sentido contrario Borges plantea, a su vez, una nueva lectura a la concatenación de elementos que, aparentemente, se suceden como realidades que incorporan lo virtual. El hecho de que el Quijote se incluya en “El Quijote” también implica que el Quijote existió realmente en un punto en el que se leyó y en el que fue escrito no ya como ficción, sino como historia.

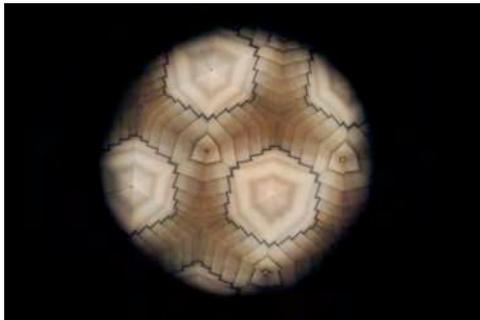


Ilustración 4. M. N. Vergara, *Una escalera, todas las escaleras*, 2013.

3. La imagen caleidoscópica como lugar intermedio: una apertura virtual.

El espejo, objeto de cualidad reflectante, fue utilizado en multitud de ocasiones por los surrealistas en sus composiciones. Tiene la principal connotación de reflejar al objeto que se encuentre ante él. Símbolo de lo inconsciente, de lo onírico o de la propia identidad. Signo de lo inverso, de lo que acontece paralelo. Aludiendo al reflejo, se trata de una de las primeras imágenes que mantienen relación con el concepto de lo virtual. Sin embargo, a través de la visión caleidoscópica, la concepción de lo real respecto a este objeto cambia: se está ante una serie de espejos y, paradójicamente, no vemos nuestro propio reflejo. Lo que se nos muestra es el alrededor en su multiplicidad y/o la confluencia dada entre la realidad y la imagen que generaría el caleidoscopio (Ilustración 5). Ejemplo de ello fue el “Palacio de las Ilusiones” en la Exposición Internacional de París, en 1900: consistía en una instalación constituida por un caleidoscopio fijo, el cual creaba una triple reflexión. Partiendo de una sala hexagonal en la que el espectador se encontraba rodeado de seis espejos, la reflexión de los mismos le situaba ante un palacio que constaba, virtualmente, de un total de 468 salas⁸.

⁶ MARTÍNEZ, C. “Felicidad Clandestina. ¿Qué queremos decir con Investigación Artística?”. *INDEX*. MACBA. 2010, nº 0, p. 12.

⁷ BORGES, J. L. *Inquisiciones. Otras inquisiciones*. Barcelona: Random House Mondadori, 2011, pp. 210-211.

⁸ PERELMAN, Y. “Reflexión y Refracción de la Luz” [en línea]. En: *Física recreativa I*. 1913 [ref. de 1936]. Disponible en <<http://www.librosmaravillosos.com/fisicarecreativa1/capitulo08.html>> [Consulta: 31-05-2015].



Ilustración 5. M. N. Vergara, de la serie *Ensayos sobre el lugar intermedio*, 2013-2014.

Esta “separación” de espacios permite una convergencia: dentro de este artefacto el límite es transitable entre fragmento y fragmento. También en lo respectivo al punto en que se entrelazan lo real y lo virtual, con el paso de la imagen de un reflejo a otro, pues en su interior se confrontan los tres espejos que contiene el artefacto. Éstos suelen generar una imagen expansiva de triángulos equiláteros en su patrón más común, en base al hexágono. El espejo permite, por lo tanto, que la imagen real pase “del otro lado”: la imagen caleidoscópica surge a su través, funcionando a la manera de un intersticio. La imagen que envuelve todo nuestro campo visual tiene lugar en un artefacto ilusionista, el cual crea una imagen puramente virtual que sostenemos en la mano a pesar de estar contenida en un espacio mínimo y ficticio. Todo espacio es ficticio, toda estructura imaginaria.

Foucault habla del espejo como utopía, como un espacio vacío de espacio: estoy allí donde no estoy⁹. La heterotopía vendría a ser característica en tanto al poder de yuxtaponer, en un único lugar real, diferentes espacios, diversas ubicaciones excluidas entre sí: esta yuxtaposición tendría lugar en el caleidoscopio (Ilustración 6). Foucault dijo que el jardín era, de entre el tipo de heterotopías en forma de ubicación contradictoria, el ejemplo más antiguo; como lo es en el caso de los jardines persas, que recreaban el mundo contenido en un microcosmos. La heterotopía está ligada a la heterocronía¹⁰—distribución temporal que rompe con el tiempo tradicional y en lugar de caracterizarse por lo lineal se despliega en una red infinita de tiempos—.



Ilustración 6. M. N. Vergara, de la serie *Babel*, 2013.

Esto definiría también la línea de la fragmentación caleidoscópica: reflejos idénticos que componen toda una superficie siendo a la vez independientes entre sí. Aunque no lleguen a fusionarse por completo, dan lugar a una visión simultánea y sinóptica, convergente. La imagen hallada al mirar por el caleidoscopio implica en su conjunto toda una imagen compuesta por fragmentos idénticos. Se está en cierta forma ante una “metaimagen” que contiene y se compone de múltiples imágenes repetidas, consecuentes del fragmento original.

⁹ FOUCAULT, M. “Los espacios otros” [en línea]. En: *Architecture, Mouvement, Continuité*. Paris: 1984 [ref. de 2008], n° 5, pp. 46-49. Disponible en <<http://textosenlinea.blogspot.com.es/2008/05/michel-foucault-los-espacios-otros.html>> [Consulta: 31-05-2015].

¹⁰ *ibíd.*

El funcionamiento de reproducción de imágenes en el caleidoscopio es mecánica, en el sentido expresado por Walter Benjamin¹¹: se trata de una imagen que se genera ubicua y automáticamente. Ante ella el espectador no sabe distinguir el reflejo original de entre las “copias”.

A su vez, en cuanto al contexto actual, es inminente que nos hallamos no ya ante una concepción de duración lineal, sino ante un tiempo relativo al hipertexto –narrativa que anticiparía Borges–; caracterizado por la posibilidad expansiva en red no sólo desde un centro sino, como sucede en el caleidoscopio, desde sus múltiples centros. El centro bien puede estar en la parte central de la metaimagen o en su periferia, pues esta imagen, virtual, se genera mediante la agrupación de conjuntos que contienen su propio centro. En función de dónde se enfoque la mirada, el centro será móvil, como también sucede con la “contemplación” del arte decorativo¹². La mirada se acomoda ante su modelo reiterado y expansivo por la confianza puesta en la ilusión de continuidad. El ojo deja de registrar lo monótono y automático, por lo que el centro de la composición es móvil.

4. El concepto de cristalización: un encuentro entre el “aquí” y el “allá”.

Como consecuencia de mover un mínimo el caleidoscopio se ocasiona la metamorfosis de su imagen en otra. En el caso de la visión caleidoscópica de la realidad influyen tanto nuestro movimiento al girarlo como los elementos que se encuentren al otro lado. Su imagen es, por lo tanto, una consecuencia derivada de nuestra acción. El autor se sitúa en el término de ser el primer espectador de la imagen que crea, como bien señala Julio Cortázar en el siguiente fragmento de “Rayuela”, aludiendo a la propia metafísica de la novela dentro de la novela y a Morelli, *doppelgänger* de Cortázar: “Leyendo el libro, se tenía por momentos la impresión de que Morelli había esperado que la acumulación de fragmentos cristalizara bruscamente en una realidad total [...] y que Morelli, el autor, fuese el primer espectador maravillado de ese mundo que ingresaba en la coherencia. [...] Una cristalización en la que nada quedara subsumido, pero donde un ojo lúcido pudiese asomarse al caleidoscopio y entender la gran rosa policroma, entenderla como una figura, imago mundis que por fuera del caleidoscopio se resolvía en living room de estilo provenzal, o concierto de tías tomando té con galletitas Bagley.”¹³

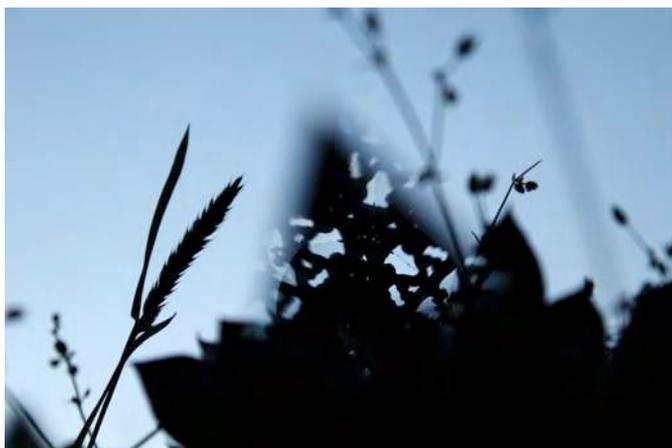


Ilustración 7. M. N. Vergara, de la serie *Ensayos sobre el lugar intermedio*, 2013-2014.

En “Rayuela” todo se trata de un juego de reflejos recíprocos, caleidoscópicos: “del lado de allá” y “del lado de acá” –las dos particiones de la novela, conjuntamente con la tercera parte: “de otros lados”– como ficciones que se reflejan la una a la otra. El lado de allá y el lado de acá de Horacio, el protagonista, no se suceden uno tras otro, sino simultáneamente, ubicuos. En la primera parte es invierno en París, mientras que en la segunda es verano en Buenos Aires. Estas ciudades se localizan en hemisferios opuestos, rompiendo con toda posibilidad de lectura lineal: para dar una verdadera correspondencia lineal debería haber sido invierno-invierno o verano-verano. Cortázar nos hace caer, precisamente, en la propia ilusión de lo lineal.

La imagen caleidoscópica generalmente se emplaza diferenciando dos planos o espacios. El límite establece un aquí y un allá, pero como se dijo, el límite en la imagen caleidoscópica es transitable (Ilustración 7). Al mirar por el caleidoscopio también se denotan las mismas posiciones espaciales: el aquí y el allá. Todo radica en que seamos autores, espectadores o ambos: al igual que sucede con la ubicación del centro en la trama del caleidoscopio, así tendría lugar esta correlación de identidades y/o espacios. No se mira hacia uno o varios espejos, sino a través del espacio intermedio, intersticial e ilusorio, donde tiene lugar el montaje de la imagen. A través de él se

¹¹ BENJAMIN, W. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Madrid: Abada Editores, 2008.

¹² GOMBRICH, E. H. *El sentido del orden: estudio sobre la psicología de las artes decorativas*. Barcelona: Gustavo Gili, 1980, pp. 158-159.

¹³ CORTÁZAR, J. *Rayuela*. Barcelona: Seix Barral, 1984.

comprende la diferenciación de dos espacios, situando una expansión de posibilidad equidistante entre el observador – autor/espectador– y el exterior, lo que hay del otro lado.

Como dijo Duchamp, el artista no es el único que consume el acto de creación, pues el espectador establece el contacto de la obra con el mundo exterior descifrando e interpretando la misma para añadir su propia contribución al proceso creativo¹⁴. En una perspectiva poética, cargada de signos de reinterpretación de un mismo motivo, definiría Octavio Paz el poema como jeroglífico, lectura de la realidad que vuelve a cifrar lo descifrado para que, así, el lector [espectador] repita el gesto del poeta [artista] al situarse desde su otredad¹⁵.

“Mis pasos en esta calle

Resuenan

En otra calle

Donde

Oigo mis pasos

Pasar en esta calle

Donde

Sólo es real la niebla.”¹⁶

Octavio Paz.

5. Conclusiones y resultados.

- El autor, que genera la imagen al mover el caleidoscopio, asiste no sólo como creador, sino también como espectador. Inmiscuye al autor/espectador en una situación, lo subyace de la misma forma en que lo haría el arte decorativo.
- El caleidoscopio marca un aquí y un allá entre el exterior y el autor/espectador de la imagen generada. Se emplaza en un lugar intermedio, dando lugar a una confluencia entre diferentes planos y/o espacios.
- El caleidoscopio genera un montaje automático, transformando la realidad. Sus fragmentos se reproducen mecánica y sincrónicamente. Éstos constituyen una trama de idénticos donde es difícil reconocer el motivo original que no es reflejo. Yuxtapone ubicuidades dando lugar a una “cristalización”.
- La imagen caleidoscópica se contiene a sí misma mediante la reiteración del mismo motivo. Se trata de una metaimagen, es decir, se compone a sí misma como un conjunto de imágenes repetidas, dispuestas en torno a diferentes centros compositivos. El centro compositivo es, a su vez, móvil.
- La apertura de la imagen caleidoscópica es virtual –formal y conceptualmente–, ficticia. Su origen se encuentra en una imagen real. Debido a la naturaleza especular y heterotópica del caleidoscopio, su imagen se expande con una sugerencia de infinito.
- Estos resultados han sido recurrentes en una retroalimentación constante entre la investigación teórica en torno a la imagen caleidoscópica y la creación en torno a ésta.

¹⁴ DUCHAMP, M. *Escritos*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2012, p. 236.

¹⁵ PAZ, O. *Los hijos del limo*. Barcelona: Seix Barral, 1981, pp. 108-109.

¹⁶ CORTÁZAR, J. *Rayuela*. Barcelona: Seix Barral, 1984, p. 617.

FUENTES REFERENCIALES

- BENJAMIN, W. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Madrid: Abada Editores, 2008.
- BORGES, J. L. *Inquisiciones. Otras inquisiciones*. Barcelona: Random House Mondadori, 2011.
- CORTÁZAR, J. *Rayuela*. Barcelona: Seix Barral, 1984.
- DUCHAMP, M. *Escritos*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2012.
- FOUCAULT, M. "Los espacios otros" [en línea]. En: *Architecture, Mouvement, Continuité*. Paris: 1984 [ref. de 2008], nº 5, pp. 46-49. Disponible en <<http://textosenlinea.blogspot.com.es/2008/05/michel-foucault-los-espacios-otros.html>> [Consulta: 31-05-2015].
- GARRIDO, H.; GARCÍA RUÍZ, J. M. *Armonía fractal de Doñana y las Marismas*. Madrid: Lunweg Editores, CSIC y Agencia Andaluza del Agua, 2009.
- GOMBRICH, E. H. *El sentido del orden: estudio sobre la psicología de las artes decorativas*. Barcelona: Gustavo Gili, 1980.
- JUNG, C. G. *Psicología y alquimia*. Barcelona: Plaza & Janes, 1977.
- MARTÍNEZ, C. "Felicidad Clandestina. ¿Qué queremos decir con Investigación Artística?". *INDEX*. MACBA. 2010, nº 0, p. 12.
- PAZ, O. *Los hijos del limo*. Barcelona: Seix Barral, 1981.
- PERELMAN, Y. "Reflexión y Refracción de la Luz" [en línea]. En: *Física recreativa I*. 1913 [ref. de 1936]. Disponible en <<http://www.librosmaravillosos.com/fisicarecreativa1/capitulo08.html>> [Consulta: 31-05-2015].

Vilar Roca, Gerard.

Catedrático de Estética y Teoría de las Artes. Departamento de Filosofía, Universidad Autónoma de Barcelona.

Troubling Research: una definición.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Investigación artística, troubling research, conocimiento artístico, negatividad.

KEY WORDS

Artistic Research, Troubling Research, Artistic Knowledge, Negativity.

RESUMEN

La evolución de la investigación artística en lo que va de siglo nos permite identificar una variedad de la misma que denominaremos *troubling research* o investigación perturbadora. El arte turbador, perturbador y disturbador ha existido quizás desde siempre, aunque no fuera muy frecuente durante el dominio del moderno sistema de las bellas artes. En el último siglo muchos artistas experimentaron con las distintas posibilidades del *disturbing art*, esto es, el arte que explora los contenidos, los medios y los efectos disturbadores a disposición del arte. En la medida que la experimentación vanguardista y postvanguardista se ha ido convirtiendo en investigación, también algunos artistas han basado sus indagaciones artísticas prácticas en los contenidos, los medios y los efectos perturbadores disponibles según la tipología de los proyectos. La diferencia entre una obra turbadora surrealista y un proyecto de *troubling research* reside en la voluntad investigadora en un sentido fuerte y la producción de disturbios del conocimiento y de la sensibilidad. Planteo tres ejemplos de este tipo de investigaciones. Dos del territorio de la memoria y un tercero del ámbito del bioarte. El primero es el proyecto sobre una checa en la Barcelona republicana durante la guerra civil. Es un proyecto comenzado en 2002 perteneciente a al Archivo F.X. de Pedro G. Romero. El segundo es un proyecto de la artista alemana Hito Steyerl llevado a cabo en la Universidad de las Artes y el Diseño de la ciudad austríaca de Linz. En él Steyerl deconstruye la historia del edificio, construido por trabajadores del campo de concentración de Mauthausen, evidenciando qué hay debajo de la falsa fachada de lo que hoy es un centro para la investigación artística. El tercero es *Edunia*, el híbrido –o un monstruo– de humano y vegetal desarrollado por Eduardo Kac. Como conclusión, dese puede definir la *troubling research* práctica de producción de conocimiento que cuestiona de modo perturbador todos los modos de conocimiento y producción del mismo, esto es, más como una indisciplina que como una disciplina

ABSTRACT

The recent evolution of artistic research allows us to identify a variety of it, which we can call *troubling research*. The unsettling and disturbing art has always existed, although it was not very common during the realm of the modern system of fine arts. With the avant-garde in the last century many artists experimented with the possibilities of disturbing art, i.e., art that explores the disturbing contents, media and effects available to artists. As the avant-garde and post-avant-garde experimentation has grown into research, some artists have also based their artistic explorations practices in disturbing content, media and effects available depending on the type of projects. The difference between a surrealist disturbing artwork and a troubling research project lies in the will to research and the production of disturbances of knowledge and sensibility. I propose three examples of this type of research, two from the territory of memory and a third from the field of bio-art. The first example is a project on the history of a checa in the Republican Barcelona during the Civil War. This project started in 2002 as part of the FX Archive Pedro G. Romero. The second example is a project of the German artist Hito Steyerl on the University of Arts and Design in the Austrian city of Linz. Steyerl deconstructs the history of the edifice, built by prisoners of the Mauthausen concentration camp, showing what's under the false front of what is now a centre for artistic research. The third example is *Edunia*, a hybrid, (or a monster) of human and plant developed by Eduardo Kac few years ago. As a conclusion, troubling research can be definite as a practice of knowledge production questioning all the forms of knowledge and its production with troubling effects, in other words rather an indiscipline than a discipline.

CONTENIDO

1. Postularé una tesis fuerte: el arte es una forma de conocimiento, entendiendo la palabra ‘conocimiento’ en el sentido más amplio. El arte fue primero víctima de los prejuicios platónicos que veían en él una forma de engaño e ilusión alejada de todo conocimiento verdadero, y, más tarde, fue víctima del régimen moderno que lo convirtió en un fenómeno estético¹ en detrimento de sus otras dimensiones, particularmente la dimensión cognitiva. Frente a esta tradición, es necesario reivindicar que el arte es el modo fundamental de pensar. Como empresa cognitiva el arte ha experimentado tres estadios: el de la presentación y la representación, el de la experimentación y, recientemente, el de la investigación. Los estadios posteriores no eliminan o superan los anteriores. De hecho, la experimentación o la investigación son especializaciones del estadio más antiguo.

El arte comenzó siendo, y sigue siendo, REPRESENTACIÓN, esto es, el arte presenta y representa saberes y creencias de la más diversa naturaleza. Empezó presentando ideas acerca del sentido del mundo y la existencia, y representando el ser y los entes. El romanticismo comenzó tímidamente un movimiento que acabaría llevando, a través de Turner, Courbet y Manet, hasta las vanguardias del siglo XX. Por lo que a nosotros nos interesa, este movimiento se centra en el EXPERIMENTO. Como sostuviera uno de los pioneros, John Constable, en su *Historia de la pintura de paisaje*, “la pintura es una ciencia, y a ella se debe aspirar como a una búsqueda de las leyes de la naturaleza. ¿Por qué, entonces, no se puede considerar la pintura de paisaje como una rama de la filosofía natural, de la que los cuadros no son sino experimentos?”. Desde entonces, cada vez más, pero no necesariamente todos los artistas, progresivamente las obras de arte han sido el resultado de la experimentación con los modos de presentación y representación, experimentos a la búsqueda de nuevos contenidos y nuevos efectos. Esta nueva etapa representa la aparición de la experiencia estética en el sentido moderno, esto es, como la experiencia desdoblada de un contenido y de un medio sensible cuya contingencia resulta manifiesta. Los artistas cuestionan los saberes y técnicas heredados y se lanzan conscientemente a la búsqueda de lo nuevo y desconocido. La comparación con la ciencia que hacía Constable no era meramente retórica. Encierra una verdad acerca del cambio de naturaleza de las prácticas artísticas que tiene que ver con la conciencia del arte como empresa cognitiva de descubrimiento de territorios y de otras formas de ver, pero también de denuncia de los errores, falsedades y mentiras. La experiencia del arte se desdobra en experiencia de un significado y experiencia del modo como se nos presenta el mismo. Así la experiencia estética se constituye en la modernidad como claramente diferente de la experiencia teórica cuyo paradigma encontramos en la ciencia. El arte no es monoteísta como la ciencia, siempre a la búsqueda de la descripción correcta de la naturaleza. El arte es politeísta porque nos muestra siempre que el mundo se puede describir de un número indeterminado de modos y maneras, afirma siempre que la verdad y la comprensión son mucho más complejas de lo que solemos creer. Así que el arte no es sólo un forma de pensar el mundo, como la ciencia, sino también y sobre todo el pensamiento acerca de cómo pensamos el mundo. También la ciencia lo hace, por supuesto, pero solo cuando es inevitable. Por eso las revoluciones científicas se espacian en el tiempo, mientras que el arte está en estado de revolución permanente, si se me permite decirlo un tanto enfáticamente.

En los tiempos más recientes, los elementos paralelos del arte y la ciencia se han incrementado con la incorporación de una acentuada conciencia metodológica que apela abiertamente a la idea de INVESTIGACIÓN. Según los estándares internacionales hoy en día la investigación se define así: “Research and experimental development (R&D) comprise creative work undertaken on a systematic basis in order to increase the stock of knowledge, including knowledge of man, culture and society, and the use of this stock of knowledge to devise new applications”.² Y esto es lo que hacen hoy exactamente muchos artistas. Como una evolución natural del estadio anterior hacia la racionalización de la experimentación artística, los artistas que defienden su trabajo bajo la etiqueta de ‘investigación artística’ o ‘investigación basada en la práctica’ defienden que ante todo el arte como ellos lo practican es un modo de producir conocimiento acerca de objetos y de los modos de acceder a ellos con los mismos derechos que la ciencia aunque diferente en sus métodos y resultados, aunque igualmente evaluable por sus pares. Así, un artista puede ocuparse del mismo objeto de conocimiento que un historiador, un biólogo, un antropólogo, un físico o un psicólogo, solo que los resultados de su investigación no se presentarán en forma de artículo o libro científico, sino, por ejemplo, como una instalación con un catálogo o un *statement* o como un portafolios de fotografías y un suplemento teórico acerca de ellas, o una performance y sus explicaciones.³

Normalmente el arte no produce conocimientos explícitos, con contenidos proposicionales, como las ciencias, aunque a veces pueda hacerlo, sino más bien conocimientos tácitos, sin contenido proposicional, aunque no siempre. En general, las obras de arte encarnan otro tipo de conocimiento y posibilitan otro tipo de comprensión que los de las ciencias: un saber concreto, práctico, experiencial,

¹ Talon-Hugon, C. *L'art victime de l'esthétique*, París: Hermann, 2014.

² Según el trabajo de referencia mundial, el *Frascati Manual*: http://www.oecd-ilibrary.org/science-and-technology/frascati-manual-2002_9789264199040-en.

³ Acerca de la investigación artística podemos citar como bibliografía más reciente Biggs, M. y Karlsson, H. (eds.), *The Routledge Companion to Research in the Arts*, 2011; Wilson, M. y van Ruiten, S., *The SHARE Handbook for Artistic Research Education*, Amsterdam: Valand Academy, 2013: <http://www.elia-artschools.org/images/products/120/share-handbook-for-artistic-research-education-high-definition.pdf>. Las exposiciones más recientes son: Schiesser, G., “What Is at Stake: qu'est-ce l'enjeu? Paradoxes: Problematics: Perspectives in Artistic Research Today”, en Gerald Bast, et alia (eds.), *Arts, Research, Innovation and Society*, Springer, 2015, pp. 197-209; Badura, J. et al. (eds), *Kunstlerische Forschung. Ein Handbuch*, Berlin/Zurich: Diaphanes, 2015; y el informe de Lilja, E. para el gobierno sueco *Art, Research, Empowerment. On the Artist as Researcher*, Stocolmo, 2015: <http://www.regeringen.se/sb/d/108/a/252589>.

contextual. Las obras de arte son dispositivos para la comprensión mediante disturbios del conocimiento y de la sensibilidad. Las obras de arte, en sí mismas no son aportaciones al conocimiento. Formulan preguntas, incitan a la interrogación, cuestionan nuestros supuestos conocimientos, inducen a buscar nuevas certezas y creencias cuando nos echan de la viejas a las que nos habíamos acomodado. La obra de arte es un dispositivo para la emergencia de algo todavía no pensado o no dicho. Implica la alteración, transformación o revolución de los lenguajes artísticos previos y la introducción de otros nuevos. Apunta a la creación de nuevas posibilidades de pensar, a la producción de un espacio o lugar para lo aún no pensado ni dicho, habitualmente cuestionando *a priori* disciplinarios, institucionales o mentales. Investigación artística aquí, pues, significa explorar a través del arte lo totalmente otro, aquello que está en el afuera del pensamiento y los discursos ya establecidos. La investigación artística así entendida no produce tanto enunciados en el lenguaje que ya compartimos, sino “vacilaciones del conocimiento”, “viajes al escepticismo”, desorganizaciones del lenguaje y del sistema de disciplinas, giros en las reglas de juego que permiten traer a nuestros lenguajes aquello que, por no estar en ellos, no es expresable. Las obras de arte, por consiguiente, contienen siempre una negación. Éste es el carácter cognitivo diferenciado de la investigación artística frente a la investigación científica ordinaria, aunque alguno se empeñe erróneamente en una falsa igualdad.

La negatividad, así pues, se ha convertido en un importante elemento en la dimensión cognitiva de las obras de arte y de la experiencia artística. Gilles Deleuze sostenía que el arte es algo que efectivamente resiste, que se niega a someterse, que el acto creativo es un acto de resistencia.⁴ Pero ¿de resistencia a qué? A la muerte, ciertamente. Pero me parece más importante subrayar que el arte tiene la capacidad de resistir no solo al poder político, sino a todos los poderes ¿por qué? Porque resiste al cierre de los significados. Lo que llamamos arte no es lo que cierra los significados, es lo que abre la sensibilidad. La sensibilidad es algo por medio de lo que sentimos el arte, que acontece en función de un sentido. Y este sentir o experimentar el arte tiene siempre un momento de negatividad. Es la negatividad de grandes obras clásicas como *Las Meninas* de Velázquez o *La señora y la sirvienta* de Vermeer que, aunque aparentemente pretenden decirnos algo, al final nos dejan sin respuesta a las cuestiones que les planteamos. El gran arte, y me refiero al arte desde el Renacimiento en adelante ha sido a veces un enigma desafiante y perturbador. Llamaré a este tipo de arte en general *disturbing art*, esto es, arte cuyo medio, contenido o efecto tiene que ver con disturbios del conocimiento y de la sensibilidad.⁵

2. En su tercer estadio, el arte turbador se nos aparece como *troubling research*, investigación perturbadora.⁶ Tomo prestado la expresión del proyecto con el título *Troubling Research: Performing Knowledge in the Arts* llevado a cabo por un grupo de investigadores de la Akademie der bildenden Künste de Viena a finales de la pasada década y principios de la presente. Y la calificación de ‘troubling’ a los siete proyectos que comprendía me parece completamente hiperbólica. Ninguno de esas investigaciones resultó perturbadora en absoluto. Sin embargo, el concepto me parece útil. Aunque no todo proyecto de investigación artística cae bajo el concepto de *troubling research*, no cabe duda de que es una clase de investigación artística emprendida con cierta frecuencia, aunque no es fácil encontrar investigaciones excelentes. Las investigaciones, tanto en arte como en ciencia, no siempre consiguen sus fines. Hay que tener en cuenta que las investigaciones fracasadas siempre han sido más numerosas que las exitosas. En el mundo de la ciencia solo se publicitan estas últimas; en cambio en el mundo del arte, todas se hacen públicas porque no hay criterios claros para separar unas de otras. Esa es parte de la resistencia del arte, que puede ser grandioso fracasando, al igual que la filosofía, así Cézanne, así Wittgenstein. En ciencia, por el contrario, nadie es grande fracasando.

Antes de intentar una definición de lo que se pueda entender por *troubling research* vamos a poner algunos ejemplos que considero significativos de la misma. El primero de ellos es uno de los archivos del gran proyecto Archivo F.X. del artista español Pedro G. Romero (Huelva, 1964). Este proyecto consiste en una investigación a largo plazo iniciada por Romero en el año 2000 acerca de la iconoclastia.⁷ En el curso de este proyecto, Romero recuperó mucha información acerca de otro hecho olvidado: la historia del *Preventori G*, la checa del Servicio de Inteligencia Militar de la República durante la Guerra Civil española situada en el convento Sanjuanistas de la calle Zaragoza de Barcelona en el año 1937.⁸ La palabra ‘Cheka’ viene del ruso Cheká, ЧК — Чрезвычайная Комиссия, ЧК - Chrezvycháinaya Komíssiya, ‘Comisión Extraordinaria’. Esta fue la primera de las organizaciones de inteligencia política y militar soviética, creada el 20 de diciembre de 1917 por Feliks Dzerzhinski. La checa soviética sucedió a la antigua Ojrana zarista, cuya organización interna emuló. Su cometido era «suprimir y liquidar», con amplísimos poderes y casi sin límite legal alguno, todo acto «contrarrevolucionario» o «desviacionista». Por extensión, se denominaron «checas» a diversas policías políticas secretas que surgieron en otros países con posterioridad. En la España republicana, también recibieron el nombre de «checas» los locales que durante la Guerra Civil utilizaban organismos análogos, a menudo parapoliciales, para detener, interrogar, torturar y juzgar de forma

⁴ Deleuze, G. “Que est-ce que l’acte de création?”: <http://www.webdeleuze.com/php/texte.php?cle=134&groupe=Conf%&langue=1>

⁵ Prefiero la expresión ‘disturbing art’ frente a la de ‘disturbatory art’ empleada por A. Danto con una obvia evocación peyorativa de la palabra “masturbatory”. Véase Danto, A.C., “Art and Disturbation” en su libro *Philosophical Disenfranchisement of Art*, Columbia U.P., 1986.

⁶ Véase Dertnig, C., Diederichsen, D., Holert, T., Porsch, J., Schaffer, J., Seibold, S., y Stockburger, A. (eds.), *Troubling Research*, Berlin: Sternberg Press, 2014.

⁷ <http://fxysudoble.com/es/archivo-f-x/>

⁸ <http://fxysudoble.com/es/tesauro/notes-on-sculpture/>, así como el suplemento cultural del periódico *La Vanguardia*: <http://fxysudoble.com/es/cronologia/documental-en-el-suplemento-culturas-de-la-vanguardia/>

sumarísima. La checa de la calle Zaragoza de Barcelona, con la de la calle Vallmajor, sin embargo, eran centros diferentes, pues albergaban un tipo de celda de detención y tortura diseñada en base a elementos tomados del arte de vanguardia: espacios inclinados expresionistas, geometrías pictóricas de Kandisky y Mondrian, efectos ópticos. Acabada la guerra, Agustín de Foxá, un intelectual fascista, describía la checa en un artículo titulado *Crímenes con pedantería freudiana*: “Dentro, todo un sistema científico de colores, de rayas, de volúmenes para enloquecer a los ojos; se desmontaba así el sistema nervioso como las piezas de un reloj. Círculos rojos, negros, blancos, de diferentes tamaños; eclipses verdes y rayas en diagonal cortando una serie de paralelas color naranja; toda la pared es un verdoso cambiante. Y un foco de viva luz iluminando un tablero de ajedrez pintado en la pared del fondo. En la puerta, un montón de cubos color ceniza con grandes sombras y marcantes espirales amarillos. Era todo un sistema para producir el delirio. Esos colores (que en una visita corto y curiosa parecen simples decorados cubistas) actúan con las horas, hasta encender la llama amarilla de la locura. ¿Qué ser diabólico, qué mestizo de mongol y ruso, qué anormal perverso, con el oscuro subconsciente abierto a flor de aire, imaginó paciente esos dibujos, combinó esos colores, calculando las angustias de la retina, el marco de la luz, la pérdida de equilibrio de las líneas quebradas? Toda la inmundicia decadencia oriental, que, atizada por Moscú, conspiró contra el arte de Occidente: los libros sobre el opio, los filmes surrealistas de Buñuel, el verso dadaísta, los lienzos de Dalí, se han hecho, al fin, tortura de ‘chekas’. El prisionero está dentro de un cuadro de Picasso, martirizado por luces, líneas y colores anormales...” Esta checa fue visitada en 1940 por algunos gerifaltes nazis, particularmente por Heinrich Himmler, durante su viaje a Cataluña en busca del Santo Grial en Montserrat. Turbador es, en cualquier caso, el conocimiento de que el arte abstracto y el surrealismo fueron utilizados como instrumento de represión y tortura por nuestros abuelos izquierdistas.⁹

El segundo ejemplo es un proyecto de la artista alemana Hito Steyerl (Munich, 1966) para la Kunstuniversität [Universidad de las Artes] de la ciudad austríaca de Linz. Se trata de *Der Bau [El Edificio]*, un proyecto que le fue encargado en 2009 aprovechando que iba a reformarse el edificio y como parte del programa de actividades del la Capitalidad Cultural que la ciudad celebró aquel año. Steyerl emprendió un proyecto de investigación destinado a deconstruir la historia de aquel edificio que resultó ser más bien perturbadora, puesto que se trata de una construcción nazi en la plaza mayor de Linz (Austria). Hito Steyerl investigó el contexto, la historia de las personas que trabajaron directamente en su construcción, y examinó asimismo el material utilizado en el edificio. La construcción la llevaron a cabo trabajadores forzados, parte de ellos extranjeros, y a algunos de los antiguos habitantes del lugar se les persiguió, desposeyó y asesinó. Durante la investigación salió además a la luz que parte de las piedras del edificio se habían fabricado en la famosa cantera del campo de concentración de Mauthausen, donde miles de personas murieron asesinadas, especialmente republicanos españoles. Linz era, además la ciudad natal de Adolf Hitler –su *Heimatstadt*–, una ciudad para la que el Führer tenía grandes planes arquitectónicos. Steyerl sacó, pues esa historia oculta en los muros y hasta en los radiadores aún en uso del edificio y como metáfora de esa develamiento realizó una intervención sobre la (digamos *falsa*) fachada del mismo, acompañada de una videoexposición en el interior. Sus propias reflexiones, en un artículo que se ha hecho muy conocido sobre la ‘estética de la resistencia’ son clarificadoras: “Hay al menos dos maneras diferentes de describir este edificio. De una misma piedra utilizada para el edificio se puede decir que adquirió su forma de acuerdo con el paradigma de la arquitectura neoclásica, lo cual coincidiría con la descripción oficial dada sobre el propio edificio. O se puede decir que posiblemente la moldeó un mampostero del campo de concentración de Mauthausen, que con gran probabilidad era un excombatiente de la República española. La conclusión es evidente: es posible describir la misma piedra desde el punto de vista de una disciplina, que clasifica y nombra. Pero también es posible interpretarla como una huella de un conflicto oculto.

Pero, ¿por qué este proyecto tan local tendría relevancia para una reflexión sobre la investigación artística propiamente dicha? Porque da la coincidencia de que partes de este edificio albergan también la Academia de Arte de Linz. Este edificio es un emplazamiento en el que la investigación artística se está viendo en la actualidad integrada en las estructuras académicas: hay un departamento de investigación artística en su interior. Así pues, cualquier estudio del edificio podría acabar siendo una especie de metarreflexión institucional sobre las condiciones contemporáneas de la investigación artística propiamente dicha.”¹⁰

Mi tercer ejemplo, es del conocido bioartista de origen argentino pero afincado en Chicago Eduardo Kac. Kac es sobre todo conocido por su obra de 2000 *Alba*, un conejo fosforescente debido a la inserción en sus genes de un elemento procedente de una medusa marina, la *Aequorea victoria*, que refulge de color verde bajo la luz azulada.¹¹ La obra que traigo a colación, sin embargo, es posterior. Se trata de otro proyecto de la pasada década, *Natural History of the Enigma* (2003-2008), una flor transgénica con ADN de la hemoglobina del propio artista que se expresa en sus venas. A la flor la llamó Edunia, y es un híbrido planta/humano, o un monstruo. Un conocimiento turbador y que inevitablemente empuja al público a cuestionarse los límites de la ingeniería genética y la ética de la misma. En este sentido, la obra de Kac, como en otras ocasiones, es un muy buen ejemplo de dispositivo generador de conocimientos.

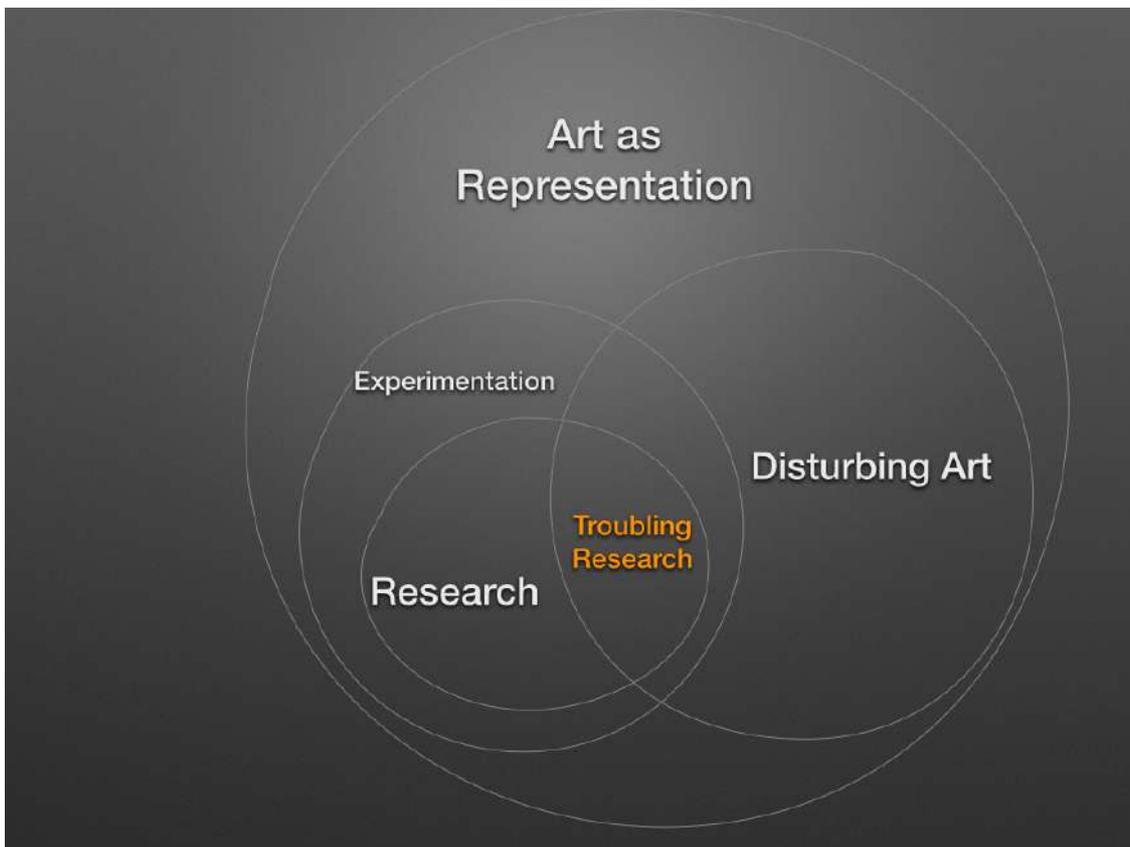
4. Como conclusión, tras comentar estos tres ejemplos, quizás estemos ya en condiciones de intentar una cierta definición de lo que estamos denominando *troubling reserach*. Si imaginamos el dominio del arte desde el punto de vista cognitivo como un círculo de

⁹ COMBALÍA, V., «Arte moderno para torturar». *El País*, 26 de enero de 2003.

¹⁰ Steyerl, H. “An Aesthetic of Resistance. Artistic Research as Discipline and Conflict”, *Mahkuzine* 8 (2010), pp. 31-32, (http://www.mahku.nl/download/maHKUzine08_web.pdf)

¹¹ <http://www.ekac.org/gfpbunny.html#gfpbunnyanchor>

círculos, en el más extenso tendremos el círculo del arte como un dominio de la presentación y la representación que comprende todas las formas de arte habidas. En el interior de este círculo tendríamos un círculo mucho más pequeño del arte como experimentación y exploración de nuevos contenidos, medios y efectos. En el interior de este círculo, a su vez, encontraríamos aquellas formas del arte experimental que han adquirido un conciencia metodológica lo suficientemente elevada como para entenderse a sí mismo como una práctica de producción de conocimiento que cuestiona todos los modos de conocimiento y producción del mismo, esto es, más como una indisciplina que como una disciplina. Finalmente, En el interior del círculo de la investigación artística encontraríamos un tipo de prácticas ocupadas con contenidos, medios y efectos perturbadores, aquellas cuyos momento de negatividad es agudo. De hecho, sin embargo, el gráfico podría aún mejorarse si introducimos la distinción perturbador/no perturbador en todos los círculos. Entonces nos quedaría un diagrama de Venn más o menos como éste:



En él vemos cómo el tipo de investigación artística del que nos ocupamos es una especialización reciente de las prácticas artísticas que tiene antecedentes entre algunas de las obras más grandes del pasado. Si dará alguna vez alguna obra maestra como *Las Meninas* es dudoso, porque la investigación artística en general no busca producir obras maestras para la eternidad. Por lo demás, con gran frecuencia los saberes perturbadores de hoy pierden mañana su fuerza turbadora para convertirse en lugares comunes.

Villanueva Marañón, Silvia Yoliztli.

Doctoranda en Artes, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), Facultad de Artes y Diseño, Grupo Interdisciplinario de Experimentación e Investigación de Escultura Sonora (GIEIES).

La escultura en piedra y el sonido, su expansión en el campo del arte sonoro.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación

PALABRAS CLAVE

Escultura Sonora, Arte Sonoro, Piedra, Sonido, Escultura en piedra.

KEY WORDS

Sound Sculpture, Sound Art, Stone, Sound, Stone Sculpture.

RESUMEN

La interconexión escultura-sonido, es un concepto artístico relativamente reciente que nace en la segunda mitad del siglo XX. La definición de la expansión de la escultura hacia el campo del arte sonoro se articula con disciplinas artísticas como la música, la artes escénicas y las artes visuales, del mismo modo vincula otras áreas del conocimiento mediante conceptos científicos de la acústica y propios de la geología. Las esculturas sonoras son realizadas con la finalidad de que al percutirlas emitan sonidos de acuerdo a su morfología, empleando diferentes tipos de piedra para no reducirla exclusivamente a los aspectos tradicionales de contemplación, sino que por medio del sonido se transforme en una disciplina expandida que permita generar un campo donde el cruce discursivo de diversas áreas de estudio sea vital, que permanezcan en constante movimiento y a su vez se amplíe el concepto de la escultura en piedra, como instrumento de carácter sonoro transformado en una obra en constante evolución. Para dar un acercamiento a las posibilidades, en que se desarrolla la conexión entre la escultura y el sonido, se muestran trabajos interdisciplinarios que funcionan como unidades individuales que surgen de un proyecto general, ya sea para complementarse o crear nuevas vías de investigación.

La búsqueda teórico-práctica de la escultura sonora en piedra indaga en la animación experimental así como en “Ruidos callados”: Exploración sonora en diversos contextos, “Conciertos Pétreos”: colaboración y experimentación con músicos, “Sonido-Cuerpo-Imagen”: exploraciones escénicas aunadas a la improvisación sonora, “Postales Litófonas”: composición de piezas sonoras, “Escultura Sonora Interactiva”: por medio de instalaciones sonoras, “Dreamscope Of Deep Time” proyecto en colaboración con investigaciones geológicas, presentando los primeros resultados sobre Arena Sonora en México: “Las lagrimas de la Llorona”; propuestas que permiten la repercusión en el arte contemporáneo de las piedras como instrumento sonoro.

ABSTRACT

Sculpture-sound interconnection is a relatively new artistic concept born in the second half of the twentieth century. The definition of the expansion of the sculpture to the field of sound art, articulates with artistic disciplines such as music, the performing arts and visual arts, just as other areas of knowledge linked with scientific concepts of acoustics and geology. The sound sculptures make sounds according to their morphology and types of stone. Sound Sculptures could be transformed into an expanded discipline that allows to cross various areas of study. To give an approach to the possibilities, it shows the interdisciplinary works that work as individual units of a general project, either to complement or create new areas of research.

The theoretical and practical research of sound sculpture in stones investigates experimental animation as well as "Ruidos Callados": Exploring sound in different contexts, "Conciertos Pétreos" collaboration and experimentation with musicians, "Sonido-Cuerpo-Imagen": Performed explorations and sound improvisation, "Postales Litofónicas" composition of sound pieces, "Escultura Sonora Interactiva" through sound installations, "Dreamscope Of Deep Time" project in collaboration with geological investigations, presenting the first results of "Arena Sonora en México: Las lagrimas de la Llorona"; All these proposals allow the impact on the contemporary art of the stones as musical instrument.

CONTENIDO

Introducción

El Arte Sonoro ha sido objeto de estudio relativamente desde hace poco tiempo, considerando que en los años 80's es cuando se acuñó el término para las exploraciones sonoro-visuales. Esto ha permitido que se localicen diversos géneros dentro del Arte Sonoro, siendo uno de ellos la Escultura Sonora, área en que se ha trabajado con diversos materiales como la madera o el metal y que ha tenido también una línea sonora relacionada con piedra, aunque con exploraciones menores comparadas con los otros materiales. A través de la escultura sonora este proyecto, busca interconectarse con otras posibilidades del Arte Sonoro, que implican la voz, el cuerpo, las exploraciones sonoras, la performance, la instalación sonora, situaciones que abren panoramas donde de ser posible los extremos se toquen y se permiten interactuar con otras áreas del conocimiento, en este caso abriendo la perspectiva con la Geología, mostrando la constante evolución que caracteriza a la escultura sonora en expansión.

Dentro de los diferentes acentos que podemos encontrar en este trabajo sonoro se establecen aspectos prácticos importantes que se pueden aplicar a la práctica creativa de la Escultura en Piedra ampliando su concepto: el sonido es elemento primordial de una escultura; desde la elección del material que nos guía por medio del sonido para verificar si se encuentra agrietado o no, es decir, al percutir un bloque de piedra, su sonido "campanil" constante indica que es apta para la talla, al mismo tiempo al realizar la talla en piedra se utilizan diversas herramientas manuales o mecánicas que durante el desbaste están produciendo material efímero sonoro. Las esculturas de carácter sonoro es música de percusión siendo, por tanto, esculturas en constante transformación. Por lo que con cada percusión se puede quebrar, opacar, situaciones que deja entrever en un corto plazo de tiempo, la viveza del material, pues lo que sucede a través de miles de años, la erosión constante de volcanes y montañas, por medio del sonido percutido se hace presente en la escultura en piedra. Se denomina sonidos matéricos a cada fragmento resultado de la percusión de la escultura en constante transformación así como a los fragmentos resultantes del desbaste durante el proceso escultórico, por lo que la escultura es reflejo del sonido y a su vez el sonido es reverberación del material escultórico.

Cabe destacar la importancia del sonido de las piedras como elemento cultural. Existen diversos contextos en los cuales se han encontrado rastros primitivos de percusión sobre rocas gong, litófonos, piedra campana, tambores de piedra, por mencionar algunos nombres que reciben estas piedras sonoras. Algunos ambientes son determinados por la arquitectura natural de cavernas que contienen su propia acústica con frecuencias determinadas, que bien pudieron funcionar como lugares de rituales ancestrales. Kleintz Cornelia, investigadora del Departamento de Historia de la Arqueología y la Cultura de África del Noreste en la Universidad Humboldt de Berlín, en su publicación *Sounscapes of the Nubian Nile Valley 2004*, menciona: "Las piedras resonantes han sido usadas como idiófonos de percusión en diferentes contextos temporales y geográficos existen ejemplos en cuevas europeas que son parte del periodo Paleolítico. La utilización *in situ* de piedras para realizar sonidos es un fenómeno ampliamente mundial. De hecho, Gabriel Delgado, artista visual español investigador de las rocas gong en las Islas Canarias menciona las siguientes características: "La naturaleza volcánica de estas islas ha hecho que existan numerosas rocas gong, las rocas que configuran estos complejos son fonolitas y basaltos, tienen la particularidad de estar laminados desde su origen, lo que permite hacerlas vibrar por medio de la percusión en determinados puntos, con diferentes resultados sonoros." En México existen Rocas Gong, así como una serie de instrumentos realizados de piedra, que han sido estudiados en la Escuela Nacional De Antropología e Historia, en la investigación "Tipología de los instrumentos musicales y artefactos sonoros arqueológicos de Mesoamérica y el norte de México", realizada por los etnomusicólogos Alejandro Nestor Méndez Rojas y Ángel Agustín Pimentel Díaz, en el 2010, hacen referencia a varios instrumentos prehispánicos de piedra en los que se encuentran flautas, trompetas y litófonos.

Dentro de las grabaciones discográficas relacionadas con cavernas e instrumentos prehistóricos se pueden citar: "Perle di grotta – la musica delle stalattiti", "Deep into the earth (sounds of the earth)", "Le chant des pierres", "Musical instruments from prehistory the paleolithic", "Musica sveciae the sound of prehistoric scandinavia".

Exploraciones realizadas con escultura sonora en piedra

Animación experimental. Por medio de la técnica *stop motion* se registra cuadro por cuadro el movimiento de diversas herramientas mecánicas y manuales, utilizadas en diferentes pasos del proceso escultórico: desbaste, talla, pulido del que también se hace alusión en las imágenes, mostrando la realización de la primera escultura sonora realizada en un mármol blanco grano de sal, la animación finaliza

con la integración de un video donde se muestra la percusión de la escultura denominada “Desiertos V”. La sonorización de la animación esta realizada con el audio de la realización de la escultura en el taller de talla en piedra, previamente grabado para editar y acoplar a las imágenes. ¿Cuál es la importancia del registro de los sonidos obtenidos durante la talla en piedra? Recalcar que el sonido en la escultura en piedra siempre esta presente, desde la elección del material, el trazo con lápiz sobre la superficie de la piedra, en cada golpeteo con cincel o intervención del instrumental mecánico y neumático según las necesidades, hay un material efímero en todo instante presente que forma parte de la escultura. Mediante técnicas como la grabación del audio, disponemos de esta materia que en este caso busca mostrar la constancia sonora latente en la escultura, es decir, la percusión esta presente desde su creación como escultura sonora hasta su constante transformación al ser golpeada como instrumento sonoro. Esta animación esta disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=RKLPOaWY-w>

Ruidos callados: Exploración sonora en diversos contextos

La piedra como un elemento del que nos encontramos rodeados cotidianamente, las escaleras del metro, bancos, esculturas, fachadas de paredes, plazas y parques donde existan elementos de mobiliaria o arquitectónicos realizados con piedra, ¿a qué sonaran?, ¿de qué modo pueden obtenerse el sonido de esos elementos?, mediante improvisaciones realizadas en el acto de encontrarse con alguno de estos elementos y grabadora en mano, se explicaba y solicitaba a algún transeúnte si quería ser participante de dicha acción sonora o bien la propia artista irrumpe percutiendo con una piedra, arrastrando tiras de piedras sobre caminos empedrados, hasta tocar con soplidos esculturas en el museo de Chillida Leku. Estas indagaciones son el previo a las posibilidades que se logran realizar más adelante en el entorno acústico determinado por una cámara reverberante y más tarde en un estudio de grabación, aplicado a dos esculturas Kò de Blanco de Carrara y Tetl, realizada en rojo Alicante.

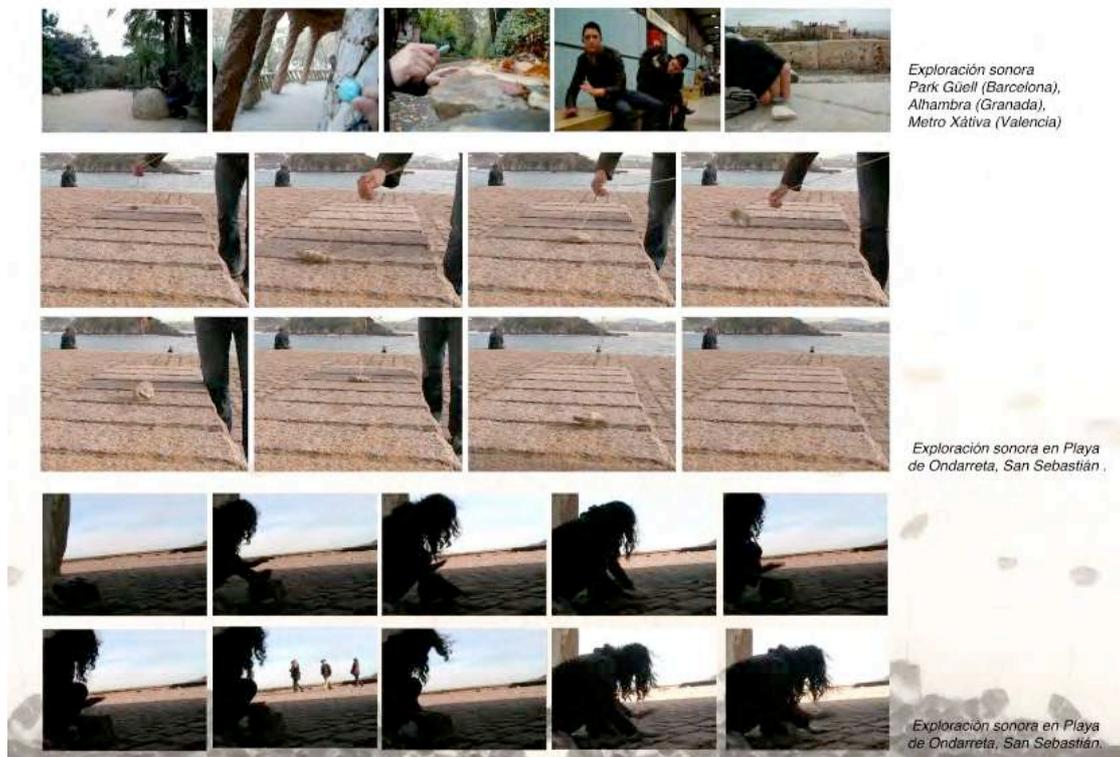


Ilustración 1. Secuencias de diversos contextos donde se ha realizado exploraciones sonoras en piedra

Conciertos Pétreos: colaboración y experimentación con músicos

Una vez realizadas seis esculturas sonoras, se inicia la colaboración con músicos mediante conciertos que inicialmente se encuentran articulados en cuatro segmentos, primero con patrones rítmicos acústicos, golpeteos con litobaquetas y manos; segundo incluyendo instrumentos como bajo eléctrico, secuencias electrónicas y percusión con baquetas de madera o metal, tercero; se realizan grabaciones de percusión que son modificadas en directo por distintos hardware y software de audio, finalmente se invita a los oyentes a que sean partícipes del evento y ya sean guiados o por instinto mediante la percusión de las esculturas forman parte de una pieza sonora de la que ellos forman parte activa. El proceso a través de los años ha llevado a enlazar diversos instrumentos, tipos de baquetas, incluir voz, que modifican constantemente las presentaciones en vivo.

Se crea el grupo Petrus, integrado por los músicos Juan Manuel Rodríguez (percusión), Jorge Chac Gómez (guitarra, bajo eléctrico), Cristina Flores (voz), la escultora Yoliztli (percusión), es constante la participación de invitados ha colaborar en diversos eventos.

Cabe destacar que la interacción que se da entre los músicos, la escultora y los oyentes, ha llegado a un punto en el que se diluyen los límites del rol que cada uno juega, en el aspecto sonoro inicialmente, posteriormente ha sido el escultórico, es decir, se llega a una concordancia que permite resonar tanto a la propuesta sonora como a la escultórica.

Dentro de los antecedentes de escultores sonoros en piedra se pueden citar al italiano Pinuccio Sciola, el escultor sonoro y performer alemán Elmar Daucher quien ha tenido colaboraciones con Stephan Micus en "Music of Stones" grabados en la catedral de Ulm; Gabriel Delgado investigando lo mitológico y ritual por medio de "Litofonías", Iván Larrea escultor y músico español, se encuentra elaborando el primer órgano de piedra.



Ilustración 2. Fotografías de algunos conciertos con músicos y la participación de los oyentes.

Sonido-Cuerpo-Imagen

¿Qué posibilidades tiene la escultura sonora en piedra y la interacción mediante todo el cuerpo en una performance? ¿Qué otras maneras existen de hacer sonar las esculturas? Un acercamiento a las posibles respuestas es la inmersión de la escultora en un espacio escénico donde se vincule el cuerpo, la improvisación sonora, que incluye los resultados visuales y sonoros obtenidos de la investigación. Para lograrlo se crea una performance donde se implican la maestra en danza contemporánea Lourdes Fernández y el músico compositor Antonio Isaac Gómez, investigadores de Dirección de Desarrollo Académico del Centro Nacional de las Artes del Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA). En un trabajo interdisciplinario se logran dos performances "Tectónica" (2011) y "Canteira" (2012), presentadas en el Teatro Raúl Flores Canelo del Centro Nacional de las Artes.

El trabajo realizado esta vez contaba con un guión que consistía en tres secciones, la primera consta de una coreografía en distintos niveles que van de estar en el suelo hasta ponerse completamente de pie, durante ese proceso se emplea una percusión con diversas partes del cuerpo, posteriormente se realiza una improvisación sonora sobre una secuencia electrónica, previamente estudiada y establecida, para finalmente complementar la performance con la aparición de imágenes relacionadas con el procesos escultórico, tres elementos conviven un cuerpo explorando en vivo las esculturas sonoras, música electrónica y proyección de imágenes mediante un video previamente meditado hasta que se va apagando al unísono el cuerpo regresa al nivel del suelo mientras se extingue la sonorización y la imagen acompañados por la iluminación que cae a la oscuridad para posteriormente bajar el telón. Esta experiencia es enriquecedora en diferentes perspectivas, las prácticas propias de un contexto como un escenario, sus tiempos, sincronización de iluminación, que marcan una forma de trabajo, un guión previamente elaborado y practicado para hacer coincidir cada etapa a tiempo, la apertura a descubrir la escultura sonora mediante el cuerpo, el poder realizar percusión con los pies, sentir la textura del polvo de la piedra en la piel y como envolvente en el aire que muestra una situación cíclica y constante de la sonoridad de la escultura en piedra que incluye el cuerpo con el que se crea, se percute, se graba, se transforma en una dualidad que permite otra forma de vivir la escultura.

Respecto a trabajos de performers creando sonidos de piedras se encuentran Christian Wolf (Francia) cercano a John Cage, quien menciona: "...Las piedras son para mí un ejemplo extremo de combinación máxima de transparencia, flexibilidad y libertad para performers y al mismo tiempo un inconfundible e irreducible identidad...", Jesse Stewart, quien en su disco titulado "Till" grabado en 2005 realiza diversos tracks, de recorridos donde incluye diferentes elementos de la naturaleza en relación con una piedra, cita como referencia en su producción a Johann Wolfgang Von Goethe (1749-1832): "Stones are mute teachers; they silence the observer, and the most valuable lesson we learn from them we cannot communicate."



Tectónica. Performance sonora, Teatro Flores Canelo, Centro Nacional de las Artes, 2011



Canteira, Performance Sonoro, Teatro Flores Canelo, Centro Nacional de las Artes, 2012

Vibraciones, Laboratorio del cuerpo sonoro, Sesión de Live Cinema y Arte Sonoro, 2012

Ilustración 3. Performances realizados con escultura sonora, secuencias electrónicas y proyección de imágenes.

"Postales Litófonicas": composición de piezas sonoras.

Existe una gran cantidad de audios obtenidos tanto en registros, como en pequeñas grabaciones con la intención de clasificar los distintos tipos de percutores sobre las esculturas sonoras con la finalidad de organizar un banco sonoro que se encuentre disponible para quienes deseen hacer uso de estos sonidos. Como parte de la muestra de las posibilidades de esta idea se ha invitado a artistas sonoros, ruidistas y compositores a proponer piezas sonoras. Al momento se encuentran los siguientes materiales realizados por los siguientes artistas:

"12 piezas para apedrear al pecador y un bonus track" 15'50". El material está hecho en base a tres sonidos y sus variaciones, una serie, que incluye micropiezas por Federico Echave (Argentina), pianista y compositor con grado Universitario en Teorías Musicales, egresado de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza.

"Pebbles Hates Yoliztli" , 2' 18" (2013). Jmmmmmmmm (Arequipa, Perú): Músico activo dentro de la escena experimental y de ruido latinoamericana desde el 2004. Su propuesta trabaja registros sonoros de tres de las esculturas presentes en la muestra.

"Cero" , 2' 17" (2013). Propuesta realizada con sonidos grabados desde el estudio de grabación, realizada por Miguel Cipres (México), Etnólogo, músico y productor independiente su pseudónimo "L'fiction" indaga en géneros de ambient, techno y drum and bass.

"Rock de la piedra" (2009). Exploraciones acompañadas con un contrabajo, sonidos emitidos por el cuerpo, y percusiones rítmicas, por DeCo Nascimento (Brasil), artista sonoro radicado en Valencia, España, es investigador en el Laboratorio de Creaciones Intermedia.



Ilustración 4. Esculturas sonoras en piedra, en orden de la esquina superior derecha “Badocuilli-Wilaó” (talla en piedra, cantera gris, 27 x 27 x 43 cm), Momochcayotl (Mármol negro, 23 x 40 x 3 cm), Ko’ (talla en piedra, mármol de Carrara, 21 x 21 x 13 cm), Nopalli (Loseta modificada 40 x 13 x 3 cm), Tetl (talla en piedra, mármol Rojo Alicante, 35 x 18 x 20 cm), Desiertos V (vista inferior, talla en piedra, mármol blanco grano de sal, 20 x 40 x 40 cm)

Dreamscope of deep time

Es una investigación colaborativa sobre La Llorona, playa mexicana que emite un sonido característico por medio de su arena. La artista sonora Yoliztli y el Dr. Hugo Corbí, Investigador del Departamento de Ciencias de la Tierra de la Universidad de Alicante, España, en conjunto con un equipo de trabajo se encuentran desarrollando una publicación que será presentada durante el año 2015.

Conceptualmente podemos entender el Dreamscope como un microscopio desarrollado en el laboratorio terrestre “arte sonoro/tierra” de la Universidad de los espacios y tiempos, que permite observar los sueños que las rocas han tenido a lo largo del tiempo geológico, del denominado tiempo profundo o deep time que abarca los nada más ni menos que 4500 millones de años de la historia de nuestro planeta.

Entiéndase por “sueños” como cada uno de los distintos estados materiales transicionales representados en el denominado “ciclo de las rocas” y que incluyen básicamente las siguientes formas materiales: magma, roca ígnea, roca metamórfica, roca sedimentaria y sedimento. Atendiendo a este ciclo, uno de los principios de la geología, cualquier roca presente en la Tierra pasa de forma transicional no permanente por diferentes estados a lo largo del tiempo geológico, transformándose continuamente de un estado a otro.

La arena de playa de la Llorona se considera un sedimento constituido por innumerables granos de arena (cuarzo, feldspatos y micas) provenientes de la erosión, del desmantelamiento de los relieves circundantes a la playa, en este caso, rocas graníticas. Por tanto, ese sedimento arenoso constituyó en su momento una roca granítica, formada como consecuencia de la intrusión de magma del interior de la Tierra (transformación 1). Nuevamente, y atendiendo al ciclo de las rocas, en un futuro geológicamente próximo este sedimento se consolidará y endurecerá con el paso del tiempo, formando una nueva roca (transformación 2), esta vez, una roca sedimentaria de tipo arenisca (roca de arena o arena consolidada). Esta roca, y a través de la denominada tectónica de placas, la teoría geológica que implica que la parte más superficial de la tierra está en movimiento, podrá llevar la roca a mayores profundidades, donde sea transformada a través de altas presiones y temperaturas en una nueva roca, una roca metamórfica (transformación 3). Este nuevo estado podrá llevarnos al siguiente, y este al siguiente, y así sucesivamente (transformación n), de modo tendremos un ciclo cerrado desarrollado a lo largo de la inmensidad del tiempo geológico, el deep time.

El sonido, parecido a un gemido y emitido al caminar sobre la playa de la Llorona, queda incluido, según las últimas investigaciones de este laboratorio, dentro del fenómeno conocido como arenas cantarinas, sonoras o “booming sands” del que han sido descritas no más de 100 playas a lo largo de toda la Tierra. La hipótesis más probable para explicar tan inusual fenómeno queda enmarcada dentro de la posibilidad de que el sonido emitido se produzca al entrar en fricción, en rozamiento los abundantes granos de cuarzo redondeados que posee dicha arena.

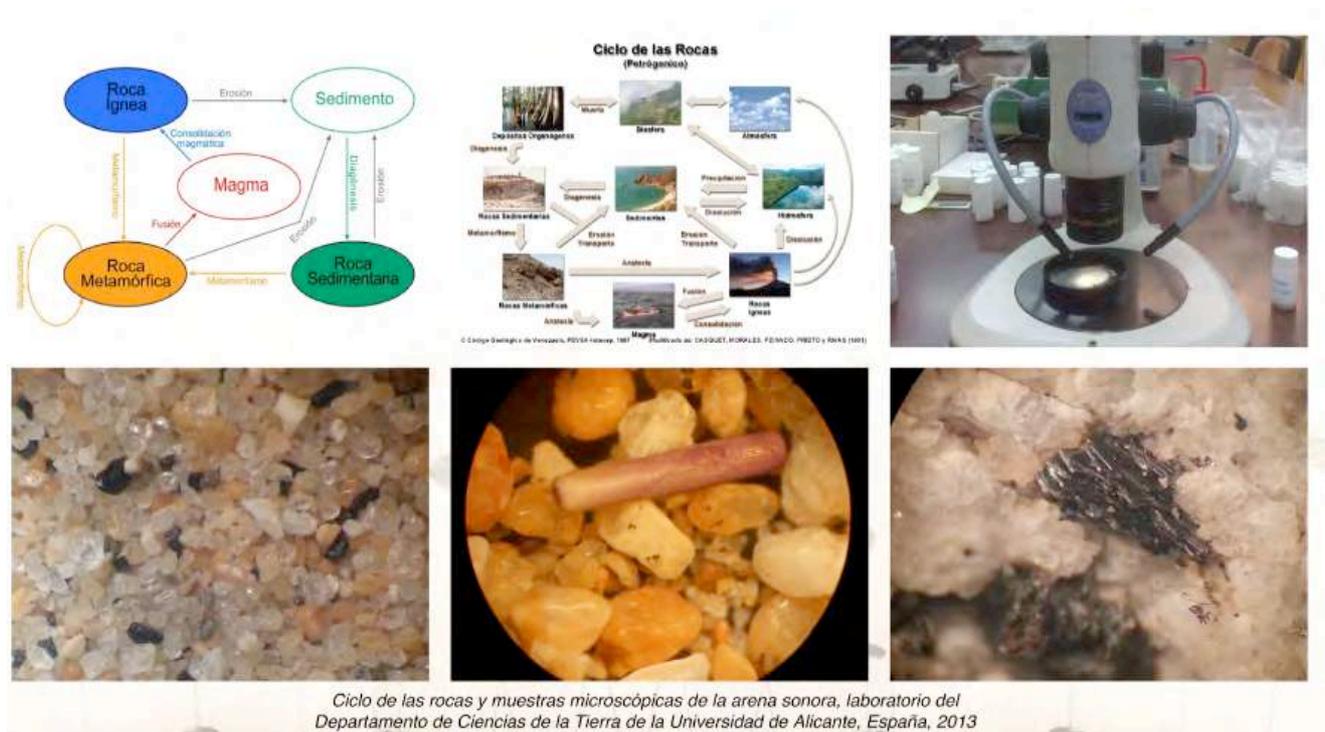


Ilustración 5. Imágenes obtenidas del estudio de la Arena Sonora de la playa “La Llorona” en el proyecto Dreamscope of deep time

Escultura Sonora Interactiva por medio de la instalación.

Las esculturas sonoras en piedra inmersas en un contexto de instalación han dado pauta a realizar interacciones por medio de software que permite manipular diversas imágenes en tiempo real, así como sonidos predeterminados y realizados en vivo, es el caso de la instalación presentada en el Festival Internacional LIVE PERFORMERS MEETING (México). Se han realizado instalaciones donde se implica todo el espacio de la galería que alude a la inmersión del oyente, en un ambiente de piedras flotantes que lo conducen a ser partícipe de la percusión de las esculturas sonoras que se encuentran ante él, así es como se presenta la instalación “ El sonido de las piedras: escultura sonora expandida” (2013), en la Antigua Academia de San Carlos, Ciudad de México. Actualmente se encuentra en proceso la realización de litófonos y el estudio petrográfico de diversos tipos de piedra, los primeros resultados se han presentado en la C.C. Convent de Sant Agustí, (Barcelona) en la IX MOSTRA SONORA I VISUAL , donde las personas pueden interactuar de forma constante y directa con los litófonos presentados.

Al momento se puede concluir que las posibilidades de la escultura sonora en piedra son tan diversas como tipos de arena que hay en el mundo, cada una de las obras presentadas no es más que una señalización hacia caminos que pueden profundizarse y estudiarse cada caso, dentro de los diversos géneros del Arte Sonoro; la expansión de la escultura sonora en piedra es continua, como constante es la transformación de cada una de ellas en cada percusión, una apertura de la que vale por el momento la repercusión en el arte contemporáneo de las piedras como instrumento sonoro.



Ilustración 6. Instalación interactiva en el Live Performers Meeting (México, 2013)



Ilustración 7. Instalación “ El sonido de las piedras: escultura sonora expandida” Galería de la Antigua Academia de San Carlos, Ciudad de México.

FUENTES REFERENCIALES.

KLEINITZ, Cornelia. Soundscapes of the Nubian Nile Valley.

Delgado, Gabriel (2009) Tesis de Máster Litofonias. UPV, Valencia: España

Wolf, Christian (1996) Stones. CD. Wan- delweiser records.

VILLANUEVA, Silvia. (2012) Los sonidos de las piedras: experimentación visual y sonora de la escultura en piedra. ENAP, UNAM. México.

LINKS DE LA OBRA

Proyecto El Sonido de las Piedras <http://sonidosdelaspiedras.wix.com/sonidodelaspiedras>

Animación experimental <https://www.youtube.com/watch?v=RKLPP0aWY-w>

Performance Canteira <https://vimeo.com/57906237>

Instalación en la Académica de San Carlos <https://www.youtube.com/watch?v=f2EsZrQjz2M>

Arena Sonora <https://vimeo.com/57679361>

Audios de colaboración y experimentación con músicos <https://soundcloud.com/yoliztlim/sets/sonido-de-las-piedras>

Huerta Jiménez, Mayra.

Profesor-Investigador. Facultad de Artes. Cuerpo Académico Imagen y Creación, UABC.

Rosell Castro, Jhosell.

Profesor-investigador. Facultad de Artes. Cuerpo Académico Imagen y Creación, UABC.

Yamaguchi, Teruaki.

Profesor-Investigador. Facultad de Artes. Cuerpo Académico Imagen y Creación, UABC.

Las plataformas como dispositivos para la investigación-creación.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Investigación-Creación, arte contemporáneo, plataformas, geografía.

KEY WORDS

Research-Creation, contemporary art, platforms and geography.

RESUMEN

En la Facultad de Artes de la UABC, a partir del 2012, seis profesores desarrollan un proyecto de investigación titulado "Plataformas Geográficas en el Arte". Los ejes del proyecto están concentrados en las clínicas artísticas y los foros abiertos al público para derivar en una exhibición de Artes Visuales.

El propósito de conceptualizar las plataformas engloba: la geografía y el arte, integrando interacciones y tránsitos. El interés del grupo es implementar la investigación-creación con la construcción de objetos artísticos en la Facultad.

Al establecer las plataformas se identifican las siguientes pautas: al artista visual como investigador; sistematizar la información; compartir los procesos de creación con la cooperación de los becarios, los colaboradores y sumar al otro, "el espectador"; para generar conocimiento en la comunidad.

Los dispositivos que accionan la creación, incentivan a la producción del arte contemporáneo considerando el contexto desde la experiencia del sujeto-creador para la práctica artística. Esto detona en primera instancia el diálogo con el otro, con la comunidad en la que se está inserto, para en un próximo proyecto identificar otras comunidades para trabajar interdisciplinariamente replicando y mejorando el método.

ABSTRACT

Since 2012 a group integrated by six professors for the College of Arts of UABC has been developing a research project entitled "Geographic Platforms in Art" The main ideas of the project are focused in artistic clinics and public forums to create a Visual Arts exhibition.

The interest of this group is to implement research-creation with the construction of artistic objects in College, and the purpose to conceptualize the platforms includes: geography and art, incorporating interactions and creating new ones.

Once the platforms are established, the following guidelines are identified: the visual artist as a researcher; organize the information; share the process of creation with the cooperation of the intern the contributors and incorporating "the spectator" to create knowledge in the community.

Devices that initiate the creation encourage the production of contemporary art, given the context from the experience of the subject-creator for artistic practice. This generates a dialogue with the spectator, and with the community that we are working with to identify other communities and work in an interdisciplinary manner, replicating and improving the method for an upcoming project.¹

CONTENIDO

ANTECEDENTES

A nivel nacional existen Facultades de Arte que están gestionando maestrías y doctorados en Artes, como nosotros, éste es un avance significativo, pues se está abriendo camino para entender ¿cómo se genera la investigación-creación en el ámbito académico? Este resultado que ya ha dado frutos en diversas universidades, son ejemplos a seguir en la investigación artística, pero sobre todo, una oportunidad para la generación de redes de investigación con las cuales podemos compartir e intercambiar información que ha surgido por las necesidades contextuales.

Nuestro Estado, por ubicarse en la región noroeste y en situación de frontera con Estados Unidos, ha generado en el marco de las artes y la investigación, proyectos de gran relevancia internacional como InSite. Este proyecto, fue creado por la curadora Carmen Cuenca a través de múltiples instituciones culturales, educativas y empresariales, bajo la propuesta de crear proyectos binacionales de colaboración entre la ciudad de Tijuana y San Diego, California. Desde el año 1992 este proyecto ha tenido como objetivo el reactivar la investigación-creación artística y la activación del espacio urbano.

La Facultad de Artes, concentra cinco campos disciplinarios pertenecientes al Arte. La investigación-creación la hemos acotado para esta propuesta, con la producción que generan los profesores de la Facultad de Artes. Los productos relacionados mayoritariamente con los objetos artísticos que se construyen; obras de teatro, concierto de música, presentaciones de danza, cortometrajes, exposiciones entre otras; más del 70% de este tipo de producción la estipula la planta docente, pero no es solamente la idea de producir estos "objetos", sino los saberes que se desplazan al desarrollar esta acción que remite al sujeto-investigador para crear el conocimiento. "Cabe decir que más bien los hombres crean conocimiento, y que éste cambia continuamente de forma y significado". (Eflan D, y otros, 2003). De acuerdo a esta cita, la forma y el significado se dinamiza en relación a la experiencia del sujeto "[...] observando tanto las ausencias como las presencias. Es por eso, que en la contemporaneidad resulta absurdo creer que simplemente observamos "lo que hay" el mundo independientemente de nosotros. (Najmanovich, 2009). Si se piensa en este punto, el interés se concentra en el contexto geográfico en el que estamos desarrollando la producción de obra que más adelante se explicará.

ASPECTOS PARA ACENTUAR LA INVESTIGACIÓN-CREACIÓN

Exponer los aspectos que se involucran con el proceso creativo, en la investigación y en la producción de objetos artísticos que generan conocimiento da una perspectiva subrayando a que se enfrenta cualquier grupo de investigación en la práctica artística.

La elaboración de un objeto artístico supone, de por sí, la acción de crear un nuevo objeto que tendrá un significado nuevo y un matiz distinto, incluso, de otros que pudieran parecersele (Creis, 2003). Los lenguajes que se construyen en el Arte, se relacionan a los nuevos códigos que generan los artistas como lo menciona Acaso:

[...]teniendo en cuenta que el concepto de artes visuales no puede ser explicado de manera universal ni atemporal por dos factores: en primer lugar por la intención de los artistas por crear conocimiento crítico que genere un significado personal en el espectador, y el segundo lugar, la necesidad de crear este conocimiento mediante un código nuevo (Acaso, 2006).

La tarea entonces se complejiza cuando a partir de la creación se debe confiar en las decisiones, los experimentos y sobre todo transferir los pensamientos a la construcción del objeto que contiene conceptos que se investigan, se prueban por los ejercicios y el resultado final lo interpreta un tercero; otro individuo desde su bagaje cultural, el espectador.

¹ Translated By: Rita Robles en el programa de servicio social profesional. Traducción de textos para Arte. Universidad Autónoma de Baja California con el programa de Licenciatura en Traducción de la Facultad de Idiomas. Tijuana, B.C.

Otro aspecto importante es, el arte entendido este como un medio y no como un fin. Para los artistas el arte, no es el objeto de estudio, sino que es un transformador de ideas, se puede pensar en una máquina que transita en varias áreas de conocimiento para convertirse en un “agente” que interactúa desde diversas formas. Nelson Godman cuestiona en otros términos, esto como lo explica en su artículo de Lupio Romero:

“¿qué son objetos (permanente) son obras de arte?” Sino “¿cuándo hay una obra de arte?” ¿Cuándo hay arte? Como y cuando un objeto funciona como obra de arte. Su respuesta es que un objeto se convierte en obra de arte cuando funciona como un símbolo, esto es, cuando ejemplifica, expresa o representa algo, aportando conocimiento sobre ello. Así, un objeto puede ser arte en algunos momentos y no serlo en otros. Una piedra no es arte cuando está en el campo, pero puede serlo en una sala de exhibición, siempre y cuando allí cumpla una función simbólica, acaso la de ejemplificar “algunas de sus cualidades, como puede serlo las formas, el color, las texturas, etc. [...] concebir como una arquitectura de símbolos, organizados sintáctica y semánticamente, que funcionan dentro de un contexto determinado. (Creis, 2003)

En relación a esta idea de Godman y Lupio más adelante se mencionaran algunos métodos que se han estado concentrando para realizar estos nuevos “objetos” o las metodologías visibles por algunos autores. Añadido a lo anterior le sigue este otro aspecto que plantea Mayor:

¿Existe una escisión entre teoría y práctica del arte? Durante la carrera distinguimos entre asignaturas teóricas y prácticas créditos teóricos y prácticos, segunda las técnicas, procedimientos y materiales utilizados en cada materia: teóricas son aquéllas que emplean un código escrito, y prácticas, las que son icónicas (los estudiantes crean imágenes). [...] sin embargo; la teoría es el conjunto de conceptos y definiciones que sustentan un hacer, y práctica es el conjunto de métodos con el que abordamos el objeto de una asignatura; teórica ofrece definiciones básicas, los principios, la epistemología o base del conocimiento de un modo de enfrentarse a la realidad mientras que la práctica es el conjunto de métodos de análisis y herramientas empíricas que se ofrece a un estudiante. Desde una perspectiva encontramos que la diferencia entre teoría y práctica no es tal: Fotografía, Arte Sonoro, entre otras. (Ibid:28)

De acuerdo con Mayor, la teoría y la práctica no se pueden accionar por separado, desde varios aspectos formales cuando se está en el proceso de creación los lenguajes que se desarrollan, van de la mano con el conocimiento aplicado en este proceso. Sin embargo hay una insistencia por separar estas dos características de la construcción de los objetos.

El último punto de este apartado es ¿Cómo investigan los artistas visuales?, retomando la idea del Arte como un “agente” que transforma y una herramienta que se desplaza entre múltiples saberes. “Pensar, indagar, conocer “artísticamente”, implica sumergirse en esa noción integral de saber. Su dimensión subyace y atraviesa, como motivación a la experiencia y al conocimiento...” (Moraza, y otros, 2011). Sumado a esto, significa entender la postura del investigador, sobre su función social, y epistemológica pero sobre todo el énfasis esta puesto desde una postura más constructivista en la colaboración, el diálogo y los intercambios para desarrollar el trabajo creativo.

En la Universidad Nacional de Colombia se encuentran trabajando para establecer sus políticas y sistemas de investigación en la Facultad de Artes. En el documento Fomento de la Investigación y la creación de la Facultad de Artes del 2006-2010 este desarrolla un análisis e incentiva las políticas de la Universidad. El énfasis se establece en las diferentes categorías de la investigación entre ellas aparece la creación. Mencionan lo siguiente entre las características del Investigador que surge en este contexto académico:

[...] la vinculación de la práctica del investigador con las necesidades de la sociedad. En este sentido, el investigador debería cumplir el papel de “anfíbio cultural” –sugerido en un texto por Antanas Mockus², como mediador³ entre investigación y desarrollo social. Necesariamente el investigador tiene que realizar un esfuerzo adicional por convertirse en un vehículo de comunicación entre mundos distintos, porque para poner a circular el conocimiento producido por la investigación es necesaria una labor de recontextualización. Es decir, seleccionar, jerarquizar y poner fragmentos de conocimiento en otro contexto. Este es el nuevo sentido que va adquiriendo la investigación en el ámbito institucional: una práctica articulada cada vez más con la docencia y con la sociedad. (J.Rodríguez,2010:17)

En consecuencia también se exige que no solamente sea investigador, sino en el binomio docente-investigador, que se convierte en un híbrido para poder funcionar dentro de la institución, esto nos lleva como menciona el Dr. Dante Avaro⁴ en una economía de conocimiento en las universidades, para ofrecer a la sociedad servicios externos que generamos con el campo de las investigaciones. La propuesta del Dr. Avaro es realizar un catálogo de competencias de investigación con las habilidades y destrezas que se tienen en el campo de conocimiento que se domina independientemente del tema.

² Mockus, A. (1999). Los anfibios culturales. En: La política social en los noventa: análisis desde la universidad. Bogotá D.C., Colombia: Universidad Nacional de Colombia, pp. 245-25.

³ Íbidem, 17

⁴ Dante Avaro, Dr. En Filosofía y Magister en Ciencias Sociales. Conferencia dictada en el 1er Encuentro de Resultados de Investigación de la Universidad Autónoma de Baja California. Tecate, B.C. 2013

MÉTODOS, METODOLOGÍA, SISTEMAS E INSTRUMENTOS U OBJETOS “TRANSFERIBLES”.

Después de estos conflictos establecidos en el apartado anterior, debemos responder ¿cuáles son las posibles fórmulas para crear? ¿existen éstas, acaso?

El propósito del grupo consiste en: analizar el proceso de creación de cada participante, a partir de la influencia del entorno geográfico en el que se desenvuelve, con el fin de generar un objeto artístico encaminado a la divulgación y entendimiento de las prácticas contemporáneas.

El proyecto de la PGA propone en este sentido el eje de las interacciones que se pueden lograr en este espacio metafórico e hipotético de la “investigación”. No se trata de definir la investigación, simplemente se trata de fomentar una serie de pasos, procesos o métodos para lograr un fin en conjunto con el proyecto.

1. Accionar la creación desde un sentido crítico y reflexivo.
2. Construir en consenso los conceptos del proyecto.
3. Estimular la práctica artística con la influencia o afectación del escenario que nos acontece por los fenómenos a indagar.
4. Generar un objeto artístico desde un proceso individual con un consenso de taller.

Sumado a esto “las plataformas”, se definen con fines del proyecto como: los espacios metafóricos que engloban a la geografía y el arte. Son una serie de desplazamientos que transitan entre la creación y los objetos artísticos que se producen. Estaba claro que una sola plataforma, no resolvería los parámetros con los que se trabajó. Sobre todo porque se identificó que el grupo y no el colectivo esto es pertinente aclararlo, provenía de diversos paradigmas culturales y de formación disímiles, además de mencionar las múltiples disciplinas para accionar el dispositivo de la creación ya que esto implica una acción de pensamiento diferente. Al resolver en pintura, no es lo mismo que en fotografía o en instalación. Si bien comparten características formales para su desarrollo, no es el caso de los conceptos que se crean en cada una de estas para el lenguaje artístico que se genera.

El interés está situado en desarrollar “la interacción”, como una posible plataforma como detonador de métodos y gestión del proyecto. Para ello comenzamos con las clínicas artísticas, se realizaron dos ejes de estas clínicas (la conceptualización del proyecto y el proceso de creación) no es nada nuevo, simplemente se está replicando lo que ya se conoce. De esta manera, los integrantes adaptaron al contexto esta estructura funcional.

Los métodos si bien son estructuras o estrategias pertinentes para analizar y reformular, no significan lo mismo en todas las áreas de conocimiento:

En el área de las ciencias humanas, [...] En ellas, conceptos tales como leyes, experimentos, medidas, variables, control y teoría no significan lo mismo que en las ciencias naturales. Por tanto, el término ciencia no se puede aplicar con el mismo sentido a la percepción, a la cognición, a la motivación, al aprendizaje [...], a la estética, al estudio de la creatividad o al estudio empírico de fenómenos relevantes en los dominios de las humanidades. (Jurgenson).

En relación a esta cita, para la práctica del Arte, se aplican algunas cuestiones que se exponen aquí, “[...]los que afirman, como Feyerabend, que el estudio histórico nunca ha revelado un grupo de reglas teóricas o prácticas seguidas por la mayoría de los investigadores” en las ciencias (Ibíd), sin un método establecido, la participación en esta interacción puede ligarse a lo que menciona Brea “La experiencia artística es antes que nada una experiencia de conocimiento llamada a desarrollarse en el curso de procesos de interacción comunicativa” (José Luis Brea)

Esta traslación de interacción se ejemplifica en la propuesta de Kristy Stansfield en su trabajo, “Practice scores a toolkit of artistic research” para esta investigadora engloba varios pasos que son relevantes enumerarlos en un conjunto de herramientas en la práctica artística que pueden darse en diversos niveles, esto nunca es lineal y es posible que sucedan al mismo tiempo: conocer la propia práctica / entablar una serie de preguntas / estructurar las intenciones/ convertirse en un profesional reflexivo/ crear una postura crítica/ tener una voz / (Stanfield, 2009)

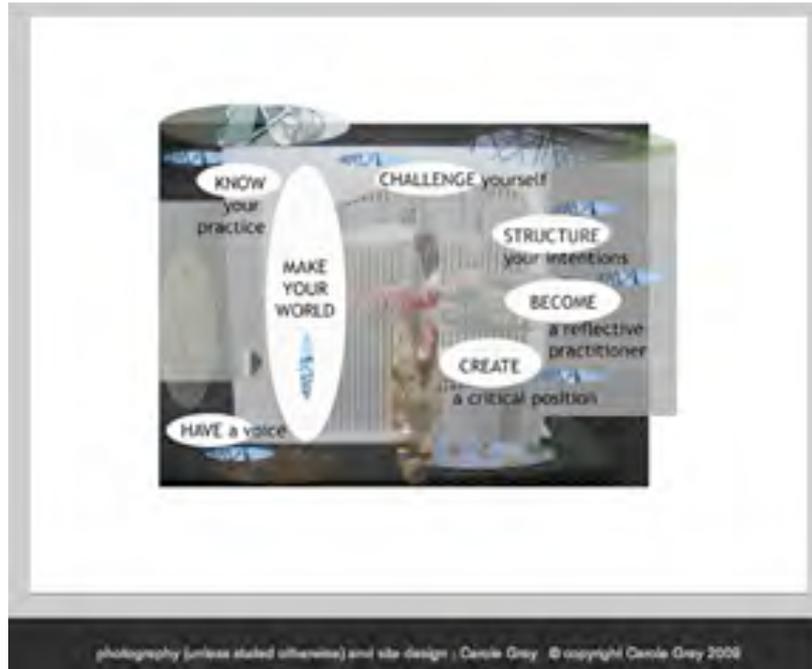


Ilustración 1. "Practice scores a toolkit of artistic research". Tesis de Doctorado realizada en la Universidad Duncan of Jordanstone College of Art and Design, Escocia Reino Unido

De la misma manera, en individual cada integrante presento en los foros abiertos al público: la construcción del objeto artístico, partiendo de esta consigna del grupo analizar el contexto geográfico para ello. Se expusieron las ideas gestoras, los pasos que cada uno siguió, así como los referentes y conceptos que cada uno implemento en el trabajo. Estos foros apoyaron en una parte de verificación con las ideas del grupo frente a la comunidad académica, sirvieron como detonadores de ideas, al revisar lo ya asimilado por el grupo, cuando se discutió entre la comunidad. Además de relacionarse en otro camino con los propios estudiantes. Esto dejo al grupo vulnerable, pues las debilidades o dificultades que se presentaron eran similares a lo que estudiante se enfrenta cuando está produciendo en la Facultad.

SITUACIÓN GEOGRÁFICA DEL PROYECTO

Relacionar la práctica artística con el contexto geográfico, fue una decisión que salió a flote para el proyecto. La consigna de los seis integrantes se concentró en involucrar participativamente a la comunidad académica, para ello el aspecto de la "interacción" del contexto en las plataformas fue de suma importancia. Sobre todo por el fenómeno que se identificó con los estudiantes en las primeras generaciones sobre la negación del contexto en sus propuestas artísticas. En una especie de repulsión a la frontera, la migración a estos tópicos tan trillados en el Norte del país; sin embargo el reto del proyecto consistió en retomar esta mirada con un enfoque actual, sin ser repetitivos en estos temas. En especial porque el grupo se caracteriza por ser emigrados al contexto geográfico que se está abordando.

Mexicali, Tijuana y Ensenada municipios pertenecientes a Baja California, fueron los escenarios que se estudiaron desde la creación para representar los siguientes fenómenos: la vivienda, el paisaje, los espacios públicos y la identidad.

En esta región del país de México, falta explorar más a fondo los fenómenos de nuestra geografía a través de objetos artísticos, los cuales se derivan de acciones, ideas, planteamientos y de la relación del sujeto con el contexto, dando como resultado discursos, lenguajes y visualización de prácticas.

Para establecer estas relaciones, el 2do nivel de las plataformas como esquema, articula los puntos activos "interacción" y "sitios dinámicos".

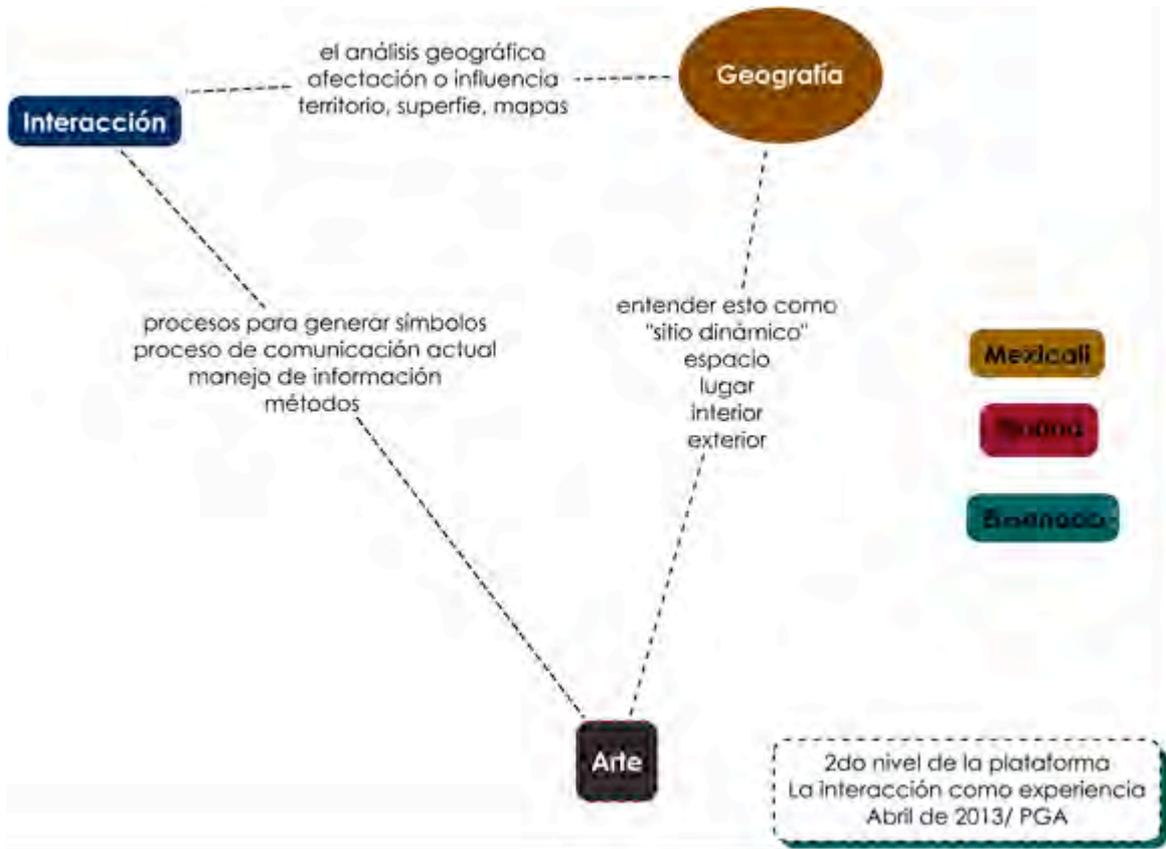


Ilustración 2. Archivo PGA

SITIOS DINÁMICOS

Para continuar la participación de los sitios dinámicos, si lo relacionamos con las dimensiones que el proceso de creación⁵ nos arroja entendemos que esta experiencia del sujeto, es indispensable para su contribución a la producción artística. Martínez (2009) plantea esto:

El movimiento de información, imágenes, personas, culturas y bienes parece comprimir las distancias físicas que habían venido dibujando "naturalmente" los límites de la nación o la comunidad. Al mismo tiempo se demanda una aproximación intelectual a estos cambios construida en relación a modelos teóricos atentos a las complejas dimensiones simbólicas de los lenguajes y las culturas.

Como según lo plantean otras investigaciones, se generan las pertinentes cuestiones: [...] qué tipo de investigación llevar a cabo en aquellos espacios que aún no han sido explorados, pero que urgen por ser abordados (bien sea desde la recopilación de información, elementos materiales, o sistematización de experiencias). (Formación en Arte y Estudios Culturales una apuesta, 1997)

Desde los fenómenos del paisaje, la vivienda, el espacio público y la identidad como ejes de los objetos artísticos que se edificaron para la exhibición. La problemática está concentrada en cómo realizar esta función y a donde nos llevarían estos "sitios dinámicos" que proponemos con estos objetos? En el intercambio de información, en la recuperación del diálogo así como las interacciones de las tres plataformas correspondientes del proyecto. Por esta razón también se acordó que no se estableció un diálogo entre los seis integrantes, sino que al revisar las propuestas, se dividieron en tres niveles de interacción.

⁵ Estas dimensiones se presentaron en un ensayo titulado. Diálogos geográficos; estudios de caso de seis artistas visuales, que divide en 6 dimensiones del proceso de creación que se confeccionó en el grupo de la PGA por una serie de 30 reactivos que se contestaron.



Marycarmen Arroyo/ De la serie Territorios emergentes "Emergentes" /
Video instalación / Proyección sobre pared 200 cm x 200 cm / 2013



Karina Álvarez / De la serie "Sopro" trayecto suspendido/ Instalación
audio-visual / Proyección sobre parabrisas 200 x 250 cm/ 2013

© Archivo PGA

Ilustración 3. Nivel 1. Tránsitos integrados por Arroyo y Álvarez con las series "territorios emergentes" y sopro "trayectos suspendidos"



Mayra Huerta / De la serie Formas de vida "Segmento"/ Fotografía
Impresión digital / 112.50 x 75 cm / 2013



Gerardo Méndez / De la serie Píxeles apilables "Pocket Computer" / 2315 piezas de legos
sobre madera / 80x110 cm / 2013

© Archivo PGA

Ilustración 4. Nivel 2. Objetos integrado por Huerta y Méndez con las series "formas de vida" y "píxeles apilables"



Teruaki Yamaguchi / De la serie Tercer cuerpo "Identidad con alas" /
Escultura en yeso / 20 x 11 x 9 cm./ 2013



Jhosell Rosell / De la serie Representación de identidad "Asentamientos"/
Pintura / Óleo sobre lienzo / 200 x 190 cm / 2013

© Archivo PGA

Ilustración 5. Nivel 3. Adaptación integrada por Yamaguchi y Rosell con las series "representación de identidad" y "tercer cuerpo"

RESULTADOS

Los alcances del grupo con las plataformas dieron una pauta de trabajo en colaboración y por lo tanto una estrategia para continuar en estas plataformas activas que propician el interés y la necesidad de realizar procesos de investigación en la Facultad. Estableciendo las colaboraciones afines por las pautas con la disciplina, el lenguaje artístico y sobre todo por la manera de aproximarse al espacio geográfico. Desde diversas tácticas que provocan la exhibición Diálogos Geográficos con la participación de los seis becarios más activos en este proceso completo y dos profesores que se integraron en la marcha del proyecto.

En consecuencia, el trabajo más sistematizado, en colaboración y cooperación apunta a una estructura que desemboca en los siguientes productos:

1. Presentación de los 3 foros abiertos al público en los tres campus de la Facultad de Artes.
2. La realización de 15 objetos artísticos multidisciplinares (fotografía, pintura, escultura, video instalación, arte objeto).
3. La participación de 4 becarios de la UABC y 1 becario del Instituto de San Miguel de Allende de la Escuela de Artes Visuales, que se sumaron al proyecto en la práctica.
4. La colaboración de 2 estudiantes más en ayudantías de investigación y dos colaboradores profesores de la facultad para el proyecto concreto.
5. La publicación con los detalles que se han descrito aquí y su documentación apropiada.
6. Difusión a nivel nacional e internacional con los CA, e investigadores a través de las redes académicas.

FUENTES REFERENCIALES

Abad, T. J. «Didáctica de artes visuales +praxis +investigación.» In *Investigarte. Andamios para una construcción de la investigación en bellas artes.*, by Ma. Ángeles Pamplona et al, 87. Barcelona: Editorial Complutense, S.A., 2003.

Acaso, María. «Del lenguaje visual al mensaje visual.» In *El lenguaje visual*, by María Acaso, 33. Barcelona: Paidós, 2006.

Creis, A. «Investigación o plástica .» In *Investigarte. Andamios para una construcción de la investigación en bellas artes.*, by Ma. Ángeles Pamplona et al, 83-86. Barcelona: Editorial Complutense, S.A., 2003.

Eflan D, Arthur., and et al. «La posmodernidad y la educación.» In *La educación en el Arte Posmoderno*, by Arthur. Eflan D and et al. Barcelona: Paidós, 2003.

Häbitch, Gabriela. «Formación en Arte y Estudios Culturales una apuesta.» *Nómada*, no. 193 (1997).

Jurgenson, Juan Luis Álvarez-Gayou. «Tecnoeduka.» *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología.* <http://201.147.150.252:8080/jspui/handle/123456789/1240> (accessed 10 Marzo de 2013).

Martínez Luna, Sergio. «Puntos de suspensión. Lugares sin lugar. Investigación, proyecto y creación en la globalización.» *Estudios visuales (CENDEAC)*, no. 6 (Enero 2009). http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num6/sergiomluna_EV6.pdf (accessed 10 de Abril de 2013)

Moraza, Juan Luis, and Salomé Cuesta . *El arte como criterio de excelencia.* Madrid: Secretaría General Técnica del Ministerio de Educación, 2011.<http://www.iac.org.es/wp-content/uploads/2011/02/CEI.-El-arte-como-criterio-de-excelencia.pdf> (accessed 23 de Agosto de 2013).

Najmanovich, Denise. «El desafío de la complejidad: redes, cartografías dinámicas y mundos implicados.» In *Formación de planificadores en Educación Artística*, by CENART. México, D.F.: CENART, 2009.

Rodríguez, J. *Memorias de Gestión Académica 2006-2010. Fomento a la Investigación y la Creación de la Facultad de Artes.* 2010. http://facartes.unal.edu.co/facultad_visible/docs/fomento_investigacion.pdf(accessed 23 de Agosto de 2012).

Ruiz Mola, Itziar. «Creación versus investigación.» In *Investigarte. Andamios para una construcción de la investigación en bellas artes*, by Ma. Ángeles Pamplona et al, 75-78. Barcelona: Editorial Complutense, S.A., 2003.

Stanfield, Kirsty. «Practice scores, a toolkit of artistic research.» Carole Gray. Dundee University. 2009. <http://carolegray.net/PPTAcousticSpaceslide13.html>(accessed 15 de Mayo de 2013).

Yustas, Laura.

Doctoranda en el programa Arte: Producción e Investigación, en Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Escultura.

Conocimiento situado y epistemología feminista en la investigación en arte.

De cómo defender en una comunicación los conflictos específicos del uso de la enunciación académica en la investigación en arte.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Conocimiento situado, epistemología feminista, investigación *en arte*, crítica al método científico.

KEY WORDS

Situated knowledge, feminist epistemology, art research, critical to the scientific method.

RESUMEN

Esta comunicación es un acercamiento a un debate complejo y específico de la investigación *en arte*, que es el de las contradicciones que derivan del uso del método científico como base de la legitimación de un conocimiento (tanto textual y académico como multi e interdisciplinar) fuertemente atravesado por las críticas contemporáneas a la teoría del conocimiento. En este sentido, el debate toma forma de choque epistemológico, ontológico y metodológico, en un terreno en que conviven el método científico basado en el paradigma positivista y la concepción del conocimiento (de las obras de arte como objeto de conocimiento) como construcción simbólica y semántica de carácter social y político. Entendiendo lo textual como un soporte susceptible de ser intervenido y con grandes potencialidades más allá de la mera traducción descriptiva de las experiencias y los hallazgos, me cuestiono los porqués y paraqués de ceñirse al academicismo a la hora de poner en palabras la investigación *en arte*. En este sentido, pretendo invitar a la reflexión acerca de los modos de enunciar en la producción académica y al planteamiento del texto como espacio de experimentación capaz (o no) de recoger las especificidades y la riqueza de este tipo de investigaciones.

Por tanto, y para abordar lo que podríamos considerar una crisis de los modos de legitimación del conocimiento específicos de la producción cultural, defiendo la crítica feminista a la epistemología a través del concepto de *conocimiento situado*, apostando por las genealogías, por la irrupción de los cuerpos, las subjetividades y la diversidad en los espacios específicos de producción de estos saberes.

ABSTRACT

This text is an approach to a complex and specific discussion of research in art, which is the one about the contradictions arising from the use of the scientific method as the basis of legitimacy of a knowledge (textual, academic and multidisciplinary), that is heavily pierced by contemporary theory of knowledge criticism. In this sense, the debate takes the form of an epistemological, ontological and methodological shock, in an area where the scientific method based on the positivist paradigm and the concept of knowledge (of works of art as an object of knowledge) live together as a symbolic and semantic construction with social and political characteristics. If we understand the text as a likely stand to be intervened and we understand that it has great potential beyond mere descriptive translation of the experiences and findings, I wonder the reasons and motivations to stick to academicism when putting into words the art research. Given this situation, I intend to invite to reflect on ways of stating in academic production and the approach of the text as a space for experimentation that can (or not) cluster the specificities and richness of this type of research. Therefore, and in order to address what might be considered a crisis of legitimacy of specific modes of cultural production of knowledge, I stand up for the feminist critique of epistemology through the concept of situated knowledge, relying on the genealogies, the emergence of bodies, subjectivities and diversity in specific areas of production of this field of knowledge.

CONTENIDO

ESTRUCTURA

Esta comunicación se estructura en relación a CUATRO cuestiones que se desarrollarán a continuación: 1. El *conocimiento situado* como elemento transformador de las formas de entender y legitimar los saberes; 2. Mi posición en el debate y el origen de mi interés por él; 3. El estado actual del debate en torno a la investigación en arte; y 4. La utilidad social como criterio para la legitimación de la investigación.

I. CONOCIMIENTO SITUADO, EPISTEMOLOGÍA FEMINISTA Y ENUNCIACIÓN

Considero necesario comenzar introduciendo el concepto de *conocimiento situado*, de modo que me referiré a algunas de las autoras que han trabajado en torno él y a las consecuencias que sus postulados tienen sobre consideraciones fundamentales en la investigación científica, como son la pretensión de neutralidad y la de objetividad.

Al hablar de conocimiento situado¹, se hace referencia a un posicionamiento político desde el cual la subjetividad es considerada como un valor y no como una traba que hace menos válidos los juicios. Considerando que se puede generar conocimiento a partir de la subjetividad y de la praxis que atraviesa los cuerpos, y no sólo desde la teórica objetividad académica, se afirma y reconoce que el conocimiento es un bien común. Supone, en este sentido, una fuerte crítica a la epistemología positivista por su planteamiento de la objetividad entendida en sentido estricto no sólo como una posibilidad indeseable, sino como una imposibilidad práctica. Ha venido a denominarse epistemología feminista. Ello tiene profundas implicaciones en la investigación, ya que parte de la consideración de que la realidad no existe *per se*, sino que se construye en relación a lo que somos y, a su vez, nos construye. La forma de alcanzar los mejores resultados en la investigación deja de ser, por tanto, generar la máxima neutralidad de los espacios de investigación para “revelar” las leyes internas que rigen el mundo –desde un punto de vista claramente positivista- para, a continuación, buscar la manera más “objetiva” de transmitir esos hallazgos. Muy al contrario, al considerar que la realidad externa no es necesariamente fija y que, en cualquier caso, no puede alcanzarse, se pone de relevancia la capacidad significativa de los sujetos, valorizándose el análisis y la investigación de los significados y sentidos que las personas otorgamos a lo que nos rodea y que, a fin de cuentas, conforma lo real. A nivel de enunciación y de transmisión de los saberes generados, el trabajo desde el conocimiento situado, requiere tener en consideración algunos factores que pueden tirar por tierra el trabajo anterior y que igualmente han sido abordados desde los feminismos por autoras como Donna Haraway² o Sandra Harding³ y empleados por diversos colectivos⁴. Entre ellos, encontramos los recursos lingüísticos específicos trabajados junto a las metodologías cuantitativas en las ciencias sociales, como son la personificación de datos y estadísticas como si “hablasen por sí mismas”, sin mediación de las personas que investiga, o la apelación a lugares comunes a través de expresiones como “es evidente que” o “no cabe duda de que”. Algunas autoras feministas de la Tercera Ola, como Aurora Levins Morales, han recuperado esta cuestión y la han planteado directamente en relación al texto académico:

“El lenguaje en el que se expresan las ideas nunca es neutro. El lenguaje que usan las personas revela importante información acerca de con quiénes se identifican, cuáles son sus intenciones, para quién están escribiendo o hablando. El envoltorio es la mercantilización del producto y cumple la función exacta para la que se ha diseñado. El lenguaje innecesariamente especializado se utiliza para humillar a quienes se supone que no deben sentirse autorizados para entenderlo. Vende la ilusión de que sólo quienes pueden manejarlo son capaces de pensar.”⁵

Además, la autora, un poco más adelante en el mismo texto, hace referencia a su posición política respecto de la lectura de textos académicos que apoyan su legitimidad en la complejidad terminológica privativa:

¹ Para una breve revisión del desarrollo del conocimiento situado y del uso de prácticas como la autoconciencia o la investigación militante: Malo de Molina, Marta: “Prólogo”. En Posse, et al.: *Nociones comunes. Experiencias y ensayos entre investigación y militancia*. Traficantes de Sueños, Madrid, 2004, pp. 13-40. Sobre su uso específico en la práctica artística, véase: Raven, Arlene: “Womanhouse”; y Wilding, Faith. “The Feminist Art Programs at Fresno and CalArts, 1970-75”, en Broude, Norma & Garrard, Mary D. (eds.): *The Power of Feminist Art*. Abrams, New York, 1994.

² La autora dedica un capítulo a los conocimientos situados en su libro: Haraway, Donna: *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Ediciones Cátedra, Madrid, 1995.

³ Harding, Sandra: *Ciencia y feminismo*. Ediciones Morada, Madrid, 1996.

⁴ Para una visión profunda de procesos colectivos *situados* recomiendo encarecidamente los siguientes textos: Precarias a la deriva: *A la deriva (por los circuitos de la precariedad femenina)*. Traficantes de sueños, Madrid, 2003; Crabbé, Olivier «Mouss»; Müller, Thierry y Vercauteren, David: *Micropolíticas de los grupos. Para una ecología de las prácticas colectivas*. Traficantes de Sueños, Madrid, 2014.

⁵ Levins Morales, Aurora: “Intelectual orgánica certificada” en hooks, bell, et al: *Otras inapropiables. Feminismos desde las fronteras*. Traficantes de Sueños, Madrid, 2004, p. 68.

“(…) Pero mi elección de leer lo legible tiene que ver con un orden de prioridades diferente [no con la pereza]. El lenguaje está ligado al contenido, y el contenido que yo busco es una teoría y una práctica intelectual que me resulte de utilidad en una investigación activista cuyas prioridades son, sobre todo, democratizadoras.”⁶

Considero especialmente interesante la reflexión de Levins Morales por su contemporaneidad, por la lucidez de su posición en los feminismos de los márgenes, por su capacidad para valorar su propio criterio y no dejarse embaucar por las críticas o las consideraciones que ha recibido por parte de personas de la universidad (que ella misma menciona en el texto) y porque hace referencia no sólo a su posición como intelectual a la hora de escribir, sino también a que leer críticamente puede significar, en un momento dado, decidir no leer ciertos textos o a ciertas personas. Esto, en gran medida, va contra la lógica de la comprobación de antecedentes en un tema concreto, pero es muy coherente si nos planteamos que, al fin y al cabo, escojamos lo que escojamos siempre hay pensadoras y pensadores que van a quedarse fuera de nuestros análisis. Por tanto, confiando en la capacidad humana para pensar complejamente y para perseverar en la investigación, nos encontramos con un relativismo que es útil a la hora de analizar por qué unos autores (especialmente en masculinos) son ineludibles y otros y otros son sistemáticamente invisibilizados. Estas consideraciones invitan a plantearse hasta qué punto son fundamentales los pilares del conocimiento occidental hegemónico.

Esto es especialmente importante en su aplicación a la interculturalidad y a los procesos de apoyo mutuo dentro de los movimientos emancipatorios, como es el caso del feminismo. Hasta ahora, hemos sido capaces de comprender que no existe una verdad única que descubrir, pero es necesario que, además de abrir nuestras mentes, seamos capaces de empoderarnos y comenzar a autolegitimar nuestros saberes más allá de la academia, de la educación formal y de la Ciencia.

II. POSICIONAMIENTO Y TESIS DOCTORAL

En este primer apartado, me interesa hacer un acercamiento a mi posición personal, tomándome un momento para *situarme* en relación al tema tratado. Este trabajo de evidenciación de mi postura como investigadora es especialmente importante en esta investigación, debido a la búsqueda de ruptura con la pretensión de neutralidad y la exploración de diferentes modos de entender la subjetividad y la objetividad.

Como artista multidisciplinar y doctoranda precaria, me encuentro con una situación compleja y en cierto modo inesperada: mi tesis doctoral o más bien el sentido mismo de realizar una tesis doctoral desde la práctica artística, de tanto en tanto, se me escapa de las manos. Hace años que estoy muy interesada en la producción de conocimiento de manera horizontal, en los procesos de autolegitimación de saberes a través de la praxis y en la importancia de que la investigación pase por los cuerpos en vez de quedarse atascada en la teoría⁷. He transitado colectivamente la producción artística de diversas maneras y, al buscar cómo poner otras formas de legitimación sobre la mesa, he dado con diversos colectivos que han decidido establecer sus propias metodologías no generalizables, defendiendo la posibilidad de que experimentar nuevos modelos de investigación igualmente estancos no tiene por qué ser la única solución al desconocimiento de formas de trabajo colectivo (como bien apuntan los autores de *Micropolíticas de grupos*, recomendados en una nota al pie anterior). Desde el proceso de investigación, lo que se persigue no es demostrar una serie de hipótesis susceptibles de ser aplicadas a cualquier caso similar, sino ofrecer situaciones, contextos, para ayudar a otras personas a multiplicar sus expectativas y las posibilidades de la creación colectiva a través de la ampliación del imaginario de lo común. Se trataría, entonces, de contribuir a la construcción de una cultura de antecedentes en la práctica colectiva que nos ayudara a legitimar nuestras investigaciones a través de otros caminos. Por supuesto, a la hora de enunciar una posición, más allá de su planteamiento como parcial y situado, es importante medir la fuerza de la voz, su modulación y las consecuencias que puede tener en otras voces cercanas que igualmente luchan por ser escuchadas. Como feminista y como artista la forma de enunciar mi punto de vista tiene gran importancia, ya que estas indagaciones acerca del *conocimiento situado*, me han obligado a ser especialmente consciente y cuidadosa con las relaciones de poder al ejercer la enunciación y con la presentación como idea de verdad de una ficción de verdad útil.

Por tanto, podemos destacar tres cuestiones fundamentales dentro de la preocupación por la investigación artística y, en especial por el formato tesis, en la universidad. Por un lado, estaría el problema de la concepción de la teoría y la práctica como dos entes separados y contrapuestos, así como la infravaloración de la práctica; por otro, la falta de atención a las formas de enunciación y a su condición de ejercicios de poder, que no debe ser tomada a la ligera; y, por último, el hecho de que considerar la objetividad, la neutralidad y la universalidad como criterios de legitimación del conocimiento, se basa en el privilegio masculino, blanco, occidental, heterosexual y –aún hoy– de clase media, que es al fin y al cabo quien “puede” ostentar la posición de sujeto neutro.

Con todo, la contradicción que me sirve de punto de partida reside en la dificultad de encajar mis planteamientos y mi forma de comprender la investigación en el formato específico de la tesis doctoral –con sus características formales, pero especialmente con sus exigencias de cara a la legitimación externa de lo que en ella se defienda–.

⁶ *Ibidem*, p. 69.

⁷ Para una revisión de la problemática de quedarse en la teoría puede consultarse: A. M. “Teorías (efectos de las)” en Crabbé, Olivier «Mouss»; Müller, Thierry y Vercauteren, David. *Op. Cit.* pp. 217-228.

III. INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA EN LA UNIVERSIDAD

En tercer lugar, abordaré una serie de cuestiones que considero clave en el debate actual en torno a la adaptación de la investigación en arte al marco universitario español y al método científico.

La revisión de actas de jornadas y de textos sobre investigación en arte me ha llevado a localizar cuatro puntos “de intensidad” que se repiten en los autores visitados. El primero de ellos es la dificultad que ha conllevado, y aún conlleva, la adaptación de la investigación en bellas artes al contexto universitario, por la necesidad de conjugar su especificidad con el imperativo de fiabilidad característico de la universidad.⁸ El segundo punto clave, es la consideración de que la investigación en arte tiene una serie de especificidades que hacen que sea un error asumir el método científico como forma de legitimación. Las especificidades a las que hace referencia esta afirmación son generalmente tres: la estrecha relación teoría-praxis, la inclusión de la subjetividad y la sensibilidad⁹, y el trabajo directo con la complejidad¹⁰. El tercer punto es la consideración de que la legitimación de la investigación artística, entendiendo ésta como los procesos y obras resultantes, ya tiene una estructura propia constituida por el mercado del arte, la crítica y las instituciones culturales¹¹. Este punto es especialmente cuestionable si tenemos en cuenta el choque entre la función social del arte y el dejar gran parte de la responsabilidad de legitimación a un organismo como el mercado del arte que no atiende en modo alguno a este criterio. El último punto, que encontramos en el cruce de la práctica artística con la epistemología feminista, es la no asunción del método científico como posicionamiento político de implicación con la democratización de los saberes y el empoderamiento colectivo para su producción y legitimación.

En este último punto, que es el fundamental en mi argumentación, podemos encontrar algunas de las dudas fundamentales que, desde mi punto de vista, atraviesan la producción textual académica como forma de legitimación de la capacidad investigadora de las y los artistas.

A la luz de las cuestiones planteadas, me planteo qué sentido tiene en estos momentos plantear una tesis al uso como parte de una investigación en arte. En cualquier caso, creo que habría que considerar el factor de la utilidad tanto social como individual para valorar adecuadamente la cuestión. Uno de estos factores, sería si la universidad tiene legitimidad democratizadora a pesar de basarse en el método científico, en la escritura académica y de, además, estar dejando de ser accesible para todas las personas debido a su coste. Otra cuestión es si se puede confiar la tarea de discernir entre un conocimiento y otro (en aras de “validarlo”) a una institución que se ha apoyado desde sus orígenes en la expropiación de saberes de minorías para generar productos científicos (incluidos los títulos universitarios como producto) exportables y rentables.¹² Igualmente, surge la duda sobre qué ocurre cuando se llega a la conclusión de que ciertos conocimientos y formas de hacer funcionan mejor alejadas de la universidad, ¿significaría que tienen que “asumir” quedar relegadas fuera de los circuitos académicos? Me pregunto qué implica quedarse fuera cuando dentro no hay posibilidades laborales.

Por último, vuelvo a la cuestión de la enunciación para preguntarme si el uso de lenguaje especializado no tendrá como finalidad, más que ser específico y eficiente, mantener alejados a los ilegítimos, a los que construyen conocimiento desde otros lugares. Esto podría abrir la puerta a la necesidad (y la posibilidad) de crear formas flexibles de legitimación desde dentro de la universidad y desde fuera, planteando modelos que facilitaran el trabajo de los y las investigadoras sin limitar sus investigaciones. Una de ellas, podría ser el criterio de utilidad que expongo a continuación.

IV. QUÉ ES ÚTIL

En este punto, quisiera defender la utilidad en tanto a criterio de calidad, emancipatorio y autolegitimador que permite la continuación de nuestro desarrollo como personas. Plantearé mi particular visión de la utilidad y el interés específico de plantearse la aplicabilidad de la praxis sobre la teoría y viceversa, siempre teniendo en cuenta la importancia de situarse de un modo crítico frente al capitalismo cognitivo y la actitud agresiva y no proactiva propia de la tecnociencia más salvaje.

Utilidad, por tanto, en relación a dos condicionantes: a la calidad e interés de las propuestas, y a la rigidez de los procesos vitales. Calidad, en tanto a avance hacia la valoración de la diversidad y la consecución de la igualdad en trato, visibilidad y derechos; así como de utilidad para la mejora de la vida de las personas en diversos sentidos (utilidad de las imágenes para el empoderamiento de un colectivo específico, por ejemplo). Rigidez de los procesos vitales, en relación a cómo ha podido cambiar en los últimos años la moti-

⁸ De Laiglesia y González de Peredo, Juan Fernando; Rodríguez Caeiro, Martín y Fuentes Cid, Sara. (eds.): *Notas para una investigación artística*. Actas Jornadas La carrera investigadora en Bellas Artes: Estrategias y Modelos (2007-2015). Universidad de Vigo, Servicio de Publicaciones, Vigo, 2008, p. 21.

⁹ *Ibidem*, p. 52.

¹⁰ *Ibidem*, p. 23.

¹¹ *Ibidem*, pp. 77-78.

¹² Para ahondar en la historia de la universidad como institución y en la expropiación de saberes, véase: Federici, Silvia: *Calibán y la bruja. Mujeres, cuerpo y acumulación originaria*. Traficantes de Sueños, Madrid, 2010.

vación para hacer una investigación de corte científico. Si el horizonte laboral está más que difuso y la posibilidad de un puesto como docente en la universidad es tan improbable como la de un puesto público para la investigación en artes visuales, ¿qué estamos buscando en formatos de tesis doctoral que no encajan en muchos de nuestros planteamientos básicos? Me interesa pensar la utilidad, una vez más, de la ficción de la tesis como prueba de capacidad investigadora en un campo que, metodológicamente, dista mucho del de la tesis.

Es fundamental, igualmente, cuestionar el papel del texto académico como producción “efectiva” de conocimiento para la sociedad ya que el lenguaje que se exige desde la universidad puede llegar a ser increíblemente críptico para “no iniciados” y contribuye en gran medida al ejercicio del poder de la enunciación sobre colectivos no legitimados por la institución universitaria. ¿Tiene sentido buscar la excelencia, la exclusividad en el uso de la palabra? En este punto, me parece importante matizar que no considero que el debate se apoye sobre la complejidad, sino sobre la tecnicidad del lenguaje académico. La opción de ser claros y transmitir la complejidad pretendiendo que quien recibe se acerque al sentido que manejamos, es eso, una opción, y su corte es político, de género, de raza, religioso y de clase.

CONCLUSIONES

Con esta comunicación no pretendía dar todas las respuestas, sino más bien plantear una serie de dudas que reconozco como lugares comunes en la investigación en arte. Desearía que este texto, al igual que textos anteriores con los que he podido reflexionar, aporte complejidad y al mismo tiempo claridad al debate ya que, desde mi punto de vista, si algo es necesario en momentos de *impasse* sociopolítico y económico como el actual, es arrojar claridad sobre las oscuridades que nos impiden trabajar colectivamente en dirección a otros lugares.

Quería, con todo ello, continuar abriendo un camino que tiene parte de ético y parte de práctico. Al fin y al cabo, en teoría sería más sencillo limitarse a cumplir con la ficción de la tesis doctoral (a pesar de que choque con los tiempos y las fuerzas de que en ocasiones disponemos), pero no estamos ante una cuestión de comodidad o sencillez, sino ética, de reconocimiento de la práctica artística y de emancipación. La cotidianeidad apremia y la democratización pierde sentido cuando sólo puede producir quien dispone de capital simbólico, temporal y económico para hacerlo.

FUENTES REFERENCIALES.

DE LAIGLESIA Y GONZÁLEZ DE PEREDO, Juan Fernando; RODRÍGUEZ CAEIRO, Martín; FUENTES CID, Sara (eds.): *Notas para una investigación artística*. Actas Jornadas La carrera investigadora en Bellas Artes: Estrategias y Modelos (2007-2015). Universidad de Vigo, Servicio de Publicaciones, Vigo, 2008.

CRABBÉ, Olivier «Mouss»; MÜLLER, Thierry y VERCAUTEREN, David: *Micropolíticas de los grupos. Para una ecología de las prácticas colectivas*. Traficantes de Sueños, Madrid, 2014.

FEDERICI, Silvia: *Calibán y la bruja. Mujeres, cuerpo y acumulación originaria*. Traficantes de Sueños, Madrid, 2010.

HARAWAY, Donna: *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Ediciones Cátedra, Madrid, 1995.

HARDING, Sandra: *Ciencia y feminismo*. Ediciones Morada, Madrid, 1996.

HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, Fernando; PÉREZ LÓPEZ, Héctor Julio; GÓMEZ MUNTANÉ, Maricarmen: *Bases para un debate sobre investigación artística*. Ministerio de Educación y Ciencia, Madrid, 2006.

LEVINS MORALES, Aurora: “Intelectual orgánica certificada” en VVAA. *Otras inapropiables. Feminismos desde las fronteras*. Traficantes de Sueños, Madrid, 2004, pp. 63-70.

MALO DE MOLINA, Marta: “Prólogo”. En Posse, et al.: *Nociones comunes. Experiencias y ensayos entre investigación y militancia*. Traficantes de Sueños, Madrid, 2004, pp. 13-40.

PRECARIAS A LA DERIVA: *A la deriva (por los circuitos de la precariedad femenina)*. Traficantes de sueños, Madrid, 2003.

RAVEN, Arlene: “Womanhouse”; y WILDING, Faith. “The Feminist Art Programs at Fresno and CalArts, 1970-75”, en BROUDE, Norma & GARRARD, Mary D. (eds.). *The Power of Feminist Art*. New York: Abrams, 1994.

Zaccara, P. Madalena.

Programa de Posgrado en Artes Visuales en la Universidad Federal de Pernambuco. Maestro. Departamento de Teoría de Arte y Expresión Artística. Ex becario pos-doctoral CAPES.

Arte relacional: el desempeño del movimiento IDENTIDADES en espacios de colonización portuguesa.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte relacional, Movimiento Intercultural IDENTIDADES, Conceição das Crioulas, Cabo Verde, Mozambique.

KEY WORDS

Relational art; Intercultural movement IDENTIDADES; Conceição das Crioulas. Cabo Verde, Mozambique.

RESUMEN

El arte relacional pretende postular las relaciones humanas como una obra de arte. Esta forma de expresión artística trasciende la producción artística, registrada en la historia del arte occidental, que se limita a la historia de los estilos o formas. Ella quiere un hacer artístico conectado a una relación vital entre arte y política y está presente en el espacio de las utopías posmodernas. El movimiento artístico intercultural IDENTIDADES, un colectivo de artistas, maestros y discípulos de arte nacido en Porto, Portugal, está interactuando con la realidad de las comunidades de colonización portuguesa situadas en África (Mozambique y Cabo Verde) así como en Brasil, Pernambuco, en la comunidad "quilombola" Conceição das Crioulas. El arte relacional practicada por este grupo se encuentra entre las prácticas artísticas que resisten a la estandarización de los comportamientos artísticos a través de un discurso alternativo de la práctica política en el arte contemporáneo. Por medio de una acción intercultural, el grupo busca una interacción en contextos donde las personas se involucran en su propio desarrollo y reclama para el artista como creación su implicación con el mundo. El autor del texto, historiador del arte, tiene como objetivo registrar la acción del movimiento intercultural IDENTIDADES como un ejemplo de arte relacional, contemporáneo, y cuyo espacio de acción implica una comunidad ubicada en el noreste de Brasil: Conceição das Crioulas.

ABSTRACT

The relational art has as goal to postulate the human relationships as works of art. This form of artistic expression transcends the artistic production registered in the history of western art that attaches itself to the history of styles or forms. It seeks an artistica doing connected to a visceral relation between art and politics and acts in the space of post-modern utopias. The intercultural artistic movement IDENTITIES, a collective of artists, teachers and students of art born in Porto, in Portugal, has been interacting with the reality of portuguse colonization colonies in Africa (Moçambique and Cabo Verde) as well as Brazil, in Pernambuco, in the quilombola community of Conceição das Crioulas. The relational art practiced by this group writes itself between the artistist practies that seeks to resist the uniformization of artistic behavior through an alternative speech of practical politcs in the contemporary art. Through an intercultural action, the collective seeks interaction in contexts where the populations involves themselves in their own development and claims to the arts his envolment with the world. The author of the text, art historian, has as goal to register the action of the intercultural movement IDENTITIES as an example of relational art practiced in the present that involves a community located in the Northeast Brazil: Conceição das Crioulas.

CONTENIDO

La subversion la plus profonde ne consiste forcément pas a dire ce qui choque l'opinion, la loi, la police, mais à inventer un discours paradoxal¹

El arte es aquello que resiste según Deleuze.² A partir de un mundo fluido donde no hay más una identidad única, y sí una “red de conexiones”, como coloca Bauman³ ¿cómo sería posible la sobrevivencia de grupos y de sus memorias? En nuestra realidad contemporánea donde las nuevas formas de soberanía capitalista diseñan cartografías, inclusiones, corazones y mentes ¿cuál es el poder del arte, para actuar de forma a interferir en las fisuras de este mundo?

Para Canclini⁴ un futuro parece posible. Los procesos de hibridación cultural, en los cuales el arte se incluye, serían tan intensos que movilizarían la construcción de nuevas identidades bien como el reconocimiento y la valorización de las diferencias culturales a pesar de la consciencia de las relaciones de poder. Ya para Marc Jiménez⁵ el contexto cultural actual globalizado tiende a absorber todo, inclusive una eventual forma de hacer arte que se opusiese a un mecanismo institucional mediático y mercantil. Adolfo Pedro Arribas Montejo⁶, por su parte, cree que el arte aún puede interferir en el proceso de cambio social a partir de su relación con la utopía. A través de la esperanza que ella construye. El arte podría funcionar como una última instancia, un último reservatorio humano a escapar de ser incorporado/apropiado por el sistema que hoy sirve al capitalismo neoliberal. Para Jacques Rancière⁷ el arte es un agente transformador por la capacidad de reconfigurar lo sensible. Rancière refuerza que es a partir “del recorte sensible de lo común, de la comunidad, de las formas de su visibilidad y de su disposición, que se coloca la cuestión de la relación estética/política”. Esa mirada priorizaría la noción de involucramiento en relación al desarrollo.⁸

Las prácticas artísticas serían, por lo tanto, para la mayoría de los teóricos mencionados, una posibilidad de interferir en la realidad y, por lo menos, tornar una utopía menos distante. A través de acciones micro políticas se podría intentar cambiar la dinámica del mainstream.

El arte arrastra siempre la magia en su sombra, el encanto de lo enigmático, la inquietud de las mentes insumisas, lo incompleto de lo establecido, la búsqueda de la trascendencia, la voluntad de superación de lo conseguido. En sí eso se constituye en un aliento en ese mundo de poca esperanza. El artista puede abrir caminos, resistiendo y asilándose del ruido circundante, del gran espectáculo que es promovido y generar nuevas propuestas y resonancias.

El “otro” como propuesta artística de (des) involucramiento.

He sido un solitario que cultiva el dialogo con fanatismo⁹

Teóricos y críticos, hace aproximadamente unos buenos veinte años, en varias partes del mundo reflexionan sobre las prácticas artísticas que enfatizan el contexto en que se procesan actuando como mediadoras sociales y contribuyendo en su dinámica. Esa tendencia recibe varias denominaciones tales como “arte relacional” para Bourriaud, “arte contextual” para Ardenne, “giro ético de las artes” o “arte situada” para Hal Foster, entre otras maneras de identificarla.¹⁰

Para Ardenne “la première raison de l'art cocontextuel relève d'un désir social: intensifier la présence de l'artiste à la réalité collective.”

¹¹ Nicolas Bourriaud concuerda con él cuando afirma que cabe al artista la tarea de “devolver solidez a lo que se hurta de nuestra vida”,¹² lo que él (el artista) haría rompiendo con la lógica de la sociedad del espectáculo, con la escala diluyente de la globalización e intentando reconstruir y restituir fe a un mundo cuya dominación cultural por el capitalismo avanzado conduce a un cotidiano transformado en un producto de consumo. Él propone un arte unido a una estética relacional que crea diferencia en el consenso

¹ BARTHES, Roland en Michel Maffesoli. *Eloge de la raison sensible*. Paris: La table Rond, 2005. P.15

² DELEUZE, Gilles. O ato da criação. A obra de arte não é um instrumento de comunicação in *Folha de São Paulo*, São Paulo 27 de junho de 1999.

³ BAUMAN, Z. *Identidade*: entrevista a Benedetto Vecchi. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

⁴ CANCLINI, García Nestor. *Consumidores Y ciudadanos*. Conflictos multiculturales de globalización. México: Grijalbo, 1995

⁵ JIMENEZ, Marc. Sur quelques defis de la Philosophie et de l'esthétique contemporaines à l'ère de la mondialisation in *Inter Art Actuel, Résistance et integration à l'ère de la globalisation*. Quebec: Les Éditions Intervention, 2009.

⁶ ARRIBAS, Adolfo Pedro Montejo. Os paradoxos da imagem: arte versus visualidade. In *É tudo mentira*. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, 2010.

⁷ RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível*: estética e política. São Paulo: Editora 34, 2009.

⁸ RANCIÈRE, Jacques. *OP. Cit.* 2009. P.26.

⁹ LIMA, José Lezama apud VIDAL, Carlos in *Definição da arte política*. Lisboa: Fenda, 1997, p.31.

¹⁰ FLORIDO Marisa, Cesar. Humanidades por vir. In Fundação Joaquim Nabuco. *É tudo mentira*. Recife: Fundação Joaquim Nabuco/Editora Massangana, 2010.p. 233.

¹¹ ARDENNE, Paul. *Un art contextuel*. Paris, Flammarion. 2002. p. 40.

¹² BOURRIAUD, Nicolas. Pós-produção. Como a arte programa o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins Fontes, 2009.p.31.

legitimado del mundo y relaciona vínculos sociales perdidos. Una estética que se pauta en función de las relaciones interhumanas que ellas figuran, producen o crean. El mundo del arte y de la vida está cada vez más fundido y la estética, como ciencia de lo sensible, está en consonancia con esa nueva mirada. Para él, la posibilidad de este arte relacional, “una arte que toma como horizonte teórico la esfera de las relaciones humanas y su contexto social más de lo que la afirmación de un espacio simbólico autónomo y privado”¹³, atiende a los objetivos estéticos, culturales y políticos postulados por la contemporaneidad y estaría contribuyendo para la preparación de un mundo futuro. Representado ya, a través de su pensamiento, la necesidad de una retomada de una política unida a una transformación estética, o como quiere Carlos Vidal “una refundación del lenguaje estético que ultrapase la fatalidad del triunfo de la industrialización del pensamiento”¹⁴

Artistas o grupos de artistas ya se insertan en este universo de prácticas que, dentro de un circuito micro político, hace frente a la estética y a la ideología dominante. Su acción interfiere en todos los aspectos de la vida cotidiana. La reacción de las mentes insumisas es lo que puede llevar a la quiebra del hechizo del consumo luego existo. Esto puede ser observado en las, aún raras, estrategias de resistencia, individual o colectiva, tanto en los centros hegemónicos como en la periferia planetaria, que viene aconteciendo en los últimos años.

El arte relacional trae una relación nueva entre arte y mundo. La realidad se transforma en un objetivo de investigación. El artista no estudiaría más y registraría las comunidades, él estudiaría y aprendería en las comunidades. Por lo tanto él se apoya en la antropología, sociología, política y demás ciencias que ayuden con su hacer artístico. Su propuesta se encuentra mucho más allá de los múltiples niveles con los cuales el capital burocratiza y regula el arte.

Sobre grupos de artistas y prácticas relacionales: la acción según el Movimiento Intercultural IDENTIDADES.

Algunos grupos de artistas alcanzan en la contemporaneidad nuevas posibilidades de actuación no real. Esa interacción se puede procesar ya sea a través de una huerta comunitaria, ya sea en la ayuda a una comunidad para estabilizar sus casas, ya sea en la producción de un mural, una acera o cualquier otra producción que tenga como meta interactuar con el espacio social visando contribuir para su transformación. A través de acciones cotidianas, el artista promueve su espacio de convivencia social. La intervención en la comunidad posibilita intercambios, experiencias y posibilidades de interacción.

Es trabajando en un intervalo micro político, que el movimiento intercultural IDENTIDADES, nacido en Porto, Portugal, se manifiesta. Se trata de un movimiento artístico, actuante desde los años 90, más precisamente concebido en 1996, que participa de los conflictos de la era pos-colonial teniendo como objetivo las relaciones culturales directas en algunos espacios geográficos del planeta del histórico colonial portugués. Su base en Porto se localiza en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Porto (FBAUP) de donde él se propone a, en las palabras de uno de sus fundadores José Carlos de Paiva e Silva¹⁵: “promover este movimiento intercultural mientras espacio de intercambios múltiples que posibiliten a cada uno de sus miembros (en sí) absorber las experiencias vividas y entender los acontecimientos”. Para él “«la acción artística no prepara ningún mañana, lida con lo que habita en cada uno, amplía la capacidad de admiración, de atención, de reflexión”

Actuando en comunidades situadas en tres espacios geográficamente distintos y con características específicas, él, el movimiento, moviliza artistas, profesores y estudiantes de arte que, fuera de su espacio de confort buscan, a través de la reflexión compartida, interactuar en estos tres espacios sociales. A partir de Porto, como ya fue dicho anteriormente, él se relaciona con Mozambique, Cabo Verde y Concepción de las Criollas, comunidad quilombero en el Nordeste de Brasil.

En Mozambique el movimiento intercultural IDENTIDADES encuentra su foco de interés en un espacio donde:

El caos, la cantidad impresionante de moradores en las periferias desurbanizadas de la ciudad, la implantación urbana caótica, fruto del modo espontáneo como se erigió, el tránsito, el ruido, el calor y la humedad, anticipan la entrada a la ciudad del cemento, donde el lujo colonial de la elite blanca, las avenidas guarnecidas de jacarandás lilas y de acacias coloradas, fue ocupado por la población nativa que la vive de cierto modo como quiere y puede.¹⁶

En Marzo de 1997, desembarca en Maputo el primer grupo que inició las acciones de IDENTIDADES. Llegó cargado de equipamientos y expectativas en relación al establecimiento de interacciones entre artistas lusos y mozambiqueños. La zambullida en la cultura del país marcó ese inicio relacional. Talleres diversos de múltiples formas de expresión artística acontecieron en la ENAV (Escuela Nacional de

¹³ BOURRIAUD, Nicolas. *Estética Relacional*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.p. 19.

¹⁴ VIDAL, Carlos. *Definição da arte política*. Lisboa: Fenda, 1997.p 22.

¹⁵ PAIVA, José Carlos de. *ARTE/desenvolvimento*. Tese de doutoramento defendida junto a Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto sob a orientação do Professor Pintor Mário Bismarck. Porto. 2009.p.57.

¹⁶ PAIVA, José Carlos de .2009. *Op. Cit.* P. 90.

Artes Visuales) y establecieron así un espacio físico para los primeros intercambios. Viajes, por el interior de Mozambique, contribuyeron para dimensionar mejor la fuerza de su cultura mucho más diluida en su capital. De acuerdo con Paiva:

A partir de entonces (1997) IDENTIDADES alojó a su base de trabajo en Mozambique en la ENAV, escuela que pasó a integrar el movimiento. Gradualmente se establecieron entre los protagonistas elevados niveles de confianza y una sólida amistad que soldó la presencia, particularmente de algunos docentes de la FBAUP en lo cotidiano de la ENAV.^{17, 17}

Fue a partir de la escuela, por lo tanto, de la ENAV, que se establecieron las acciones del movimiento que invierte en los diálogos proporcionados por el intercambio artístico y en las relaciones culturales caracterizadas por los intercambios. Esos momentos relacionales acontecieron y acontecen desde 1997 tanto en Mozambique como en Portugal.

Cabo Verde es un archipiélago que sirvió como punto de escala para los navíos portugueses y para el tráfico y comercio de esclavos. Abolido el tráfico, en 1876, se abandonó el interés para con el país que sólo volvió a tener importancia a partir de la segunda mitad del siglo XX. Su insularidad y sus estiajes hicieron de él una tierra de hambre donde sobrevivir era – y aún es - el gran desafío.

En Octubre de 1996, el movimiento intercultural IDENTIDADES partió para Mindelo, que juntamente con la capital, Praia, son las dos mayores ciudades del país. Un grupo de estudiantes y cuatro docentes de la FBAUP de Porto juntamente con otro grupo de alumnos y dos docentes de la ENAV, de Mozambique juntos se volcaron para el intercambio de conocimientos a través de un conjunto de talleres artísticos de cerámica, serigrafía, xilgrabados, dibujo, artes digitales, vídeo, fotografía, batick y piedra. A partir de entonces esos intercambios permanecen. Profesores y alumnos de Cabo Verde se involucran en las actividades del movimiento en Porto y viceversa. Como ejemplo, un relato del coordinador de IDENTIDADES, José Carlos de Paiva sobre las actividades del grupo en Cabo Verde:

Diariamente un grupo se traslada a la aldea piscatoria de S. Pedro para realizar ejercicios de dibujo y, con ese pretexto, aproximarse a la población involucrándola en una acción de intervención sobre sus propias casas. La propuesta consiste en cautivar a la comunidad para que sean pintadas las casas (autoconstruidas y nunca finalizadas, presentan un aire descuidado y no aconsejable del punto de vista de salud pública). La Cámara Municipal provee los materiales y las pinturas. Como acción ejemplar todo el grupo IDENTIDADES se traslada un día de sábado para la aldea a fin de pintar la escuela primaria. Es un día de fiesta, de trabajo, de contacto con la población, de aproximación a sus problemáticas sociales y políticas.^{18, 18}

Salguero, Pernambuco, Nordeste de Brasil, abriga a la comunidad quilombero¹⁹ Concepción de las Criollas. Su génesis, divulgada a través de la tradición oral, sería proveniente de la acción de seis negras esclavas que al inicio del siglo XIX, conquistaron la libertad, llegaron a la región y arrendaron un área de aproximadamente tres leguas. Con la producción e hilado del algodón que vendían en la ciudad vecina de Flores, consiguieron pagar la renta y ganaron el derecho a la posesión de las tierras.

Esta comunidad quilombero forma parte de las ya reconocidas por el Estado Brasileño por medio de “certificación hecha por la Fundación Cultural Palmares (FCP) (certificación de autorreconocimiento) y de la abertura de proceso de regularización de los territorios quilombéanos por el Instituto Nacional de Colonización y Reforma Agraria (INCRA)”²⁰

El movimiento IDENTIDADES descubrió en ese escenario desértico brasileño un espacio de investigación y la posibilidad de “poder compartir con una abnegada población la construcción de su destino.”²¹ En 2003 se estableció el inicio de una relación intercultural que permanece hasta hoy.

Elisabete Mónica Moreira Faria, doctoranda en Educación Artística por la Universidad de Porto, miembro del movimiento IDENTIDADES desde 2000, desarrolló su investigación en la comunidad Concepción de las Criollas. Sobre esa experiencia ella así se manifiesta:

¹⁷ PAIVA, José Carlos de. 2009. *Op. Cit.* P.83.

¹⁸ PAIVA, José Carlos de. 2009. *Op. Cit.* P. 117

¹⁹ Los quilombos consistió en lugares de refugio de los esclavos africanos y afrodescendientes en las Américas. La definición antropológica de la Asociación Brasileña de Antropología para este grupo es: toda la comunidad negro rural que reúne a los descendientes de los esclavos, que viven en los cultivos de subsistencia y donde los eventos culturales tienen un fuerte vínculo con el pasado

²⁰ SILVA, Gilvania Maria da. *Educação como processo de luta política. A experiência de 'Educação diferenciada' do território quilombero de Conceição das Crioulas.* Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília (UnB), como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Políticas Públicas e Gestão da Educação. 2012, p.28.

²¹ PAIVA, José Carlos de. 2009. *Op. Cit.* P. 141

En la educación artística la comunidad entendió que debe integrar las diversas áreas de expresión en su currículo, en un proceso de cruzamiento intercultural con IDENTIDADES. En este contexto el proyecto 'expresiones artísticas en las escuelas de la comunidad' visa elaborar una discusión constructiva y participada de un Currículo en las Artes (...) una reflexión que desarrolle y dimensione a su análisis y favorezca su éxito en el desarrollo de los niños y de los jóvenes y de un futuro mejor para la comunidad²²

Como si fuese una conclusión

A través de una acción que puede ser dimensionada a través de sus proyectos ejecutados o en ejecución tales como el Maputo, periferias urbanas, en el cual el movimiento se traslada para diversos Barrios de la periferia urbana de la ciudad de Maputo; o Lajedos en Santo Antão, Cabo Verde, realizado conjuntamente con el Atelier Mar que se dedica a la agricultura de sobrevivencia, educación, escuela comunitaria y artesanía y a través de su relación con la comunidad de Concepción de las Criollas involucrando educación de base el movimiento IDENTIDADES continua, después de más de 15 años de acción, con su propuesta de una "construcción de una memoria compartida, de relaciones íntimas con comunidades, artistas, estudiantes y profesores de arte"²³

De acuerdo con Rita Rainho, una de los miembros del Movimiento Intercultural IDENTIDADES, profesora de la Escuela Internacional de Artes en Cabo Verde: "Este dialogo promueve un pensamiento crítico, más plural, político (...). Capaz de un entendimiento más amplio en el confronto intercultural". De esta forma "el terreno del arte parece aquí ganar sentido de existencia"²⁴

El arte relacional o contextual a cual se propone el movimiento analizado transforma al artista en participante de la historia inmediata. Su propuesta se vuelca para la posibilidad de transformación de lo social y en él encuentra sus instrumentos. Su propuesta se encuentra para más allá de los múltiples niveles con los cuales el capital burocratiza y regula el arte incidiendo en su producción.

El movimiento IDENTIDADES significa acción para además de las teorizaciones. Al tomar comunidades y sus relaciones interculturales como campo del hacer artístico que visa la desconstrucción de la jerarquía y el fortalecimiento de su identidad, lo colectivo pretende encontrar otras modulaciones para las oposiciones entre periferia y centro, atrasado y desarrollado, subalterno y dominante, popular y académico, a partir de relaciones de reciprocidad y de diálogo.

FUENTES REFERENCIALES.

ARDENNE, Paul. *Un art contextuel*. Paris, Flammarion. 2002. ISBN. 9782081225138.

ARRIBAS Adolfo Pedro Montejo. Os paradoxos da imagem: arte versus visualidade. In *É tudo mentira*. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, 2010. 261 p. ISBN: 9788570195890

BAUMAN, Zygmunt. *Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi*. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005. ISBN. 85-7110-889-7

BOURRIAUD, Nicolas. *Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. Tradução Denise Bottmann – São Paulo: Martins, 2009.

..... *Estética Relacional*. Tradução: Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2009. 151 p.

CANCLINI, García Nestor. *Consumidores Y ciudadanos*. Conflictos multiculturales de globalización. México: Grijalbo, 1995. ISBN 970-05-0586-3.

FLORIDO Marisa, Cesar. Humanidades por vir. In Fundação Joaquim Nabuco. *É tudo mentira*. Recife: Fundação Joaquim Nabuco/Editora Massangana. 261.p. ISBN: 9788570195890

²² Entrevista realizada por el autor. 2014

²³ PAIVA José Carlos de 2009. *Op. Cit.* P. 29

²⁴ RAINHO, Rita. Arte: outra introdução política para o desenvolvimento in PAIVA Jose Carlos de; MARTINS Catarina S, (org). *Investigar a partir da ação intercultural: ID –CAI –Coletivo de Ação e Investigação*. Porto: Gesto, 2011.p.

JIMENEZ, Marc. Sur quelques défis de la Philosophie et de l'esthétique contemporaines à l'ère de la mondialisation in *Inter Art Actuel, Résistance et intégration à l'ère de la globalisation*. Quebec: Les Éditions Intervention, 2009.

MAFFESOLI, Michel. *Éloge de la raison sensible*. Paris: La Table Ronde, 2005, 265p. ISBN.2710328194.

PAIVA, José Carlos de. *ARTE/desenvolvimento*. Tese de doutoramento defendida junto a Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto sob a orientação do Professor Pintor Mário Bismarck 2009.

RAINHO, Rita. Arte: outra introdução política para o desenvolvimento in PAIVA Jose Carlos de; MARTINS Catarina S, (org). *Investigar a partir da ação intercultural: ID –CAI –Coletivo de Ação e Investigação*. Porto: Gesto, 2011.74.p. ISBN: 9789729171765.

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*. Tradução de Mônica Costa Netto São Paulo: Editora 34, 2. Edição. 2009. ISBN: 8573263210.

SILVA, Gilvania Maria da. *Educação como processo de luta política. A experiência de 'Educação diferenciada' do território quilombola de Conceição das Crioulas*. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília. (UnB). 2012.

VIDAL, Carlos. *Definição da arte política*. Lisboa: Fenda, 1997.p 22.

Zapata, Olar.

Artista, profesor-investigador, Universidad Autónoma Metropolitana unidad Azcapotzalco, División de Ciencias y Artes para el Diseño, departamento de Evaluación del Diseño en el Tiempo, Área de Semiótica.

Máscaras de lucha libre mexicana para ver la ciudad virtual con nuevos imaginarios urbanos.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Máscaras, Rostro, Imaginarios, Ciudad, Derivas.

KEY WORDS

Masks, Face, Imaginary City, Drifts.

RESUMEN

Me interesa la ciudad desde la perspectiva virtual que se genera a través de la imaginación y que empapa de fantasías nuestra vida urbana.

Este proyecto artístico pone en el centro del análisis la influencia del rostro en la conformación de identidad y a su vez la modificación de la percepción de la ciudad y la recomposición de los imaginarios urbanos con la utilización de máscaras de lucha libre mexicana. Siguiendo a Deleuze y su concepto de rostridad, se encuentra la influencia del rostro en las relaciones humanas y los cambios de percepción urbanos, que generan formas diferentes de tránsito y apropiaciones del espacio. En este proyecto el rostro se entiende como una máscara permanente.

Siguiendo las ideas de Armando Silva, Daniel Hiernaux y Néstor García Canclini entre otras personas el término "imaginarios urbanos" nada en el terreno de lo intangible, de la idea, de la representación y la imaginación, pone en primer lugar la experiencia que genera en las personas el espacio urbano, vuelca su atención en lo sensible, en las imágenes mentales que vemos cuando cerramos los ojos.

A nivel práctico se han realizado varias exploraciones urbanas a manera de derivas experimentales con la utilización de máscaras de lucha libre utilizadas como operadores espaciales. Las máscaras de lucha son utilizadas para disolver los significados del rostro (pigmentocracia, género, edad, defectos físicos, estado de ánimo, etc.) y su influencia en la percepción virtual de la ciudad. Las derivas nos ayudan a repensar las identidades normalizadas, cambiarlas, cambiar los imaginarios urbanos y con ellos el comportamiento como transeúnte para apropiarnos y transformar los significados de la ciudad vivida.

Actualmente este proyecto ha tocado ciudades como Tuxtla, Ciudad de México, Buenos Aires, Berlín, Praga, Lisboa, Valencia, Paiporta, Tarragona, Madrid, Barcelona, París, Venecia, Roma, y San José Costa Rica.

ABSTRACT

I am interested in the city from the virtual perspective it is created through imagination and fantasy that permeates our urban life.

This art project puts at the center of analysis the influence of the face in shaping identity and in turn changing the perception of the city and the rebuilding of urban imaginary with the use of Mexican wrestling masks. Following Deleuze

and faciality concept, is the influence of face human relationships and changes in urban perception, different ways of generating traffic and appropriations of space. In this project the face is seen as a permanent mask.

Following the ideas of Armando Silva, Daniel Hiernaux and Néstor García Canclini among others the term "urban imaginary" nothing in the realm of the intangible, the idea of representation and imagination, puts experience first generated in people urban space, turns his attention to the sensible, in the mental images we see when we close our eyes.

On a practical level there have been several urban explorations by way of experimental drifts with the use of wrestling masks used as spatial operators. Wrestling masks are used to dissolve the meanings of the face (pigmentocracy, gender, age, physical defects, mood, etc.) and their influence on the virtual perception of the city. Drifts help us rethink and change the standard identities, change the urban imaginary and with them as a transient behavior to appropriate and transform the meanings of the city lived.

This project has now touched cities how Tuxtla, Mexico City, Buenos Aires, Berlin, Prague, Lisbon, Valencia, Paiporta, Tarragona, Madrid, Barcelona, Paris, Venice, Rome and San Jose Costa Rica.

CONTENIDO

Introducción

Cada que caminamos por la ciudad nuestros ojos miran la vida urbana, vemos las calles, vemos los autos, los edificios, las casa, los centros comerciales o a otras personas, hay también muchas otras cosas que no vemos pero que sin embargo dibujan nuestra experiencia en la ciudad. Como si viviéramos en otro mundo virtual, esas cosas que no vemos con los ojos son producto de la imaginación, que en un contexto citadino toma nombre de imaginario urbano, y en este como comenta Armando Silva *"puede aceptarse que en la percepción de la ciudad hay un proceso de selección y reconocimiento que va construyendo este objeto simbólico llamado ciudad; y que en todo símbolo o simbolismo subsiste un componente imaginario. Este procedimiento corresponde a un recorrido similar aceptado, según modernas aproximaciones para cualquier reconstrucción lógica de las manifestaciones concebidas como <<inconscientes>>"* (1 pág. 97). La ciudad que vivimos cotidianamente se dá en gran parte por la ciudad imaginada que almacenamos en el inconsciente. Esta ciudad imaginada nos potenciará o desechará la percepción de la seguridad, las características culturales, los lugares de esparcimiento, la percepción de tranquilidad o la sensación de arraigo entre otras congeturas que elaboramos sobre las zonas urbanas que conocemos o desconocemos en la urbe. Al imaginar la ciudad, también nos imaginamos en ella, y construimos una ilusión de como debemos de utilizarla, transitarla, disfrutarla y vivirla, en suma, el imaginario urbano nos hace tomar una actitud ante la ciudad basada en nustras fantasías.

Otra cosa que no vemos al caminar por las calles de la ciudad es nuestro rostro, salvo que de manera esporádica nos crucemos con algún espejo y aprovechemos para revisar nuestro peinado o si el maquillaje aún está intacto, en los demás momentos del día nuestro rostro es invisible, pero siempre está presente en nuestra memoria y comportamientos, es parte fundamental para la constante elaboración de imaginarios urbanos. Como comenta Erving Goffman (2) hemos aprendido a ser actores y actrices de un papel impuesto por estructuras identitarias que muchas veces adaptamos de manera inconsciente, Judit Butler (3) con su teoría de los actos performativos años después refuerza esta idea. Así pues si nuestro rostro es leído socialmente como el rostro de una mujer poco atractiva, seguramente esa carga significativa influirá en el papel que representamos como persona, si hemos nacido con un color de piel de color negro intenso, seguramente nuestro rostro desprenderá significados hacia quién nos mire que serán diferentes de los que se desprenderían si nuestro rostro tibiera un color de piel blanca y una textura tersa.

El rostro es protagonista de nuestra persona, y si vivimos en una sociedad a la que le encanta engrandecer los protagonismos, entonces nuestro rostro será nuestra más valorable carta de presentación. Pensemos por un momento en la gran cantidad de películas de ficción que tienen como protagonista a un héroe o heroína, si vemos los carteles publicitarios de esas películas nos daremos cuenta que la gran mayoría toman el rostro de los personajes como un elemento central del mensaje visual, pensemos en las grandes revistas de la farándula como la revista *"Caras"* siempre hay rostros en las portadas, el protagonismo focaliza la atención en personas individuales, los artistas más famosos del mundo firman sus obras como individuos, sus rostros se conocen por todo el mundo, también los países son presididos por una presidenta o un presidente, no dos ni tres, sus retratos aparecen en miles de oficinas de gobierno, el protagonismo centraliza, puntualiza y focaliza la mirada en una persona destacada, nos hace creer que lo correcto es la superación personal y que es verdad que el sistema funciona, pues quién más se esfuerza es quién más beneficios tiene como individuo.

El rostro eclipsa muchas veces a la persona y la persona se subordina a los significados del rostro, entonces el rostro en vez de revelar la personalidad, también puede ocultarla, como si ese fuera una máscara. El rostro se hiper-valora y al verlo parece que vemos la verdad de la persona, más sin en cambio solo vemos una cutícula superficial, es como si tratáramos de saber si un aguacate esta bueno solo viendo su cascara, sin sentir si está blando o duro, o sin abrirlo y mirarlo por dentro. Felix Guattari y Gilles Deleuze acuñaron el termino rostridad, que nos dará luz, pues propone que el rostro no es más que una construcción abstracta e ideológica, una capa de piel que envuelve la cabeza como si fuera una capa, en sus palabras *“El rostro solo se produce cuando, la cabeza deja de formar parte del cuerpo, cuando deja de estar codificada por el cuerpo”* (4 pág. 176). El rostro bajo la idea de la rostridad traslada su significado a todo el cuerpo, entonces el cuerpo se rostrifica, el rostro entonces es el gran repartidor de significado, puede representar a una persona por sí solo, una fotografía de carnet en automático nos habla de una persona en particular, en cambio una fotografía de que encuadra todo un cuerpo excepto el rostro, nos puede generar dudas sobre su identidad.

El protagonismo y sus rostros deslumbrantes se tambalean cuando entra a escena el anonimato, pues esté diluye la atención a una sola persona, pues al no saber su identidad, podría ser cualquiera. El anonimato se puede dar de múltiples maneras, desde la generación de un falso perfil de Facebook hasta la organización de un grupo de hackers que operan sin dejar rastro de su autoría como anonymous. El anonimato también se da con una simple acción, cubrirse el rostro. No necesitamos cubrir todo nuestro cuerpo, si solamente cubrimos el rostro el anonimato aparece, pues el rostro como hemos visto, es la parte del cuerpo que más nos caracteriza, al disolverla nos volvemos no-protagonistas así que podemos ser cualquier persona. Esto me interesa, pues genera cortos circuitos a la ideología dominante que gusta por tener todo y a todas las personas identificables.

Cubrir el rostro para generar anonimato puede hacerse de infinidad de maneras, muestra de ello es echar un vistazo a las diferentes culturas que han poblado la tierra desde hace miles de años, en la gran mayoría se ha generado máscaras que se utilizaron y se utilizan en bailes, danzas o actos rituales, en la historia del arte la máscara también ha tenido un papel importante, recordemos a las Guerrilla Girls, el trabajo de Orlan, las acciones de la Pocha Nostra, las fotografías de Lionel Bayol-Thémines, Oweena Fogarty o el teatro griego. Desde mi posición parcial y situada según la teoría de Donna Haraway (5), me interesa cubrir el rostro con máscaras de lucha libre mexicana, pues para mi historia personal han sido de suma importancia desde que era un niño, grandes fantasías he construido con los personajes de la lucha libre a lo largo de mi vida, por otro lado a nivel social, este tipo de máscaras han logrado arropar una gran carga cultural que representa parte de la cultura mexicana. La máscara de lucha libre corre el riesgo de ser un elemento estereotipado con respecto a la identidad mexicana, así como el sombrero de charro o el picante en la comida, puede generar convenciones ficticias sobre una identidad que es más diversa y cambiante que ermitica y estable como representan estos clichés identitarios. Al generar anonimato con máscaras de lucha libre y utilizarlas como objeto artístico, su significado cambia, sus convenciones se descomponen y la identidad asociada a ella se transforma cual si fuera un engendro, cosa que me resulta fascinante.

En vez de utilizar las máscaras de lucha libre para representar un personaje y combatir cuerpo a cuerpo arriba de un cuadrilátero, he utilizado las máscaras de lucha como operadores espaciales así como los define Salomón González *“El operador espacial es una entidad identificable que participa en la dinámica y en la organización de una acción individual y/o colectiva, que está activa durante un proceso socio-espacial... se basa en la interacción que se establece entre otras entidades y que de algún modo contiene implicaciones espaciales, como: generar distancias, orientar lógicas de localización, organizar lugares, influir sobre flujos de movimientos, filtrar el desplazamiento de otras entidades, establecer barreras, etc.”* (6 pág. 30). La máscara de lucha como operador espacial modifica nuestro comportamiento en el espacio público de la ciudad.

Desarrollo

A nivel de práctica artística, desde hace años me interesa desenmascarar los efectos del rostro en nuestro comportamiento y la modificación de imaginarios urbanos, para esto he utilizado máscaras de lucha libre para generar anonimatos colectivos y caminar por diferentes ciudades del mundo a manera de deriva experimental. Tomo el andar a la deriva como un instrumento de investigación urbana y acto estético a la vez, tal y como lo plantea Franscesco Careri (7). La deriva urbana es una de las maneras en las cuales las personas podemos conocer las caras ocultas de la ciudad, es una acción que tiene antecedentes desde comienzos de la humanidad al remitirnos a las comunidades nómadas que en su andar encontraron los asentamientos que hoy son nuestras grandes ciudades. El andar es una forma simbólica de construir nuestra propia ciudad, pues la ciudad es el espacio urbano que recorremos.

En nombrado a esta serie de derivas experimentales *“Desenmascarando máscaras humanas”*. Se realizan en colectivo y comienzan con la selección de una máscara de lucha libre que por un par horas será el sustituto del rostro-máscara que portamos a diario. La máscara de lucha libre se vuelve operador espacial y entonces ocasiona un cambio de comportamiento y de percepción que poco a poco va cambiando el imaginario urbano y la forma de ocupar y transitar la ciudad. Los recorridos tienen un punto de inicio y pero no un punto de finalización, entre todo el grupo que conforma la acción se van tomando decisiones improvisadas para construir la ruta de la deriva.

He realizado este trabajo artístico en Ciudad de México, Tuxtla, Buenos Aires, Berlin, Praga, Lisboa, Valencia, Paiporta, Tarragona, Madrid, Barcelona, Paris, Venecia, Roma, y San José Costa Rica. En este texto detallaré lo sucedido en la ciudad de Tuxtla Gutiérrez Chiapas, México.

Tuxtla Gutiérrez Chiapas

La ciudad capital de Chiapas es de terreno muy complicado, sus calles tienen la mala fama de estar plagadas de defectos tanto en aceras como en calles y avenidas, sin embargo su ordenación urbana que toma el parque central como punto cero, hace que la referencia geográfica de las calles de norte a sur y de oriente a poniente sea muy clara para la ubicación espacial. Las derivas experimentales intervinieron en tres zonas urbanas de la ciudad que tienen como punto de unión la avenida central que cruza por todas ellas, empezando en la Facultad de artes de la Universidad de ciencias y Artes de Chiapas, después la zona de la rectoría de la UNICACH, el parque bicentenario y el parque de la marimba, terminando en la zona del parque y avenida 5 de mayo. Cada zona fue distinta, el carácter urbano de la zona limítrofe a la Facultad de Artes de la UNICACH es la menos caminable de las tres, en especial de noche, la zona que rodea a rectoría de UNICACH y el parque de la marimba, tiene un carácter más comercial y cultural, mientras que la zona urbana que envuelve a la Av. 5 de mayo es de carácter más popular con gran diversidad de comercios y servicios.



Ubicación en el mapa de Tuxtla – Tuxtla Gutiérrez Chiapas – Olar Zapata – Google Maps 2013



Cartel del taller de arte identitario SIN MÁSCARAS – Tuxtla Gutiérrez Chiapas – Olar Zapata – 2013

Como parte de una estancia de investigación en la Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas, participé impartiendo un taller de arte identitario en el marco del Foro Universitario de las Artes 2013, en el cual vertí parte de la investigación teórico práctica de este proyecto. El formato de taller para comenzar la intervención urbana funcionó de manera muy positiva para el proyecto, durante 4 días reflexionamos grupalmente el tema de la identidad, los imaginarios urbanos, el rostro y el anonimato, el penúltimo día realizamos una intervención al interior de la universidad. Para el último día las personas tenían una idea más clara del significado de su rostro así que nos embarcamos a realizar la deriva experimental en el espacio público de la ciudad de Tuxtla.

Esta deriva experimental fue bastante potente, éramos un grupo de más de 40 personas todas sin rostro humano. Los y las integrantes de la intervención en su mayoría estudiantes de primer semestre de licenciatura, al usar las máscaras de lucha en grupo refirieron sentirse con el control de la situación y del espacio, teniendo la sensación de hacer lo que ellos y ellas quisieran y sin molestias a otras personas, esto se vio muy claro en la manera en la cual intervinieron su universidad, pues con su rostro humano eran vistos como novatos, lo cual les dificultaba la apropiación espacial de las mejores zonas de la escuela, con su rostro desrotrificado ocuparon cuantas zonas quisieron de la escuela, llegando incluso a introducirse sin problemas a las oficinas de dirección y diferentes talleres y al auditorio central.



Desenmascarando máscaras humanas – Tuxtla Gutiérrez Chiapas – Olar Zapata - 2013

Al comenzar la deriva experimental, saliendo de la Facultad de Artes de la UNICACH utilizamos el transporte público generando desde el primer momento una ruptura en el uso convencional del sistema de transporte, la sola presencia colectiva de personas sin rostro confundía a los y las pasajeras, las reacciones iban desde la indiferencia, la sobrada sorpresa o la sonrisa cómplice.



Desenmascarando máscaras humanas – Tuxtla Gutiérrez Chiapas – Olar Zapata - 2013

Nuestra deriva Urbana nos llevó de la Facultad de Artes de la UNICAH, hasta el edificio de Rectoría, el parque bicentenario, el parque de la marimba, la avenida central, el parque 5 de mayo, la avenida 5 de mayo hasta culminar en un balneario público donde acabamos nadando sin quitarnos las máscaras de lucha. Esta intervención generó un impacto fuerte en los participantes, la tendencia a la colectividad y la solidaridad del anonimato se manifestaba con actitudes de compañerismo y confianza, como en el caso del acompañamiento a una chica del grupo que tiene problemas de cadera y solo puede desplazarse con muletas, todo el grupo caminó a su ritmo.



Desenmascarando máscaras humanas – Tuxtla Gutiérrez Chiapas – Olar Zapata - 2013

En algunos momentos de la deriva experimental nos detuvimos para tratar de percibir y ocupar de manera diferente el espacio en el que estábamos, un ejemplo notable fue al llegar al quiosco central del parque de la marimba, lugar donde cada tarde se sitúan agrupaciones de marimba y tocan un par de horas, en una práctica diaria que ya es tradición y se reconoce en todo México y el extranjero. Pedí al colectivo que exploraran otras maneras de ocupar el quiosco, de inmediato y sin ningún pudor las personas comenzaron a recostarse sobre el piso, colgarse y meterse entre los huecos de los barandales, brincar por las escaleras o practicar break dance. El lugar cambio radicalmente, la gente que se encontraba a los alrededores parecía sorprendida, un espacio simbólico de la ciudad, cargado con un fuerte sentido cultural y turístico, se convirtió en laboratorio de unas personas que sacaban partes de su personalidad que no habían sacado durante los días anteriores dentro del salón donde se impartió el taller de arte identitario.



Desenmascarando máscaras humanas – Tuxtla Gutiérrez Chiapas – Olar Zapata - 2013

Al finalizar la intervención, la sinergia de la colectividad continuó y según comentarios el imaginario de la ciudad se modificó, hubo quién dijo que redescubrió Tuxtla, la ciudad donde había nacido. Las personas, hicieron conscientes los significados del rostro y después de la intervención comentaron no preponderarlos a la hora de darle valor a las personas con las que tienen amistad.

Conclusiones

Puedo afirmar que el rostro es un elemento que comunica identidad e los imaginarios urbanos, un nodo, un puente que cual fachada de una casa es la puerta de entrada hacia las identidades que nos conforman como personas y la ventana donde se cuela la luz que dibuja la ciudad imaginada que contenemos en nuestras mentes.

El rostro por tanto no es ajeno a la ciudad, el rostro es ciudad, el rostro construye ciudad, la ciudad de los rostros humanos se evidencia cuando los ocultamos y hacemos aparecer la ciudad del anonimato identitario. Nuestro rostro conforma gran parte de nuestra identidad, y nuestra identidad nos hace constituir nuestros imaginarios urbanos, cuando la identidad sufre una ruptura en su constitución al cuestionar los significantes del rostro, se abre una puerta para reconfigurar los imaginarios urbanos.

El rostro en ausencia de reflexión tiene tendencia hacia la individualidad, hacia la reproducción de los valores alienados de las identidades urbanas normativas, el rostro entendido como una marca registrada contamina la solidaridad en beneficio del bien personal, el rostro dentro del entramado urbano dominado por los imaginarios hegemónicos es un artefacto de distinciones, sectorización y discriminación. El rostro en cambio diluido y superado tiene tendencia la colectividad y la solidaridad, el anonimato desestabiliza el sistema individualista, lo saca de quicio, lo confunde, el rostro desrostrificado y cubierto por el manto de la incertidumbre que genera la práctica artística hace atravesar sus vicios para encontrarnos como humanos iguales. La falta de distinción y reconocimiento individual beneficia una actitud solidaria en el espacio urbano, el anonimato detonado por una práctica artística que utiliza la máscara de lucha libre como operador espacial, evidencia el condicionamiento que la ciudad tiene ante el rostro. Se va el rostro y se desactivan muchas estrategias de control imaginario en las ciudades, se va el rostro idea y aparecen los imaginarios emancipados, libres y diversos de la ciudad.

Los imaginarios urbanos no están condenados a permanecer la vida entera en el terreno de lo virtual, son y siempre han sido vehículo para la construcción de la materialidad urbana, no hay elemento tangible en la ciudad que antes no haya pasado por la imaginación y la representación de esta en dibujos o palabras.

FUENTES REFERENCIALES.

1. Silva, Armando. *Imaginarios urbanos*. Bogotá : Arango Editores, 2006.
2. Goffman, Erving. *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires : Amorrortu editores, 1997.
3. *Actos performativos y constitución de género: un ensayo sobre fenomenología y teoría feminista*. Butler, Judith. México : s.n., 1998, Debate feminista, Vol. 18, págs. 296-314.
4. Deleuze, Gilles y Guattari, Félix. Año cero - rostridad. *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia : Pretextos, 1997, págs. 173-196.
5. Haraway, Donna Jeanne. *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinvención de la naturaleza*. . Madrid : Ediciones Cátedra, 1995.
6. González Arellano, Salomon. Policentralidad a partir de los patrones viaje-actividad en la ZMVM. [aut. libro] Oscar Terrazas Revilla. *La ciudad que hoy es centro*. México D.F. : UAM Azcapotzalco - CONACYT, 2010, pág. 30.
7. Careri, Francesco. *Walkscapes El andar como práctica estética*. Barcelona : Gustavo Gili, 2013.



comunicaciones virtuales

Amado da Silva Garcia, Roseli.

Profesora de la Universidad Católica do Salvador y del Centro Universitario Estácio da Bahia – Estácio Fib.

PROYECTO LINHA DO ABRAÇO: ejercicios poéticos de mirar, sentir y de construir en la confluencia museo comunidad.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Paradigma de la complejidad. Sujeto complejo. Proyecto piloto “*Linha do Abraço*”. Educación Artística. Mediación cultural crítica - reflexiva.

KEY WORDS:

Paradigm of complexity. Complex subject. Pilot Project “*Linha do Abraço*”. Artistic Education. Critic–reflexive cultural mediation.

RESUMEN

Sabiendo-se acerca de la importancia del ejercicio de imaginación creadora, de la memoria, de la experiencia estética y de los valores humanos en el caminar y en la formación de sujetos complejos, este trabajo tiene por objetivo presentar y reflexionar a respecto de los resultados de mi investigación de doctorado, realizado en el período de 2005 hasta 2010, en Salvador – Bahia, Brasil. La investigación fue desarrollada desde la configuración y realización del Proyecto Piloto *Linha do Abraço*, constituyendo ambientes de colaboración y de compartir experiencias estético-artísticas dirigidas para la enseñanza del arte, en el Museo de *Arte Moderna da Bahia* – MAM BA y en la comunidad *Solar do Unhão*. La metodología fue utilizada como estrategia (MORIN, 2001), teniendo sido realizada una investigación-acción y como instrumentos de la investigación fueron utilizados la observación participante, la escucha sensible y el registro de actividades realizadas. El estudio tuvo como objetivo general desarrollar una estructura de referencia para la mediación cultural en espacios museológicos, bajo la perspectiva del paradigma de la complejidad. Desde el desarrollo del proyecto *Linha do Abraço* han sido percibidas posibilidades de cambios en los sistemas de construcción de significados, en la percepción de los espacios de la comunidad y del museo, así como en los sentimientos y sensaciones de los participantes y de la investigadora.

ABSTRACT

Knowing about the importance of the exercising of creative imagination, memory, aesthetic experience and human values in the process and in the formation of complex subjects, this paper aims to present and reflect on the results of my doctoral research, conducted in the 2005-2010 period, in Salvador - Bahia, Brazil. The research was developed from the setting and achievement of the pilot project *Linha do Abraço*, becoming collaborative environments and sharing of aesthetic-artistic experiences directed to the art education, at the Modern Art Museum of Bahia - MAM BA and the Community *Solar do Unhão*. The methodology was used as a strategy (MORIN, 2001) and an action- research was realized, which used participant observation, sensitive listening and documentation of activities performed as research instruments. The study aimed to develop a frame of reference for cultural mediation in museum spaces, from the perspective of the complexity paradigm. From the development of the *Linha do Abraço* project, possibilities for changes in the construction of meaning systems in the perception of community spaces and the museum were noted, as well as the feelings and sensations of the participants and the researcher.

INTRODUCCIÓN

Pensar y reflexionar a respecto del camino hollado, los cuestionamientos que permanecen y que se reverberan de las experiencias realizadas en mi investigación de doctorado, en el período de 2005 a 2010, teniendo el Museo de Arte Moderna da Bahia (MAM-BA) y la Comunidad Solar do Unhão, como sitios de investigación. Estos son los objetivos de la presente comunicación.

Los museos se configuran como espacios potenciales para la creación de conocimiento y aproximación de las fronteras entre las áreas del conocimiento humano. Son espacios para el ejercicio del pensamiento complejo que favorecen el aspecto multi, inter y transdisciplinario, propios del paradigma de la complejidad, también conocido como paradigma ecológico (MORIN, 2005).

La visión reduccionista, fragmentada, mecanicista y racionalista es característica de la producción de conocimiento desde la perspectiva de la ciencia moderna, que duró tres siglos (siglo XVII - siglo XX). Actualmente nos enfrentamos a una sociedad que necesita sujetos críticamente activos que poseen las habilidades de "saber ser, saber conocer, saber vivir juntos y saber hacer" (UNESCO, 2006). En ese período, la relación del hombre con la naturaleza es una de dominación y explotación mediante el uso de herramientas y máquinas. La ciencia contemporánea propone metodologías que promueven una visión sistémica, holística, entendiendo que hay un mundo de posibilidades y que la fragmentación de disciplinas necesita ahora promover diálogos y enfoques entre ellas. Morin llama a estas dos posiciones de pensamiento simplificador y el pensamiento complejo.

El decreto-ley de fundación del MAM-BA es fechada en el año de 1959. Inicialmente, su sede trabajó en el foyer del Teatro Castro Alves, y en 1963 se trasladó a la ubicación actual hasta el día de hoy, el Solar do Unhão, conjunto arquitectónico construido durante los siglos XVII al XIX.

Ubicado en el barrio Gamboa de Baixo, el Solar do Unhão es vecino de la comunidad que se titula con el mismo nombre: Comunidad del Solar do Unhão, bajo los arcos que soportan en este sitio la Avenida del Contorno, fruto del rediseño urbano de la ciudad de Salvador, en la década de 1950. En esta comunidad vive un promedio de 150 familias.

¿Cuál debe ser el papel de los museos de arte frente a la potencialización de las maneras de cambio de información y producción de conocimiento? ¿Cómo promover el acercamiento de comunidades que, en su historia, no se identifican con los espacios de producción y difusión cultural, como museos? ¿Cómo hacer con que estos espacios no sean reproductores de los discursos de exclusión? ¿Cómo despertar la formación de una mirada acerca de la experiencia de cooperación, de lo diferente, de la conciencia a respecto de sí mismos y sobre los demás?

Estos son algunos de los cuestionamientos que me han acompañado en este trayecto y, para responderlos, mientras la investigación, he desarrollado el proyecto piloto *Linha do Abraço*, como un espacio de experiencias estéticas (DEWEY, 2005). Han sido presupuestos de la investigación realizada (GARCIA, 2010, p. 25):

- El primer paso para una comunicación-fruición estética, aprehensión a través de los sentidos y de la cognición de manera hologramática pretendiendo la creación de conocimiento, en un espacio museológicos, es el receptor identificarse con lo mismo (sentido de pertenencia, de acogida); así, es necesaria la valorización y utilización de los códigos culturales del receptor en la construcción de las propuestas de mediación cultural;
- La mediación cultural en artes visuales, como forma de creación y de exponer conocimiento, tiene como potencia el ejercicio de las características el ser complejo. Para esa actualización y trayecto de este ser, los principios del método del pensamiento complejo deben ser utilizados en las prácticas de mediación cultural en las artes visuales;
- Los procesos de creación y construcción (Soporte - tecnologías) de las propuestas de obras contemporáneas se configuran como ambientes estimulantes del pensamiento complejo. Por lo tanto, comprender los medios del conocimiento o dispositivos tecnológicos utilizados en la construcción de obras de arte contemporáneo es uno de los pasos para la comunicación – fruición estética en el universo infantil.
- Son necesarias estrategias para la realización de un programa sistemático de mediación cultural en MAM-BA, volviendo para niños de comunidades, en el sentido de alentar el fortalecimiento de los lazos entre estas comunidades y el museo.

Por lo tanto, voy presentar las acciones desarrolladas en el proyecto piloto Línea del Abraço (*Linha do Abraço*), entendiéndolo como una plataforma para el desarrollo de una mediación cultural crítica - reflexiva, y los pensamientos y teorías que lo embazaran.

Mediación cultural crítica – reflexiva: el pensamiento de la complejidad en acción

Comprendiendo el universo de las artes visuales y de su enseñanza como campos de actuación del educador, se vuelve entonces la mirada para las teorías del aprendizaje y de producción del conocimiento. ¿Cómo ocurre el aprendizaje? Cómo el universo de las artes visuales, la fruición estética, la práctica artística pueden contribuir a otras disciplinas cuando pensamos en los procesos de enseñanza y aprendizaje? ¿Qué nuevas actitudes de los educadores y estudiantes solicita el pensamiento complejo?

El paradigma ecológico o paradigma de la complejidad demandan los sujetos (docentes, estudiantes, investigadores, artistas, receptores) actitudes y acciones conscientes, favoreciendo la autonomía, la auto organización, las interacciones y la aparición de éstos. El control presente en el paradigma simplificador retiraba de los agentes este grado de conciencia y consecuentemente de auto-organización y emergencia. Es solamente en el paradigma ecológico que los sujetos se hacen autónomos, conscientes y responsables por sus acciones. En un contexto en que se comprende, entonces, la presencia del tetragrama orden/desorden/interacción/organización existentes en las interacciones internas y externas entre los agentes de un sistema. En estos sistemas complejos las eco-organizaciones operan en la promoción de la integración, la organización, la adaptación y la selección (MORIN, 2005).

Así, son principios del pensamiento complejo (MORIN; LE MOIGNE, 2000, traducción de la autora):

Principio sistémico o organizacional – es la característica de la emergencia de nuevas posibilidades a partir de las interrelaciones entre los agentes de un sistema;

Principio hologramático – la parte contiene la característica del todo, teniendo condiciones de recrearlo;

Principio de la retroactividad – el principio de causa y efecto interfiriéndose mutuamente, de forma no-lineal;

Principio de la recursividad – los sistemas si auto-organizan, se adaptan a los cambios del medio externo e interno.

Pensar el proceso de enseñanza y aprendizaje bajo la óptica del pensamiento complejo es comprender que aprendemos solos, a partir de provocaciones externas a nuestro yo individual, en un mixto de razón y emoción. Un proceso que se empieza con los estímulos de los sentidos en conexiones sensorio-motoras para la formulación de significados con base en la memoria, en la imaginación, en la capacidad cognitiva y también emocional de cada individuo. En este sentido las experiencias vivenciadas en acciones son fuentes de creación y construcción de significados. El cuerpo en acción construye significados, es un cuerpo aprendiente (JOHNSON, 2007).

El pensamiento de estos autores cumplen el concepto de experiencia estética (DEWEY, 2005). Según Dewey para la existencia de un contexto en que acontezca la experiencia estética es necesario la presencia de cuatro criterios: a) que la experiencia tenga comienzo y fin; b) que el sujeto de la experiencia tenga conciencia a respecto de la realización de la misma; c) que la experiencia pueda ser reelaborada; d) que la experiencia conduzca a una transformación del sujeto.

Presento un cuadro comparativo entre los principios del pensamiento complejo y los principios del hacer-fruir-estético-artístico, comprendiendo la relación de semejanza intrínseca entre los mismos, a partir de una práctica pedagógica crítica-reflexiva.

Principios del Pensamiento Complejo A partir de un observador en contacto con el conocimiento científico	Hacer-fruir-estético-artístico A partir de un observador en contacto con el conocimiento poético
El singular pasa a ser valorado	Existe la valorización de la producción y de las ideas de los artistas y también del observador
El objeto de estudio es contextualizado	La obra es interpretada y vivenciada a partir de contextos socio-histórico-político y de su locus
No reduccionismo – lo todo es mayor o más pequeño que la suma de las partes	La interpretación de la obra es siempre un camino abierto, nunca cerrándose
Complementariedad: orden-desorden-interacciones-organización	La obra, el observador y el ambiente son sistemas en interacción interna y externamente
Causalidad no-lineal – retroacción	La fruición, co-creación de las imágenes acontece de manera no-lineal
Conocimiento holográfico	Las formas integran y se hacen en el todo y viceversa
El objeto insertado en el medio	La obra fruída y vivenciada por un observador, insertados en un ambiente
Auto producción / auto conciencia / responsabilidad	Tanto la creación como la fruición-interpretación son actos conscientes
Incertidumbre	La obra no puede ser entendida en su todo

Cuadro 1 – Pensamiento Complejo y Hacer-fruir-estético-artístico. Comparaciones con base en Morin; Le Moigne (2000). Fuente: GARCIA, 2010, p. 82, traducción de la autora.

Para Maturana y Varela (2001) es en el lenguaje y en la emoción que el hombre se hace humano, siendo la cognición que proporciona el enraizamiento de las calidades de individuo-sujeto que pasa a ser individuo-sujeto actuante, vivo, en una cultura, en una sociedad, en una historia. El lenguaje y la emoción son los dos elementos que proporcionan a los individuos-sujetos la creación de significados, en autodeterminaciones y interacciones mutuas. Las emociones son fuentes de modos de mirar y percibir la realidad. (MATURANA, 2006).

Para Varela; Thompson y Rosh (2003) la cognición es un proceso de "actuación", en un mundo vivenciado y experimentado, de manera consciente, no existiendo una separación entre el sujeto cognoscente y el objeto del conocimiento. La acción trabajada de manera consciente por los sujetos es característica de ese enfoque.

El conocimiento no preexiste en cualquier sitio o bajo cualquier manera, pero es actuado en situaciones particulares – cuando un cuento popular es contado o un pez es nombrado. (VARELA, THOMPSON; ROSCH, 2003, p. 182, traducción de la autora).

La mediación cultural crítica-reflexiva es entonces configurada como un caminar por entre memorias, tiempos de creación del artista y/o artesano, tiempos de historia del local, técnicas y tecnologías presentes en los hacerles y saberes de un periodo, de un lenguaje artístico. Son maneras de apropiación contextual del conocimiento sensible, por medio de los acervos y obras expuestas en los museos. Un camino recorrido por los visitantes, llenado de provocaciones y desafíos presentados por los educadores de los espacios de museos.

En el proceso de mediación cultural ocurre la construcción de textos y inter-textos. De esta manera, hay algunas preguntas que guiarán la investigación:

La mediación cultural crítica-reflexiva debe basarse en cinco aspectos: a) el objeto de arte – materiales, técnicas y tecnologías utilizadas para la construcción de la misma; b) el artista – proponente de la obra, sus historias de vida, sus procesos de creación, el contexto histórico-político-social en que está insertado; c) el visitante, percibiendo su cultura y los mecanismos existentes para la divulgación y diseminación de las informaciones estético-artísticas y las posibilidades de construcción de diálogos entre la obra y la cultura, de manera crítica y reflexiva, d) el contexto o el sitio en que se inserta la obra y e) las prácticas pedagógicas que serán utilizadas para la realización de la mediación. Todos estos cinco aspectos deben ser desarrollados con las premisas del pensamiento complejo.

Como una cinta de Moébius, el proceso de construcción y realización de la propuesta del proyecto piloto Línea del Abrazo (*Linha do Abraço*) ha sido desarrollada mientras los contactos¹ que tuve con el museo y sus colaboradores, y también los niños, sus responsables y líderes de la comunidad, en un proceso recursivo de aprendizaje para mí. Presentaré a continuación parte de esta propuesta.

Proyecto Piloto Línea del Abrazo (*Linha do Abraço*): ambientes de colaboración y reparto de experiencias estéticas

Para que la sociedad del Salvador- BA, Brasil se apropie de los espacios museológicos, así como de sus acervos y colecciones, todavía hay mucho que hacer. Comprender la necesidad de diálogos constantes y sistemáticos entre las áreas del saber humano, basándose en el pensamiento de una mejoría continua de procesos y también de actividades a desarrollar, nos hace reflexionar a respecto de los espacios museológicos a servicio de la sociedad. ¿Cómo se desea que la comunidad tome posesión de los servicios educativos ofrecidos por los museos?

Los museos son aquí comprendidos como espacios de construcción de subjetividades. Sitios abiertos para el ejercicio de una mirada crítica y reflexiva. Sitios de imaginación, de la ciencia, de la técnica, de la razón y emoción. De lo lúdico, de la experimentación y del aprendizaje. La memoria, la historia, los saberes permean la producción de los objetos culturales que integran los acervos de los museos. Los simbolismos y los significados están presentes en las lecturas y interpretaciones acerca de los mismos, desarrollados por los visitantes.

En este escenario, trabajándose con museos cuyos acervos se componen de obras y objetos de arte, la propuesta de una mediación cultural crítica-reflexiva asume un importante papel: lo de despertar el establecimiento de vínculos entre el espectador de la obra y/o objeto perteneciente al acervo de los museos, así como con el propio espacio museológico y todo su contexto.

He desarrollado la investigación con atención para las consideraciones de los principios del pensamiento complejo, en las acciones y propuestas que han sido desarrolladas en el proceso de la misma. De este modo, comprendo hoy que el Proyecto Línea del Abrazo se configuró como un programa de mediación cultural crítica-reflexiva, hace una perspectiva pedagógica crítica, poniéndose como posibilidad para el dibujo y para la realización de ejercicios de imaginación creadora, de la memoria y de la experiencia estética.

Las acciones desarrolladas se han configurado como plataformas del proyecto: Talleres, Ruedas de Conversación, Visitas a las exposiciones del museo y exposiciones-actividades.

- Talleres de educación artística y estética enfatizando el ejercicio de la mirada hace el paisaje;
- Ruedas de conversación;
- Visitas mediadas a los espacios de *Solar do Unhão* – MAM BA, así como a las exposiciones temporales de artes visuales;
- Exposiciones de trabajos realizados por los niños: una en la galería "*Galeria do Subsolo*" del MAM BA y otra en la galería del *Instituto de Música da Universidade Católica de Salvador* – UCSAL.

1 Yo fue colaboradora del MAM BA en el periodo de 2008 a 2010.

Así, el proyecto ha sido desarrollado hace tres dimensiones, a saber:

1. **Dimensión epistemológica** - Atención con respecto a las necesidades de creación de conocimiento por el hombre y sus especificidades, enfatizando los diálogos posibles entre las áreas de conocimiento y las contribuciones de los artes visuales y su enseñanza para la formación de sujetos complejos.
2. **Dimensión afectiva-estética-socio-bio-cultural** - Los valores, las relaciones afectivas, el placer y la alegría de vivir en una comunidad junto al mar y usufructuar de experiencias como la luz, los dibujos de los caminos de la comunidad, de las casas. La mirada sensible acerca de los muros, tejados, viviendas de la comunidad y de los espacios construidos del museo.
3. **Dimensión pedagógica** - ¿Qué prácticas adoptar? El abordaje de la creación del conocimiento en artes visuales con la utilización de estrategias que proporcionaron la operación de los principios del pensamiento complejo. La operación de estas estrategias se configuró en las prácticas y acciones pedagógicas adoptadas.

Cuatro ejes nortearan las acciones y propuestas de la mediación cultural, a partir de las dimensiones presentadas:

- **La educación artística-estética**, como propuestas para la sensibilización de la mirada bajo los espacios del *Solar do Unhão* y de la comunidad, así como del alrededor. Ejercicios para el desarrollo de niveles de comprensión estética.
- **Las formas visuales** en formas de objetos y dibujos que son propias del local donde viven los niños, permeando los paisajes, las actividades profesionales de los habitantes en sus objetos de trabajo y ocio, como el dibujo de las casas, de las ventanas y puertas; de los barcos y navíos en el mar, de los emblemas de los equipos de fútbol a los dibujos de los cangrejos de la playa.
- **La memoria**, como elemento de trabajo de la valorización y percepción de las identidades de los participantes, a partir de las historias de vida de aquellos habitantes que viven en la comunidad hace más tiempo y también de las historias de vida de los niños.
- **Las técnicas y tecnologías artísticas**: Los lenguajes artísticos donde el registro gráfico está presente, como el dibujo, la xilografía, la fotografía y el videoarte.

Consideraciones finales

He buscado proponer y reflexionar acerca de la construcción y creación del conocimiento en la zona de las artes visuales. El proceso de enseñanza de artes hace la óptica de una pedagogía que yo llamo de compleja, teniendo como punto de partida las vivencias de los niños en los espacios de la comunidad, de sus expectativas, para llegar a las exposiciones y los productos de arte contemporáneas expósitos en las galerías del museo. Posibilitar que el museo fuera percibido como espacio estimulador para la autoconstrucción colectiva de identidades.

El lenguaje del dibujo ha sido trabajado en todos los momentos, directamente o indirectamente en auxilio a la otra propuesta. Es un lenguaje presente en el universo infantil, medio de representación, comprensión y creación de mundos. Partiendo del ejercicio de encontrar la línea en los muros, en las construcciones y en los caminos (del museo a la comunidad), desarrollamos ejercicios performativos de caminata, dibujos con materiales concretos como hilos y líneas y el dibujo con grafito sobre papel. La línea, elemento del vocabulario visual y el abrazo, representación de bienvenida y cariño para con los niños y también entre ellos.

Respeto, atención, cuidado, amor fueron valores trabajados en todas las reuniones y deben ser consideradas las cuestiones relativas al tiempo presente en las relaciones que se establecen entre el receptor y el mediador cultural, la obra y el sitio de exposición de la misma, a saber:

- Tiempo de acogida del visitante en el espacio museológico;
- Tiempo de contacto del visitante con la obra insertada en su contexto;
- Tiempo de hacer artístico del visitante;
- Tiempo de presentación y discusión a respecto de los trabajos producidos por el visitante, mientras la visita.

En cada reunión había el deseo de construcción de una narrativa en colaboración con todos los participantes.

FUENTES REFERENCIALES

DEWEY, J. *Art as experience*. N.Y. Penguin Books, 2005. ISBN: 0-399-53197-1

GARCIA, R. A. S. *Mídias do Conhecimento na autoconstrução de sujeitos complexos: um estudo de caso no Museu de Arte Moderna da Bahia*. Tese de doutoramento, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2010.

JOHNSON, M. *The meaning of the body: aesthetics of human understanding*. Chicago, London: University of Chicago Press, 2007. ISBN: 978-0-226-40192-8

MATURANA, H. R.; VARELA, F.J. *A árvore do conhecimento: as bases biológicas da compreensão humana*. 4ªed.S.P. Palas Atena, 2001. ISBN: 85-72420-32-0

MATURANA, H.R. *Cognição, ciência e vida moderna*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2006. ISBN: 85-7041-249-5

MORIN, E. e MOIGNE, J-L. Le. *A inteligência da complexidade*. 2ª.ed. São Paulo: Fundação Peirópolis. 2000. ISBN: 85-85663-42-1

MORIN, E. *O Método 2: a vida da vida*. 3ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2005. ISBN: 85-205-0284-

UNESCO. *Educação: um tesouro a descobrir*. 10ª ed. São Paulo: Cortez, Brasília, DF: MEC: UNESCO, 2006. ISBN: 85-249-0673-1

VARELA, F.J.e THOMPSON, E.e ROSCH,E. *A mente incorporada: ciências cognitivas e experiência humana*. Porto Alegre: Artmed, 2003.

Amaral, Lilian.

Profesor Investigador. UNESP | Instituto de Artes | GIIP Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergencia entre Arte, Ciencia e Tecnologia [São Paulo | Brasil.

R.U.A.: Geopoética de los sentidos.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación Virtual.

PALABRAS CLAVE

Cartografías artísticas y sociales, experimentación, ciudad, patrimonio cultural.

KEY WORDS

Artistic and social cartography, experimentation, city, cultural heritage.

RESUMEN

La presente investigación establece diálogo entre las prácticas culturales basadas en cartografías artísticas y sociales en contexto ibero americano. Parte de una perspectiva colaborativa, procesual y transdisciplinaria que se vincula a nuevas concepciones del patrimonio cultural. Opera con las concepciones de Cartografías Culturales – de la sensibilidad y la tecnicidad, que si complementan con las nociones de Cartografías Sociales. Proponemos pensar el mundo como un “museo” articulador de pasado y futuro, esto es, de memoria con experimentación por medio de la creatividad social, la acción colectiva y las prácticas artísticas; de un museo “sondeador” de lo que en el pasado hay de voces excluidas, de alteridades y “residuos”, de memorias olvidadas. Haciendo una aproximación entre museo y ciudad, las cartografías sociales y culturales pueden si convertir en lugares donde se encuentren y dialogen las multiples narrativas y las diversas temporalidades del mundo.

ABSTRACT

This research establishes dialogue between cultural practices based on artistic and social cartography in Ibero American context. It focuses on a collaborative, processual and interdisciplinary perspective that links to new conceptions of cultural heritage. This research operates with the concepts of cultural cartographies - sensitivity and technicity, complemented with notions of social cartography. We propose to think the world as an articulator "museum" of past and future, that is, memory experimentation through social creativity, collective action and artistic practices, in an “explorer” museum than in the past there excluded voices of otherness and "waste" of forgotten memories. Making an approximation between the museum and the city, the social and cultural cartography aim to be converted in places where multiple narratives can dialogue with various temporalities of the world.

CONTENIDO

Introducción

Es en contravía con la tendencia conservadora y con la tentación apocalíptica del fatalismo, pero sin desconocer todo lo que de diagnóstico hay en ambas actitudes, que se configura actualmente un modelo de política cultural que busca hacer del museo un lugar no de apaciguamiento sino de sacudida, de movilización y estremecimiento, de *shock*, como diría Walter Benjamin, de la memoria. La posibilidad de que el museo llegue a ser eso va a requerir que el museo se haga cargo de la nueva experiencia de temporalidad y que se concreta en el “sentimiento de provisionalidad” que experimentamos. Pues en esa sensación de lo provisional hay tanto da valoración de lo instantáneo, corto, superficial, frívolo, como de genuina experiencia de desvanecimiento, de fugacidad, de fragmentación del mundo.

Proponemos pensar el mundo inspirados por las ideas de Jesús Martín-Barbero¹ como un “museo” articulador de pasado y futuro, esto es, de memoria con experimentación, de resistencia contra la pretendida superioridad de unas culturas sobre otras con diálogo y negociación cultural por medio de la creatividad social, la acción colectiva y las prácticas artísticas. De un museo “sondeador” de lo que en el pasado hay de voces excluidas, de alteridades y “residuos”, de memorias olvidadas, de restos y des-hechos de la historia cuya potencialidad de des-centrarnos nos vacuna contra la pretensión de hacer del museo una “totalidad expresiva” de la historia o de la identidad nacional. Los desafíos de nuestra experiencia tardomoderna y culturalmente periférica le hacen al museo se resumen en la necesidad de que sea transformado en el espacio donde se encuentren y dialoguen las múltiples narrativas de lo nacional, las heterogéneas memorias de lo latinoamericano y las diversas temporalidades del mundo.

El presente artículo trata de aportar una visión del espacio urbano mediante conceptos de cartografía artística-social y de mapificación que hacen referencia a la representación de procesos dinámicos del territorio con base en informaciones multicapa con el fin de ordenar, transmitir, procesar y interpretar información convertida en dato cultural. El proyecto de investigación procesual en marcha *Geopoética: Cartografía de los Sentidos. Laboratorio Nómada* actúa como observatorio de territorio, de transformaciones urbanas en contextos ibero americanos contemporáneos. Está centrado en el análisis del ambiente multisensorial en zonas de tensión y conflicto, donde se han producido cambios bruscos de transformación urbana. Cada ciudad, barrio o calle tiene un ambiente audiovisual, táctil diferencial que se va transformando y adaptando en el tiempo. Los cambios en un medio ambiente, natural o cultural conllevan un cambio audiovisual, un cambio de las percepciones subjetivas y colectivas, por lo tanto, del patrimonio y del imaginario social.

El estudio de las transformaciones urbanas y patrimoniales a través de la audiovisualidad o multisensorialidad, mediante sistemas de cartografía artística y social está realizado conjuntamente y articula tres distintos Grupos de Investigación - Educación y Cultura Visual, de la Universidade Federal de Goiás UFG, Faculdade de Artes Visuais | CNPq y Programa Nacional de Pos-Doctorado de la Capes, junto al Programa de Pos-Graduación en Arte e Cultura Visual, el GIIP – Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergencia entre Arte, Ciências e Tecnologia - del Instituto de Artes de la Universidad Estadual Paulista | UNESP de São Paulo, Brasil y el Grupo de Investigación BR::AC –Barcelona, Recerca, Art i Creació- de la Universidad de Barcelona, España.

Las investigaciones actuales son reverberaciones y si conectan al proyecto de investigación R.U.A.: Realidade Urbana Aumentada”, junto al GIIP y la “Línea de Pesquisa Arte y MediaCity | los cuales coordinamos. A estas experiencias se suman las del “Laboratori del Caos” impartida en la Licenciatura de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona, también, a través de la asignatura “Paisatge Sonor i Espais de Resonància” del Màster Oficial de Creación Artística, como así mismo, en las experiencias llevadas a cabo en la asignatura “Instalación Sonora” del Máster en Arte Sonoro de la Universidad de Barcelona, coordinadas por el artista sonoro e investigador. Josep Cerdá.

A partir de estas experiencias académicas, organizamos conjuntamente el Workshop Internacional MAD_RUA – Mapeo Artístico Digital. Realidad Urbana Aumentada, en el ámbito de la muestra Zonas de Compensação que se realizó en São Paulo como parte de los estudios Pos-Doctorales “Arqueología da R.U.A.: Realidade Urbana Aumentada”, 2011 / 2014.

Goepoética: Cartografía de los Sentidos. Cartografías artístico-sociales en contextos urbanos inter y multiculturales.

Los mapas han jugado un papel fundamental en la historia de la humanidad, pues han sido una herramienta privilegiada en la construcción de representaciones del mundo y han constituido una fuente de control del espacio y el tiempo. El mapa como lo conocemos ahora tomó su forma actual en el Renacimiento, con la aparición de la perspectiva lineal a partir de la cual el ojo adquirió una posición cada vez más relevante, gracias a su capacidad de *verlo todo* desde *arriba*, en una posición distante y elevada desde la cual se puede dominar lo que sucede *abajo*. Los mapas están estrechamente ligados a la historia de la modernidad y al nacimiento del Estado-nación, entendido como un “ente de poder territorial, el cual se medía según la extensión de su territorio y según las adquisiciones o pérdidas territoriales”.²

Debido a la importancia creciente de los mapas y a su cercana relación con las artes, no resulta extraño que los artistas siempre hayan prestado atención a este tipo de representaciones y sus diversas implicaciones. Si hiciéramos una revisión histórica de la cartografía realizada por artistas, encontraríamos ejemplos tan antiguos como los mapas realizados por Leonardo da Vinci a inicios del siglo XVI. Más recientemente, ya en el siglo XX, los casos son más abundantes, tenemos por ejemplo los *psicomapas* surrealistas en la década de 1920. En la década de 1960 se aprecia un notable incremento en el interés por la cartografía, teniendo entre sus más notables exponentes a la *Internacional Situacionista*, de tendencias comunistas y anarquistas, autores de múltiples cartografías y estrategias de relación con el espacio público. Los situacionistas realizaron algunos de los aportes más significativas al arte público de hoy, como es el caso de las *derivas* basadas en la *psicogeografía*, mediante las cuales el recorrido de los espacios urbanos quedaba ligado “indisolublemente al reconocimiento de efectos de naturaleza psicogeográfica, y a la afirmación de un comportamiento lúdico-constructivo, lo que la opone en todos los aspectos a las nociones clásicas de viaje y de paseo”.³

¹ Martín-Barbero, J. *In-Signis*. Barcelona: Gedisa, 2008.

² Blanco, O. (2009). Biopolítica, espacio y estadística. *Ciencia Política*, 7, p. 28.

³ Debord, G. (1958). *Teoría de la deriva*. Recuperado 18 de diciembre de 2013, a partir de <http://www.sindominio.net/ash/is0209.htm>

En la última década ha aumentado el interés de los artistas por la cartografía de manera notoria. Hay muy diversas aproximaciones a la cartografía, en ocasiones caracterizadas por un interés estético-formal; y, en otras, en la búsqueda de nuevos aproximamientos conceptuales, es decir, en proponer diferentes usos, convenciones y códigos de lectura, diferentes tipos de relación con el territorio y diferentes formatos y soluciones visuales.

Mobilización de relaciones entre personas, ciudad y patrimonio.

Workshop M.A.D. – R.U.A.: Mapeamiento Artístico Digital – Realidad Urbana Aumentada



El Workshop **M.A.D – R.U.A Mapeamiento Artístico Digital – Realidad Urbana Aumentada**, se configura como un espacio de creación interdisciplinario en el que confluyeron artistas, antropólogos, sociólogos, activistas y todos los interesados en desarrollar cartografías artístico-sociales en contextos urbanos, en el marco de la confluencia Arte-Ciencia-Tecnología-Sociedad. M.A.D. – R.U.A explora las posibilidades de las narrativas audiovisuales no lineales y los procesos artísticos colaborativos y distribuidos que ayudan a visibilizar las zonas de conflicto y los complejos procesos de transformación que tienen lugar en los contextos urbanos contemporáneos, como la ciudad de São Paulo.

M.A.D. – R.U.A entiende la cartografía social como un proceso de carácter performativo, que se alimenta de los estímulos generados por la ciudad, entendiéndola como una gran base de datos dinámica, y se desarrolla sobre la misma urbe como espacio de intervención y transformación, por medio de la confluencia entre arte, activismo y medios digitales en la esfera pública.

M.A.D – R.U.A se realizó del 15 al 19 de abril de 2013, en el marco de la muestra Zonas de Compensação, organizada por el GIIP – Grupo Internacional e Interinstitucional de Convergencia entre el Arte, la Ciencia y la Tecnología. Durante estos días se realizaron diversas discusiones y conversaciones teóricas, con la presencia de artistas invitados y videoconferencias en las cuales se compartieron proyectos desarrollados en España, Portugal, Brasil y Uruguay. También se desarrolló un proyecto de creación colectiva, realizado a lo largo de toda la semana, por medio de recorridos y mapiamientos con registros gráficos y sonoros en el territorio circundante al Instituto de Artes de la UNESP y al Memorial de América Latina, en el barrio de Barra Funda.

Como resultado final del workshop se produjo el videomapping *Miradas en Tránsito*, coordinado por Francisco Mattos, Damián Peralta y Lilian Amaral, y con la colaboración de los participantes del workshop, investigadores, artistas y estudiantes del grado y del Pós-Graduación en artes visuales, sonoras, danza y encénicas del Instituto de Artes de la UNESP, quienes produjeron los materiales gráficos y sonoros que componen el videomapping. *Miradas en Tránsito*, presentado el 27 de abril, como evento de clausura de la Muestra *Zonas de Compensación* y como parte de las residencias artísticas *Co + Labor + Ação* en la Galería Marta Traba, de la Fundación Memorial de la América Latina.

Las cartografías artísticas no buscan abarcar a la totalidad de la población, ni pretenden que sus resultados se transformen en futuras leyes o políticas públicas. Pero eso no quiere decir que no aporten información relevante, sí la aportan, pero las preguntas que plantea son diferentes. La cartografía artístico-social está preocupada por saber cómo somos, qué hacemos, qué comemos, qué nos gusta, cómo nos relacionamos, qué cosas nos agradan, qué cosas compartimos, qué comprendemos como patrimonios. La información aportada por una cartografía artística es muy relevante, pues es cualitativa, no cuantitativa. Nos dice mucho de una situación concreta y específica, de un problema a descifrar, de los cambios de valores y transformaciones reales y simbólicas. No pretende ser universal,

ni generalizarse. Por el contrario, busca la especificidad, funciona en casos específicos. Su éxito radica en saber conectarse con el territorio y con las personas.

Desde nuestro punto de vista, la principal aportación que pueden realizar radica en su capacidad de analizar aspectos complejos y sutiles de la realidad social, que son invisibles o poco relevantes para la cartografía institucional. Las cartografías artísticas son, más bien, cartografías relacionales, de la subjetividad, de la identidad, de la diferencia, de las potencias, se esfuerzan “en efectuar modestas ramificaciones, abrir algún paso, poner en relación niveles de la realidad distanciados unos de otros”.⁴ Intentan contribuir, así sea modestamente, a restablecer el tejido social, a recomponer los nexos perdidos por la situación de fragmentación y contingencia impuestos por la lógica de reproducción del capital. Desde este punto de vista, son acciones localizadas y de re-existencia, “tácticas” en los términos planteados por Michel de Certeau, son resistencias del *lugar* (lo local) ante el dominio del *espacio* (lo global), configuran, pues, “glocalidades, museos efímeros”. Esta táctica de la resistencia del lugar propio “no tiene más lugar que el del otro... No dispone de una base donde capitalizar sus ventajas, preparar sus expansiones y asegurar una independencia en relación con las circunstancias. Lo ‘propio’ es una victoria del lugar sobre el tiempo”.⁵

En este contexto, el objetivo es discutir junto a los investigadores y representantes de organizaciones internacionales Iberoamericanas, la importancia y trascendencia de la innovación científica en el campo de la preservación de la memoria y del patrimonio material e inmaterial, las posibilidades del trabajo colaborativo en la dimensión artística en los territorios [inter]culturales en riesgo de crisis, la sostenibilidad y el progreso de los procesos de participación popular en la planificación y la gestión de estos territorios. Todas las etapas del proyecto son publicadas en la web, abiertas a la colaboración y en constante proceso de desarrollo.

“Los intercambios virtuales configuran nuevos rasgos culturales a medida que tales intercambios se densifican y expanden hacia una gama creciente de ámbitos de vida de la gente. Al respecto se habla cada vez más de “culturas virtuales” para aludir a los cambios en las prácticas comunicativas por efecto de medios interactivos a distancia, que modifican la sensibilidad de los sujetos, sus formas de comprensión del mundo, la relación con los otros y las categorías para aprehender el entorno. Las culturas virtuales son mediaciones entre cultura y tecnología, constituyen sistemas de intercambio simbólico mediante los cuales se configuran sentidos colectivos y formas de representarse lo real”. (HOPENHAYN, 2005, p. 73).

Conclusiones

Atravesamos una revolución tecnológica cuya peculiaridad no reside tanto en introducir en nuestras sociedades una cantidad inusitada de nuevas máquinas sino en configurar un nuevo modo de relación entre los procesos simbólicos – que constituyen lo cultural – y las formas de producción y distribución de bienes y servicios: según nos propone Castells⁶, un nuevo modo de producir, asociado a un nuevo modo de comunicar, convierte a la información y al conocimiento en *fuera productiva directa*.

La digitalización hace así mismo posible *la visibilización local y mundial* de nuestro patrimonio, incluyendo aquí de modo especial *la puesta en común* de los diversos patrimonios nacionales y locales latinoamericanos. De un lado, se trata de *democratizar*, esto es de acercar el acervo patrimonial de estos países a sus propios ciudadanos para su conocimiento y disfrute, para el cuidado de la memoria histórica “real” – no oficial ni homogénea sino plural – y su apropiación por parte de las diversas generaciones y poblaciones hasta la más alejada de las metrópolis. Y de otra parte, se trata de *una nueva manera como nuestras culturas están en el mundo*, mostrando la riqueza de la historia y la creatividad del presente, desmontando clichés y estereotipos exóticos, atrayendo turismo. Y ello en las múltiples formas de las que hoy posibilita el hipertexto: en imágenes fijas y móviles, en sonoridades y música, en códigos y textos. Mediante *bancos de datos*, imágenes, narraciones orales, músicas, canciones, fondos temáticos o exposiciones virtuales.

Las redes digitales no son únicamente un lugar de conservación y difusión de los bienes culturales y artísticos sino un espacio de *experimentación y creación estética*. La experimentación hipertextual posibilita nuevas formas de hacer arte mediante *arquitecturas de lenguajes* que hasta ahora no habían sido actualizables. De otro lado la conectividad interactiva replantea *la excepcionalidad* de las “obras” y esborra la *singularidad* del artista desplazando los ejes de lo estético hacia las interacciones y los acontecimientos, esto es hacia un tipo de “obra” permanentemente abierta a la colaboración de los navegantes creativos.

Metáfora de las nuevas modalidades de lo social, la creación en *web* posibilita performatividades estéticas que la virtualidad, abre no sólo para el campo del arte sino también para la recreación de la participación social y política que pasa por la activación de las diversas sensibilidades y sociabilidades hasta ahora tenidas como incapaces de actuar y crear, y de interactuar con la contemporaneidad técnica.

⁴ Bourriaud, N. (2006). *Estética Relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, pp. 6-7.

⁵ De Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano* (Vol. 1. Artes de Hacer). México, D.F: Universidad Iberoamericana, p. L.

⁶ M. Castells. *La sociedad red*, vol. 1 de la era de la información. Madrid : Allanza, 2003.

FUENTES REFERENCIALES

Martín-Barbero, J. *In-Signis*. Barcelona: Gedisa, 2008.

Blanco, O. (2009). *Biopolítica, espacio y estadística*. Ciencia Política, 7, p. 28.

Debord, G. (1958). *Teoría de la deriva*. Recuperado 18 de diciembre de 2013, a partir de <http://www.sindominio.net/ash/is0209.htm>

Bourriaud, N. (2006). *Estética Relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, pp. 6-7.

De Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano* (Vol. 1. Artes de Hacer). México, D.F: Universidad Iberoamericana, p. L.

M. Castells. *La sociedad red*, vol. 1 de la era de la información. Madrid : Allanza, 2003.

Almeida Wanner, Maria Celeste.

Profesora en la Universidad Federal Bahia-BR. Doctorado en Artes Visuales de California College of the Arts, tiene post- doctorado en Artes Visuales Contemporáneas y Semiótica de la Pontificia Universidad Católica de São Paulo PUC / SP.

Cavalcante, Natália.

Alumna del Máster en la Universidad Federal Bahia-BR. Su creación tiene como base la investigación de las poéticas contemporáneas sobre la experiencia del tempo y el espacio mesclado a los recuerdos espontaneos. Su obra incluye vídeo-arte, instalaciones y pinturas.

Gondim, Raoni.

Alumno del Máster en la Universidad Federal Bahia- BR. Artista visual. Investigador. Graduado en Fotografía, especializado en Artes Visuales, Cultura y Procesos de creación.

Almeida, Tarcisio.

Alumno del Máster en la Pontífice Universidade Católica São Paulo-BR. Curador independiente.

El deseo de la tentativa - posibles conjuntos en la construcción del libro “Percografias - Pó.Boi.Pedra”.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Caminar; arte; experiencia; naturaleza; lenguajes; cotidiano; imagen; procesos creativos.

RESUMEN

Este artículo se propone a la reflexión sobre el proceso de construcción del libro-obra PERCOGRAFIAS – PÓ.BOI.PEDRA y el resultado de la investigación producida por muchas manos en que implica el caminar como una posibilidad de entender el arte. Al no tratar como una producción que prioriza las materialidades, pero en la identificación y afección que los puntos de singularidad producen en las caminadas, el trabajo ha puesto de manifiesto un intento de mediar entre la experiencia vivida y su aplicación en el campo de las lenguajes. En estas páginas trataremos de los elementos acerca de las cuestiones de la experiencia y lenguajes del proceso artístico discutido.

ABSTRACT

This article aims to reflect on the process of building the artist-book PERCOGRAFIAS - PÓ.BOI.PEDRA and the result of research produced by many hands involved in walking as a chance to understand art. When not treated as a priority materialities production, but in identifying and condition singularity points occur in the walks, the work has manifested an attempt to mediate between the experience and its application in the field of languages. In these pages we try about the elements on the questions of experience and languages of artistic process discussed in this paper.

CONTENIDO

Este es el resultado de la investigación producida por muchas manos en que implica el caminar como una posibilidad de entender el arte. Realizado inicialmente a partir del cruce de muchas voces se dieron cuenta de que había una reunión de los bordes que se ocupa de mirar a la tierra como una de las mejores fuentes de la vida. Al no tratar con una producción que prioriza las materialidades, pero

en la identificación y afección que los puntos de singularidad producen en las caminadas, el trabajo ha puesto se manifestó en un intento de mediar entre la experiencia vivida y su aplicación en el campo de las lenguajes. El principio cartográfico operado se dio como una estrategia de acción, como "modus" de existir en la que los ligamentos entre realidades y registros eran para construir un tipo de planisferio recordado por fuerzas heterogéneas.

Mediante la comprensión de las prácticas del "Caminar como arte", relacionando a un tipo de "Estética del Cotidiano", encontramos un nodo en que arte y vida alternan sus papeles. No se trata de percibir cuales son las filiaciones de la vida pero de sus diferencias y densidades. Vimos en este proyecto una manera de captar la naturaleza a partir de sus singularizaciones y estas como parte del cotidiano.

A través de estos deseos y relaciones que se establecen con un/otro – un sujeto de cuerpo poroso impregnado de fuerzas- mediamos estas posibilidades de conjuntos entre las partes, o lo que podríamos llamar de sus niveles de experiencia. Los mapeamientos corroboran para una idea de movimiento fragmentario y insurgente que se establece a través del territorio imaginario donde retomamos el contenido a través de sus potencias creativas. El campo de consistencia revela los diversos puntos de vista y investigaciones construidas en este tiempo. Sobre la base de conexiones híbridas llevadas a cabo en esta investigación, especialmente en el uso de la palabra como una posibilidad para ser también "imagen" y el estado de la inmanencia de la experiencia compartida.

Agamben en uno de sus pasajes nos pregunta acerca de la dificultad de la materialización de nuestros deseos. A pesar de los deseos son un tipo común de reinicio en sí existente, el filósofo insiste que la incapacidad innata pone los deseos de hacer frente a su expresión en el lenguaje. El deseo, por lo que se configura como una especie de vínculo entre la subjetividad y el mundo exterior a lo que es común y compartida.¹

¿Compartir el mundo, entonces sería coexistir en una maraña de fragmentos no deseados? Agamben todavía es inherente a proponer que el cuerpo está deseando un contenedor de imagen, una posibilidad de deseo almacén. Con las imágenes de virtualización es que podremos comunicarnos con los demás, una especie de mundos de cambio o *de transducción* deseada. Si la imagen es el enlace de cambio entre el deseo y los mundos, es en su capacidad relacional, la llave que permite el acceso a ese recurso compartido. Si el deseo es un código intraducible, imagen aquí es un intento. Un momento en que el individuo se da cuenta de que va a ser para siempre insatisfecha, sin terminar y borrosa mantener el deseo siempre reconocida. Vivir, conocer, relacionarse, compartir, traducir mundos, transcribir paisajes, son sólo posibilidades para combatir la ausencia del "yo" en la dirección del "otro". Sin embargo, en esos casos la imagen como una fortaleza y el intercambio actúan como mediadores de un mundo en común.

El deseo de estos diálogos y movimiento constructivo traza el plan común de fuerzas heterogéneas. Fuerzas de la experiencia que distingue el conocimiento científico, la información de una técnica práctica común y el trabajo. "La lógica de la experiencia hace la diferencia, heterogeneidad y pluralidad".² Así se desprende de un tiempo / espacio vivido a través de los mapas y anacronismos, y éstos toman forma en un intento de llegar a la otra aprovechando los nuevos universos como de los virtuales, para múltiples entradas y salidas de dispositivo artístico.³

Laboratório de investigação para el libro- *Atalho e Torno*

Concebido por los artistas visuales Raoni Gondim, Tarcísio Almeida y Natalia Cavalcante, con orientación artística de Celeste Almeida, el laboratorio de investigación y la ocupación del "*Atalho e Torno*" en galería del arte ACBEU/BA hizo parte del proyecto Creativo Disonantes, que realiza diversas acciones en Salvador/BA, con una programación de citas para discutir y profundizar amplia investigación cuyo objetivo era la construcción del libro / objeto llamado Pó.Pedra.Boi - Percografías. El material fue presentado en grandes mapas anacrónicos, objetos pequeños, videos y libros que revelaban toda la cartografía y datos de referencias para esta colección.



Registros de la Ocupación "Atalho e Torno"- ACBEU/BA-2014



Registros de la Ocupación "Atalho e Torno"- ACBEU/BA-2014

Pó.Boi.Pedra- Percografias

El proyecto Percografias - Pó.Boi.Pedra fue desarrollado por investigadores Natalia Cavalcante, Raoni Gondim, Tarcisio Almeida y Celeste Wanner con financiación de la extensión pro-rector a través del Programa de Posgrado en Artes Visuales de la Universidad Federal de Bahía. El libro-obra se trata de un material que funciona como un procedimiento de unificación entre la producción de los diferentes artistas y diferentes esferas de la reflexión acerca de la experiencia como la medición de los antojos. El trabajo impreso en este caso se adoptó como un vehículo porque entendemos la cuestión como un gesto cartográfico capaz de hacer tangible lo que a menudo no puede ser materializado. Durante sus siete meses de desarrollo han construido una serie de acciones que culminaron en residencias artísticas, empapando laboratorios en diferentes ciudades de Bahía, talleres colectivos y una exposición.

Las páginas de subsecuencas allá libro-obra editable y reproducible fue una de las estrategias. A partir de estos flujos a lo largo de la unión de varios estudios en campos diferentes se organizó el libro además de otros vectores de procedimiento. Medio por el que un proceso puede ser capturado, cruzado, reconectado y corrompido a favor del interés en la investigación surge con la vida cotidiana de los estudios científicos del empirismo o simplemente un vistazo a los desplazamientos. El libro fue concebido a partir de una reunión numerosa de artistas y investigadores para discutir diversos campos y frentes con la finalidad de agrupar y expandir las nociones de la pluralidad y la diferencia. Es importante señalar que no se trata de encontrar la afiliación entre las partes involucradas, pero la fuerza de las diferencias y singularidades del propio sistema operativo entre el real y virtual. El libro-obra Percografias - Pó.Boi.Pedra se puede visitar a través del enlace: http://issuu.com/criativosdissonantes/docs/p_.boi.pedra.percografias



Registro del libro-obra Percografias - Pó.Boi.Pedra.



Registro del libro-obra Percografias - Pó.Boi.Pedra



Registro del libro-obra Percografias - Pó.Boi.Pedra

NOTAS

¹ AGAMBEN, Giorgio. Profanações. São Paulo: Boitempo, 2007. Pag. 43

² LARROSA, Jorge Bondía. Notas sobre a Experiência e o saber e o saber de experiência. Belo Horizonte, 2002.

³ Cuando usamos el dispositivo como palabra, nos referimos a la producción del libro-trabajo, como el soporte de flujo y la experiencia vivida.

FUENTES REFERENCIALES

AGAMBEN, Giorgio. Profanações. São Paulo: Boitempo, 2007.

BACHLARD, Gaston. A Poética do Espaço. Tradução de Joaquim José Moura Ramos... (et al.). São Paulo, SP: Abril Cultural, 1984. (Os Pensadores).

CARERI, Francesco. Walkscapes: O caminhar como prática estética. Tradução de Frederico Bolnaldo. São Paulo, SP: GG, 2013.

DELEUZE, Gilles; GUATARRI, Félix. Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia. Rio de Janeiro: 34, 1997a. v.4 e 5.

FERVENZA, Hélio. O + é deserto. São Paulo: Escrituras, 2003

GROS, Frédéric. Caminhar, uma filosofia. São Paulo, SP: É, 2010.

LARROSA, Jorge Bondía. Notas sobre a Experiência e o saber e o saber de experiência. Belo Horizonte, 2002.

ROLNIK, Suely. Cartografia Sentimental: Transformações contemporâneas do desejo. São Paulo: Estação Liberdade, 1989

.

Bell, Graham.

Operaciones Transgéneros: drag, performance y representación en la época de las pantallas.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Transgénero, drag, performance, camp, queer.

KEY WORDS

Transgender, drag, performance, camp, queer.

RESUMEN

Un análisis, performático y multimedia de la vida y la práctica artística de los disidentes de género, y su relación con la tecnología de la pantalla.

El *drag* en la forma del transgénero es una forma de rebeldía dentro de las sociedades patriarcales que vigilan estrictamente cualquier forma de disidencia sexual. Esta práctica salió de la esfera privada en el período de la liberación sexual de los años 60 y 70 del siglo pasado en Occidente, dando lugar a una serie de "representaciones" de género en las prácticas artísticas que combinan la vida con el arte.

El *drag*, históricamente asociado con los artes escénicas, por fin irrumpió en la pantalla y en las calles. Artistas *drag* como Jackie Curtis, Jayne County y Divine David crearon realidades alternativas a través de la fuerza de su personalidad. Nos dieron una idea de las posibilidades de mundos fantásticos: espacios en los que el género es fluido. Sus vidas eran un teatro vivo, sus personajes *drag* eran como avatares que navegaban en un mundo virtual en el escenario o en la pantalla.

En la era posmoderna, gracias a la teoría *queer*, la performatividad del género es más aceptada, y los que juegan con el género en las artes escénicas están en la vanguardia del desarrollo de una relación interactiva con los medios de comunicación, influyendo y al mismo tiempo siendo influidos por ellos.

Mientras que muchos *performers* tienen una relación un tanto incómoda con el trabajo documental de su práctica porque éste se basa en su presencia física, los *performers* que juegan con el género a menudo incorporan el uso de la fotografía, el vídeo y la manipulación digital en su proceso de producción artística y han hecho una gran contribución a la evolución de la representación en la era digital.

ABSTRACT

A multi media performance and analysis of the lives and artistic practices of gender dissidents and their relationship with onscreen technologies.

Drag in the form of transgender is a form of rebellion within patriarchal societies which strictly control any form of sexual dissidence. This practice began to spill out of the private sphere in the period of sexual liberation in the 1960's and 70's in the West, giving rise to a series of representations of gender in artistic practices, which combine life with art.

This drag, historically associated with the theatre, finally burst onto the screen and into the streets. Drag artists like Jackie Curtis, Jayne County and Divine David created alternative realities through the force of their personalities. They gave us

an insight into the possibilities of fantastic worlds: spaces in which gender was fluid. Their lives were a living theatre, their drag personas like avatars navigating in a virtual world on stage or on the screen.

In the postmodern era, where thanks to queer theory the performativity of gender is more widely accepted, those who play with gender in the performing arts have been at the forefront in developing an interactive relationship with the media, influencing and being influenced by it.

While many performers have a somewhat uncomfortable relationship with the documentation of their practice because their work relies on their physical presence, those who play with gender often incorporate the use of photography, video and digital manipulation in the production of their work and have contributed in a major way to the evolution of representation in the digital era.

CONTENIDO

Introducción:

“Bienvenidas a Jackie TV y a esta presentación de Operaciones Transgéneros: *drag*, performance y representación en la edad de las pantallas, un espectáculo multimedia que es un análisis de cómo han evolucionado las prácticas artísticas de lxs disidentes de género con la tecnología y su relación con los medios de comunicación. Para trazar esta evolución vamos a analizar dos momentos históricos importantes en ese proceso: la escena *underground* de los años 60 en Nueva York y la del Reino Unido en los años 90.



Channel Hopping with Jackie TV (Graham Bell Tornado, video, 5 min, 1997)

El término transgénero se refiere a las personas cuya identidad rompe con las normas convencionales de género masculino o femenino, las combina o se encuentra entre ellas. Se trata de una serie de prácticas que desdibujan las fronteras entre géneros, revelando la naturaleza performática de construcciones tales como la masculinidad y la feminidad, y desafiando el sistema binario de género.

Lxs artistas transgéneros analizados utilizan una variedad de estrategias que van desde lo puramente performativo hasta el travestismo en la vida diaria, el tratamiento hormonal y/o cirugías que modifican permanentemente el cuerpo. El enfoque se centra en aquellos artistas que renuncian a su privilegio masculino y utilizan los signos de la feminidad (maquillaje, pelucas, vestimenta) para expresarse. De este modo, ellxs corren el riesgo de ser invisibilizadx, excluidxs y atacadx con violencia porque representan una amenaza para los valores patriarcales.

Para muchos *performers* la esencia de su práctica reside en la presencia física, algo que no se puede capturar con la fotografía o el video. Pero muchxs artistas transgenerxs reconocen el hecho que el artificio forma parte de la performance y a menudo incorporan el

uso de la fotografía, el vídeo y la manipulación digital en su proceso de producción artística, contribuyendo de manera significativa a la evolución de la representación en la era digital.

Ahora que la performatividad del género es más aceptada, las personas que juegan con el género en las artes escénicas están a la vanguardia en el desarrollo de una relación interactiva con los medios de comunicación, influyendo y al mismo tiempo siendo influido por ellos.

Esta charla es una breve revisión de estas prácticas transgéneros que cuestionan los límites de lo "real", la realidad, la virtualidad...

Desarrollo:

¿Soy real...?

Esta pregunta, que no voy a responder en esta historia (la versión feminista de la historia) se explora en el documental **Paris is Burning** del año 1990 de la directora Jennie Livingston, que retrata el fenómeno social de las "casas" de *drag* en las poblaciones gays negras y latinas de Nueva York.

¿Parezco real?

Muchas de las categorías en los concursos de *drag* organizados por estas casas se relacionan con el concepto de ser y parecer auténtico. Ellos, los últimos *outsiders* en la América blanca, rica y heterosexual, entendieron cómo la imagen que se presenta en la sociedad está aceptada como constitutiva de nuestra identidad: si me visto y me comporto como un hombre de negocios, un colegial o un soldado, de alguna manera me convierto en esa persona.

Los artistas cuyas biografías influyen en su producción creativa y viceversa en un flujo constante en el cual la vida imita al arte y al revés, han sido una gran influencia en las actuales prácticas performativas transdisciplinarias como la mía. Estas prácticas incluyen la creación de un alter ego trans y mediático, una versión exagerada de la propia personalidad del artista.

Lxs artistas transgéneros utilizan la estrategia del *camp*, como una "manera de sobrevivir en un ambiente hostil y en el proceso de definir una identidad positiva"¹. Susan Sontag definió el *camp* como "el amor a lo no natural: al artificio y a la exageración". Por supuesto, el "no natural" es el terreno asignado al homosexual, esta aberración de la naturaleza. Tal vez no sea sorprendente que el *camp* desempeñe un papel tan importante en las estrategias de representación utilizadas por los disidentes de género. "Vivir la vida como teatro, sobre todo en términos de los juegos de roles del sexo, es tan fundamental para el *camp* como para la conciencia *gay*."¹

Cuando una persona no se ajusta a los estereotipos de género, tiene que desarrollar una manera para afrontar las reacciones negativas de una sociedad que intenta hacerle sentir avergonzada por su manera de ser. Quizás como forma de compensación por este rechazo elegimos el mundo del espectáculo buscando el reconocimiento del público.

"Entonces la vergüenza, lejos de ser un elemento negativo, se convierte en un factor favorecedor de la corrosión que brota del estar en el espacio escénico, en un estado intermedio entre el miedo de no ser atractivo y ser una diva. Surge pues, cuestionando la dignidad *gay*, que retrocede en sus luchas al reinsertarse en la normatividad basada en la exclusión, generada por el imperativo de la homogeneidad."³

Esta breve historia de artistas transgéneros que trabajan en el campo de las artes escénicas (cine, teatro y performance) comienza en la década de 1960 con el cineasta *underground* y polifacético *performer* Jack Smith. La escena del cine *underground* de Nueva York en la que Smith estaba involucrado, se basaba en un circuito alternativo de cines y cine-clubs donde la experimentación con técnicas de cámara, la estética y formas más populares se combinaban con una apertura a contenidos sexualmente explícitos. La película **Flaming Creatures** de Smith del año 1963 protagonizada por el *performer drag* puertorriqueño Mario Montez fue prohibida, un acto que, irónicamente, condujo a su éxito más allá del New York *underground*. La película es una exposición de la sexualidad polimorfa en que las suposiciones sobre el género son destruidas en un *collage* de imágenes donde las fronteras entre los cuerpos se disuelven y los genitales masculinos salen fuera de los vestidos. A lo largo de su carrera Smith jugó con los estereotipos de género utilizando elementos del *drag* para subvertir las expectativas del público.

Al mismo tiempo el escritor Ronald Tavel y el director John Vaccaro iniciaron un movimiento teatral *downtown*, llamado el "Theatre of the Ridiculous" (Teatro del Ridículo) e incluyeron *drag queens* en producciones como **The Life of Lady Godiva** estrenada el 21 de abril de 1966 en el Studio de la calle 17 en Nueva York. El elenco incluyó a la artista transgénero Jackie Curtis, que fue más allá del intento de imitar a una mujer con sus medias desgarradas y vestidos rasgados y la actitud de una diosa de la pantalla del cine. Esta estética

trash o *low camp* que es fundamental para todos los *performers* analizados aquí, se origina en la idea de que el gusto (tanto como el género) es una construcción social.

Jackie era una Warhol superstar, poeta, guionista e intérprete y una de las primeras artistas transgéneros que escribió, produjo y protagonizó su propias producciones musicales. La primera, **Glamour, Glory, Gold** se estrenó en 1967.

Estas obras se apoyaron en un gran elenco de artistas y *performers downtown* incluyendo a Robert de Niro, Patti Smith – que en una pieza interpretó a un revolucionario macho con un enorme falo - y Holly Woodlawn, estrella transgénero de la película **Trash** de Paul Morrissey, que se convirtió en un descomunal éxito comercial en el año 1970.

El éxito de las películas de Warhol y Smith se debía a los rápidos cambios ocurridos en la sociedad de los Estados Unidos en los años 60 como resultado de las nuevas libertades conquistadas por activistas, causando la descomposición de la censura moral de los 50. Esta apertura proporcionó el entorno perfecto para explorar una fascinación morbosa con los *outsiders* de la sociedad- aquellos otros previamente innombrables, los homosexuales, drogadictos, excéntricos y exóticos que asaltaron repentinamente las pantallas. Holly Woodlawn, Jackie Curtis y Candy Darling fueron las nuevas *freaks* del género, las superestrellas *queers*.

Holly Woodlawn fue posiblemente la más *trash* de las *drag queens*. De hecho, fue casi nominada a un Oscar por su interpretación en **Trash**. El guión de esta película (como en la mayoría de las producciones de Morrissey y Warhol) era mínimo: a los actores se les dió alguna motivación para improvisar y, a continuación, la cámara empezó a rodar. El poder de la performance de Woodlawn radica en la fuerza de la convicción que ella dió al personaje retratado en pantalla. Vemos a Holly construyendo su propio mito. Para una *drag queen* puertorriqueña (en este punto Holly, no había comenzado a tomar las hormonas y el término transgénero con el que se describe a sí misma todavía) la validación dada por la cámara para su vida marginal fomentó el desarrollo de su propia subjetividad transgénero.

Al igual que con otras superestrellas *downtown* las fronteras entre el arte y la vida se disuelven. En un momento de delirio Jackie Curtis y Candy Darling fueron a un ensayo de coristas para un revival del musical de Busby Berkley **Nono Nanette**. Creyeron sinceramente que serían contratadas, sin duda, ya que para ellas las distinciones de género eran un anacronismo. Jackie literalmente encarna lo que se conoció como *genderfuck* un término definido por L. Humphreys en su ensayo "De los vestidos: Sociología de Liberación Homosexual" (1972) como "una forma de guerrilla de teatro expandido". En este momento Curtis también aparecía con frecuencia en la revista "Gay Power", que publicó un manifiesto que decía "La Revolución Gay verá el derrocamiento de la casta del macho y la destrucción de todos los sistemas de casta y clase que se basan en el sexismo."⁴

La futura estrella de punk Wayne County hizo su debut en la obra teatral de Jackie Curtis **Femme Fatale** en el año 1970. En la sociedad altamente heteronormativa de Georgia (su estado sureño) Wayne y sus amigas *drag queens* se presentaron como *drags* en espacios públicos, una práctica que llamaron *wrecking* (demolición). Un término apropiado para un acto audaz en el que rompieron los estrictos códigos de género con una feminidad exagerada que puso a prueba los límites de hacerse pasar como mujeres.

Wayne formaba parte de un movimiento proto-punk que empezó en sitios como Max's Kansas City con grupos como New York Dolls quienes se vistieron de *drag* de manera desafiante para tocar música rock visceral. Ese era el ambiente donde el *drag* se mezclaba de manera más explícita con el punk, en una alianza que no debería sorprender ya que ambas estéticas representan un desafío a los valores de la clase dominante y comparten una fascinación con lo abyecto y lo obscuro. Wayne se mudó al Reino Unido en el año 1977 cuando la escena punk estaba en su apogeo y alcanzó la fama con su canción **Fuck Off**. En este periodo ella empezó a tomar hormonas femeninas, cambió su nombre de Wayne a Jayne y actuó en la película de Derek Jarman **Jubilee**.

*"Punk parodied capitalism's annexation of romance and sexual desire to commodity fetishism by portraying sex itself only through fetishism... Punk refashioned the street into a place of excitement, danger and longing."*²

Una nueva generación de artistas transgéneros influenciados por el punk encontró la libertad y un medio de expresión en la cultura de la calle y en el ambiente efervescente de las discotecas británicas en los 80 y 90 del pasado siglo. Parodiaron los mercados de la moda y del arte y crearon alter egos transgéneros de otros mundos como reacción al ambiente homófobo, conservador y sexualmente represor desencadenado por la epidemia de la SIDA. En sus performances transgresoras emplearon maquillajes extremos, trajes esculturales y un lenguaje sexualmente explícito para desafiar al público y los límites del buen gusto.

El diseñador de moda y performancero Leigh Bowery creó estilos que combinaban el maquillaje y el vestuario para ir más allá de los géneros establecidos, llevándolos a la calle y en al mundo del arte cuando ocupó la galería de arte Anthony D'Offay en el año 1998, exhibiéndose desde detrás de un espejo de dos caras. Antes de su muerte prematura por el sida en 1994 colaboró con el coreógrafo Michael Clark en varias producciones de danza contemporánea influenciadas por el punk;

hizo performances con el grupo tecnorock Minty y organizó las fiestas escandalosas del club Taboo donde se desafiaban las fronteras sexuales.

Transformer fue otro artista cuya obra incorporaba elementos de la escultura y el *drag* en un estilo único que influyó en lo que eventualmente se conocería como *ciberdrag*. Ganaba frecuente del concurso de parodia *drag* Alternative Miss World. Sus creaciones eran una forma de crítica social en la era de la epidemia del SIDA y su activismo político le llevó a involucrarse con la Coalición de la Libertad Sexual (S.F.C.). Se presentó como candidato en las elecciones generales del Reino Unido en 1997 repartiendo falsos billetes de 5 libras en su campaña contra el diputado conservador Neil Hamilton que estaba involucrado, en ese momento, en un escándalo de corrupción. Sus entrevistas alteraron de forma subversiva la programación televisiva diurna, que suele ser muy mediocre y heteronormativa.

Los disfraces de Leigh Bowery y Transformer eran esculturas grotescas que extendían el cuerpo y parecían extrañas prótesis. Se podrían considerar como interpretaciones surreales de la cibernética, la mezcla del humano con la tecnología analizada en el texto innovador de Donna Haraway "Un Manifiesto Ciborg".

A finales de los 90 el performer transgénero Divine David presentó dos programas de televisión muy innovadores en el Channel 4 del Reino Unido: **Divine David Presents** (1998) y **The Divine David Heals** (2000). Usaba de manera intencionada un maquillaje tan grotesco que su cara parecía una máscara, y su forma sofisticada de hablar era una parodia *camp* de la clase alta inglesa. Su actuación supuso una crítica intencionadamente provocativa y *queer* de la política de asimilación de la cultura dominante gay y su culto al cuerpo masculino perfecto.

En estos programas se presentaba a sí mismo como objeto de arte mientras mostraba obras contemporáneas de video-arte. El programa editado a un ritmo vertiginoso atacaba la sociedad británica y los estereotipos de género, con la ayuda de efectos gráficos y colores chillones habitualmente utilizados en los videoclips musicales.

Con Divine David vemos una evolución en la relación entre lxs artistas transgéneros y la pantalla. En los años 60 estxs artistas eran los objetos de la mirada de la cámara, a menudo como protagonistas, pero enmarcadxs y controladxs por la cámara y el director, mientras que en los años 90 ellxs han tomando un papel más activo en la producción de sus propios discursos. Pero, ¿cómo ha cambiado su rol con la proliferación de las pantallas en la era de las tecnologías móviles?

Notas para concluir:

Todxs estxs artistas trans crearon alter egos *drags* y nos han dado una idea de las posibilidades de mundos fantásticos: espacios en los que el género es fluido. Sus vidas eran un teatro vivo, sus personajes *drag* eran como avatares que navegaban en un mundo virtual en el escenario o en la pantalla. Es probable que muchos formatos de TV nunca se hubieran inventado si no hubiera sido por su manera de fusionar la vida y el arte.

La fascinación voyeurista de la sociedad con sus propios outsiders que había sido explorada (y según muchos explotada) en las películas de Warhol y Morrissey, conduciría en los años siguientes al desarrollo de un formato de gran éxito, el *Talk Show*, o sea un programa de entrevistas televisivas. Estos programas explotan a grupos minoritarios porque proporcionan un buen forraje para el público que presencia el espectáculo, generalmente racista, sexista y homófobo.

En estos dramas televisivos las vidas, la sexualidad y el género de los protagonistas se convierten en un rótulo lascivo en pantalla, que pone una descripción como "madre transexual de seis", tratándolos como monstruos en un circo mediático.

¿Os resulta familiar?

El formato del *freakshow* llegó a su apoteosis con la invención en 1991 del reality, un formato que ha cambiado drásticamente nuestra percepción del mundo y de la televisión.

Las películas *underground* de los años 60 y 70 representaron un desafío a las reglas heteronormativas pero hoy en día los hechos más cotidianos y banales son de alguna manera canonizados por su representación en la pequeña pantalla. Lo mediocre y lo reaccionario son aceptables, incluso deseables, ya que atraen muchos espectadores pero no representan ningún desafío para el status quo.

En efecto la exageración *camp* pierde su valor, ya que todo se ha convertido en una parodia: "¿virtual o real?" como podría haber dicho Baudrillard "This is the (Post) Modern World".³

El auge del Internet y de la tecnología móvil han dado lugar a la expansión hiperbólica de producción visual: cualquiera puede producir y distribuir imágenes en el acto. La cuestión de la privacidad es a menudo ignorada mientras nos

dedicamos a publicar nuestras vidas en línea, en forma de imágenes que representan y de alguna manera parecen validar nuestras vidas. En un mundo en crisis esta nueva forma de entretenimiento ocupa nuestro tiempo, y es una forma sutil de control como Foucault sugiere con el concepto del panóptico: nos vigilamos a nosotros mismos. Vemos el mundo a través de nuestros objetivos, como fotógrafos, y traducimos estas imágenes en nuestras pantallas, nos enchufamos nosotros mismos a la red, y así nos desacoplamos del mundo real que está bajo la amenaza de destrucción por las fuerzas salvajes del mercado neoliberal.

Nos hemos convertido en protagonistas de un circo mediático donde somos todos freaks en un plató televisivo, 7 días a la semana, 24 horas al día.

Una gran ventaja que nos ofrecen las nuevas tecnologías es la posibilidad de conectar de manera rápida, económica y directa con un público mundial a través de Internet y las redes sociales. Lxs *performers* transgéneros están utilizando estos medios para evitar el control de un sistema que censura sus voces disidentes. Se están convirtiendo en lxs protagonistas de sus propias historias, integrándose en la producción de imágenes y discursos como productores, no siendo sólo sujetos de la mirada voyeurista de la cámara. Sin embargo, aún persiste el peligro de que sus discursos contestatarios sean suavizados o pervertidos al entrar en contacto con la corriente principal.”

-
- (1) Babuscio, Jack: “Camp and the Gay Sensibility” in “Gays and Film” VVAA
 - (2) Kleinhans, Chuck: “Taking out the Trash: Camp and the Politics of Parody” en “The Politics and Poetics of Camp”.
 - (3) Albeley Rodriguez parafraseando a Douglas Crimp en “La estrategia performántica o reconfigurando imaginarios con Rosado Bravo”. (2010)
 - (4) Citado en “Art and Queer Culture” de Richard Meyer y Catherine Lord (Phaidon, 2013)
 - (5) “El punk parodiaba la anexión capitalista del romanticismo y el deseo sexual y la mercantilización del fetichismo retratando el sexo exclusivamente a través del fetichismo... el Punk remodeló la calle en un lugar de emoción, peligro y deseo” traducción del autor del texto de Nayland Blake: “Curating in a Different Light” de “In a Different Light: Visual Culture, Sexual identity, Queer practice”.
 - (6) Nota del traductor: La frase “Este es el (Post) Mundo Moderno” está basada en la canción “This is the Modern World” del grupo musical The Jam.

FUENTES REFERENCIALES

Bibliografía

Jayne County: **Man enough to be a Woman** (Serpent’s Tail, London, 1995)

Craig Highberger: **Superstar in a Housedress: The Life and Legend of Jackie Curtis** (Chamberlain Bros. New York 2005)

Holly Woodlawn: **A Low Life in High Heels** (St Martins Press, New York, 1991)

Moe Meyer (ed): **The Politics and Poetics of Camp** VVAA (Routledge, London, 1994)

Susan Sontag: **Notes on Camp** (1964) reeditado en **A Susan Sontag Reader** (Vintage Books, New York, 1983)

Janet Stalger: **Finding Community in the early 1960’s: Underground Cinema and Sexual Politics** en **Queer Cinema The Film Reader: VVAA** (Routledge, New York, 2004)

Stephen Barber y David Clark (eds): **Regarding Sedgwick, Essays on Queer Culture and Critical Theory** VVAA (Routledge, London, 2002)

Donna Haraway: **Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature** (Routledge, New York 1991)

Xabier Arakistain y Rosa Martínez: **Transexual Express A Classic for the Third Millenium** (Centre d' Art Santa Monica, Barcelona, 2001)

Joshua Gamson: **Freaks Talk Back: Tabloid Talk Shows and Sexual Nonconformity** (University of Chicago Press, Chicago, 1998)

Nayland Blake (ed) **In a Different Light: Visual Culture, Sexual identity, Queer practice** VVAA (City Lights Books, San Fransisco, 1995)

Richard Meyer y Catherine Lord (eds): **Art and Queer Culture** (Phaidon, London, 2013)

Richard Dyer (ed): **Gays and Film** VVAA (Zoetrope, New York, 1984)

Webografia

Conquest of the Ridiculous: Ronald Tavel, John Vaccaro and Charles Ludlam Gary Comenas 2008. (Consultado 24/04/2015): <http://www.warholstars.org/ridiculous.html>

Michael Bracewell: Leigh Bowery's Immaculate Conception. (Consultado 08/05/2015): http://www.frieze.com/issue/article/leigh_bowerys_immaculate_conception/

Albeley Rodriguez "La estrategia performántica o reconfigurando imaginarios con Rosado Bravo" (2010) (Consultado 10/5/2015): https://www.academia.edu/6217059/La_estrategia_perform%C3%A1ntica_o_reconfigurando_imaginarios_Rosado_Bravo

Ian Lacey: That election losing feeling. (Consultado 04/05/2015): http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/politics/vote_2005/frontpage/4445367.stm

Enlaces a material audiovisual en la web:

The Cockettes, dir: David Weissman y Bill Weber (2002): <https://www.youtube.com/watch?v=rfU9WOaJrNk>

Jackie Curtis, **Femme Fatale** (1974): https://www.youtube.com/watch?v=vKlp_2MsHIM

Wayne County en **Jubilee**, dir: Derek Jarman (1978): <https://www.youtube.com/watch?v=yyNVLhb2VwE>

Leigh Bowery y Michael Clark: **All Hail the New Puritans** (1988): <https://www.youtube.com/watch?v=Yl8XfeXVz04>

The Legend of Leigh Bowery, dir: Charles Atlas (2002): <https://www.youtube.com/watch?v=0VQVhkDDf14>

Transformer en las Elecciones Generales (1997): <https://www.youtube.com/watch?v=fs6SE9IGOeQ>

Divine David, **On Television** (1998): <https://www.youtube.com/watch?v=PbSujUOA>

Bernardo Rangel, Valeska.

*Alumno, Universidad de Barcelona (UB), Departamento de Dibujo, Doctorado Artes y Educación.
Profesora, Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC), Brasil.*

Je suis... qui sommes-nous? La percepción de la alteridad en la visualidad contemporánea.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Alteridad; percepción; vulnerabilidad; visibilidad .

KEY WORDS

Otherness; perception; vulnerability; visibility.

RESUMEN

En este artículo presento un pequeño recorte de mi investigación de doctorado que se encuentra en fase final de escritura. A lo largo de la tesis desarrollé algunos talleres dónde me interesaba recoger las narrativas de los participantes, es decir, sus experiencias en mirar a otros en situaciones distantes de las suyas, situaciones de vulnerabilidad por ejemplo. Paralelo a eso, mientras iba escribiendo la tesis, fui recopilando algunas escenas para pensar esta cuestión de la percepción de la alteridad a partir de experiencias visuales de nuestras vidas diarias. Aquí pues me dedicaré a pensar dos de estas escenas protagonizadas en el panorama de nuestra cultura visual reciente. La primera escena se pasa en Brasil y la última en Francia con repercusión en todo el mundo. Trata de: los ataques prejuiciosos dirigidos a los nordestinos justo después de las últimas elecciones presidenciales, y los atentados terroristas en Francia a la oficina del periódico satírico *Charlie Hebdo*. La reflexión de estos hechos pasa por dos cuestiones centrales que han sido el hilo conductor de la tesis: qué pasa y qué nos pasa cuando confrontados con imágenes del otro, ¿cuando éste se encuentra en situaciones distantes de la nuestra? Y luego, ¿de qué manera podemos perturbar nuestra mirada más allá de la subjetividad ingenua y de los dispositivos simbólicos de excepcionalidad y lejanía? Pese a las dificultades en analizar eventos tan dramáticos, parece necesario volver a mirar con más atención a ciertas escenas, a ciertas imágenes, para seguir buscando los modos como podemos relacionarnos con estos otros más allá de nuestras posiciones muchas veces ingenuas y hasta mismo prejuiciosas.

ABSTRACT

In this article I present a small part of my doctoral research that is in the final phase of writing. Throughout the thesis I attended some workshops where I was interested in collecting narratives of the participants, in their experiences in looking at the other, which are in distant locations, by their own, such as vulnerability. Parallel to that, as I was writing the thesis, I was collecting some scenes to think this issue of the perception of otherness from visual experiences of our daily lives. Here then I will dedicate to think two of these scenes featuring the picture of our recent visual culture. The first happens in Brazil and the other one in France, with worldwide impact. They are about: the biased attacks on the Northeastern of Brazil right after the last presidential elections, and the terrorist attacks in France to the host of the satirical *Charlie Hebdo* wages. Reflecting on these events I pass through the two central issues that have been the theme of the thesis: what happens and what happens to us when we are confronted with images of the other, when it is in situations distant of ours? And then, in what ways we can disturb our gaze beyond the naive subjectivity and symbolic devices uniqueness and remoteness? Despite the difficulties in analyzing so dramatic events, it seems necessary to look more closely at certain scenes, certain images, to keep looking for the ways we relate to these other beyond our positions often very naive and even prejudiced ways.

CONTENIDO

Parece ser que los niveles de intolerancia ven alcanzando cada vez más adeptos en los últimos años. O mejor, diciendo, en tiempos de redes sociales, libertad de expresión en la mayoría de los países occidentales, todos somos impelidos a emitir nuestras opiniones, nuestro (pre)juicios sobre temas polémicos, noticias en los periódicos, etc. Todos tenemos algo a decir, a pinchar un “me gusta” y a compartir. En realidad, siempre ha sido así, tal vez ahora los niveles de visibilidad de ciertos comentarios tengan explotado en velocidad vertiginosa e instantáneamente puedan alcanzar decenas de millares de personas.

Parece ser que lo que antes era apenas comentado entre los más íntimos, o en algo que se nos escapaba en las discusiones entre amigos o familiares, ahora es gritado a los cuatro cantos del mundo a través de las redes sociales, sin filtros, sin pudores sin censuras.

Para hablar de estas y otras cuestiones presentaré dos escenas pensadas a partir de la experiencia visual de la vida cotidiana (MIRZOEFF, 2003). ¿Quién es este otro que habita en nuestras miradas?

.....Escena 1

En Brasil un hecho curioso pasó a ganar nuevos matices en la reciente historia política del país, en seguida de la reelección de la presidente Dilma Rousseff. Ella ha ganado por segunda vez las elecciones con un estrecho margen de votos. Como si fuera un partido de fútbol en la Copa Mundial, no se conoció el resultado final de las elecciones hasta los 48’ del segundo tiempo del partido. En el exacto momento en que fue divulgado el resultado de la mayoría de los votos computados – una victoria con una diferencia de solamente 3 millones de votos de un universo de 146 millones de votantes – lo que vimos inmediatamente por internet, especialmente en las redes sociales como Facebook, fue una avalancha de comentarios que criticaban duramente los electores de la región Nordeste, responsabilizándolos por el resultado de las elecciones. El Nordeste brasileño es una de las regiones más pobres del país y, pese sus muchas riquezas y potencialidades, convive con un prejuicio histórico alimentado entre otras cosas por el rechazo que millares de trabajadores que durante muchas generaciones sufren cuando llegan en búsqueda de empleo en grandes ciudades, especialmente en el Sudeste del país, como São Paulo.

En el calor de las discusiones inflamadas en el Facebook, las personas argumentaban que los pobres que ganaban ayudas del gobierno (programas de bienestar social como *Bolsa Família*, entre otros) habían decidido su voto debido a tales privilegios y que por esta actitud “infeliz, desastrosa, desgraciada” (para intentar ponerlo en términos más sutiles de los cuales fueron proclamados), todo el país sufriría con estas consecuencias. Algunos simplemente anunciaban que iban a vivir en otro país. Otros de hecho resucitaron a un antiguo movimiento separatista del sur del país, bastante polémico y controvertido, incitando las personas a unirse a esta causa “*O Sul é o meu país*”. Desconozco otra región en Brasil que actualmente esté luchando por estas mismas cuestiones. Puede que esto no sea espantoso en España puesto que las luchas separatistas por regiones están puestas desde hace muchos años, pero en Brasil, conocido mundialmente por su mestizaje, “su buena acogida a toda la gente”, tales reivindicaciones suenan como mínimo curiosas.

Tales comentarios fueron insuflados por las medias que prontamente presentaron un mapa del país con áreas señaladas en rojo y azul, correspondientes a cada uno de los dos candidatos en cuestión. Resulta que, en una primera vista y en números absolutos, parecía ser que sí, la reelección de la presidente Dilma había sido garantizada gracias a sus electores de Nordeste. Lo que se vio en el momento siguiente, y el que no ha quedado evidente en los primeros datos divulgados, fue que los electores que habían reelegido la presidente estaban distribuidos por todo el país y que no correspondía a una única región el peso, o en este caso “la culpa”, por tal decisión, como muchos querían pensar.

Asistimos entonces a una avalancha de gente muy bien informada, viajada, con curso superior, en su mayoría, que en cuestión de segundos destiló su odio fanático por los nordestinos. En las fotos de los perfiles (cuidadosamente arregladas en el mejor estilo *facehappybook*) vociferaban plagas, deseos de muerte y desgracia por todas las partes. Una de estas “perlas” recogidas en un grupo llamado *Política no Face II*, presenta el siguiente comentario

Hoy, cualquier supuesto prejuicio contra cariocas, nordestinos y baianos (sic los baianos también son nordestinos!) dejó de existir porque ha virado Póss Juicio! Pandilla de hdp que destruyeron nuestro país y la economía por migas! ¡Deseo del hondo de mi corazón que sean tomados por la desnutrición, que sus bebés nazcan acéfalos, que sus niños tengan enfermedades que los médicos cubanos no consigan tratar, que el ebola llegue en Brasil por lo Nordeste y que mate a todos! ¡Solo otra Arca de Noé para arreglarlo!¹

¹ Disponible en: [https://www.facebook.com/\(...\)/photos/pb.1528413780737079.2207520000.1422655803./1528414937403630/?type=1&theater](https://www.facebook.com/(...)/photos/pb.1528413780737079.2207520000.1422655803./1528414937403630/?type=1&theater) [Consulta: 30 de enero de 2015].

Consta que la señora en cuestión, al darse cuenta de que su comentario había sido replicado y criticado en escala desproporcionada, ha borrado su perfil en el Facebook, lo que no borró su rastro y tampoco impidió que muchas otras personas creasen grupos atacando directamente sus colocaciones. En noviembre del mismo año, la OAB (*Ordem dos Advogados do Brasil*), basada en la *Lei do Racismo*, envió a *Policia Federal* un pedido de apertura de investigación contra los responsables de los perfiles en las redes sociales que ofendieron nordestinos, entre ellos esta mujer.

Acompañábamos en aquel domingo, 26 de octubre del 2014, incluso entre algunas personas que no habían votado en Dilma, con cierta dosis de incredulidad y malestar a tales comentarios que se reproducían en grande velocidad en nuestras propias *time lines* y replicados infinitamente a través de las *time lines* de nuestros amigos, familiares, conocidos o totalmente desconocidos.

¿Cómo explicar tanto odio destinado a una región específica del país? ¿Desde cuando estaban represados tales sentimientos? ¿Cómo los medios ayudaban a alimentarlos y en cuales situaciones explotan tales conflictos? ¿Qué significa “ser nordestino” en este contexto? ¿Es posible nos referirnos al otro como siendo “nordestino” como una construcción identitaria única y cerrada? ¿Acaso todo nordestino es dependiente de ayudas gubernamentales como el Programa *Bolsa Família*, por ejemplo?

.....Escena 2

En el 5 de enero de este año, los noticiarios presentarán la cobertura, casi en tiempo real, de los ataques terroristas a la sede del periódico *Charlie Hebdo* en el centro de París, Francia. Dos hombres armados entraron en la sala de reuniones donde estaban algunos de los caricaturistas más importantes y conocidos del país y, uno a uno, fueron muertos, totalizando 12 personas muertas en un primer momento. Inmediatamente fuimos asaltados por escenas grabadas por móviles de personas próximas al sitio del suceso, seguido de toda suerte de análisis y comentarios. De analistas de cuestiones internacionales, a políticos de todas las flámulas, a nuestros contactos en Facebook, todos tenían algo a comentar. En prácticamente cien por cien de los comentarios y análisis veíamos una condenación vehemente al ataque. Una ola de solidaridad parece haberse extendido por todo el mundo a partir de la frase: *Je suis Charlie* (Yo soy Charlie).

Es decir, quién asumía que también era Charlie declaraba que este ataque también le había herido, que también había sido alcanzada la “libertad de expresión”. Yo soy Charlie, todos, independiente de ser franceses o no, cartonistas o no. Pocos días después empezaron a circular una y otra voz disonante con la frase *Je ne sui pas Charlie*...Más que asumir uno u otro lado de este acontecimiento tan complejo, tratase sobretodo de pensar más allá de las caricaturas, más allá de los imágenes. No es tarea fácil, pero necesaria. Al intentar posicionarse críticamente después de los ataques terroristas del 11 de septiembre en los EUA, muchos teóricos fueron duramente criticados, entre ellos Judith Butler². O sea, o usted está con nosotros está en contra. O está a favor de la “Guerra contra el Terror” o está a favor de los terroristas. Como si hubiera solo dos ubicaciones posibles a ser tomadas en este tipo de situación.

Uno de los argumentos prontamente divulgados justificando tales ataques sería la versión de que los terroristas de origen musulmana estarían actuando por venganza por el hecho del periódico haber publicado caricaturas con el imagen del profeta Mahoma, el que para los musulmanes fundamentalistas es considerado una ofensa muy grave. Afirmar que tales imágenes tengan desencadenado directamente tales ataques parece una justificativa un poco apresada, o como diría Georges Didi-Huberman (2004), sería pedir demasiado de tales imágenes.

Explicar el ataque al *Charlie Hebdo* por las caricaturas ofensivas a comunidad musulmana sería atribuir un poder muy grande a estas mismas imágenes. Sería pedir “demasiado” de ellas mismas. Por detrás de este trágico acontecimiento, y de todas las acciones que se desencadenaran a partir de allí, existe una serie de factores que deberían ser considerados y que no se resumen solo a una serie de imágenes. Estamos tratando aquí de cuestiones históricas seculares, de animosidades entre países europeos y sus excolonias africanas, de estigmatización de inmigrantes en territorio francés, del clamor por libertad de expresión para unos y de prohibición del uso del velo en escuelas públicas francesas para otros, entre otros temas.

Entre el “nosotros” y los “otros” multiplicase las reivindicaciones de la extrema derecha europea. En discurso proferido luego después de los ataques, Marine Le Pen, presidente del partido político francés Frente Nacional, considerado ultraconservador de derecha, declaró que “a nação foi atacada, a nossa cultura, o nosso modo de vida. Foi a eles que a guerra foi declarada”³. ¿Nosotros quienes? Resta saber *qui sommes-nous?* En este sentido, se hace necesaria una reflexión sobre como nuestros modos de vida están implicados en aquello que ha producido tales acontecimientos (Sontag, 2003).

Amplio aquí el sentido que la autora atribuyó a los imágenes del otro en situación de sufrimiento, en su famoso ensayo “Ante el dolor de los demás”, para pensar también los ataques terroristas como “acontecimientos visuais” (DIDI-HUBERMAN, 2004:65). Acompañar

² Judith Butler hace un brillante análisis sobre esta cuestión en su obra “Vida Precaria. El poder del duelo y la violencia” (2006).

³ Porto, Rita: *Marine Le Pen defende ‘guerra contra o fundamentalismo’*, 2015 [<http://www.sol.pt/noticia/121702>] [Consulta: 9 de enero de 2015]

tales acontecimientos inefables (de aquello que no puede ser expresado por palabras, indescriptibles, inexprimibles, indecibles) en tiempo real, así como para muchos de nosotros ocurrió con el 11 de septiembre, turbia de inmediato nuestra capacidad de pensarlos críticamente. Pese a todo, es preciso volver a mirar tales imágenes con atención, mirarlas una vez más y siempre que necesario.

.....De visibilidades e invisibilidades: ¿Cuánto vale una vida?



Ilustración 1: Manifestante en París recuerda las víctimas de los ataques del Boko Haram en Nigeria (Foto: AFP Photo/Sai Kambou)⁴.

Podría seguir comentando incontables escenas en esta misma línea de acontecimientos. Otra cuestión importante y que merece destaque en este ensayo es percibirnos cuales vidas son dignas de ser recordadas, dignas de duelo, dignas de manifestaciones en caso de su desaparecimiento. Cuales muertes atingen repercusión y cuales son completamente invisibilizadas. En el mismo día en que millares de personas tomaran las calles e Paris y diversas ciudades en toda Francia en homenaje a los muertos en el ataque al Charlie Hebdo, incluso contando con la presencia de las autoridades máximas de diversos países europeos, alguien recordaba en un pequeño cartel (foto arriba) de las víctimas del grupo extremista Boko Haram en Nigeria. ¿Quién llorará por estas víctimas? Para Judith Butler, “una vida que no es merecedora de ser llorada es una vida que no puede ser objeto de duelo porque nunca ha vivido, es decir, nunca ha contado como una vida en realidad” (BUTLER, 2010:64).

¿Qué pasa y que nos pasa cuando estamos ante imágenes del otro en situaciones de vulnerabilidad? ¿Hacia donde nos puede llevar una imagen cuando esta pertenece al orden del inefable? ¿Cómo los procesos de mediación de la cultura visual pueden nos ayudar a ir más allá de la imagen que miramos? ¿Cómo perturbar nuestras miradas más allá de nuestra subjetividad ingenua y de los dispositivos simbólicos de excepcionalidad y lejanía? (CRUZ, 2006).

Habitamos un mundo convulsionado, colapsado entre guerras declaradas e inauditas, dónde constantemente somos impelidos a ubicarnos, a comentar a curtir y a compartir acontecimientos diversos. En este escenario, ¿qué podría el arte y la educación para que posamos pensar a partir de una política y una poética de las imágenes de la alteridad? Especialmente, cuando este otro encuéntrese en situaciones extremas, de vulnerabilidad, de desarraigo.

Por el sesgo de la filosofía de la diferencia se hace necesario pensar más allá de algunas lógicas binarias tales como: exclusión X inclusión, yo X otro, nosotros X ellos. Extiendo pues, a los lectores de este texto la invitación de Carlos Skliar a aventurarnos a pensar y a sentir de otros modos la relación con el otro. Él destaca aún que es preciso volver a mirar bien aquello que nunca miramos o miramos desapasionadamente. Repensar el políticamente correcto. Repensar las imágenes y los sentidos que nosotros, la mesmidade, construimos sobre los demás (SKLIAR, 2003:23).

La cuestión no pasa simplemente por “tolerar”, “respetar”, “aceptar” el otro, el negro, el indígena, el musulmán, etc. Para Tomaz Tadeu da Silva, antes de tolerar, respetar y admitir la diferencia, es necesario explicar cómo ella es activamente producida (SILVA, 2014:99, 100). Pensar estas imágenes y estos acontecimientos requiere el ejercicio de pensar una política y una (po)ética más allá de las imágenes mismas, buscando con eso perturbar nuestras miradas. A partir del momento que identificamos el otro como siendo “otro” es preciso identificar como se construye nuestra mirada en relación a esta alteridad. Al fin y al cabo, este otro siempre será el otro que habita en nuestras miradas.

⁴ Do G1, São Paulo. *Massacre do Boko Haram teve pouca repercussão internacional; entenda* 2015 [<http://g1.globo.com/mundo/noticia/2015/01/massacre-do-boko-haram-teve-pouca-repercussao-internacional-entenda.html>]. [Consulta: 13 de enero de 2015].

FUENTES REFERENCIALES

BUTLER, Judith. *Marcos de guerra. Las vidas lloradas*. Buenos Aires: Paidós, 2010.

BUTLER, Judith. *Vida Precaria. El poder del duelo y la violencia*. Buenos Aires: Paidós, 2006.

CRUZ, Rossana Reguillo. Políticas de la mirada. Hacia una antropología de las pasiones contemporáneas. In: DUSSEL, Inés (comp.) *Educación la mirada: políticas y pedagogías de la imagen*. Buenos Aires; Manantial, FLACSO/OSDE, 2006, p. 59-74.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Imágenes pese a todo. Memoria Visual del Holocausto*. Barcelona: Paidós, 2004.

MIRZOEFF, Nicholas. *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós, 2003.

SKLIAR, Carlos. *Pedagogía (improvável) da diferença. E se o outro não estivesse aí?* Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

SILVA, Tomaz Tadeu da. A produção social da identidade e da diferença. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.) *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. 14. ed. Petrópolis: Vozes, 2014, p. 73-102.

SONTAG, S. *Ante el dolor de los demás*. Barcelona. Círculo de Lectores, 2003.

Bueno de Santiago, Alejandra.

Doctoranda en el programa de doctorado Arte e investigación. Universidad Politécnica de Valencia, Facultad de Bellas Artes de San Carlos.

Experiencias reales a través de conocimientos virtuales, un nuevo estado de derecho a través del arte y la tecnología. La obsolescencia de lo virtual.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

videoarte, interactivo, cuerpo, virtual.

KEY WORDS

Experiences, videoart, interactive, body, virtual.

RESUMEN

El cuerpo evoluciona de forma natural mientras que el entorno se convierte cada vez más en objetos técnicos conectados a la red que pretenden ser controlados por nuestros cuerpos reales, se trata de un viaje hacia lo virtual para representar lo real manipulado por los avances tecnológicos. Pero estos cuerpos, carecen de los medios necesarios para relacionarse con este nuevo entorno. En este artículo se habla de las relaciones del cuerpo y las personas con los entornos virtuales y lo que esto genera, enfatizando el posible accidente que se puede generar con esta innovación y desarrollo técnico que sobrepasa al ser humano y lo eliminan, obviando lo más básico del ser, que son las relaciones humanas y la palabra. El objetivo es reflexionar y cuestionar este nuevo modo de vida que oscila entre el mundo virtual y el real a través del arte y sus manifestaciones dentro del campo del vídeo y la instalación.

ABSTRACT

The body naturally is developed, while the environment becomes increasingly in technical objects connected to the network that are intended to be controlled by our real bodies, it is a journey into the virtual world to represent the real world manipulated by technological advances. But these bodies lack the necessary means, to interact with this new environment. In this article we talk about the relationship of the body and people with virtual environments and what it generates, emphasizing the possible accident that can be generated with this innovation and technical development that surpasses the human being and remove it, ignoring the basics the human being, which are the human relationships and the word. The aim is to talk and questioning this new way of life that oscillates between the virtual world and the real through art and its manifestations in the field of video and installation.

Podemos entender que nuestra realidad actual viene dada por la información y el conocimiento que se genera de la observación de la realidad a través de los medios tecnológicos, es decir nos llega una versión de la realidad convertida en virtual que es interpretada por nuestro cerebro para reconvertirla en nuestra propia realidad. Dicho así parece un trabalenguas que no tiene fin, pero se quiere poner en cuestionamiento la veracidad y durabilidad de las experiencias multimedia en general, y analizar las que son llevadas a cabo por en instalaciones interactivas dentro del arte, por medio de la acción, hay una toma de conciencia e identificación dentro del sistema narrativo de la propia obra de vídeo interactiva, donde se consigue una experiencia real que integra componentes virtuales y reales en un mismo espacio y tiempo.

CONTENIDO

Comprendemos que este mundo cada vez se ajusta más a las necesidades del ser humano por la propia acción y manipulación de este a su antojo y semejanza. Es el juego de jugar a ser Dios, primero imitamos a la naturaleza en si misma, los árboles, las plantas... ahora hemos comprendido que el objetivo máximo es imitar al ser humano y recrear sus situaciones y experiencias en espacios virtuales hechos a la medida de cada uno para complacer los deseos de los individuos conectados a la vida mediante el uso de las tecnologías. Somos capaces de diseñar elementos de apoyo a nuestras vidas que nos conozcan tan bien que no sea necesario su activación, sino que tras el estudio del comportamiento del ser humano generamos máquinas que se auto-enseñan y se programan en función de lo que hacemos o decimos. Un ejemplo básico de ello son los sistemas de detección de rostro capaces de identificar cuando una persona sonríe o no y modificar sus variables en función de este estado. No nos hace falta ni hablar ni pulsar un botón para controlar el sistema. Un simple gesto es suficiente para interactuar mediante un entorno virtual, con lo real, y generar experiencias híbridas que quedan grabadas en nuestra retina como experiencias que se generan en un solo plano, el real. Un ejemplo más claro aún es el que nos muestra el libro *Big Data*¹, que se tiene que ver con todas las acciones que se realizan en internet, como búsquedas, clics de "me gusta", publicaciones de twitter, pues bien, todas estas acciones quedan registradas y analizadas por empresas y por instituciones, esto son los datos masivos, Big Data. Esto conlleva una nueva forma de pensar basada en la correlación, concepto que nos permite saber, que cuando se dan una serie de circunstancias, también se van a dar otras por lo que podemos capturar patrones de comportamiento para identificar personas que pertenezcan a determinado sector social, político, artístico o a determinado rango de edad, etc... Como vemos hemos sido capaces de automatizar nuestro entorno para que este reaccione a nuestros deseos. El arte por su parte tiene el papel de ocuparse más de contar y cuestionar que de medir, pues "sucede que cuando está casi todo medido, faltan aún muchas cosas que contar como contar lo que falta"². Tras haber estudiado obras de artistas que exploran el campo correlacional existente entre la pieza y el usuario nos disponemos a analizar esta correlación y sus consecuencias en el mundo real de las relaciones sociales y en la observación y asimilación de los acontecimientos. Podemos suponer que estas interacciones entre ambos mundos pueden llegar a ocasionar confusión en aquellas personas que han nacido con el uso de las tecnologías integrado en sus vidas de manera racional y lógica, como algo simplemente normal y real. Por ejemplo queremos ejemplificar esto con una situación real que hemos podido ver en nuestras casas con los más pequeños. Una conversación por skype en la que la persona se materializa en una pantalla, su imagen real es imitada por lo virtual y representada por píxeles en un monitor, el niño que recibe esa imagen que le habla al igual que otro ser humano reacciona y asimila pensando que es una persona no una representación de la persona. Hasta yo misma he llegado a aceptar un tipo de relación social basado en la interacción vía skype o cualquier sistema de comunicación virtual que permite la escucha y la visión. Esta claro que el ser humano va a llegar más lejos y está preparando nuevos sistemas que implementen más sentidos en estas relaciones virtuales como el olor o el tacto. Desde el momento en el que somos capaces de actuar mediante un control remoto sobre el entorno, también somos capaces de actuar y hacer sentir a las personas desde otros espacios. Hemos normalizado este tipo de experiencias y aceptado que es parte de la evolución del ser humano. Pero no tenemos que olvidar con son los humano los que crean y dan sentido a la tecnología no podemos decidir solo en base a los datos, los datos y las máquinas no deciden, deciden las personas.

Pero hay cosas que jamás podremos automatizar del todo, como el pensamiento humano, y es que contestar a la pregunta ¿cuándo sabemos si un círculo está recto o curvo?, no está al alcance de la lógica. En películas sobre inteligencia artificial se tratan situaciones futuristas y de ficción en las que el ser humano es capaz de establecer una relación de pareja con un sistema operativo que aprende por sí solo y que hasta parece pensar, como en la película "Her" escrita y dirigida por Spike Jonze. Encontramos películas como esta "visionarias" de una situación no muy lejana, en ellas se pone en evidencia el error a parte del avance, son en parte crítico de la ciencia ficción que proponen nuevas vías de reflexión. Al ritmo frenético que vamos se podría hablar hasta de suprimir las relaciones sexuales reales por interacciones virtuales entre humanos y máquinas o humanos y humanos, telemáticamente. Esto solo puede generar miedo a las relaciones y odio al prójimo a favor de lo que está lejos o lo que no se encuentra.

Esta artículo indaga en la creación de nuevos sistemas de interacción multimedia dentro de las obras de videoarte que conecten la experiencia real con la virtual en un mismo plano, haciendo que el espectador tome una parte activa independientemente de su voluntad de participación asegurándonos así un completo funcionamiento de la obra. Se generan obras en las que el espectador y su presencia en el espacio juegan un papel muy importante en la obra, modificándola y completándola, siendo una experiencia única recibida por el usuario.

Se trata de implicar al espectador en la obra de arte dentro de su plano virtual para generar un espacio de integración entre dos mundos, los cuales generan una experiencia real.

1 Viktor Mayer Schönberger & Kenneth Cukier (2003). *Big Data: La revolución de los datos masivos*. Turner, Madrid.

2 Oteiza, J. (1975). *Quosque tandem...!, Ensayo de interpretación estética del alma vasca*, (3ª Ed.), San Sebastián, Txertoa.

Obras como las de Hanna Haaslathi y su pieza "Space of two categories"³ entre otras representan la idea de interacción que se quiere llevar a cabo y hablan sobre la importancia del cuerpo humano sobre lo tecnológico que se manifiestan a través de la tecnología que hace de puente para entender el cambio de pensamiento que es necesario para la creación actual y el empleo del cuerpo. Nos encontramos actualmente con un cuerpo territorial emancipado en pro de un cuerpo tecnológico. El accidente ocurre cuando perdemos la noción y las posibilidades de nuestro antiguo cuerpo, el cual intenta revalorizar Hanna. El cuerpo juega un papel muy importante en la percepción y tras este género de obra se refleja gracias al efecto que tiene el propio cuerpo sobre la obra, la cual se muestra reactiva a la figura presente. La captación del espectador en la pieza es inminente, tarda muy poco en reconocer que es su propia figura la que aparece en la pared, con ello se logra la implicación del espectador en la obra involuntariamente e independientemente de que el usuario quiera continuar con el juego la obra ya está completa.



Ilustración 1: Instalación de Hanna "Space of to categories"

Aquí y ahora se quiere avanzar un poco más haciendo que la percepción de la obra sea una experiencia colectiva o cambiante en el tiempo, en una sociedad en la que todo sucede muy rápido, en la que nos valemos de numerosos instrumentos con aplicaciones para ver y percibir el presente, somos incapaces de ver una visión en conjunto.

La obra de la artista Lynn Hershman también puede ser considerada como visionaria, en ella se cuestionan los roles de las personas, la subjetividad sexual transmitiéndonos la idea de identidades ficticias, una de sus obras más importantes es "Roberta" un personaje ficticio que desarrolló durante 10 años. Lynn es una pionera del arte multimedia e interactivo, y aborda temas como la compenetración del ser humano y las máquinas. A pesar de sus innovadoras aportaciones, la obra de Hershman no ha sido ampliamente reconocida hasta hace poco, con diversos premios y becas de reconocido prestigio, entre los cuales el |DDAA| DAM Digital Art Award⁴, otorgado en 2010 en reconocimiento a la carrera de la artista y sus aportaciones al desarrollo del media art.

3 Haaslathi, H. (2006). Space of two categories [Instalación multimedia interactiva] Finlandia. Enlace al video: <https://vimeo.com/80375243>

4 |DDAA| DAM Digital Art Award <<http://www.ddaa-online.org/>>



Ilustración 2: Imagen de Dina, el bot de Lynn Hershman, 2004.

En el 2004 creó un bot en red, de inteligencia artificial que se postuló para la presidencia en contra de Bush y Kerry. Nombrado Dina (un juego de palabras con el ADN y las siglas de redes digitales), el lema de la campaña para la DINA era "La inteligencia artificial es mejor que ninguna inteligencia." Dina es expuesto en los museos y los usuarios pueden interactuar con ella.

Existe una ambigüedad de lo virtual con respecto a lo real, cómo es posible que algo intangible y perteneciente a lo virtual genere cosas y experiencias reales, pero los pensamientos también son intangibles y forman parte de lo real. El hándicap de las relaciones virtuales radica en el contacto físico y en la identificación y la relación causa efecto de nuestros actos, tocar, mover no tiene respuesta directa, nuestra presencia no altera lo virtual, por ello vivimos estas experiencias desde el escepticismo y la especulación, desde la simulación de la realidad. Esto cambiará el día que todo este conectado a internet y que cualquier objeto se haya convertido en un cuerpo tecnológico, entonces nos habremos alejado demasiado del ser propio y las relaciones pueden llegar a olvidar como son las relaciones entre seres territoriales, "gracias a la tecnología perdemos el cuerpo propio en beneficio del cuerpo espectral y el mundo propio en beneficio de un mundo virtual"⁵. El desarrollo tecnológico ha creado ya el traje de datos "datasuit" y el guante teletacto pero aun no están en nuestras vidas como tal. La obra de Merleau Ponty reflexiona sobre el uso del cuerpo, y elimina lo objetivo y lo subjetivo para vivir la experiencia independientemente de que sea nuestro propio cuerpo o uno prestado. Merleau Ponty elimina lo subjetivo y lo objetivo, se refiere a vivir la experiencia, ya sea en nuestro propio cuerpo o en el del otro⁶.

Cuanto más nos acerquemos a este objetivo de actuar sobre lo real mediante lo virtual más cerca estaremos de vivir experiencias completas en espacios que se encuentran entre dos mundos, espacios que son los que habitamos constantemente, pues nuestras

5 Virilio, P. (1997). *El cibernundo, la política de lo peor*. Ediciones Cátedra, Madrid. p 51.

6 Ponty, M. (1993). *Fenomenología de la percepción*. (1ª Ed.). Planeta de Agostini, S.A. Barcelona.

extensiones corporales forman parte del mundo virtual pero todavía están ancladas a nuestros dedos que son los que interaccionan con este otro espectro. En estos momentos no somos capaces de identificar nuestras acciones como reales, no nos tomamos en serio la realidad, ni la información televisiva, pues habitamos y experimentamos este mundo mitad ficción y mitad realidad, mitad real mitad virtual, lo cual puede generar un vacío existencial, es por eso que buscamos ir más lejos, andar más rápido, estar en varios lugares, actuar sobre cosas lejanas... nuestros dedos están cargados de una energía especial pues conectan dos puertas, pero puede llegar el momento en el que sea todo nuestro cuerpo el que interaccione. La tecnología de captación de movimiento a nivel de usuario, kinect, ya nos ofrece una posibilidad, y se desarrollan sistemas mediante sensores para registrar todos los movimientos de una persona como los empleados por los realizadores de videojuegos. A través de estas obras de arte interactivo se pretende encontrar una unión entre mundos y una formalización de experiencias reales en lo virtual.

OBSOLESCENCIA

Un buen amigo me dijo en una ocasión:

“que pereza seguir hablando de lo virtual cuando ya está desfasado como diferencia, como difiriendo, como hiperrepresentación en la era hipervisual e hiperdata... ya está 'enunciado' como la imagen inmaterial que es y su construcción de lo Real en oposición a la realidad óptica e indecible⁷...”⁸

Ahora si llevamos estas reflexiones a lo que actualmente se enfrenta nuestro cuerpo nos encontraremos con una serie de cambios o confusiones. El 80 por ciento de la producción microelectrónica se compone de captores, de sensores o de tele-detectores, que nos permiten escuchar a distancia la radio y el micrófono, ver a distancia a través de la cámara y la televisión, tocar a distancia por una parte con el guante teletacto y por otra, con el traje de datos datatuit que permite sentir el cuerpo del otro. Finalmente esta tecnociencia nos encierra en el mundo y nos aísla.

La promesa central del progreso y las mejoras tecnológicas es la del bienestar general de los seres humanos. Es obvio que avances como el de la luz eléctrica, el teléfono o el avión son indiscutiblemente beneficiosos, pero cuando hablamos de el ciber mundo y nos topamos con la velocidad de la luz, los fenómenos y los acontecimientos contiguos y derivados son mucho menos perceptibles. Aquí las funciones corporales son paulatinamente ‘virtualizadas’ mediante los trasplantes de órganos y la clonación, el encuentro a distancia a través de las tele-conferencias, el "teletacto", el "teletraje", estamos de camino al tele-cuerpo produciéndose una pérdida definitiva: la del cuerpo presente.

En este punto comprendemos que somos objeto de una modernización residual que modifica sin contemplaciones el entorno urbano y la naturaleza, a una velocidad en la que no es posible asimilar los cambios de forma lógica y ordenada, pero no es solo eso lo que nos acontece sino que somos objeto también de promesas sobre seres prototipados, universos paralelos y una serie de maravillas que nos distan y nublan nuestra visión real del mundo, es decir nos alejan de nuestro ser más natural. Ante este panorama cabe preguntarse: ¿es que todo va a terminar en el clon, el basurero nuclear y la soledad absoluta del individuo? ¿es que la velocidad del desarrollo tecnológico conduce a una pura fatalidad?

Paul Virilio es muy crítico y negativo al respecto, no por que no crea en los beneficios de los avances tecnológicos sino porque ve necesaria la crítica del sistema para mantener los pies en la tierra. Desarrolla una teoría de resistencia que se enfoca en la recuperación del otro en la relación de pareja dialogante: “si nuestras sociedades siguen encaminándose hacia (...) la pareja separada y monoparental, no habrá resistencia posible”⁹. También hace hincapié en la recuperación del mundo natural y a escala humana en contra de los viajes interplanetarios. Y sobre todo enfoca la recuperación por medio de la palabra hablada y escrita. “La salvación vendrá por la escritura y el lenguaje. Si refundamos la lengua, podremos resistir”¹⁰.

FUENTES REFERENCIALES

7 Jaques Derrida identifica el termino indecible o “cadena de los indecibles”, como “...unidades de simulacro, ‘falsas’ propiedades verbales, nominales o semánticas, que ya no se dejan comprender en la oposición filosófica (binaria) y que no obstante la habitan, la resisten, la desorganizan, pero sin constituir nunca un tercer término, sin dar lugar nunca a una ‘solución’ en la forma de la dialéctica especulativa”

8 Cabo, Iñigo. Entrevista personal, 25 de Abril 2015.

9 Virilio, P, p. 86.

10 Virilio, P. p. 86.

Oteiza, J. (1975). *Quosque tandem...!, Ensayo de interpretación estética del alma vasca*, (3ª Ed.), San Sebastián, Txertoa

Ponty, M. (1993). *Fenomenología de la percepción*. (1ª Ed.). Planeta de Agostini, S.A. Barcelona.

Schönberger, Viktor Mayer & Cukier, Kenneth (2003). *Big Data: La revolución de los datos masivos*. Turner, Madrid.

Virilio, P. (1997). *El ciber mundo, la política de lo peor*. Ediciones Cátedra, Madrid.

Cancio Ferruz, Arturo.

Personal Investigador en Formación, Departamento de Dibujo, Facultad de Bellas Artes, Universidad del País Vasco – UPV/EHU.

El arte ya no existe, o no existe todavía...el arte falta.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Arte, cultura de consumo, economía, competitividad, comunicación publicitaria.

KEY WORDS

Art, consumer culture, economics, competitiveness, advertisement, communication.

RESUMEN

El título de este texto parafrasea una idea de Deleuze¹. En efecto, el arte aparece como una ausencia de la cultura presente en la que nos vemos sumergid*s. Proliferan convocatorias que requieren la presencia del arte, aunque bajo condiciones que mantienen la práctica artística dentro de lo posible, pero bastante lejos de lo real. El arte precisa de una dimensionalidad imposible de concebir por los “regios despliegues del imperio (que) garantizan que la contingencia se convierta en necesidad y no derive en desorden”². Tanto instituciones públicas, como privadas presentan sus programas de creatividad artística, que implican el sometimiento a ciertos valores, que se ponen en funcionamiento mediante tres mecanismos de control principalmente; la concurrencia competitiva, el juicio monetario y el impuesto de comunicación.

Este texto expone estos tres mecanismos de control, que mantienen a la creatividad artística en una estado de virtualidad sostenida; “la realidad de lo virtual, con unos eficaces efectos generados por algo que no existe todavía en su plenitud”³. Se presentan además algunos trabajos de creación, como muestra de “virtualidades singulares que operan la conexión entre lo posible y lo real”⁴ que, sin replegarse a los espacios canónicos del Arte, lo hacen en una posición de resistencia, transformando los lugares que ocupan y deconstruyendo estos mecanismos de control sistémicos, subvirtiendo además sus valores.

ABSTRACT

The title of this paper paraphrases an idea from Deleuze⁵. In effect, art appears as an absence from the present culture we are sunk in. Different calls proliferate, requiring art to be present under conditions that make artistic practice be within the realm of possibility, but really far from being actual. Art needs a dimensionality impossible to be conceived by the “royal deployments of Empire (that) guarantee the contingency becomes a necessity and does not descend into disorder”⁶. Public and private institutions present their programmes of artistic creativity, that imply being subjected to some values, that are set up mainly through three mechanisms os control; competitive tender, monetary judgement and communication tax.

¹ La frase original dice así: “...el pueblo ya no existe, o no existe todavía... el pueblo falta” en Deleuze, G.: *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Ed. Paidós, Barcelona, 1987, 287.

² Hardt, M. y Negri, A.: *Imperio*. Ed. Paidós, Barcelona, 2002, 325.

³ Žižek, S.: *The reality of the virtual*, 2004 [<https://www.youtube.com/watch?v=RnTQhIRcmo>]. [8/04/2015].

⁴ Hardt, M. y Negri, A.: *Imperio*. Ed. Paidós, Barcelona, 2002, 336.

⁵ The original sentence states: “...el pueblo ya no existe, o no existe todavía... el pueblo falta” en Deleuze, G.: *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Ed. Paidós, Barcelona, 1987, 287.

⁶ Hardt, M. y Negri, A.: *Imperio*. Ed. Paidós, Barcelona, 2002, 325.

This paper exposes these mechanisms of control, that keep artistic creativity in a state of contained virtuality; “the virtuality of the real, with effective effects generated by something that doesn't fully exist”⁷. Some works of creation are also presented as samples of “singular virtualities that operate the connection between the possible and the real” and, without become withdrawn into the traditional spaces of Art, transform the places they occupy, deconstruct these mechanisms of control, and subvert their values.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

El presente texto está basado en una labor previa de recopilación y estudio de alrededor de cincuenta iniciativas, a través de las cuales artistas son convocados para exhibir su trabajo fuera de los canales convencionales del arte: colecciones, museos, galerías, salas de exposiciones,... Las convocatorias seleccionadas se caracterizan por su interés en promover actividades artísticas destinadas a su difusión en establecimientos comerciales, como tiendas, grandes almacenes, centros comerciales,... Se presta especial atención en este estudio a las condiciones de participación y las bases reguladoras presentada por sus organizador*s: instituciones y empresas públicas y privadas fundamentalmente.

El alcance de este estudio, aún en desarrollo, es internacional, y atiende a aquellas convocatorias que promueven la creación de “sinergias entre la práctica artística y la actividad comercial”⁸, en el periodo comprendido entre los años 2005 y 2015, definiéndose de este modo el contexto objetivo. Al no disponer todavía de datos concluyentes, en el presente trabajo no se presentan resultados objetivos, sino más bien focos de interés que apuntan a la existencia de tres mecanismos de control, en las condiciones de participación en estas convocatorias: la concurrencia competitiva, el juicio monetario y el impuesto de comunicación, que al ponerse en funcionamiento, tienen una incidencia en el valor y el carácter de las prácticas artísticas desarrolladas en este contexto.

Con el fin de ofrecer una anticipación del estudio, se ha llevado a cabo una selección de trabajos, realizados por artistas en establecimientos comerciales, en cuyo análisis nos apoyaremos para desarrollar las hipótesis de partida. Se ha tenido en cuenta a la hora de elegir esta metodología, una tesis reciente que sostiene que: algunos trabajos en arte, al desarrollarse vinculados a los lugares y la cultura del consumo de masas, se constituyen en “*topoi* que significan a la sociedad y las estructuras que significan”, ya que “las estrategias del consumo -reproductora de un estado de las cosas – se relacionan con una cierta instanciación de la estética, la ética y la política y, consecuentemente, se produce una cierta instanciación del objeto, el sujeto y la comunidad.”⁹

Con esta motivación, la instalación interactiva *Instant Art Carrer* (2013), de Niklas Roy y Kati Hyypä, es contemplada como un modelo condensado, que nos revela una visión de la mayoría de las características de participación que son planteadas en las convocatorias objeto de estudio. Mientras que, la *Free Sculpture* (2010) de Diego Vivanco y Benjamin Bernard, y la acción de Pli Sotic, *Carnefour* (2008), demuestran que “lo virtual puede ejercer presión en los límites de lo posible y así alcanzar lo real.”¹⁰

INSTANT ART CARRER

Para sumergirnos en el contexto voy a presentar, en primer lugar, la instalación interactiva *Instant Art Carrer*¹¹, que se presenta en la tercera edición del *Street Art Festival*¹² de Katowice, Polonia, en 2013. A diferencia del resto de las intervenciones realizadas en este festival, que tienen lugar exclusivamente en la vía pública, *Instant Art Carrer* demuestra cierta ambigüedad al desarrollarse simultáneamente tanto en la calle, como en un espacio privado. Pero no solo esto resulta digno de atención, la organización del festival convoca, con la instalación de Roy e Hyypä, a toda la ciudadanía y visitantes de la ciudad, a representar uno de los resúmenes posibles de lo que significa el Arte del siglo XX y su evolución, en un establecimiento comercial abandonado.

⁷ Žižek, S.: *The reality of the virtual*, 2004 [<https://www.youtube.com/watch?v=RnTQhIRcrno>]. [8/04/2015].

⁸ *Bases reguladoras Arteshop 2015*, p.: 3. [<http://www.arteshopbilbao.com/2015/es/pdf/bases-reguladoras.pdf>]. [5/05/2015]

⁹ Barros, C.: *La obra de Arte frente al (super) mercado: ética, estética, política y consumo en el Cono Sur*. Proquest, 2010, 3,4.

¹⁰ Hardt, M. y Negri, A.: *Imperio*, Ed. Paidós, Barcelona, 2002, 326.

¹¹ Roy, N e Hyypä, K.: *Instant art carrer, 2013* [<https://youtu.be/fhL3XgkMiMk>]. [5/05/2015]

¹² Este festival cuenta con el apoyo del gobierno municipal de esta ciudad, así como de un numeroso grupo de patrocinadores privados. Sus organizadores invitan anualmente, desde 2011 y hasta este mismo año, a artistas punteros a nivel mundial en Street Art, para intervenir en el paisaje urbano de la ciudad. [<http://katowicestreetartfestival.pl/>]. [05/05/2015]

Instant Art Carrer, a modo de palimpsesto, plantea una convocatoria dentro de la convocatoria del festival, e implementa un artefacto para finalmente desvelar, sintetizándolo, el proceso de mercantilización del Arte. Este artefacto funciona en tres fases, a través de las cuales tanto el establecimiento comercial en el que se desarrolla el proceso, como los actores y actrices participantes, se van transformando tanto física, como conceptualmente. En primer lugar, la organización proporciona los medios de producción - sofisticados, aunque limitados- de acceso público, pero de propiedad privada. Aceptando estas condiciones, los ciudadanos-artistas se ponen manos a una obra situada fuera de su alcance, al otro lado del *muro de cristal*.



A pesar de los medios precarios, aunque tecnológicamente avanzados, que el sistema les proporciona, los artistas instantáneos son capaces de realizar la fuerza de trabajo necesaria para que, una vez finalizado el proceso de producción, el taller pase a la segunda fase. Las pinturas realizadas por estos artistas, sin remuneración alguna, pasan a formar parte de una exposición dentro del mismo local abandonado-taller, ahora galería de arte instantáneo. Esta transformación implica una intervención curatorial, que no se hace pública, no se explicita, y que provoca que en estas pinturas realizadas colectivamente quede – también - oculto el trabajo de muchos de sus autores, debido a la superposición de capas de pintura sucesivas en los lienzos. La cara visible de esta carrera artística instantánea se obtiene valiéndose de los propios ciudadanos-artistas que, como auténticos artistas del *superstar system*, son entrevistados con el fin de promover su producción en arte. No cabe duda de que en este procedimiento de producción de capital simbólico, social y cultural, existe un importante contraste, ya que es físico además de conceptual: lo que se hace arte aparece como velado, en privado y al otro lado del vidrio separador; mientras que el artista permanece en el espacio público. De hecho los artistas son el propio público y, como veremos más adelante, este hecho tiene mucha importancia a la hora de exponer uno de los mecanismos de control hacia los que estamos enfocando: la aplicación de un impuesto de comunicación en el proceso de creación artística.

En la tercera fase, el establecimiento comercial abandonado de Katowice, en su proceso de transformación, pasa a ser una sala de subastas de obras de arte instantáneo. Sus propietarios son los mismos que proporcionan los medios de producción, gestionan y administran la labor curatorial, los medios de comunicación, la sala de exposiciones y su archivo. En un proceso abierto a toda la ciudadanía, incluso los artistas instantáneos pueden pujar por sus propias creaciones, convirtiéndose en coleccionistas. El dinero recaudado por la venta de las pinturas es repartido entre los artistas creadores de las obras. Se conforma así una suerte de *bucle ontológico prodigioso*, en la transformación del capital simbólico en capital económico. En esta conformación entran en juego dos procesos contrastados: uno velado y otro visible, pero de características similares: ambos están relacionados con un mecanismo de competencia competitiva, y estrechamente vinculado al juicio económico que se plantean también como mecanismos de control objetivos de la investigación. Ambos serán ampliados más adelante.

CONVOCATORIAS POSIBLES

Instant Art Carrer se presenta como una convocatoria-modelo, que lleva asimiladas muchas de las condiciones de participación de la mayoría de las convocatorias estudiadas. Establecimientos comerciales e instituciones públicas y privadas ajenas a la esfera del Arte puján por esos artes - es*os artistas - que ya hace décadas superaron los límites que les siguen imponiendo el tradicional universo de actores y lugares, para intentar mantener su estatus elitista y exclusivo. Incontenible, el gran valor del Arte es solicitado por nuevos actores, hecha ya tácita esta noción en diferentes culturas. La producción, promoción y el consumo de arte debido a "...alguna clase de

creencia común en su elevado valor”¹³, resultan tentadores. Esta creencia, o ley del deseo, manda, se hace cuerpo, y además tiene efecto contagio: muchas convocatorias aparecen en un punto-origen desde el cual se van extendiendo, salvo puntuales excepciones, en el tiempo y en el espacio.

También hay que tener en cuenta que el exceso de producción y consumo cuasi-cuántico propio del sistema capitalista imperante, estimula la abundancia de prácticas artísticas enfocadas a una sociedad ávida de imágenes repetidas y diferentes. A lo largo de la Historia del Arte, abundan los ejemplos de artistas que se han aprovechado del imaginario o los lugares de la cultura de consumo, para realizar sus trabajos. Solo algunos de estos los elegidos a ser destinados a los canales convencionales del Arte, ya que su metodología de archivo resulta inhabil a la hora de asumir la fluidez reproductiva actual. Es razonable que exista un numeroso grupo de artistas que, debido a “...su propia vanidad, estar hipnotizados por alguna clase de imperativo de autoría super-estrella que promete reconocimiento a gran escala, o a las expectativas de la cultura...”¹⁴, alimenten estos programas, encontrando su significación en convocatorias como las que se ponen en cuestión en este texto. Pero, ¿en qué condiciones?.

En lo que concierne a su archivo, a diferencia del Arte, “la cultura de masas no tiene un archivo a su disposición”¹⁵, lo que confirma este proceso de ocultamiento o invisibilización de la mayoría de la obra de l*s artistas, que participan en estas convocatorias., tal y como se pone de manifiesto en *Instant Art Carrer*. Aunque realmente, esto no es un inconveniente, si atendemos a las voces que reclaman la necesidad de un “arte contemporáneo anónimo”¹⁶. Sin embargo, no es del todo así: en numerosas convocatorias, como en el modelo propuesto, un grupo de expertos invisibiliza la mayoría de las obras participantes, mientras destaca unas pocas mediante procesos curatoriales opacos o inexistentes. Este procedimiento, en el que l*s participantes compiten por una posición, no solo eclipsa las obras y artistas no seleccionad*s, sino que llega incluso hasta a eclipsar cualquier intento de que “... la propia materialidad de las obras de arte organice el esquema relacional ...”¹⁷ de la convocatoria, en su abundancia y diversidad. Las convocatorias basadas en la concurrencia competitiva consiguen de este modo significarse a si mismas, a las entidades y personas encargadas de su organización y a un reducido y selecto número de artistas, en una lógica del meritismo. Algo ya practicado en el campo del Arte, con la diferencia de que el Arte se deleita además con el *saboer* que genera la actividad artística.

El significarse a si mismas, sin significar el arte que contienen, no solo se consigue mediante este proceso competitivo, existen además otros factores a tener en cuenta. En primer lugar, la falta de regulación laboral y de los derechos de l*s artistas implicados en la mayoría de estas convocatorias, y los presupuestos, mínimos o nulos, que presentan sus programas de actuación, para compensar el trabajo realizado por l*s artistas. Estos dos factores son determinantes a la hora de sostener que estas convocatorias consiguen la simbolización de un colectivo a costa de la precarización de una parte de él. Y se da en esa transformación de lo simbólico, a lo monetario, en ese *bucle ontológico prodigioso* que da el capital y que queda desvelado en *Instant Art Carrer*. Por otro lado, este juicio monetario - simbólico - puede, si acaso, resultar todavía menos ecuánime. Hay que tener en cuenta que son l*s propi*s participantes, artistas y comerciantes, l*s que junto con sus allegados y el público visitante e invitado, proporcionan el material - visual, relacional - que es recaudado como impuesto de comunicación, y que mantiene viva la difusión y reproducción del programa, alimentando a los medios de comunicación empleados, en clara competencia, de nuevo, con l*s artistas.

Me parece importante concluir esta sección señalando, que la instalación *Instant Art Carrer* muy bien podría considerarse una forma de arte contemporáneo, como crítica al sistema del Arte, desde fuera de este sistema. Sin embargo, al consistir en una representación, permanece en un estado de ambigüedad, que la hace sospechosa de ser un intento de reproducción de un sistema preexistente, aunque en otro contexto. No obstante, esta descontextualización es manifiestamente satisfactoria subvirtiéndolo su sentido, ya que permite desvelar algunas de las condiciones reales del sistema del Arte. Al representarse como una herramienta crítica que no presenta, ni parece prever, herramientas para la elaboración de otras críticas posibles, cualquier discrepancia emergente puede fácilmente ser - una vez más - velada, e incluso hasta reabsorbida en una comisión de connivencia. Afortunadamente, *Instant Art Carrer* resultó un éxito de ventas y consiguió recaudar ciertos fondos, que revirtieron en l*s artistas participantes, en un reparto de capital monetario, que los propios Roy y Hyppä señalan como un arte en si mismo. No dudamos que seguramente lo fue.

VIRTUALIDADES SINGULARES

Es tiempo ya de aceptar la proposición de que el arte precisa de una dimensionalidad imposible de concebir por los “regios despliegues del imperio (que) garantizan que la contingencia se convierta en necesidad y no derive en desorden”¹⁸. Se han desvelado los tres mecanismos de control, que mantienen a la creatividad artística en un estado de virtualidad sostenida y ahora, por un lado, surgen

¹³ Aranda, J. et al.: *Are you working too much?: Post-fordism, precarity, and the labor of art*. Sternberg, 2011, 6.

¹⁴ Aranda, J. et al.: *Are you working too much?: Post-fordism, precarity, and the labor of art*. Sternberg, 2011, 6.

¹⁵ Groys, B.: “The artist as consumer”. En *Shopping. A century of Art and Consumer Culture*. Hatje Cantz, 2002, 59.

¹⁶ Badiou, A.: *Las condiciones del arte contemporáneo*, 2013. [<https://youtu.be/OJpqqoice0rc>]. [05/05/2015]

¹⁷ Vergara, L.: “El esquema de una organización”. En *24ª exposición visual-sonora*. Facultad de Bellas Artes - UPV/EHU, 2012, 9.

¹⁸ Hardt, M. y Negri, A.: *Imperio*. Ed. Paidós, Barcelona, 2002, 325.

voces que entienden que “esta idea de un “alto valor” que preside, y alimenta de verdad, una idea de trabajo en arte como trabajo gratis, se deben contestar”¹⁹ Es el juicio económico el que hay que poner a cero, y en equilibrio estructural, como sugiere una de las *free sculptures* realizadas con carros de la compra de hipermercados.



Los artistas Diego Vivanco y Benjamín Bernard realizaron esta escultura aun inédita, y que forma parte de una serie, como una práctica artística proactiva, autogestionada y sin patrocinio alguno. La pieza nos habla del *bucle ontológico prodigioso* y, para poder realizarla, los artistas invirtieron la misma moneda que recuperaron, una vez que la escultura estuvo acabada. Pero en su título, *Free Sculpture*, no solo se refiere a que es una escultura gratis. Aunque es su gratuidad, precisamente, la que hace rebosar de sentido su otro significado: es una escultura libre. La forma de la escultura y su imagen, junto con su proceso de producción, nos presentan una estructura rotunda que da cuenta de lo poco que se necesita, para lo mucho que se puede y lo nada que se aprovecha. Su escultura se presenta como lo que para la cultura de consumo representa el arte, gracias al lugar empleado por los artistas para llevarla de lo virtual, a lo posible y aquí a lo real, para luego registrarla in situ. Un cero es representación de la no-dimensión. El arte cae aquí, al ser considerado adimensional, como una más de las mercancías que circulan y se asimilan a la dimensión simbólica del sistema económico monetario. No obstante se levanta, si tenemos en cuenta que la pieza es anónima, finita, repetible, y además evidencia no solo una promesa de lo posible, sino una realidad hecha posible desde una virtualidad singular, a través de lo económico monetario, que resulta en algo fútil. Esta revelación de las competencias y la promoción de las economías de lo monetario y de lo no, y las relaciones entre ellas, es ya urgente tener en cuenta de un modo crítico, si acaso en la práctica artista en este contexto de la cultura comercial que nos ocupa.

De competencia y promoción nos habla la acción de la artista Pli Sotic titulada *Carnefour*. El registro de vídeo, aun sin publicar, nos presenta una acción de 2008 en la que se puede ver a la artista entrando en un supermercado con un carro de la compra, para vaciar una de las estanterías de comida para perros y colocarse ella misma dentro. La artista con su acción nos presenta, una “movilización particular que ejerce la obra de arte sobre una cierta indistinción entre la estética del mercado y la estética del arte”²⁰. Lo mediático y lo artístico están en clara pugna como instrumentos para la difusión de los programas artísticos, en los lugares de la cultura de consumo que nos ocupan. Sotic denuncia que lo mediático, en muchas ocasiones, fagocita el saber y las imágenes del arte, para la realización de sus productos atendiendo a la lógica del mercado. Teniendo en cuenta lo del hombre es un lobo para el hombre, y sabiéndose con la batalla perdida, la artista se somete y se ofrece según sus propias palabras como carne de artista para publicista.

¹⁹ Aranda, J. et al.: *Are you working too much?: Post-fordism, precarity, and the labor of art*. Sternberg, 2011, 6.

²⁰ Barros, C.: “La broma de Raul: Objeto, mercancía y estética en Tajos de Rafael Courtoise”. En *Revista de Crítica Literaria Latinoamericana*, 1er semestre de 2010, Año XXXVI, n.º LXXI, 315.



Operar en una posición no ya de resistencia, sino de guerrilla, implica el compromiso de transformar los lugares que se ocupan, deconstruir los mecanismos de control sistémicos que se detecten y subvertir sus valores. Resulta difícil de concebir que posiciones como esta que nos presenta Sotic, se asimilen en programas de creatividad artística enfocados hacia “la realidad de lo virtual, con unos eficaces efectos generados por algo que no existe todavía en su plenitud”²¹. Y si fuera concebible y posible, resultaría mucho más difícil evitar que una acción como *Carnefour* pase de ser una presentación, a una representación, al efectuar tal cambio de contexto. Asimismo, las convocatorias analizadas no parecen ofrecer las condiciones que numeros*s artistas precisan para en su proceso de encuentro con esa “virtualidad singular, que opera la conexión entre lo posible y lo real”²². ¿Nos encontramos realmente en callejones sin salida? O ¿Es posible que se trate de una encrucijada más del campo expandido del arte?

CONCLUSIONES

El trabajo de Niklas Roy y Kati Hyyppä evidencia la existencia de tres mecanismos de control en las condiciones de participación en estas convocatorias estudiadas: la concurrencia competitiva, el juicio monetario y el impuesto de comunicación. También hemos podido comprobar como estos mecanismos de control tienen una incidencia en el valor y el carácter de las prácticas artísticas desarrolladas en este contexto. Es este un valor virtual mediante el cual se enmascaran y aplanan la multidimensionalidad de las propuestas artísticas. Las relaciones entre la producción y el consumo de arte en este contexto, ven reducidos sus valores simbólicos reales a aquellos permitidos por imposición mediática.

No obstante, el balance simbólico entre el objeto artístico y su valor monetario se ve desafiado por numerosas tomas de posición por parte de artistas, que optan por poner en evidencia la realidad del intercambio simbólico que proporciona el objeto artístico, y que es sustituida por el valor simbólico del dinero gracias a su supuesta eficacia. En las convocatorias que hemos entrado a debatir, lo imaginario, lo simbólico y lo real permanecen en una realidad todavía virtual que no es efectiva para el arte.

²¹ Žižek, S.: The reality of the virtual, 2004 [<https://www.youtube.com/watch?v=RnTQhIRcrno>]. [8/04/2015].

²² Hardt, M. y Negri, A.: Imperio, Ed. Paidós, Barcelona, 2002, 336.

FUENTES REFERENCIALES

- Aranda, J. et al.: *Are you working too much?: Post-fordism, precarity, and the labor of art*. Sternberg, 2011.
- Badiou, A.: *Las condiciones del arte contemporáneo*, 2013. [<https://youtu.be/0Jpqqoice0rc>]. [05/05/2015]
- Barros, C.: La obra de Arte frente al (super) mercado: ética, estética, política y consumo en el Cono Sur. Proquest, 2010.
- Barros, C.: "La broma de Raul: Objeto, mercancía y estética en Tajos de Rafael Courtoise". En *Revista de Crítica Literaria Latinoamericana*, 1er semestre de 2010, Año XXXVI, n.º LXXI.
- Bases reguladoras Arteshop 2015*. [<http://www.arteshopbilbao.com/2015/es/pdf/bases-reguladoras.pdf>]. [5/05/2015]
- Deleuze, G.: *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Ed. Paidós, Barcelona, 1987.
- Groys, B.: "The artist as consumer". En *Shopping. A century of Art and Consumer Culture*, Hatje Cantz, 2002.
- Hardt, M. y Negri, A.: *Imperio*, Ed. Paidós, Barcelona, 2002.
- Roy, N e Hyypä, K.: *Instant art carrer*, 2013. [<https://youtu.be/fhL3XgkMiMk>]. [5/05/2015]
- Vergara, L.: "El esquema de una organización". En *24ª exposición visual-sonora*. Facultad de Bellas Artes - UPV/EHU, 2012.
- Žižek, S.: *The reality of the virtual*, 2004. [<https://www.youtube.com/watch?v=RnTQhIRcrno>]. [8/04/2015].

Castellanos Vicente, María.

Doctoranda, Universidad de Vigo, Departamento de dibujo, grupo Tracker DX7.

Lo que el ojo no ve: corpo-realidad. Una investigación acerca de la percepción a través de la práctica artística.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Percepción, cuerpo, infrarrojos, vista, performance.

KEY WORDS

Perception, body, infrared, view, performance.

RESUMEN

Corpo-realidad investiga acerca de la percepción y las carencias sensoriales humanas, más en concreto sobre de la visión del ojo humano en contraposición al ojo mecanizado; la cámara de vídeo. De este modo se relaciona la percepción con el hecho de vestirse y desvestirse, acciones básicas en nuestra vida cotidiana. Este proyecto se trata de una obra procesual en la que se construyen dos vestidos de percepción, eje principal de una acción llevada a cabo el día de la inauguración. Realizando de este modo una reflexión acerca del hecho de vestirse-desvestirse, las relaciones que existen entre la piel y el propio vestido y el gran papel que tiene la percepción humana en todo este proceso.

Uno de los dos vestidos que se realizaron específicamente para este proyecto es de un material plástico transparente a la luz infrarroja, pero opaco al ojo humano. De este modo aparezco vestida ante los espectadores, pero sin embargo si éstos miran a través de los monitores donde se está reproduciendo la imagen verán que el traje es completamente transparente.

El segundo traje lleva integrados LED infrarrojos, que se encienden al cerrar los corchetes de las tiras que componen el collar del propio vestido. Pues cierra el circuito y permite que estos se enciendan. Sin embargo, al igual que el primer traje, la luz de éste solo se percibe si se visualiza a través del monitor. Pues el ojo humano es incapaz de apreciar la luz infrarroja que los LED emiten.

ABSTRACT

Corpo-realidad is a research on the human sensorial perception and lacks, especially on the human eye vision in contrast to the mechanical eye, the video camera. In this way, perception is related to the fact of dressing, a basic action in our daily life. This project is a processual work in which two dresses are made. This was the core idea of the action that took place the opening day, meaning a reflection on the fact of dressing-undressing, on the relationships that exist between the skin and the dress and also on the great role that human perception has in all this process.

One of the dresses, specifically for the project, is made of a plastic material that is transparent to infrared light but opaque to human light. In this way, I appear completely dressed before the spectators but, if they watch at the monitors where the image is being reproduced, they will see that the dress is completely transparent.

The second dress has integrated infrared LEDs which switch on when the hook and eyes of the suit's collar straps are connected. However, just like the first dress, we only notice its light if it is watched through the monitor, as the human eye is unable to perceive the infrared light sent out by the LED.

CONTENIDO

Introducción

Corpo-Realidad se concibe como un proyecto de investigación en el que se indaga acerca de las carencias sensoriales humanas. Más en concreto, focalizado en la visión del ojo humano en contraposición con el ojo mecanizado; la cámara de video. Al mismo tiempo que se pone en relación la percepción con el hecho cotidiano de vestirse y desvestirse, una acción básica en nuestra vida diaria.

El proyecto Corpo- Realidad comenzó a gestarse en 2012 de una manera teórica y gracias al Premio Astragal para jóvenes artistas, que Gobierno del Principado de Asturias promueve –dentro de su programa Culturaquí–, pudo llevarse a cabo esta investigación. Desde entonces los resultados de Corpo-Realidad se han mostrado en diferentes salas, como la propia sala Astragal¹ en Gijón, el Centro Cultural Valey² de Castrillón –también en Asturias– Y más recientemente en el CS Lab³, laboratorio de nuevos medios integrado en la Zokei University de Tokio, así como en la muestra *Eidos da Imaxe. Grafías dos feitos e do pensamento*⁴ comisariada por Alberto Ruiz de Samaniego en el Museo MARCO de Vigo en pasado 2014.

1. Indagaciones previas a Corpo-Realidad

La luz infrarroja es imperceptible para el ojo humano, pues nuestra visión está limitada, sin embargo nos acompaña a diario en sistemas de video-vigilancia o en elementos tan cotidianos como el mando a distancia del televisor, que emite luz infrarroja, haciendo de este modo posible cambiar el canal, subir y bajar el volumen, etc.

En trabajos anteriores ya había mostrado mi interés por las limitaciones de la visión del ojo humano y los espectros de luz que se escapan a nuestra percepción, como es el caso de la radiación infrarroja. En instalaciones como *No visibles* (2011) o *Help* (2011-2012) ya había realizado las primeras especulaciones acerca de los infrarrojos y la incapacidad del ojo humano para percibir este espectro lumínico.

Ambas instalaciones constaban de mensajes ocultos escritos con LED de luz infrarroja, que el espectador solo podía descubrir al visualizar la instalación a través de un monitor que retransmitía la señal de video en directo. Como se puede ver en la Fig.1 la instalación *Help* constaba de un espejo aparentemente normal, una pequeña cámara de video y un monitor situados en frente del espejo reproducían la escena a tiempo real. Al mirar en el monitor se veía escrita la palabra *help* en el espejo, sin embargo a simple vista el espejo no contenía ningún texto. Gran parte de los espectadores, en un primer momento pensaron que la instalación estaba falseada, que la palabra *help* era parte de un montaje de vídeo. Sin embargo la disposición de los elementos de la instalación hacía posible que los visitantes comprobaran que la imagen se retransmitía a tiempo real y que si disponían algún elemento delante de la cámara *help* dejaba de ser visible. Ya que el texto, aunque el ojo humano no lo pudiera apreciar estaba escrito tras el espejo y era real.



Fig. 1 Instalación Help. Vista general y detalle del monitor. Sala X, Facultad de Bellas Artes de Pontevedra, 2012.

¹ Exposición del 14 de junio al 13 de julio de 2013, en la Sala Astragal, Gijón (Asturias). Performance realizada el día 13 de julio y posterior exhibición de la documentación.

² Exposición del 4 de octubre al 5 de diciembre de 2013, en Valey Centro Cultural de Castrillón (Asturias). Performance el día 4 de octubre y posterior exhibición de la documentación.

³ Performance llevada a cabo en el CS-LAB de la Zokei University de Tokio el 18 de mayo de 2014. Dentro de las actividades del proyecto *Galicia+Tokyo Art Project*. Año dual España-Japón 2014.

⁴ Exhibición del vestido de percepción transparente al infrarrojo y documentación de la performance en la exposición *Eidos da Imaxe . Grafías dos feitos e do pensamento*. Del 6 de junio al 12 de octubre de 2014. Muestra comisariada por Alberto Ruiz de Samaniego. Museo MARCO, Vigo.

La pieza *Help* es tan solo un ejemplo de algunos de mis trabajos previos, pues durante estos últimos años mi práctica artística ha ido en paralelo a la investigación teórica de mi tesis doctoral, desarrollándose principalmente en tres líneas de investigación principales:

- La doble acepción del concepto tejido, tanto textil como epitelial y la relación que existe entre ambos en el cuerpo.
- La percepción.
- Las carencias sensoriales humanas y como suplirlas mediante herramientas tecnológicas.

Toda mi práctica artística podría enmarcarse dentro de estas tres líneas, formalizando el trabajo a modo de instalaciones, performances, video performances o fotografías. Sin embargo en ocasiones estas líneas de investigación confluyen, dando lugar a fructíferos proyectos como es el caso de *Corpo-Realidad*. Un trabajo en el que podemos encontrar la intersección de las tres líneas y donde además subyacen cuestiones de género y especulaciones acerca de la feminidad, la desnudez del cuerpo y los cánones hegemónicos establecidos.

2. Desarrollo de la Investigación

Partiendo de formalizaciones en obras previas en las que utilicé infrarrojos, pero con el interés de incorporar el cuerpo como elemento activo en la obra, se gesta el proyecto *Corpo-Realidad*. En que se investiga acerca del cuerpo vestido y el cuerpo desnudo y como podríamos indagar acerca de la percepción si lográramos un material para la creación de un vestido que a través de la cámara de infrarrojos fuera transparente.

Partiendo de estas premisa surge toda una investigación para encontrar materiales y dispositivos que puedan ser vistos a través de una cámara de infrarrojos, pero no a simple vista. Y que además su naturaleza permita que sean utilizados para realizar un vestido. Un trabajo de varios meses en el estudio, elaborando prototipos, además de un arduo trabajo de campo buscando materiales los cuales se viera alterada su apariencia a través de la cámara de infrarrojos. Una investigación llevada a cabo gracias al gran apoyo técnico del artista y tecnólogo Alberto Valverde García.

Vestido de percepción transparente al infrarrojo

Tras numerosas pruebas en el estudio se decide que la combinación de dos materiales plásticos dan el resultado esperado de transparencia ante la cámara de infrarrojos, pero opaco a simple vista –tal y como podemos ver en la Fig. 2–. Con el material ya decidido se elabora un módulo hexagonal cortado con láser y al que se realiza una perforación en cada uno de sus lados. Este hueco nos permite poder engarzar los diferentes módulos unos a otros mediante pequeñas anillas metálicas, para construir de este modo una superficie del tamaño necesario para elaborar el vestido.



Fig. 2 Imagen a simple vista del material del vestido de percepción transparente al infrarrojo e imagen a través de la cámara de infrarrojos.

Con la parte delantera y trasera creada a base de hexágonos y una adaptación de pequeños rectángulos para permitir crear unos tirantes para el vestido, se unen ambas partes a dos tiras laterales de cuero, material que no será transparente al infrarrojo, pero que servirá de sujeción de todo el traje – sin interferir en el fin perseguido por el vestido de mostrar el cuerpo– y me permitirá añadir una cremallera para poder ponerlo y quitarlo. Pues debido a la rigidez del plástico era necesaria una apertura lateral para poder vestir el traje.



Fig. 3 Vestido de percepción transparente al infrarrojo a simple vista. Sala Astragal de Gijón, 2013.

Vestido de percepción luminoso al infrarrojo

Para completar la performance, que se realizaría el día de la inauguración de la exposición, se decide crear un segundo traje de percepción. En esta ocasión el material principal es cuero de color blanco, con LED infrarrojos integrados en el vestido. El trabajo con diodos infrarrojos ya lo había investigado en obras previas como *Help o No visible*, por lo que supuso un menor esfuerzo a la hora de la resolución técnica. Sin embargo en las obras anteriores los LED estaban ocultos tras espejos o telas negras. Mientras que para la construcción del vestido de percepción luminoso al infrarrojo, decido que los LED quedan a la vista, en unos módulos creados ex profeso para el traje, que permitían la integración de diodos en grupos de tres (ver Fig.4).

Se crearon cuatro módulos por cada tira luminosa y en total catorce tiras que componían el vestido; siete para la parte delantera y otras siete en la parte trasera. Cerrando la electrónica en un sándwich de cuero para evitar cortocircuitos u otros problemas técnicos y con un sistema de cierre de corchetes al que llegan dos cables; el polo positivo y polo negativo (ver Fig.6). Permitiendo así abrochar los corchetes con el collar que forma la parte superior del vestido.

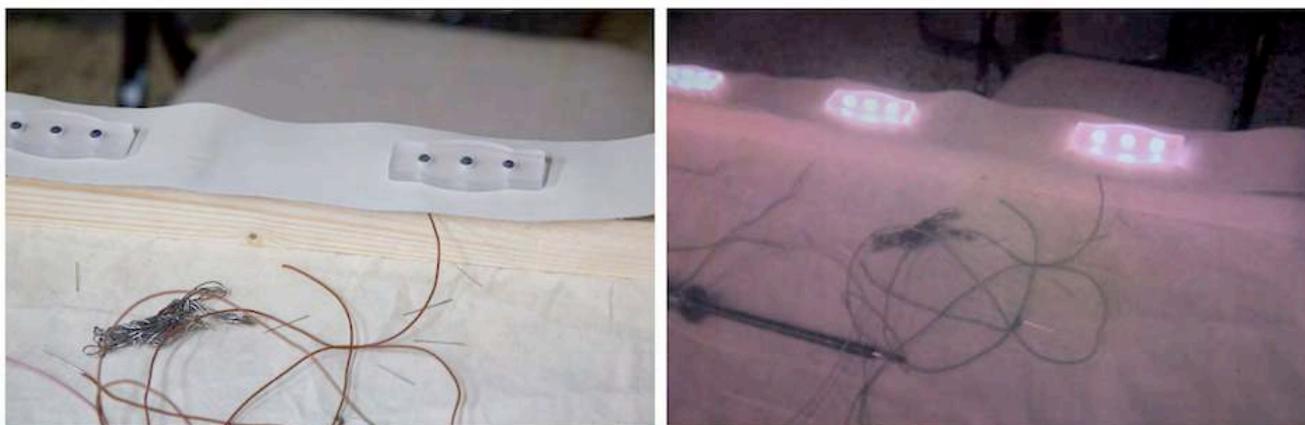


Fig. 4 Proceso de creación de una de las tiras luminosas que componen el vestido de percepción luminoso al infrarrojo. Visto a simple vista y a través de la cámara de infrarrojos, 2012.

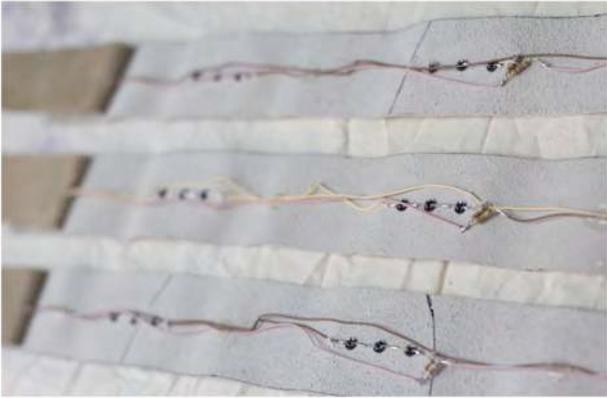


Fig. 5 Proceso de creación de las tiras luminosas. Vista de la electrónica interior, 2012.



Fig. 6 Detalle del sistema de unión de las tiras luminosas al infrarrojo al collar del vestido.

El collar, de forma circular y con una apertura en el centro, permite disponerlo alrededor del cuello sin gran dificultad. Al igual que las tiras luminosas esta parte también contiene la electrónica en su interior, protegida por una capa superior y otra inferior de piel (ver Fig.7). Del collar sale un cable que se conecta a una toma de corriente. Lo que permite este sistema es que cuando las tiras luminosas se abrochen en los corchetes correspondientes situados en el collar, estas desprenderán la luz Infrarroja que emiten los LED integrados en ellas. Pero al tratarse de LED infrarrojos solo los podremos ver a través de una cámara de vídeo como podemos ver en la Fig.4.



Fig. 7 Proceso de creación del collar del vestido de percepción luminoso al infrarrojo, 2012.

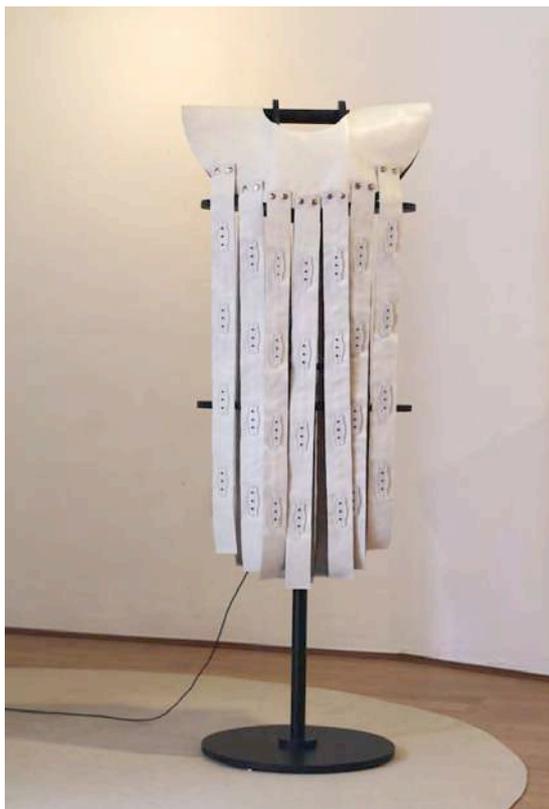


Fig. 8 Vista general del vestido luminoso al infrarrojo a simple vista. Sala Astragal de Gijón, 2013.

3. La acción, formalización de la investigación

Después de siglos de ir completamente revestidos y contenidos en un espacio visual uniforme, la edad eléctrica nos precipita en un mundo en que se vive se respira y se oye con toda la epidermis.⁵

La acción que se lleva a cabo con los trajes está monitorizada, esto quiere decir que tres cámaras de vídeo y tres monitores reproducen a tiempo real lo que está sucediendo en la sala, para que los espectadores puedan ver la realidad a simple vista y a través de los monitores. Evidenciando las carencias sensoriales del ojo humano ante la radiación infrarroja.

Para la puesta en escena de la *performance* se diseñaron tres muebles creados específicamente para este proyecto, con un brazo articulado donde se dispone la cámara de video y un soporte donde se coloca una televisión que reproduce la escena. El diseño de estas estructuras de madera permite adaptar el punto de vista de las cámaras a las necesidades de la sala (ver Fig.9). Los tres muebles se disponen rodeando un círculo en el suelo sobre el que se desarrollará la acción. De este modo los visitantes pueden desplazarse durante la acción y cambiar el punto de vista desde el que observan la *performance*.

⁵ MCLUHAN, Marshall, *Comprender los medios de comunicación*, Paidós. Barcelona, 1996. pp 137-138



Fig. 9 Detalle de uno de los tres sistemas de reproducción de imagen. Mueble con cámara de infrarrojos regulable y monitor de TV. Valey Centro Cultural de Castrillón, 2013.



Fig. 10 Vista general de la monitorización de la acción. Valey Centro Cultural de Castrillón, 2013.

La acción dura aproximadamente quince minutos. Aparezco en la escena vestida con el traje de percepción transparente al infrarrojo, que resulta opaco a simple vista. En el momento en el que me sitúo en el centro del círculo los espectadores pueden comparar la imagen real con la reproducida y observar que en el monitor se puede ver mi cuerpo desnudo.

En el suelo están ya las partes que componen el segundo traje, luminoso al infrarrojo. Voy cogiendo de una en una sus partes y me voy vistiendo con él. El proceso es lento, la primera parte con la que me tengo que vestir se trata del collar, que conectado a la corriente permite que las tiras se enciendan. Cuando abrocho cada una de las tiras, los espectadores pueden observar a través del monitor como esta se enciende.

La rigidez del traje transparente al infrarrojo no me permite agacharme a recoger las tiras, por lo que me arrodillo, cojo una tira, me levanto y la engarzo en el collar. Repito esta operación catorce veces, tantas como tiras luminosas lleva el vestido. Cuando aparezco completamente vestida ante el monitor y los espectadores espero unos segundos y me comienzo a despojar del traje luminoso al infrarrojo. Esta vez voy desenganchando las tiras una a una, de pie, situada en el centro del círculo y dejándolas caer al suelo. Cuando termino de quitarme todo el traje luminoso vuelvo a estar desnuda ante la mirada de las cámaras de infrarrojos. Espero unos segundos y desaparezco de la escena.



Fig. 11 Instante de la acción. A simple vista. Sala Astragal de Gijón, 2013.

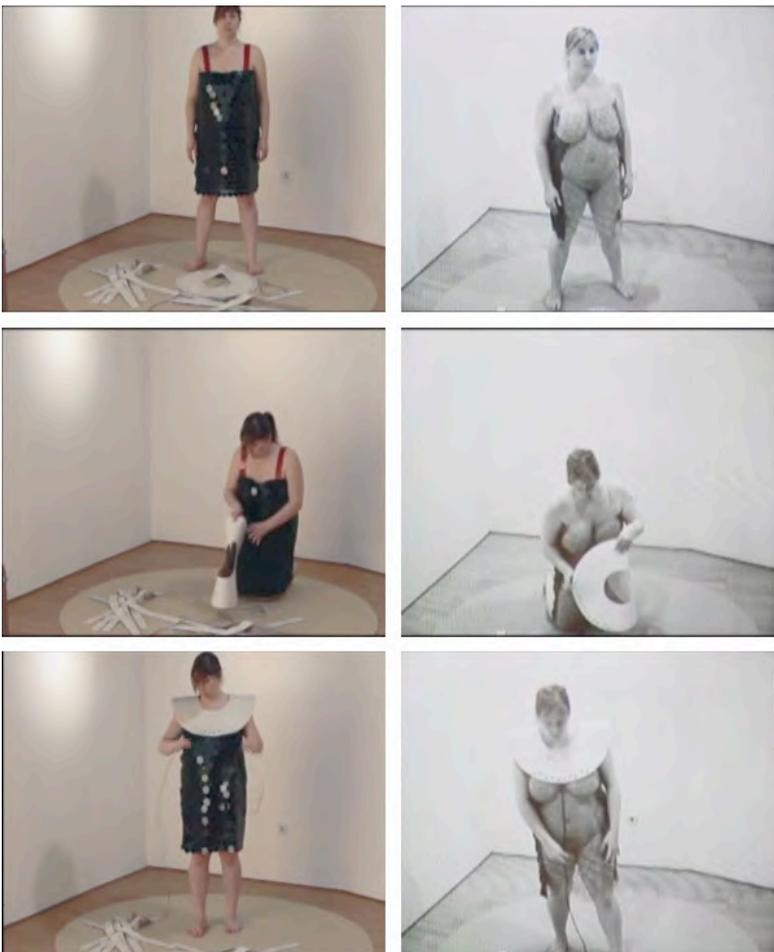


Fig. 12 Fotogramas de la acción a simple vista y a través de la cámara de infrarrojos. Sala Astragal de Gijón, 2013.

Conclusiones

Aunque los cuerpos puedan ir desnudos en ciertos espacios, sobre todo en la esfera privada del hogar, en el terreno social casi siempre se requiere que el cuerpo vaya vestido apropiadamente, hasta el punto de que la ostentación de la carne, o su exposición inadvertida al público es molesta, perturbadora y potencialmente subversiva.⁶

Aunque en un principio Corpo-Realidad se proponía como un proyecto de investigación en el que indagaría acerca de la percepción y las carencias sensoriales humanas, queda patente que cuando introducimos en la obra elementos tan contundentes como el propio cuerpo de la artista, entran en juego otros factores y otros conceptos que no son menos importantes.

Piel y ropa funcionan como elementos protectores de nuestro cuerpo, ambas son el límite que separa el interior del exterior, lo público de lo privado. El cuerpo oculto tras la ropa, la llamada segunda piel, se hace visible en la acción. El espectador duda de la realidad que conoce y descubre la vulnerabilidad y de su capacidad de percepción al mismo tiempo que se descubre a si mismo en el otro. En lo oculto que se hace visible y nos invita a preguntarnos acerca de la realidad o ficción de nuestra cotidianeidad.

FUENTES REFERENCIALES

CASTELLANOS, María: <http://mariacastellanos.net>

ENTWISTLE, Joanne, *El cuerpo y la moda*, Paidós Contextos, Barcelona, 2002.

MCLUHAN, Marshall, *Comprender los medios de comunicación*, Paidós. Barcelona, 1996.

⁶ ENTWISTLE, Joanne, *El cuerpo y la moda*, Paidós Contextos, Barcelona, 2002. p. 20

Cázares Cerda, Gisela Ivonne.

Profesora Investigadora en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Área Académica Artes Visuales, Cuerpo Académico Prácticas visuales en el Arte Actual.

Estrategias fascinantes para la representación de la imagen femenina en el cine del siglo xx.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Imagen, mujer, cine.

KEY WORDS

Image, women, film.

RESUMEN

La representación de la mujer es una de las temáticas más importantes en las distintas épocas del arte, aunque en este caso se trata tan sólo de la presencia de la mujer en el arte como *objeto*. Es así como, de entre todos los estereotipos o representaciones de la mujer, es quizá esta la más arraigada en el análisis y la consciencia colectiva de artistas creadores e historiadores. Una de las disciplinas en las que se destaca esta situación es el cine, parafraseando a Hitchcock, *el cine es por encima de todo, creación de imágenes*, y partiendo de esto, retomo algunas películas de cineastas tales como Luis Buñuel, Alfred Hitchcock, David Lynch y Joseph Von Stenberg donde la presencia de la mujer juega un papel fundamental en cada una de sus obras; así también menciono algunos ejemplos en el cine clásico, donde se representa a la mujer como un objeto de placer y fruición para la mirada masculina.

ABSTRACT

The representation of women is one of the most important in the different eras of art subjects, although in this case it is only the presence of women in art as an object. Thus, of all stereotypes and representations of women, this is perhaps the most rooted in the analysis and the collective consciousness of creative artists and historians. One of the disciplines in which this situation highlights is the cinema, to paraphrase Hitchcock, the film is above all, imaging, and based on this, I return some movies from filmmakers such as Luis Buñuel, Alfred Hitchcock, David Lynch and Joseph Von Sternberg where the presence of women play a key role in each of his works; I also mention some examples in the classic film, which depicted a woman as an object of pleasure and enjoyment for the male gaze.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.

La representación de la mujer es una de las temáticas más importantes en las distintas épocas del arte, aunque en este caso se trata tan sólo de la presencia de la mujer en el arte como *objeto*. Es así como, de entre todos los estereotipos o representaciones de la mujer, es quizá esta la más arraigada en el análisis y la consciencia colectiva de artistas creadores e historiadores. Una de las disciplinas en las que se destaca esta situación es el cine, parafraseando a Hitchcock, *el cine es por encima de todo, creación de imágenes*, y partiendo de esto, retomo algunas películas de cineastas tales como Luis Buñuel, Alfred Hitchcock, David Lynch y Joseph Von Stenberg donde la presencia de la mujer juega un papel fundamental en cada una de sus obras; así también menciono algunos ejemplos en el cine clásico, donde se representa a la mujer como un objeto de placer y fruición para la mirada masculina.

DESARROLLO

La mujer como objeto de la mirada plástica

La mirada del artista se apropia del mundo exterior, de lo que nos rodea, y lo devuelve transformado en la obra. Es un juego sutil: saber mirar, primero, y luego saber proyectar desde el espejo interior de la fantasía, hasta plasmar una imagen que brota del mundo y lo problematiza, lo pone en cuestión. Ese proceso de transposiciones caracteriza la mirada plástica.

De entre todos los estereotipos o representaciones de la mujer, es quizá la mujer como *objeto*, la que está más arraigada en el análisis y la consciencia colectiva de artistas creadores e historiadores. Una de las disciplinas en las que se destaca esta situación es el cine, parafraseando a Hitchcock, *el cine es por encima de todo, creación de imágenes*, y partiendo de esto, retomo algunos trabajos de cineastas tales como Luis Buñuel, Alfred Hitchcock, David Lynch y Joseph Von Stenberg; así también ejemplos en el cine clásico, donde se representa a la mujer como un objeto de placer para la mirada masculina. Tal es el caso de actrices, como Marilyn Monroe, que se convirtieron en iconos de la sexualidad, en imágenes estereotipadas, fascinantes por los fantasmas que inspiraban. Basta recordar los denominados *happy ends* de Hollywood donde ponen a las mujeres en el lugar que les corresponde en un orden patriarcal: *en los brazos del héroe, destinadas a una muerte noble, o, si han faltado a los valores femeninos, a un justo castigo*.¹

La crítica Laura Mulvey analiza la posición de la mujer en la cinematografía, al tiempo que realiza una importante teorización sobre los mecanismos de la mirada en el cine. Ella parte de la desigualdad sexual que hay en la sociedad y sostiene que el placer de mirar en el cine se divide entre la mirada activa masculina y la mirada pasiva femenina. En el cine clásico, el cuerpo de la mujer se muestra aislado, expuesto, embellecido como un fetiche y ofrecido a la mirada del espectador para que se incorpore a un relato específico y, asimismo, se identifique con la acción y el destino del héroe masculino; puesto que según Mulvey², el elemento activo de un relato siempre es masculino.

La mirada masculina es la determinante porque proyecta fantasías sobre la figura femenina. En cambio, las mujeres son al mismo tiempo miradas y exhibidas, son la parte erótica. Es este aspecto de la mujer como exhibición o como objeto erótico que ha funcionado en dos paralelismos: 1) para personajes de narración fílmica y, 2) para el espectador que está en la sala. La mujer exhibida como objeto sexual es el *leit-motif*³ del espectáculo erótico: de las *pin-ups*⁴ (fig.15) al *strip-tease*, de *Ziegfeld*⁵ a *Busby Berkeley*⁶, la mujer sostiene la mirada, representa y significa el deseo masculino.

Cabe mencionar a una de las representaciones de la mujer como *showgirl*, de la cual se desprenden ejemplos como la actriz Marilyn Monroe en *Río sin retorno* (fig. 16); Lauren Bacall en *To Have and Have not* (fig. 17); los primeros planos de Marlene Dietrich (fig. 18) o; el rostro de Greta Garbo (fig. 19). Eran habituales los primeros planos de ellas sin que, en ningún momento, se rompiera el desarrollo narrativo, que continuaba al mismo tiempo que se les mostraba. Se considera también que el cine define a la mujer como una imagen, como un espectáculo para ser mirado y un objeto de deseo, controlado y, finalmente, poseído por un sujeto masculino. En este caso, se atribuye el poder de la mirada al hombre, a él se refiere el protagonista masculino en la mayoría de las veces.

No obstante, sus diversos tonos graciosos y superficiales suelen conllevar a veces una trampa subrepticia: la de la *superwoman* conflictiva, una *antiheroína* que, tras la sonrisa, nos hace aceptar lo inexorable de una situación frustrante sin remedio. Una identificación que se agota en la autocomplacencia más que profundizar en las razones de la situación.

Las escenas amorosas en los filmes convencionales nos muestran cada vez más un juego amoroso donde no existen claramente posiciones activas y pasivas, los abrazos, los besos, la ternura, o la posición de la mujer sobre el varón en el momento del coito, así como la propia iniciativa femenina en el desencadenamiento de los hechos, suavizan y amplían la estereotipada imagen de antaño.

En la película *Ese oscuro objeto del deseo* realizada en 1977 (fig. 20) por el director español Luis Buñuel, en cuyo argumento básico, se anuncia la imposibilidad que experimenta el protagonista para poseer ese objeto que lo obsesiona, la mujer amada, ese objeto oscuro enigmático, que se le sustrae inexplicablemente por medio de una serie de trucos y maniobras tan absurdos como efectivos, se muestra esta situación de la mujer-objeto.

Buñuel menciona que, "Ese oscuro objeto del deseo, parte de la idea de un hombre que quiere acostarse con una mujer y no lo logra, situación por la que ella se convierte para él en una obsesión que nunca puede hacerse realidad."⁷ El director confirma así, algo que afirmaron Freud y Lacan en sus postulados, para quienes la mujer no es sino el nombre del objeto de deseo por excelencia, objeto destinado siempre a escabullirse, tanto a los hombres como a las mujeres mismas. La mujer, entonces, es la causa de todo

¹ Anne Higonnet, *Op. Cit.*, 420

² Laura Mulvey, *Placer visual y cine narrativo*, Valencia, Episteme, p. 10.

³ El término *Leitmotiv* aparece por primera vez en 1871 en el índice de las obras de Carl Maria von Weber, elaborado por Friedrich Wilhelm Jähn. Un *Leitmotiv* (o *Leitmotif*) es una herramienta artística que, unida a un contenido determinado, recurre a lo largo de la obra de arte terminada.

⁴ Se entiende por *pin-up* a la imagen de la mujer que figura principalmente en las portadas de revistas o en calendarios. Dicha expresión se populariza en E.U., en 1940 y después se hace popular internacionalmente. También denominado *Foundation cheese cake* que significa "pastel de queso" con este significado está documentado en el año 1934, pero se popularizó unos 20 años más tarde, con la frase (refiriéndose a una mujer guapa) "*better than a cheesecake*" (mejor que un pastel de queso).

⁵ Término acuñado a las revistas musicales en la década de los veinte.

⁶ Fue un director de teatro y dicho término es referido a los números musicales que incluían complejas formas geométricas, dichos trabajos requerían de la presencia de numerosas *showgirls* y elementos para imitar un efecto de caleidoscopio.

⁷ L. Buñuel, *Mi último suspiro*, México, Plaza & Janés, 1983, p. 243. Citado por Daniel Gerber, *Pierre Louÿs, Buñuel y la mujer*, Madrid, Plaza & Janés, 1977.

deseo porque es lo imposible de poseer. También Buñuel afirmó que “para el varón la mujer es en todo un tabú. Es tabú porque es esencialmente otra, es diferente del varón, parece eternamente incomprensible y misteriosa, ajena y por eso hostil”.⁸

Por otro lado, en la película *Bella de día* (*Belle de jour* 1966) (fig. 21) nos presenta en el personaje de Severine esta división inherente en lo femenino. La protagonista se escinde ahí y es, a la vez, mujer de un hombre a quien ama sin poder gozar de él y por otro lado el objeto entregado a la perversión poliforma del macho, así es como define Lacan el erotismo masculino.

Dentro de la trama, Severine se interroga: ¿qué es una mujer? Cuestionamiento al que no puede responder sino dividiéndose y presentándose al hombre (el desdoblamiento de Severine) de quien ella toma la pregunta, esa alteridad que le ha sido partícipe de tal planteamiento –Bella de día y la prostituta–.

Encarnar la alteridad⁹ es también lo que hace el estereotipo de la prostituta, figura ancestral de la femineidad contrapuesta a su complemento indisoluble: la santa. La mezcla de fascinación y repulsión que desde tiempo atrás se ha dirigido a la prostituta es consecuencia del hecho de que ella está para hacer expresión de esa alteridad femenina, de ese goce imposible no sometido a las leyes del lenguaje. La prostituta está precisamente para que ese goce pueda tener un semblante en todo orden cultural; pero sólo un semblante porque todos saben que ella miente y que no goza, y sabiendo esto, los hombres imaginan que goza.

Joseph von Stenberg afirmó en alguna ocasión que le hubiera gustado que sus películas fueran proyectadas de forma inversa, de manera que el interés por la historia y los personajes no interfiriera con la apreciación pura de la imagen de la pantalla. Esta afirmación de pronto surge como ingenua, ¿por qué? Porque es un hecho que sus películas exigen que la figura de la mujer, por ejemplo, la de Marlene Dietrich en *El ángel azul*, sea identificable. En ese sentido su afirmación es reveladora puesto que se destaca el espacio pictórico reflejado en el encuadre, a veces más que en los procesos narrativos y de identificación. La obra a destacar en este caso es la película *El ángel azul* (1930), basada en *El profesor basura* (1905), filme clásico realizado a partir de una novela de Heinrich Mann, donde una mujer de cabaret seduce y embauca a un profesor de edad madura y lo lleva a la perdición.

Al contrario de Hitchcock (*la ventana indiscreta*, 1954), quien se expresa por el lado del voyeurismo, Von Stenberg llega al grado último del fetiche, pues la mirada del varón protagonista (característica del cine narrativo tradicional) se quiebra a favor de la imagen que está en identificación erótica y directa con el espectador. La belleza de la mujer como objeto y el espacio de la pantalla se funden; ella deja de ser la portadora de la culpa y pasa a ser un fruto perfecto, cuyo cuerpo, estilizado y fragmentado por los primeros planos, es el contenido de la película y el receptor directo de la mirada del espectador. (fig. 22)

En el cine de Hitchcock se puede apreciar como tema, la fascinación ante una imagen a través del erotismo escopofílico, es decir, el deseo primordial de obtener un mirar placentero; esto lo podemos identificar en los planos vistos a través del binocular de Jeffries (James Stewart) (fig. 23) quien se identificaría como el público espectador, al observar los acontecimientos de los apartamentos vecinos; en los cuales capta diversas imágenes de mujeres en distintas acciones. Una de ellas es *Señorita Torso* una bailarina inocente en un día común en su habitación; otra es *Señorita Corazón Solitario* una mujer solitaria con actitud de sufrimiento, es aquí donde la mirada ocupa el punto central del argumento, inclinándose hacia el voyeurismo o hacia la fascinación fetichista.¹⁰

Hablando de los conceptos mito y mitología, tanto polisémicos como multifacéticos, Marlene Dietrich es una actriz convertida en un mito viviente y literario, representado por la familia Mann, que ha marcado profundamente la literatura germánica. Y refiriéndonos específicamente al personaje de *Lola Lola* interpretado por Dietrich y al mito que se fraguó en torno a este personaje de la mujer fatal, elaboración y creación de Joseph von Stenberg, pues moldeó totalmente al mito, incluso nuestra actriz lo reconoció y lo dijo: “me pigmalionizó y, al mismo tiempo, creó el estereotipo de mujer fatal que logró imponer al mundo”.

Me interesa el personaje de Dietrich ya que tenía un gran encanto espontáneo, un erotismo y una sensualidad desbordantes; igual que un rostro enigmático, casi de esfinge, con una fascinante indiferencia que la convertía en una mujer (*devoradora*) capaz de arrastrar a un hombre a su perdición, sin siquiera proponérselo o ser consciente de ello.

Todas estas características aunadas a una Marlene esbelta, de lánguida figura, de movimientos sinuosos, sombreros de copa, frac y trajes masculinos, acompañados con un maquillaje sutil, largas boquillas, frialdad, indiferencia, inteligencia, ingenio verbal y total dominio de las situaciones, capaz de dar sentidos profundos con las modificaciones de su voz, a frases intrascendentes.

Pienso que es de suma importancia destacar este personaje pues me he detenido en este mito cinematográfico porque ella ejemplifica muy bien aquello de lo que he venido haciendo referencia en el presente trabajo: el mito sexual.

En México existió un mito semejante hablando de esa clásica figura seductora “devoradora de hombres”, la actriz, María Félix.

No hay que olvidar a David Lynch con la película *Terciopelo Azul* (*Blue Velvet*, 1986) (fig. 24) la cual contiene una riqueza visual en cada plano y que sin duda, se ve relacionada con la obra, antes citada, de Alfred Hitchcock, donde el voyeurismo resalta nuevamente y el personaje vigilado vuelve a ser una mujer; ella es *Dorothy Vallens* (Isabella Rossellini), cuyo personaje interpreta la brillantez del título de la obra: a una cantante de cabaret conocida como la *Dama de azul*. La esencia de Vallens se ve multiplicada en cada escena de dicho filme.

No pretendo hacer un análisis complejo de dichas cintas, sin embargo, sí quiero destacar el impacto visual y narrativo que tiene la presencia de la mujer en estas obras.

El referirme específicamente a estas obras no quiere decir que no existan más que aludan a la mujer con sus diversos estereotipos y su relación con el exterior: actrices y cineastas como Orson Welles con la película *La dama de Shangai*, 1948 (fig. 25 y 26); John Huston

⁸ *Ibidem*.

⁹ El término “alteridad” se aplica al descubrimiento que el “yo” hace del “otro”, lo que hace surgir una amplia gama de imágenes del otro, del “nosotros”, así como visiones múltiples del “yo”. Tales imágenes, más allá de las diferencias, coinciden todas en ser representaciones más o menos inventadas de personas antes insospechadas, radicalmente diferentes, que viven en mundos distintos dentro del mismo universo.

¹⁰ Laura Mulvey, “Placer Visual y cine narrativo” en Brian Wallis, *Arte después de la modernidad*, España, Akal, p. 373.

con *El halcón maltés*, 1941; Charles Vidor con *Gilda*, 1946 (fig. 27), donde Rita Hayworth se convirtió en el símbolo sexual de los años cuarentas o que mejor ejemplo que el de la actriz Greta Garbo en la película *Anna Karenina*, 1935, que fue dirigida por el director Clarence Brown. Estas películas han repercutido en la construcción de mi discurso plástico y es por ello que me he detenido a mencionarlas.

Antes de terminar este apartado, quiero referirme de manera especial a la mirada del cineasta honkonés Won Kar Wai, originario de Shangai y nacido en el año 1958, quien a través de su poética visual (descrita a partir de su narrativa romántica y sensual) muestra un mundo real por medio de imágenes sutilmente pictóricas; él tiene como personaje principal a la mujer rodeada de situaciones amorosas e ideales en obras como *Chunking Express*, 1994, *In the mood for love*, 2000, *2046* (fig. 28 y 29), 2004. Independientemente de que se trate de un cine mayoritariamente comercial, se relaciona directamente con obras que se enlazan en una cuestión temática y visual, que él expresa de la siguiente forma:

Cuando escribo tengo la música en la cabeza, los boleros siempre están al principio. Con la historia de Tony Leung y Gong Li la música vino después. Gong Li me recuerda a las mujeres de Fassbinder y por eso utilicé música de sus películas. La historia de Tony Leung con la mujer del hotel me recuerda a la mujer de la puerta de a lado, de Truffaut, pensé en esa música. Truffaut y Fassbinder han sido una fuerte influencia en mi cine (...). Algunas veces, cuando trabajas en una película, las situaciones, los personajes, las localizaciones, todo te recuerda a algo. De repente te das cuenta de que todo lo que elegiste te lleva a Antonioni (*Blow up*, 1966). Ese peso existe, y yo no renuncio a él.¹¹

Concluyo con esta frase, que si bien es descriptiva del pensamiento y proceso creativo de Kar Wai, también se relaciona directamente con el desarrollo visual y poético que construyen el discurso plástico de mi obra.

FUENTES REFERENCIALES.

BUÑUEL, Luis, *Mi último suspiro*, Plaza & Janés, México, 1983.

DUBY, Georges y Michelle Perrot (dir.), *Historia de las mujeres, Tomo 5, El siglo XX*, España, Editorial Taurus, 1993.

MULVEY, Laura, *Placer visual y cine narrativo*, Edit. Episteme, Valencia, 1975.

WALLIS, Brian, *Arte después de la modernidad*, Editorial Akal, España, 2006.

FERNÁNDEZ Santos, Elsa, 2005, agosto 27, "El director Wong Kar Wai y su film *2046*", publicado en la revista *Fotograma*, pág. 25.

¹¹ Elsa Fernández Santos, "El director Wong Kar Wai y su film *2046*", publicado en la revista *Fotograma*, 27 de agosto de 2005, p. 25.

Cerezuela Zaplana, Juan Antonio.

Doctor Mención Internacional por la Universidad Politécnica de Valencia Universidad. Miembro del Laboratorio de Creaciones Intermedia del Departamento de Escultura.

El vídeo como espejo introspectivo: Una revisión del trabajo inicial de Paul Wong, Lisa Steele y Martha Wilson.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Vídeo, espejo, confesión, autobiografía.

KEYWORDS

Video, mirror, confession, autobiography.

RESUMEN

El vídeo, especialmente en su primera etapa, podría ser visto como un momento de reconocimiento del propio individuo en el medio electrónico, una nueva y virtual versión del estadio del espejo de Lacan. Esto puede comprobarse en el hecho de que gran parte del videoarte en sus inicios, especialmente en el contexto norteamericano, experimentaría con la imagen reflejada en el monitor y con el vídeo en circuito cerrado.

Una de las críticas de arte más influyentes que ha reflexionado sobre la propia naturaleza del vídeo como espejo ha sido Rosalind Krauss en su texto "Video: The Aesthetics of Narcissism"¹ publicado en 1976. Sin embargo, aunque nos interesará abordar esta estética del narcisismo descrita por Krauss, en el análisis del vídeo como espejo que proponemos en el presente texto nos centraremos en un tipo de reflejo especular más introspectivo. Para ello, analizaremos una serie de vídeos en los que el espejo no es solo una cualidad estética o formal, sino que trasciende a una representación del individuo, de su yo fantaseado, del proceso de reconstrucción de su memoria y sus recuerdos, de sus peores miedos. Hemos querido prestar atención en este análisis al trabajo de tres artistas que han utilizado el vídeo como espejo introspectivo aprovechando las cualidades específicas del vídeo: *7 Day Activity* de Paul Wong, *A Very Personal Story* y *Birthday Suit* de Lisa Steele, y *Deformation* de Martha Wilson. El trabajo de estos artistas trata de romper con los estereotipos y la imagen idealizada del sujeto, mostrando los miedos, defectos o traumas de un sujeto que huye de cualquier forma de idealización, lo cual nos dejará ver un contenido bastante confesional y autobiográfico.

ABSTRACT

Video, in its early years, could be seen as a moment of recognition of the individual himself through electronic media, a new virtual version of Lacan's mirror stage. This can be seen in the fact that much of early video art, especially in the American context, would experiment with the reflection of the artist on the monitor and closed-circuit video.

Rosalind Krauss, with her text "Video: The Aesthetics of Narcissism", published in 1976, has been one of the most influential art theorists who have reflected on the nature of video as a mirror. However, while I am interested in addressing the aesthetics of narcissism as seen by Krauss, in the here proposed analysis of video as a mirror, I will focus on a type of more introspective mirroring. With this purpose in mind, I will analyze some video works in which the mirror has not only an aesthetic or formal quality, but means the representation of the individual, the ideal ego, the process of reconstruction of memory, and the worst fears of the artist. I will focus this analysis on the work of three artists who have used video as an

¹ KRAUSS, Rosalind. Video: The Aesthetics of Narcissism. *October* [en línea]. 1. Primavera 1976, pp. 50-64. [Fecha de consulta: 9 Mayo 2015]. Disponible en: http://jonahsuskind.com/essays/Krauss_VideoNarcissism.pdf

introspective mirror taking advantage of the specific qualities of the medium: *7 Day Activity* by Paul Wong, *A Very Personal Story* and *Birthday Suit* by Lisa Steele and *Deformation* by Martha Wilson. The work of these artists breaks with stereotypes and the idealized image of the subject, and shows the worst fears, defects or trauma of a subject who avoids any form of idealization, leading us to a content that is both, confessional and autobiographical.

INTRODUCCIÓN: EL VÍDEO COMO ESPEJO INTROSPECTIVO.

*Alguien toma una cámara de vídeo y la pone en marcha, grabando. Se coloca frente a ella, y en un sentido u otro, su cuerpo se descompone. Esta descomposición puede ser más o menos evidente, más o menos literal, pero en todo caso la persona, el sujeto como tal se escinde al aparecer registrado en la banda magnética su otro yo; un yo de naturaleza fantasmal, virtual como lo era la imagen reflejada en el estanque, en el espejo.*²

Gabriel Villota

Son numerosas las interpretaciones realizadas en torno a la imagen desde la primera vez que Lacan hablase sobre su famoso “estadio del espejo” como función formadora del yo en el psicoanálisis, teoría que tuvo múltiples reelaboraciones dentro de la propia disciplina, entre ellas las de Donald Winnicott o Didier Anzieu. Desde entonces, la idea del espejo ha ocupado, como señala Víctor Burgin en *Ensayos*, un lugar destacado en los escritos teóricos sobre la imagen y las artes visuales. Mario Perniola, en *Enigmas: Egipcio, barroco y neo-barroco en la sociedad y el arte*, también destaca que el vídeo, desde sus inicios, y en especial durante los primeros años de su producción artística, ha llevado a muchos autores, críticos y teóricos a ver que su condición por excelencia es ser en sí mismo un espejo. En contraposición a la televisión, se subrayan la intimidad del vídeo, su orientación subjetiva, su actitud para funcionar como medio de investigación introspectiva que, según el autor, “tiene la cualidad de espejo del alma, de puerta de acceso a una verdad interior.”³

Una de las críticas más influyentes que ha reflexionado sobre la propia naturaleza del vídeo como un espejo que refleja a su autor ha sido Rosalind Krauss en su texto “Video: The Aesthetics of Narcissism”⁴ publicado en 1976. En él, Krauss expone la doble condicionante que aporta el vídeo: por un lado, la recepción y proyección simultánea de la imagen; y en segundo lugar, la psique humana utilizada como un conducto. A diferencia del resto de las artes visuales, Krauss afirma que el vídeo es capaz de grabar y transmitir al mismo tiempo, produciendo una realimentación instantánea. El cuerpo, ya sea el del artista a través del vídeo o el del espectador en la vídeo-instalación, se encuentra encapsulado entre dos máquinas que son la apertura y el cierre de un paréntesis. Estos son, en primer lugar, la cámara, y en segundo lugar, el monitor, capaz de reproducir la imagen del artista-performer con la misma inmediatez de un espejo.

Según Krauss, el reflejo en el espejo implica una imposibilidad: la de la separación del “yo” de su reflejo. La condición del reflejo es un modo de apropiación, de supresión ilusoria de la diferencia entre sujeto y objeto. En *Air Time* (1973), Vito Acconci se enfrenta a un espejo durante treinta y cinco minutos, al cual dirige su monólogo en el que utiliza los términos “yo” y “tú” para referirse a un diálogo con una amante ausente, pero que parecen traducirse en cierta ambigüedad en tanto que a quien habla es a sí mismo, a su reflejo. De este modo, resulta imposible ver el vídeo *Centers* (1971), también de Vito Acconci, sin entender la conexión entre el artista y su doble, en tanto que, en este vídeo, Acconci se apunta con el dedo a sí mismo durante varios minutos, a su reflejo en el monitor.

Además de *Centers* y *Air Time*, Krauss sitúa como obras centrales para este análisis los vídeos *Now* (1973) de Lynda Benglis, *Revolving Upside Down* (1968), de Bruce Nauman, o también *Boomerang* (1974), de Richard Serra, aunque más tarde señalaría esta última obra como una forma de romper con la prisión de la inmediatez que proporciona la condición del vídeo como espejo.

Sin embargo, mientras que Krauss se refiere a un tipo de vídeo como espejo especialmente centrado en aspectos técnicos del dispositivo y de la imagen, entendemos que la confesión aquí hace uso de este aspecto del vídeo con una finalidad introspectiva a la cual Krauss no parece referirse, al menos por los ejemplos escogidos.

Esta visión de las propiedades especulares del vídeo tiene una estrecha conexión con el “estadio del espejo” de Jacques Lacan. La obra de Lacan ofrece una postura crítica en torno a la tradición filosófico-psicológica, hegemónica en Occidente, que afirma “la existencia

²VILLOTA TOYOS, Gabriel. “Narciso lee las `instrucciones de uso””. En: *Luces, cámara, acción. Videoacción: El cuerpo y sus fronteras*. Valencia: IVAM, 1997, p. 31.

³PERNIOLA, Mario. *Enigmas: Egipcio, barroco y neo-barroco en la sociedad y el arte*. Murcia: Cendeac, 2006, p. 37.

⁴KRAUSS, Rosalind. Video: The Aesthetics of Narcissism. *October* [en línea]. 1. Primavera 1976, pp. 50-64. [Fecha de consulta: 9 Mayo 2015]. Disponible en: http://jonahsussskind.com/essays/Krauss_VideoNarcissism.pdf

de una personalidad humana con una conciencia de su yo.”⁵ Así, el argumento de Lacan seguiría la línea opuesta a la tradición de Descartes y de Kant. Para Lacan la unidad del yo no existe, no hay “personalidad total”. Tan sólo existe ficción unificadora, falsa y alienante.

Sería en el Congreso de Marienbab de la Asociación Psicoanalítica Internacional, en 1936, cuando Lacan presentara su famosa tesis sobre el estadio del espejo bajo el título “El estadio del espejo como formador de la función del Yo (je) tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica”, comunicación por la que recibió duras críticas.

El niño, nos dice Lacan, inicialmente sumido en la descoordinación motriz y en el cuerpo fragmentado, al mirarse en el espejo, reconoce su imagen. Aquel que el niño mira y reconoce, aquel que le imita tan bien (que tarde o temprano descubrirá que se trata de él mismo), no actúa descoordinadamente y no tiene cuerpo fragmentado. Esta imagen está dotada de una unidad que el niño es incapaz de percibir en sí mismo. No puede verse de forma completa si no es a través de este reflejo en el espejo. Esta imagen anticipa una maduración del dominio motriz que en el momento no se tiene, la primera identificación imaginaria, clave para la formación del yo y fundadora de otra serie de identificaciones posteriores importantes en la constitución del yo.

El vídeo, especialmente en su primera etapa, podría ser visto como un momento de reconocimiento del individuo en el medio electrónico. De hecho, gran parte del videoarte realizado en los inicios del vídeo, especialmente en el contexto estadounidense, experimenta con la imagen reflejada en el monitor y con el vídeo en circuito cerrado.

En el análisis del vídeo como espejo que proponemos, nos interesará abordar esta estética del narcisismo descrita por Krauss, aunque a través de un reflejo especular más introspectivo; trabajos en los que el espejo no es sólo una cualidad estética o formal, sino que trasciende a una representación del individuo, de su yo fantaseado, del proceso de reconstrucción de su memoria y sus recuerdos, de sus peores miedos. Hemos querido prestar atención en este análisis al trabajo de tres artistas que han utilizado el vídeo como espejo introspectivo aprovechando las cualidades específicas del dispositivo del vídeo: *7 Day Activity* de Paul Wong, *A Very Personal Story* y *Birthday Suit* de Lisa Steele, y *Deformation* de Martha Wilson. Como veremos, este reflejo introspectivo nos dejará ver un contenido bastante confesional en estos vídeos.

1. PAUL WONG: 7 DAY ACTIVITY. “ME HICE VEGETARIANO A CAUSA DE MI VANIDAD”.

*A menudo he usado el vídeo como espejo. Con este iPad, por ejemplo, puedo dar una vuelta, sentarme y, como con un lápiz y papel, puedes escribir en tu diario todo tipo de cosas para ti que no dirías a otros. Parte de mi práctica siempre ha sido el uso del vídeo, especialmente en el momento en que todavía era considerado bastante radical – ahora la gente lo hace todo el tiempo, suben cualquier cosa en Facebook y en Youtube en un minuto –. Estaba intentando reivindicar el medio del vídeo como un espacio privado confesional en el cual uno podría decir y hacer cosas y entonces decidir si compartirlas o no con un mundo más grande. Y ahora la gente lo hace todo el tiempo.*⁶

Paul Wong (British Columbia, Canadá, 1954) es un artista multimedia que comenzó a trabajar con el vídeo como una herramienta realmente revolucionaria. Mientras que muchos de sus vídeos suelen tratar sobre sexo y sexualidad – especialmente a través de los testimonios de otros individuos, – una extensa producción videográfica de Paul Wong es autobiográfica.⁷

El vídeo que mayormente describe la relación del artista con el vídeo como espejo es *7 Day Activity* (1977), en el cual Wong documenta siete días de tratamientos faciales para su acné – “el problema de mi piel”,⁸ según confiesa Wong en una entrevista –. En él, vemos desde un primer momento a Paul Wong en primer plano, mirándose a un espejo, aplicándose tratamiento y quitándose los granos. Mientras, un texto recorre la pantalla y nos informa del riguroso proceso seguido por el artista durante cada uno de los siete días de tratamiento, señalando en cada momento los productos que se aplica en la cara (desde jabón de glicerina a cremas de limpieza

⁵PRAT, Joan. *Los sentidos de la vida. La construcción del sujeto, modelos del yo e identidad*. Barcelona: Bellaterra, 2007, p. 70.

⁶CEREZUELA ZAPLANA, Juan Antonio. *La confesión en la práctica artística audiovisual: Modalidades, estrategias discursivas y expresiones del yo confesional*. [tesis doctoral]. Ver Anexo: Entrevista a Paul Wong, p. 4. Traducción propia. Texto original en inglés: “I often have used video as a mirror. With this iPad, for example, I can walk around, sit down and like with pen and paper you can write in your journal all kinds of things to yourself you would not say to other people. Part of my practice always has been the use of video, especially at that time when it was still considered quite radical – now people do it all the time, they put anything up on facebook and YouTube in a minute. I was trying to claim the video medium as a private confessional space that one could say and do things in and then decide to share or not to share that with a bigger world. And now people do it all the time.”

⁷Algunos de los primeros vídeos de Wong constituyen más bien acciones ante la cámara, como *60 Unit: Bruise*, en la que su entonces pareja Kenneth Fletcher extraía su sangre con una jeringuilla y la inyectaba en la espalda de Wong, lo cual le produjo una moradura. Otro de los vídeos más expresivos de Wong es *in ten sity* (1978), un vídeo catártico dedicado a Kenneth tras su suicidio, vídeo en el cual Wong rebota contra las paredes de un habitáculo videovigilado al ritmo de una banda sonora de punk. Podemos encontrar más detalles sobre la intensidad dramática de estos vídeos en una entrevista de Wong con Richard Fung. Ver: FUNG, Richard. *Misfits Together: Paul Wong on Art, Community and Vancouver in the 1970s and '80s*. *Fuse*. 21 (3), 1998, p. 45.

⁸GOLDBERG, Michael. Paul Wong as Interviewed by Michael Goldberg. *Centerfold*. junio de 1978, p. 53. Traducción propia. Texto original en inglés: “my problem skin”.

facial, mascarillas o baños de vapor en la cara) y las direcciones a seguir con cada uno de ellos (enjuagar con agua fría, aplicar por la noche, usar especialmente para el tratamiento de espinillas, etc.).

Mientras vemos al artista en diversas escenas aplicándose los productos, comprendemos que Wong está mirando su reflejo, la pantalla del monitor, que utiliza como espejo. Sobre las imágenes y el texto se superpone, además, la voz en off de Paul Wong explicando que el acné es una infección de la piel, a la vez que introduce una serie de declaraciones que permiten al espectador comprender el verdadero conflicto que supone el aspecto físico de su rostro, lleno de acné:

Me hice vegetariano a causa de mi vanidad.

No puedo esperar a volver a Vancouver. Viajar es muy duro para mi cutis. Cuando estoy fuera, lo que más echo en falta es a mi dermatólogo.

Si tengo una vida que vivir, déjame vivir mi piel bella.

Mírame, 22 años con el cutis de un adolescente. Qué humillación... dame una bolsa de papel para llevarla sobre mi cabeza.

Mis fotos favoritas son borrosas.⁹

Junto a las declaraciones del propio artista, que proclaman la imposibilidad de alcanzar su ideal de perfección, escuchamos una voz femenina que le hace algunas advertencias: “¿Qué es lo que comes? Te recomiendo que sería mejor que dejases de comer carne y alimentos con colesterol.” O “¿Qué esperas? Probablemente eres alérgico al alcohol y bebes todos los días. Deberías de dejarlo...”.



Paul Wong, 7 Day Activity, 1977.

2. LISA STEELE: A VERY PERSONAL STORY Y BIRTHDAY SUIT. “TENGO ALGO QUE CONTARTE”.

Lisa Steele (Kansas City, Missouri, 1947), es una artista que emigró a Canadá en 1968, donde desarrolló su carrera artística en la ciudad de Toronto. Lisa Steele destaca por ser una de las artistas pioneras en utilizar el vídeo en Canadá, donde ha desarrollado una extensa y prolifera producción videográfica, que a partir de los ochenta desarrollaría junto con su pareja Kim Tomczak. Algunos de los primeros vídeos de Lisa Steele tienen un carácter bastante confesional y autobiográfico, como sucede en su vídeo *A Very Personal Story* (Mi historia personal, 1974), revelando el recuerdo de la muerte de su madre cuando era adolescente:

Cuando tenía quince años, llegué a casa y encontré a mi madre muerta. Este vídeo describe el día de su muerte. Hasta que hice este vídeo, nunca había contado completamente esta historia. El vídeo es un intento de recordar lo más fiel posible un día de mi vida – para dejar que el recuerdo se convierta en presente –.¹⁰

⁹WONG, Paul. *7 Day Activity* [vídeo]. 1977. Traducción propia. Texto original en inglés: “I became a vegetarian because of my vanity”. “I can’t wait to come back to Vancouver. Travelling is very hard on my complexion. When I’m away, I miss my dermatologist the most.” “If I have one life to live, let me live my skin beautiful.” “Look at me, 22 years old with the complexion of an adolescent. How humiliated... give me a paper bag to wear over my head”. “My favorite photos are blurred”.

¹⁰VTAPE [en línea]. [Fecha de consulta: 8 Mayo 2015]. Disponible en: <http://www.vtape.org/video?vi=1577>

Traducción propia. Texto original en inglés: “When I was 15, I came home to find my mother dead. This tape describes the day of her death. Until I did this tape, I had never completely recounted this experience. The tape is an attempt to remember as accurately as possible on day in my life – to let memory become the present tense”.

Lisa Steele se coloca desnuda frente a la cámara, donde únicamente vemos un plano de su rostro. Pone sus manos delante de su cara, se toca los dedos y juega con ellos mientras rememora su historia.

En A Very Personal Story sabía que quería hacer este vídeo pero no sabía cómo, no sabía qué necesitaba hacer así que probé un par de sitios en mi apartamento que no funcionaron y finalmente me coloqué poniendo mis manos delante de mi cara de modo que pudiese hablar.¹¹

La autora se mantiene en silencio durante los primeros segundos del vídeo, como si tratase de recomponer la historia antes de hablar, y comienza diciendo: “Tengo una historia que contarte, una verdadera, una historia muy personal.”¹²

Lisa Steele continúa diciendo que se trata del recuerdo de algo que ocurrió en diciembre de 1963, pero la imprecisión de su memoria le lleva a dudar: “No recuerdo el día, el 11 o 12, más o menos, de 1963”¹³. Por aquel entonces su madre estaba enferma. Lisa Steele dice que en el colegio había sido un día bastante normal, y que al salir, pasó la tarde en casa de su novio, no haciendo nada en particular. Lo curioso es que Steele dice no haber recordado esta última parte de la historia hasta ahora, hasta el momento en que graba el vídeo.



Lisa Steele, *A Very Personal Story*, 1974.

Al volver a casa vio que las luces permanecían apagadas, y que la puerta estaba abierta, y que entraba bastante frío en el interior. Al entrar, su madre yacía muerta en la cama. En la narración del relato, Lisa cuenta que nunca antes había visto a una persona muerta, pero que no tuvo la sensación de que fuera espeluznante o terrible: “Estaba muerta. Tan solo se fue.”¹⁴

La autora recuerda cómo comprobó realmente que su madre estaba muerta – tocó el pulso de su madre, y colocó un espejo enfrente de sus labios y su nariz para comprobar que su corazón no palpitaba y que no respiraba – y entonces permaneció dos o tres minutos junto a la cama, mirando alrededor, intentando buscar alguna explicación que pudiese decirle lo que había ocurrido. Le llevó algunos minutos reaccionar para pedir ayuda a alguien. Sin embargo, Lisa Steele era consciente: “(...) mi madre se había ido de su cuerpo para siempre y nunca volverá.”¹⁵

La reconstrucción de la historia llega en un clímax cuando Steele, que dice tener como familia tan solo a su hermano, se dio cuenta que estaba sola, que a partir de ese momento tendría que continuar su vida por sí misma:

¹¹CEREZUELA ZAPLANA, Juan Antonio. *La confesión en la práctica artística audiovisual: Modalidades, estrategias discursivas y expresiones del yo confesional*. [tesis doctoral]. Ver Anexo: Entrevista a Lisa Steele, p. 6. Traducción propia. Texto original en inglés: “In *A Very Personal Story* I knew I wanted to make this tape but I didn’t know how, I didn’t know what I needed to do to find it so I tried a couple of places in my apartment that wasn’t working and finally I set down putting my hands in front of my face so I could talk.”

¹² STEELE, Lisa. *A Very Personal Story* [vídeo]. 1974. Traducción propia. Texto original en inglés: “I have a story to tell you. A really, a very personal story”.

¹³ STEELE, Lisa. *A Very Personal Story* [vídeo]. 1974. Traducción propia. Texto original en inglés: “I don’t remember the day, 11th or 12th, something like that, 1963”.

¹⁴ STEELE, Lisa. *A Very Personal Story* [vídeo]. 1974. Traducción propia. Texto original en inglés: “... she was dead. Just gone.”

¹⁵ STEELE, Lisa. *A Very Personal Story* [vídeo]. 1974. Traducción propia. Texto original en inglés: “(...) my mother had gone away from her body and she will never be back”.

La mayoría de los padres de la gente no mueren cuando ellos son jóvenes, mueren cuando son mayores. Y nadie quiere perder a sus padres, no importa lo poco que les gusten o se lleven bien con ellos. No quieres perderlos. Y supe que estaba realmente sola entonces. No solo en términos de, cuando tu madre muere, sí, como niña, estás sola. Estaba sola en un sentido más amplio también. Porque fue una gran experiencia en mi vida, y nadie quiere oír sobre ello, demasiado.¹⁶

Mientras que al principio Lisa Steele mantiene sus manos delante de su cara, al final, la autora ha conseguido bajar las manos y mostrar su rostro completamente, mostrando la dificultad del relato de esta historia, como si a lo largo del vídeo consiguiese recuperar y reconstruir esa memoria.

Otro de los vídeos más emblemáticos de Lisa Steele es *Birthday Suit – With Scars and Defects* (Traje de cumpleaños – con cicatrices y defectos, 1974):

En la ocasión de mi 27 cumpleaños decidí hacer un vídeo que hiciese una crónica de mi paso a través del tiempo. Siempre he sido torpe, tropezándome, desplomándome y cayéndome con alarmante regularidad. Este vídeo acepta el alcance de las consecuencias.¹⁷

En *Birthday Suit*, Lisa Steele permanece ante la cámara, alejándose del objetivo para mostrar todo su cuerpo desnudo, su “traje” de cumpleaños, con todas sus cicatrices y defectos. Después se aproxima para mostrar y datar cronológicamente cada una de las cicatrices y marcas de su cuerpo, seguido de una explicación que contextualiza el trauma de algunas de estas heridas. Steele narra especialmente aquellas historias que relatan accidentes por travesuras y traspies, mientras muestra de cerca sus marcas señalándolas y tocándolas con el dedo.

El alcance de estas heridas, inscritas en la piel y exteriorizadas a través de la historia oral, produce un diario de supervivencia que delata cicatrices más recientes como la de una biopsia por un cáncer de mama. Steele utiliza la performance emplazando su cuerpo como un lugar para la memoria, con todo tipo de dolencias y resistencias a través del paso del tiempo, y donde el vídeo constituye un espejo que sirve a la artista para mirarse y señalar sus heridas frente a la cámara, un espacio para la identificación del cuerpo a través de historias y anécdotas privadas e íntimas.

3. MARTHA WILSON: DEFORMATION. “VOY A DEFORMARME DEL MODO QUE MÁS TEMO”.

Martha Wilson (Filadelfia, 1947), es una performer y artista feminista que vive en Nueva York, y que comenzó a trabajar en vídeo en los setenta cuando se fue a estudiar a Halifax en Nova Scotia (Canadá).

La obra de Wilson ha reflejado, desde diferentes disciplinas artísticas, la actuación del sujeto ante la cámara y el vídeo monitor, su posición en tanto que efecto de dicha representación. Así, en *Premiere* (Estreno, 1972), la artista deja claro este concepto, leyendo un texto mientras se encuentra sentada enfrentada al objetivo de la cámara:

Estoy dramatizando la actuación del comportamiento humano mediante la lectura de un guión frente a este vídeo monitor. Los individuos juegan a ser ellos mismos para darse cuenta de sí mismos, así que en un sentido, todos los seres humanos están actuando frente a los vídeo-monitores o audiencias, ficticios o reales, todo el tiempo. Lo que esto significa para el concepto del “yo” es que el yo no existe como nada sino como efecto dramático. El yo con el que otros tratan es la imagen que proyectamos en la escena de acción, y lo que está en riesgo es si la imagen será acreditada o desacreditada. Por ejemplo, estoy jugando a ser una artista delante del vídeo monitor, y lo que está en riesgo no es si estoy aquí, sino si estoy convenciendo exitosamente a mi audiencia de que soy una artista. Incluso si fuera una artista farsante, tendría que usar técnicas que todo el mundo usa para convencer a mi audiencia de mi sinceridad. Lo que es más importante para esta pieza no es lo que estoy diciendo, sino lo que no estoy diciendo: lo que la audiencia lee de mis movimientos de ojos, tono de voz, gestos, errores y demás. Si esta fuese una situación de la vida real, la audiencia podría ejercitar el tacto, protegiéndome de cualquier indirecta que mi actuación no está analizando. No estoy siendo negativa sobre la actuación. Una buena actuación transforma el estilo en propio, o el estilo en arte.¹⁸

¹⁶HENRICKS, Nelson, REINKE, Steve (eds.). *By the Skin of their Tongues. Artist Video Scripts*. Toronto: YYZ Books, 1997, p. 23. Traducción propia. Texto original en inglés: “Most people’s parents don’t die when they’re young, they die when they’re old. And nobody wants to lose their parents, no matter how much they dislike them or don’t get along with them. You don’t want to lose them. And I knew that I was really alone then. Not even in terms of just, when your mother dies, yes, as a child, you’re alone. I was alone in a larger way, too. Because it was a big experience in my life, and nobody really wants to hear about it, too much.”

¹⁷VTAPE [en línea]. [Fecha de consulta: 8 Mayo 2015]. Disponible en: <http://www.vtape.org/video?vi=3967>

Traducción propia. Texto original en inglés: “On the occasion of my 27th birthday I decided to do a tape that chronicled my passage through time. I have always been clumsy, tripping, dropping, falling with alarming regularity. This tape accepts the extent of the consequences.”

¹⁸VTAPE [en línea]. [Fecha de consulta: 8 Mayo 2015]. Disponible en: <http://www.vtape.org/video?vi=6872>

La obra de Martha Wilson trata en gran parte sobre la representación del individuo. A principios de los setenta (entre 1970 y 1974) realizaría una serie de fotos combinadas con texto, entre las cuales destaca principalmente un díptico compuesto por el rostro de la artista con su mejor look, y su mismo rostro deformado. Abajo, en el texto, podemos leer: “Maquillo la imagen de mi perfección” / “Maquillo la imagen de mi deformidad.”¹⁹ En esta línea cabe destacar el vídeo de Wilson titulado *Deformation* (Deformación, 1974), donde la artista se maquilla mirándose al monitor de forma que construye la imagen de sí misma que más teme, aquella en la que no quiere llegar a convertirse.

Al principio, Wilson muestra su rostro maquillado de la forma en que más se siente favorecida, colocando la cámara ligeramente en alto de manera que reduzca su papada y no le permita mostrar sus dientes. Sin embargo, después de hacer este avance y de explicar la imagen de sí que más le gusta, Wilson anuncia: “Voy a deformarme del modo que más temo. De todas las maneras que más temo.”²⁰ Para ello, hará uso del punto de vista de la cámara y del maquillaje, para mostrar su rostro lo más deformado posible.

Martha Wilson comienza a marcarse y dibujarse bolsas en los ojos, diciendo que así es cómo amanece por las mañanas; después traza arrugas en los ojos y en la frente; se peina con la raya en medio aplastándose el pelo; exagera con maquillaje su papada y su barbilla, y finalmente muestra sus dientes a la cámara, parte de su rostro de la cual dice avergonzarse.

La artista confiesa su rostro más terrible, los defectos físicos de los cuales se avergüenza, y los miedos que la llevan a hacer una parodia de sí misma. Casi cuarenta años después, en el 2011, Wilson realizaría una retrospectiva en PPOW Gallery (Nueva York), en la que mostraría cómo ha llegado a convertirse en aquello que precisamente más temía. La exposición se titulaba *I Have Become My Own Worst Fear* (Me he convertido en mi propio miedo).



Martha Wilson, *Deformation*, 1974.

Traducción propia. Texto original en inglés: “I am dramatizing the performance aspect of human behavior by reading a script in front of this video monitor. Individuals play at being themselves in order to realize themselves, so in a sense, all human beings are performing in front of video monitors or audiences, fictive or real, at all times. What this means for the concept of “self” is that the self does not exist as anything but a dramatic effect. The self others deal with is the image we project into a scene of action, and what is at stake is whether this image will be credited or discredited. For example, I am playing at being an artist in front of a video monitor, and what is at stake is not whether I am here, but whether I am successfully convincing my audience that I am an artist. Even if I were a con-artist, I would have to use techniques everyone uses to convince my audience of my sincerity. What is most important to this piece is not what I am saying, but what I am not saying: what the audience reads from my eye-movements, tone of voice, gestures, mistakes and so on. If this were a real-life situation, the audience might exercise tact, protecting me from any hint that my performance is not going over. I am not being negative about play-acting. A good performance transforms style into self, or style into art.”

¹⁹Traducción propia. Texto original en inglés: “I make up the image of my perfection”. “I make up the image of my deformity”.

²⁰WILSON, Martha. *Deformation*. 1974. Traducción propia. Texto original en inglés: “I’m going to deform myself in the way I fear the most. All the ways that I fear the most”.

CONCLUSIONES

Tanto en la obra de Paul Wong como de Lisa Steele o Martha Wilson existe un interés en el uso del vídeo como espejo. Sin embargo, ¿podemos hablar de narcisismo en estos vídeos? Mientras Rosalind Krauss fija especial atención en vídeos de artistas que ponen en énfasis este hecho – a la vez que proporciona ejemplos de cómo romper con la instantaneidad que encierra el dispositivo del vídeo – nosotros hemos querido resaltar ejemplos que claramente utilizan el vídeo como espejo para revelar aspectos personales y confesionales, pero que chocan particularmente con esta idea de narcisismo encerrada en las obras descritas por Krauss. Si bien algunos críticos como Gabriel Villota desestiman que la estética del narcisismo sea el eje vertebrador de muchas de las obras posteriores del videoarte a las del año en que Krauss escribiese su famoso artículo, es cierto que la concepción del vídeo como espejo ha sido una idea muy influyente en los primeros videoartistas y en parte de la producción videográfica posterior.

No obstante, conviene señalar que en estas vídeo-confesiones – utilizando aquí el término de Michael Renov²¹ – se parte de una construcción alejada de este narcisismo. El propio artista Paul Wong señala que “7 Day Activity quizá trate de la vanidad, pero no es [un vídeo] narcisista.”²² El vídeo explora, más bien, el concepto de belleza construido y manipulado a través de los medios de comunicación.²³ Por su parte, *A Very Personal Story* y *Birthday Suit* de Lisa Steele abordan un cuerpo marcado por heridas – físicas y emocionales – donde la artista muestra un interés en su reconstrucción a través de la memoria oral. Por último, en el caso de *Deformation* de Martha Wilson, la artista, en un intento de mostrar su mayor miedo, acaba por construir la imagen de aquello en lo que realmente no desea convertirse.

La confesión en vídeo puede llegar a ser un producto narcisista, especialmente aquel que estamos acostumbrados a ver en Youtube, las redes sociales o los medios de comunicación. Pero en el videoarte se ha tratado numerosas veces de romper con los estereotipos y la imagen idealizada del sujeto. Existe más bien una fractura con ese Yo ideal con el que el yo se identifica en un espejo. La confesión, en la expresión artística audiovisual, muestra en estos casos estudiados los miedos, defectos o traumas de un sujeto que huye de cualquier forma de idealización. Quizá, como señala Gabriel Villota Toyos en su texto “Narciso lee las `instrucciones de uso””, la ruptura con este narcisismo se deba precisamente a que “la mayoría de los trabajos englobables dentro de cualquiera de estas categorías [el cine de vanguardia, experimental o no convencional, y el vídeo experimental o videoarte] han tratado habitualmente de deconstruir – de muy diferentes modos – esas estructuras o mecanismos de fascinación en los que se basa la industria hollywoodiense (...), para tratar más bien de mostrar las entrañas del monstruo.”²⁴

REFERENCIAS DOCUMENTALES

CEREZUELA ZAPLANA, Juan Antonio. *La confesión en la práctica artística audiovisual: Modalidades, estrategias discursivas y expresiones del yo confesional*. [tesis doctoral]. Universidad Politécnica de Valencia. 2015.

FUNG, Richard. Misfits Together: Paul Wong on Art, Community and Vancouver in the 1970s and '80s. *Fuse*. 21 (3), 1998.

GOLDBERG, Michael. Paul Wong as Interviewed by Michael Goldberg. *Centerfold*. junio de 1978.

HENRICKS, Nelson, REINKE, Steve (eds.). *By the Skin of their Tongues. Artist Video Scripts*. Toronto: YYZ Books, 1997.

KRAUSS, Rosalind. Video: The Aesthetics of Narcissism. *October* [en línea]. 1. Primavera 1976, pp. 50-64. [Fecha de consulta: 9 Mayo 2015]. Disponible en: http://jonahusskind.com/essays/Krauss_VideoNarcissism.pdf

PERNIOLA, Mario. *Enigmas: Egipcio, barroco y neo-barroco en la sociedad y el arte*. Murcia: Cendeac, 2006.

²¹ RENOV, Michael. “Video Confessions”. En: *The Subject of Documentary*. Minneapolis: Minnesota Press, 2004.

²² CEREZUELA ZAPLANA, Juan Antonio. *La confesión en la práctica artística audiovisual: Modalidades, estrategias discursivas y expresiones del yo confesional*. [tesis doctoral]. Ver Anexo: Entrevista Paul Wong, p. 4. Traducción propia. Texto original en inglés: “Seven Day Activity perhaps deals with vanity, but it’s not narcissistic.”

²³ Wong habla de esto en una entrevista con Michael Goldberg. Ver en: GOLDBERG, Michael. Paul Wong as Interviewed by Michael Goldberg. *Centerfold*. junio de 1978, p. 56.

²⁴ VILLOTA TOYOS, Gabriel. “Narciso lee las `instrucciones de uso””. En: *Lucas, cámara, acción. Videoacción: El cuerpo y sus fronteras*. Valencia: IVAM, 1997, p. 36.

- PRAT, Joan. *Los sentidos de la vida. La construcción del sujeto, modelos del yo e identidad*. Barcelona: Bellaterra, 2007.
- RENOV, Michael. "Video Confessions". En: *The Subject of Documentary*. Minneapolis: Minnesota Press, 2004.
- STEELE, Lisa. *A Very Personal Story* [vídeo]. 1974.
- STEELE, Lisa. *Birthday Suit – With Scars and Defects* [video]. 1974.
- VILLOTA TOYOS, Gabriel. "Narciso lee las `instrucciones de uso`". En: *Luces, cámara, acción. Videoacción: El cuerpo y sus fronteras*. Valencia: IVAM, 1997.
- VTAPE [en línea]. [Fecha de consulta: 8 Mayo 2015]. <http://www.vtape.org>
- WILSON, Martha. *Deformation*. 1974.
- WONG, Paul. *7 Day Activity* [vídeo]. 1977.

Ciotti, Naira.

Profesor-performer, Universidad Federal do Rio Grande do Norte, Departamento de Artes, Grupo de Pesquisa Colabor ECA USP, Brasil.

Cartas para Renato Cohen: ontología borrada.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual

PALABRAS CLAVE

Performance, museo, archivo, la memoria, la escritura performativa, Renato Cohen.

KEY WORDS

Performance, museum, archive, memory, performance writing, Renato Cohen.

RESUMEN

Se investigó la cuestión planteada por los museos de arte sobre los documentos de arte contemporáneo, en particular, el performance arte. Nuestro universo conceptual se basa en la teoría del archivo desde el punto de vista de Schechner, Phelan, Taylor, y, más recientemente, Rebecca Schneider y Renato Cohen. Apoyamos la idea de una ontología borrada para la performance y discutimos los conceptos de "presencia", "reliquias de performance" y "repertorio".

ABSTRACT

We investigated the issue raised by the art museums on documents of contemporary art, in particular the performance art. Our conceptual universe is based on the theory of the file from Schechner, Phelan, Taylor, and more recently Rebecca Schneider and Renato Cohen points of view. We support the idea of an ontology removed for performance and discuss the concepts of "presence" "relics of performance" and "repertoire".

CONTENIDO

Introducción: Algunas cuestiones sobre el performance y la documentación

[...] Los archiveros María Edsall y Catherine Johnson lamentaron la actuación de los problemas de conservación, afirmando que la práctica de "transmisión de cuerpo a cuerpo" como la danza y el gesto, significa que "se pierde mucho de la historia. "Estas declaraciones suponen que la memoria no puede ser alojada en un cuerpo y quedarse, y, por tanto, la narración, la recitación en directo, gesto repetido, y escenas rituales no son prácticos para decir o escribir la historia.

Rebecca Schneider

Desde finales de 1980, Richard Schechner coloca el archivo en el centro de estudios de performance:

los originales de performance desaparecen tan rápidamente como se hacen. No hay notación, hay reconstrucción, ni la grabación de película o vídeo puede mantenerlos. Un desafío clave para los estudiosos de la actuación, es la creación de un vocabulario y una metodología para hacer frente a su inmediatez y fugacidad. (Schechner 1985: 50)

Marvin Carlson entiende el performance como una fuente donde viven los datos y operan dentro de una cultura:

El particular sentido del tiempo y concentración, así como la implicación social hace que el performance de los procedimientos más potentes y eficaces que la sociedad humana se ha desarrollado para la auto-reflexión personal, cultural y experimentación. (CARLSON, 2009: 224)

Jon Mackenzie analiza la articulación y extensión de los conceptos de performance en los sistemas formales en los discursos y las prácticas y los sistemas socio-técnicos institucionalizados.

Peggy Phelan, sobre la base de JL Austin, dice que los actos performativos se refieren sólo a sí mismos,

El performance no se puede guardar, grabar, documentar o participar en la circulación de representaciones de representaciones; al hacerlo se convierte en algo más que el performance [...] [...] la performance se convirtió a sí misma a través de la desaparición. (Phelan, 1993: 146)

El estado de la actuación como "viveza" cambió las distinciones entre vivir formas culturales y mediarlas, según Paul Auslander.

En el planteamiento formulado por Diana Taylor en el archivo y el repertorio, que es la permanencia de los documentos, registros, mapas, textos y otras reliquias de los materiales que parecen resistentes al cambio, genera un conflicto, o "ruptura" entre el archivo y el repertorio llamado efímero de las prácticas, el conocimiento, la escritura y la palabra hablada.

Rebecca Schneider Performance, en el libro titulado Restos, (2013), afirma que hay una ecuación de la performance con la desaparición: en lugar pensar performance como un medio con que negocia la desaparición tal vez la performance se convierta en materialidad por la manejo de la política desaparición.

La "desaparición" requiere un material crítico. Si hay una negativa a quedarse, hay, además, otras formas de conocimiento, otras maneras de recordar, que podría estar ubicado en las formas en que se mantiene el performance.

Después de una segunda mirada, vemos que la desaparición no es la antítesis de los restos, de hecho, es una de las percepciones primarias del post estructuralismo que la desaparición es lo que marca todos los documentos, todos los registros y todos los restos materiales.

Podemos decir que hay diferentes formas de acceder a la historia que ofrece el performance. En este sentido, el performance a se

[...] convertido a ser a través de la desaparición, también. Podemos pensar de esta manera: la muerte parece paradójico resultado en la producción tanto de la desaparición como los vestigios. Desaparición, es esta práctica de citar, que se mantiene después de los hechos, e se aferra a los vestigios - la falta de carne crea fantasmas huesos. (Schneider, 2012, p. 143)

La ontología de la actuación de Peggy Phelan como lo que desaparece, que se pierde de forma continua en el tiempo es una cuestión planteada por la historia del arte y que impone sobre el estado del objeto a los retos curatoriales. La performance tendrá a ser una forma privilegiada de la "salvación" que disuelve las distinciones vecinas:

Esta idea de que la memoria de la carne puede permanecer presenta desafíos a las nociones convencionales. El escándalo del expediente relativo a la actuación no es que ella desaparece (esto es lo que se espera de los archivos, esta es la exigencia del archivo), pero que el sigue siendo en formas que resisten a el arcóntico "arresto domiciliario" y "domicilio". (Schneider, 2012, p. 146)

Apreciamos el término ontología borrada en lugar de ver las discusiones acerca de la situación actual de la ontología de la performance ser realizada a través de conceptos como "animados", "reliquias de performance" o "repertorio".

Amelia Jones ha estado discutiendo el performance de la memoria y sus marcos de tiempo para pensar acerca de cómo el performance puede frustrar la estructura del juicio estético, sin embargo, el centro de la historia del arte y sus disciplinas e instituciones relacionadas (crítico de arte, curador, del mercado del arte, etc.).

Paul Clarke realiza que el archivo de texto es el futuro del pasado, discute las formas en que lo performativa puede continuar esto, y como re performance puede causar el performance para ser recordado y siguen circulando en la cultura. La discusión nos provoca pensar que la práctica de re performance es una coreografía que organiza el movimiento y otros materiales en el espacio y el tiempo.

Marcos Franko, en una conferencia presentada en el octavo Congreso de la ABRACE Asociación Brasileña de Pesquisa en Arte Escénicas, 1 de noviembre de 2014, titulado "Epílogo de un epílogo: Historiar reconstitución" postula lo que él llama de hetero-temporalidades, o sea, la importancia de la investigación auto trazada de un cuerpo poético como archivo. De esa manera, el rasgo llenado por la memoria del cuerpo de transmisión como que reemplaza el archivo, luego dos personas que comparten diferentes

momentos podría almacenar la misma memoria. es esto lo que pretendemos defender en ese texto, las cartas son maneras de documentación de personas e sus performances.



Naira Ciotti y Vicente Martos Cartas a Renato Cohen, São Paulo, septiembre de 2014, Foto Rita Cavassa.

Cartas a Renato Cohen

La base común de toda la relación establecida por las cartas es la separación, esta separación requiere una relación lógicamente anterior. Y a pesar de la presencia de la relación de co-presencia sea puramente virtual, al mismo tiempo, se actualizan los socios en el acto semiótico que consiste en "escribir". Desde el reconocimiento de la experiencia que afecta el posible campo de la epistemología de las operaciones, la consciencia se convierte en mediaciones y recepciones.

Incluso es posible investigar nuestra identidad, nuestro lugar, nuestra presencia y prever una actividad política y los medios de comunicación. Tal vez, si queremos, podemos comenzar este artículo con un buen historial de actuaciones autobiográficos, la escena del sueño (HEUVEL, 1997, p. 67)

Robert Wilson en el texto de Samuel Beckett, La última cinta de Krapp, que se presentó en São Paulo y debutó días 14/04/2012 en el SESC Belenzinho (agotado). La última grabación Krapp - donde los signos de artistas que dirigen, diseño escenografía, diseño de iluminación, además de actuar a solas con los objetos de la escena fue bien muestran cuando gira por Europa:

el director americano y verdadero pionero de las artes vuelve a Luxemburgo con una de las obras más autobiográficas de Beckett, el legendario monólogo La última cinta de Krapp. Robert Wilson no sólo dirige y diseños, pero también lleva a cabo la obra, su primera aparición de un actor en casi una década.

Krapp es un tipo desagradable que vive en el salvado de toques de realidad por el alcohol y otros rituales que determina a sí mismo, como la celebración de su septuagésimo cumpleaños para escuchar una cinta que había grabado en su juventud. Su relación con una cinta y la grabadora, que se inicia, no deja dejó hablar... crea un personaje singular que habla a sí mismo a través de archivos de sonido magnéticos:

Los recuerdos sirven como estímulo a un Krapp solo y desilusionado ridiculizan a sí mismo con una buena dosis de desprecio, sin entender las transformaciones de una etapa de la vida a la siguiente, como si estuviera escuchando cintas de otras personas, irreconocibles.

Conocido por crear procesos escénicos de sonido complejos e innovadoras, desde Einstein on the Beach, el Monte Wilson a la obra de Beckett:

El sonido de la tormenta de lluvia, creado en la mente de Krapp, expresó simbólicamente sus sutiles emociones antes de su grabación en cinta para su sesenta y nueve cumpleaños. Haciéndose eco de la corriente sentimental de Krapp de conciencia acerca de su antiguo amor, pasiones pérdidas, presente la soledad y el miedo al futuro, la intensidad variable y la frecuencia de la lluvia crea una armonía

inusual con el movimiento de Krapp. Durante los primeros quince minutos de la producción de una hora, Krapp silencio se paseó por el escenario,

Porque este es un viaje por la vida desde su juventud, sus amores. Robert Wilson crea un sueño al que todos vivimos o hemos vivido, en mi caso. De acuerdo con el columnista de The Guardian:

La última cinta de Krapp es el estudio de Samuel Beckett en la soledad y el aislamiento. Como es su ritual, cada año en su cumpleaños que habla de sí mismo a la grabadora, así como la revisión de las cintas hechas en sus cumpleaños anteriores.

En la medida que envejezco, tal vez, como Bob Wilson, yo tenga que hacer un ritual dista situación y por eso, comencé inconscientemente a tener pesadillas sobre el regreso de mi querido amigo Renato Cohen. El sueño había terminado algo como esto, yo estaba sentada en un círculo con mis alumnos de la Universidad Federal de Río Grande del Norte, cuando se acerca un coche blanco, era un modelo de Volkswagen que en su tiempo fue cariñosamente llamado Cuadrado, fuera del automóvil rompe Renato Cohen, que mira su reloj, un gesto muy común a él dice a mí: -vamos, que ya llegas tarde. Me desperté muy asustada y le dije a mi madre, -voy a morir! Renato Cohen llegó para mí...Como te habrás dado cuenta mi sueño no se realizó y por eso, desde 2012 y empecé a escribir cartas a Renato Cohen con la intención de dejarlo más cerca de mí y las cosas que estaba pensando sobre el arte y la universidad.

Quiero compartir con ustedes lo que he aprendido acerca de las cartas. La palabra carta, según Cunha (1998), vino de Charta, derivado de las cartas griegas, así como carta, la lexía que llega a nosotros desde el Epistula latina que Epistole derivan del griego, de los medios del siglo XIII, la comunicación convenientemente envasados y dirigida a una o más personas.

El discurso epistolar tiene características muy interesantes para un artista como yo. Permíteme, escribiendo cartas, a que me refiera a lo que yo no puedo acceder directamente.

Cuando me decidí a estudiar la obra de Renato Cohen, la posibilidad de escribir las cartas con un régimen de palabras que me proyecta en "dos diferentes posiciones atoráis" (Landowski, 2002, p. 173) una distancia variable entre los enunciadores, ahora es máxima pero también, supuestamente, mínima:

la práctica de la carta implica no uno, sino en realidad dos tipos de distancias, correspondiente entre, y en consecuencia la no coincidencia de sus respectivas presente; también tiende a imponer una distancia más irreductible aun separando cada uno más que otro, sino de sí mismo ejemplo como discursivo. (Ídem)

La carta se asocia con la idea de semiótica de la presencia, la escritura se convierte en un acto de la generación de significado, es decir personificación. Esta presencia tiene trayectorias heterogéneas que van desde ningún otro, la alteridad; o bien consistir en esquemas de alteridad como presencia, que nos llevan a conocer a usted

Hola, ¿cómo estás?

Me voy y tú, ¿de acuerdo?

Muy bien, me voy a ir, correr

Toma mi lugar en el futuro, ¿y tú?

Muy bien, me voy a ir en busca

Un sueño tranquilo, ¿quién sabe?

Cuánto tiempo...

Bueno, cuánto tiempo.

(Paulinho da Viola, 1969)

Este extracto del poema titulado "Cerrado Señal" de Paulinho da Viola es maravilloso para ilustrar la discusión de la escritura performativa. La presencia del discurso de apertura del poema nos recuerda el comienzo de una carta o un diálogo de un tipo diferente de enunciadores aparte por la situación. El poeta de Río de Janeiro habla de la presencia y la ausencia. ¿Cuándo va a llamar? "Estoy aquí ante ustedes, pero prefiero hablar por teléfono, ya que están tanto detuvieron en sus coches," cerrado "signo:

La señal...

Te busco...

¡Abrirá! ¡Abrirá!

(Ídem)

El deseo de presencia se representa una imagen de subjetividades en crisis". Tengo que beber" Paulinho da Viola escribió un poema sobre la prematura, "Necesito un trago, rápido." La falta de contacto que el otro hace de mí me llevará a exigir que tras la fiebre ha pasado después de la señal, después de la semana pasando. Como se dijo Landowski probablemente hablando de otro poeta:

Lo mismo ocurre con las relaciones entre los sujetos. En la rutina de comunicación que organiza como por capricho la no presencia al otro tanto como para sí mismo - "¿Cómo? -" Voy a ir y te ... "sólo una praxis enunciativas capaz de volver la somatización de la expresión de las relaciones internacional o incluso intra-subjetiva puede sustituir una forma de presencia de la otra (en general) para usted, de usted a otro (esto o aquello, en particular) y, finalmente, a sí mismo. (Landowski, 1997, X)

Como en nuestro caso, Renato Cohen, cuando interlocutor de mis recuerdos, hace referencia al trabajo que hacemos, su Ausencia es un afecto que se lo convierte en un enteramente presente.

La carta en sí no es, por supuesto, casi nada, o por lo menos es una cosa, pero una cosa cuya presencia, la única presencia real, tiene el poder de mejorar la relación con el valor mismo de que no se invierte en sentido figurado, es decir, actualizar el "vínculo existencial" que reúne a su lector al autor ausente. Así que antes de esta cosa, que se convierte, por un momento, tal vez efémero- pero singularmente intenso-, un coeficiente de liquidez (Landowski, p. 176)

De ser un discurso para convertirse en un acto, el emisor de la carta pierde su identidad original, se convierte en el extranjero para dedicarse a informar al destinatario de su propio presente, y en última instancia, producir sentido por el simple hecho declaró. Se convierte en el sistema de co-presencia, que se convierte en un estado de actantes cuya existencia construida "resultado de su propia práctica de la enunciación en lugar de preceder." (Landowski, P. 181) Después de todo, ¿qué puede hacer una carta pero una actuación?

Conclusiones

Como se dice más allá, la base común de toda la relación establecida por las cartas es la separación, al llegar a nuestra casa cualquier carta, se dispara de inmediato un proceso de comunicación de orden performativa, ya que implica la presencia de un sujeto/objeto. Ya no podemos insistir en la idea de la presencia con las cartas de performance a Renato Cohen proponemos una estética de distancia.

Pensar los documentos de performance puede ser visto como un continuum de las representaciones, es decir, en el medio ambiente. Estas representaciones - cuando no se almacenan en el medio ambiente - siempre se construyen según sea necesario.

Podemos decir que, además de los cambios radicales en los mercados y ferias de arte que movilizan mucho capital de diversa índole y que, de alguna manera, también impulsan la idea tradicional de documento a otros conceptos, un entendimiento más apropiado para cambiar también la memoria de y la idea de almacenamiento, si la memoria no es otro, por lo que será otro el proceso de documentación. Este informe se difunde una idea muy feliz, el performance de los archivos sería un espacio de experiencia compartida, para permitir que el espectador la misma jurisdicción que el artista había hecho en el momento de la creación.

FUENTES REFERENCIALES

BECKETT, Samuel. *Krapp's Last Tape, and Other Dramatic Pieces*. NY: Grove Press, Inc., 1957.

BORGGREEN, Gunhild and GADE, Run. (2013) *Performing Archives/ Archives of Performance*. Copenhagen: Museum Tusulanum Press.

CARLSON, Marvin. (2010) *Performance: uma introdução crítica*. Belo Horizonte: Ed. UFMG.

DELEUZE, Gilles. (2006) *Foucault*. São Paulo, Brasiliense.

GREINER, Christine. (2005) *O corpo: pistas para estudos indisciplinados*. São Paulo: Anablume.

TAYLOR, Diana (2008). "Hacia una definición de performance" in *Ciudadanía en escena: performance y derechos culturales en Colombia*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Ciencias Humanas,

DAMÁSIO, António R. (2011) *E o cérebro criou o Homem*. São Paulo: Companhia das Letras.

LANDOWSKI, Eric. (1997) *Presenças do Outro*. São Paulo, Perspectiva, 2002.

PHELAN, Peggy (1993). *Unmarked: The politics of performance*. London and New York: Routledge.

VANDEN HEUVEL, Michel (1991). *Performing drama/dramatizing performance: alternative theater and the dramatic text*. Manchester: Manchester University Press, 1994.

Notas finales

¿El noveno Encuentro del Instituto Hemisférico trató de investigar las formas en que se movilizan y sincretizan las actuaciones en cívicas, comunitarias y de contextos culturales para crear diversas formas de expresión política? ¿Cómo eventos públicos teatrales producen "evidencia" que expresa las ideas hasta entonces invisibles, ocultas o tácito? ¿Qué nuevas manifestaciones, manifiestos, festivales y manifestaciones emergen a través de nuestras visiones cambiantes espacios políticos, estadios intelectuales y el espacio cotidiano de la calle? Estos temas resuenan en la ciudad sede de Montreal, donde la manifestación tiene una historia rica y permanente.

NANORESIDÊNCIA En este caso, se están centrando cada vez más nuestra atención en lo muy pequeño, de una manera más allá del nivel de miniaturización: un nanómetro es una milmillonésima parte de un metro. Este es un nivel de conciencia que es, literalmente, fuera de la vista de cualquier retina. Para Roy Ascott, el nano Field media entre la materia pura y la conciencia pura.

Reconstituyendo el ciclo de suelos "Afectos humano", por Dore Hoyer Martin Nachbar, Marco Franko revela una doble colocación de la artista en múltiples direcciones: entre el pasado y el presente, entre la producción intelectual y artística, entre la memoria y el olvido.

Para obtener más información sobre el Condominio Cultural ver <http://condominiocultural.org.br/>

Ampliterra Lab. Es una manifestación multidisciplinar dirigida a los campos expandidos de las prácticas artísticas, estéticas, performativos, poéticas y tecnológicos. / El evento recibirá público entre 18h y 22h. Las escenas a menudo simultáneamente surgirán tanto en los espacios internos y externos, con los artistas y el público que circulan libremente y que interactúan. / Los participantes son artistas, bailarines, músicos, dramaturgos, arquitectos, fotógrafos, periodistas, sino también a investigadores, escritores, curadores y artistas de los cursos.

Esta Carta-ejemplo es un tipo de performance que se dirigió a una ausencia, Artur Matuck escribió a Renato Cohen

Primer contacto con un amigo: Renato Cohen

Hubo una fuerte impresión de realidad, él apareció con el fin de estar presente en mi energía y campo de la percepción, de una manera que nosotros, imaginando seres todavía no sabemos bien ni control. Son energías que vienen a nosotros y así es como yo vivía en unos pocos minutos con Renato Cohen, un sueño vívido. Me dije a mí mismo y me pregunté cómo podía estar allí y pedí hablar unas pocas palabras y sonidos tan indistintos repetí para confirmar lo que era en realidad presente. Así que traté de probar, demostrar su presencia en la realidad ahora me doy cuenta de que esto es un sueño y lo que creo que sí que era real, mientras que los otros personajes, que pensaban que eran reales, pero éstas eran meras ilusiones.

Cornelio Yacaman, Jaime.

Investigador pre-doctoral, Departamento de Arte y Tecnología, Universidad del País Vasco/ Euskal Herriko Unibertsitatea.

Identidad territorial gráfico-sonora.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Identidad, sonido, territorio, gráfica.

KEY WORDS

Territorial , identity, sound, graphical.

RESUMEN

La confluencia entre música, identidad, espacio y plástica, es el foco de mi investigación. Esta traducción de esta confluencia, que expresa la relación entre la identidad del sujeto y su entorno, constituye una identidad territorial gráfico-sonora que viene siendo trabajada en el arte y en la música a través de la historia. Sin embargo, esta confluencia no siempre está libre de dificultades, tanto técnicas como conceptuales, que son el origen de mi doble pregunta de investigación: ¿cómo revelar la identidad de un lugar a través del sonido? y ¿cuáles son los elementos fundamentales de esta identidad del ecosistema que constituyen esta traducción?

Para explorar estas preguntas es necesario comprender cuáles son los elementos que componen la identidad sonora en un ecosistema determinado y cómo esta identidad se manifiesta a través del sonido y de la plástica como una forma gráfico-sonora de identidad. La hipótesis es que existen elementos de identidad sonora que se encuentran en determinados ecosistemas y que responden a la complejidad en los distintos fenómenos que le rodean (geológicos, territoriales, meteorológicos, temporales, espaciales, sociales, psicológicos, etc.). Estas identidades constituyen una experiencia cognoscitiva que es posible analizar e identificar a través de medios tecnológicos y experimentales y desde un marco teórico basado en la noción de complejidad (Bateson; Whitehead).

Los objetivos de esta propuesta son definir: (1) ecosistema sonoro en relación con el concepto de ecosistema, identidad y territorio y (2) el concepto de identidad y territorio desde el punto de vista sonoro. El análisis será realizado a partir de las teorías de la complejidad y algunos estudios de caso (obra propia; Lomax Geoarchives; London Survey; Iannix; Montero, 2010; Goldaracena, 2013; Marinenko, 2014) para identificar las relaciones existentes entre sonido y gráfica y proponer una tipología inicial o mapa de elementos que constituyen la identidad sonora de un lugar.

ABSTRACT

The confluence between sound, identity, space and visual arts is the area of my Ph. D. research. The translation of this confluence, which expresses the relation between the identity of the subject and his/her environment, constitutes a graphical - sonorous territorial identity that is being the focus of research in art and music across history. Nevertheless, this confluence not always is free of difficulties, both technical and conceptual. These difficulties are the origin of my double research question: how to reveal the identity of a place across the sound? And which are the fundamental elements of this ecosystem identity that enable this translation?

In order to explore these questions it is necessary to understand which elements compose the sonorous identity in a certain ecosystem and how this identity emerges across sound and visual arts as a form of graphical - sonorous identity. The hypothesis is that there exist some elements of sonorous identity that could be found in certain ecosystems that reflect the complexity of the different phenomena that surround them (geological, territorial, meteorological, temporary, spatial, social, psychological, etc.). These identities constitute a cognitive experience that is possible to analyze and to identify across technological and experimental means and from a theoretical framework based on the notion of

complexity (Bateson, 1973; Whitehead, 1978).

The objectives of this proposal are to define: (1) the concept of sonorous ecosystem in relation to the concept of ecosystem, identity and territory and (2) the concept of identity and territory from a sonorous point of view. The analysis will be done from the theories of the complexity and some case studies in addition to my own artwork (Lomax Geoarchives, London Survey; Iannix; Hunter, 2010; Goldaracena, 2013; Marinenko, 2014) to identify the existing relations between sound and graphic expression and to propose an initial typology or map of elements that constitute the sonorous identity of a place.

CONTENIDO

I. Introducción

En los últimos años, a lo largo de mis recorridos y mi experiencia como artista emigrante he ido explorando lugares a través de la grabación como método de trabajo artístico musical para producir canciones. Experimento con la construcción de piezas sonoras extraídas de distintos ambientes. Son obras que documentan recorridos y que me han inspirado las ideas que se concretan en este proyecto. Desde esta formación en música, mi interés por la música popular - la canción como forma de expresión y comunicación en particular-, y mi experiencia adquirida en viajes, sugiero que la canción es un elemento común que varía en estructura y composición de acuerdo a cada cultura, momento y lugar, pero que siempre está presente junto a otras manifestaciones que forman parte de la tradición y cultura de diferentes pueblos.

En este sentido, la canción puede ser una forma primitiva de conocimiento de la realidad, del entorno y las condiciones del individuo y forma parte de la cultura jugando un papel fundamental en cuanto a la vivencia del sujeto en su entorno y la identidad territorial que se manifiesta a través de la composición musical o de la gráfica. Esta confluencia entre la música y la plástica es el foco de mi investigación.

1.1 Pregunta de investigación e hipótesis de investigación

En torno a este problema construyo las siguientes preguntas de investigación: ¿cómo revelar la identidad de un lugar a través del sonido? ¿Qué fenómenos temporales, espaciales, geográficos, sociales y perceptivos (subjetivos) intervienen en la construcción de un ecosistema sonoro? ¿Cómo el ecosistema sonoro puede ser traducido a formas gráficas?

La hipótesis es que existen elementos de identidad sonora que pueden encontrarse en determinados ecosistemas y se manifiestan de acuerdo a los distintos fenómenos que le rodean (geológicos, territoriales, meteorológicos, temporales, espaciales, sociales, psicológicos, etc.). Estas identidades constituyen una experiencia cognoscitiva que es posible analizar e identificar a través de medios tecnológicos y experimentales.

II. Breve estado de la cuestión y marco teórico sobre la identidad territorial gráfico-sonora

Comenzaré por definir algunos conceptos a partir de las lecciones de Whitehead (1968) en *El concepto de naturaleza*, donde, desde la teoría de la complejidad, se propone que el conocimiento se da desde la percepción sensorial en la toma de conciencia de las entidades reveladas por la naturaleza como fuerza creadora y en la cual, *entidad* o un complejo de *entidades*, son las cosas que percibimos como parte de una totalidad en el conocimiento de la naturaleza; pero no como una unidad instantánea y absoluta, si no por una serie de relaciones; y en esa totalidad, está el individuo.

Para Whitehead, la percepción de dichas entidades, es relativa a cada individuo respecto a su entorno. En este sentido, para el conocimiento existen tres componentes: el hecho, los factores y las entidades. El hecho, es el término indiferenciado de la toma de conciencia sensorial. Los factores son los términos de esa toma de conciencia y las entidades a diferencia del hecho, son los factores en función de términos del pensamiento. En la naturaleza como complejo de entidades, están sus relaciones y conexiones, y ese complejo de entidades pueden ser naturales o no naturales.

Como parte del proceso cognitivo, la abstracción y expresión de toda esa toma de conciencia en la percepción sensorial es el pensamiento. Pero estos no son lo mismo. A diferencia de la toma de conciencia sensorial, que no es comunicable, el pensamiento si lo es, y en él están las relaciones y propiedades de entidades individuales desnudas o esenciales.

Entendiendo la construcción de los espacios, explicada por Whitehead, y en la congruencia y construcción de un espacio a temporal que correlaciona los espacios momentáneos sucesivos de un sistema dado en el tiempo (hasta ahora no considerados por las teorías

absolutas del espacio y el tiempo) y como una abstracción de los hechos naturales, una identidad sonora correspondería a una partícula finita de una serie de acontecimientos, en los cuales existen relaciones de tridimensionalidad espacial, según la teoría alternativa del espacio, ocupando una posición, como cualidad en virtud de los momentos de intersección que lo cubren.

Por otra parte, existen relaciones entre estos elementos abstractivos. Las conjunciones y adjunciones son peculiares en cuanto a la linde, que a su vez, es la de los acontecimientos en el lugar común del tiempo continuo tridimensional y agregado al cuatridimensionalidad del acontecimiento general. Esto sugiere que el tiempo y espacio están en constante movimiento y que el tiempo para la mente no es el mismo que en el paso de la naturaleza. Whitehead afirma que para las teorías materialistas, el único campo de la actividad creadora es el presente instantáneo. Sin embargo, esto no puede hallarse en la naturaleza como un hecho único, lo que se da en la toma de conciencia sensorial es una duración y esa duración en sí tiene un pasado y un futuro.

Además existe un proceso de diferenciación en la toma de conciencia sensorial que es, por un lado el hecho en partes y por otro, de una parte del hecho en cuanto a que muestra relaciones con entidades que no son parte del hecho, pero son ingrediente. De esta forma, el hecho inmediato para la toma de conciencia sensorial es el acontecimiento total de la naturaleza.

A partir de este breve estado de la cuestión y teniendo en cuenta la hipótesis de investigación haremos un análisis de algunas de las referencias principales en relación con el tema. Enfocaremos la relación entre música, identidad, espacio y aspectos gráficos en algunos proyectos resaltando algunos aspectos relevantes de esta relación presentes en distintas referencias y tomando en consideración lo que dice Whitehead en relación a que la percepción de distintos elementos (entidades) es relativa a cada individuo respecto a su entorno.

2.1 Música, identidad, espacio y gráfica

En diversas culturas y a través de la historia, existe una constante relación entre el ser humano y la naturaleza y esta relación se establece gracias a la percepción del entorno a través de los sentidos en las que se entrelazan sonido, espacio, entorno, identidad y ecosistema y se expresan a través del arte en la confluencia entre música y gráfica reflejando distintas culturas. Un ejemplo de esta expresión es recogida en el libro *The Songlines* (Chatwin, 1986), que describe la relación que establecen los aborígenes australianos con su entorno. La idea principal del autor es que el lenguaje comienza como canción. Los llamados *Dreamtimes* son expresiones de la cultura aborigen de Australia, en torno a su mitología en la concepción de que, aborígenes y naturaleza forman una unidad. Esas expresiones se manifiestan en el canto y a su vez crean un sistema complejo de códigos gráficos que corresponden a cada zona del lugar, historias, personajes y recorridos.

En su tesis *Espacio y dimensión del sonido. Una observación desde la experimentación artística* (Arce, 2014) el autor analiza los conceptos de ruta del sonido, imagen del sonido y su representación, dimensionalidad del sonido y la tecnología digital como medio de registro y reproducción. Como ejemplos de estas prácticas destaco algunos artistas como Peter Vogel, José Tristan Perich, Manuel Berenger y algunas obras como *The bird tree* (Christina Kubish) o *El peine de los vientos XV* (Eduardo Chillida), así como la obra *Wav*. (Arce, 2014) y *El compositor en el aula, El paisaje sonoro y la afinación del mundo* (Murray Schafer) entre otros estudios de música en que se enfoca la composición musical a partir de la distinción e identificación de sonidos ambientales de entornos naturales o urbanos en el llamado Paisaje Sonoro. La artista y compositora Hildegard Westerkamp Neved (2013) o el artista mexicano Manrico Montero (2013) son ejemplos específicamente vinculados a la ecología o a la identidad.

En el *Tratado de Pintura*, Leonardo Da Vinci (2013 [1513]) establece una serie de relaciones y distinciones entre las propiedades en cada uno de los sentidos en cuanto a la apreciación y percepción de las distintas formas del arte. Da Vinci, otorga el título de hermana menor de la pintura a la música, reiterando la importancia y valor del sentido de la vista y la pintura como arte superior. Kandinsky desarrolló un puente entre teorías musicales y su aplicación a la pintura expresionista de principios de siglo XX, entre la música, la pintura y la gráfica, a partir del punto en el tiempo musical, como forma temporal mínima (Kandinsky, 1996). John Cage afirma que es de gran importancia lograr abrir los oídos a todos los sonidos existentes y muestra una profunda preocupación por una sociedad enajenada, en que las personas de las grandes urbes pierden la sensibilidad para percibir el mundo en el que viven. La importancia del silencio y la introducción del ruido en su música, así como las ideas sobre obra abierta y sus performances, son algunas de las aportaciones que hace al Arte Sonoro (Rocha, 2013; Cage, 2013).

2.2 Sonido, ecosistema, identidad, música y naturaleza

Como ejemplo de arte sonoro y creación a partir de grabaciones de sonidos ambientales en interacción con el ecosistema, esta el trabajo de Manrico Montero (2010) en el que la relatividad de la percepción, en el paisaje sonoro que él construye y su idea de comunicación acústica entre las especies en la bioacústica, está presente y constituye una herramienta fundamental para el estudio del ecosistema. Así mismo, en su forma multidisciplinar esta que él como percibe y expresa a través de los medios electrónicos.

2.3 Sonido y fotografía en el ecosistema urbano

Esta exposición, compuesta de 20 grabaciones y 20 fotografías, muestra como se manifiestan elementos de identidad en el espacio y entorno de los barrios de la ciudad de México. Aquí podemos reconocer elementos de identidad presentes en el entorno urbano y descubrir como se caracterizan y diferencian de otros entornos y también, observar como esos sonidos pueden ser captados al igual que la fotografía, y en este caso, en una interacción con la imagen. De esta manera Goldaracena juega con el sonido y la imagen en cuanto a la dimensionalidad de los elementos en una relación espacio-temporal.

2.4 Relaciones gráfica, sonido y música, diseño y medios tecnológicos

Entre las asociaciones de la música y la gráfica en el uso de la tecnología, iannix, un secuenciador gráfico, basado en los trabajos de Iannis Xenakis a través de una plataforma abierta para el arte digital. Un medio que permite sincronizar acontecimientos a tiempo real, en el cual intervienen los cambios climáticos y otros eventos, generando una serie de curvas que reproducen estas sonoridades gráficamente.

2.5 Sonido y gráfica

En la obra diseñador ucraniano Anna Marinenko (2014) hay una estrecha conexión simbólica entre ruido y naturaleza a través del dibujo. Basándose en gráficos de frecuencia sonoras establece comparaciones con la formas del paisaje natural y urbano en una correlación con el modelo musical y donde es evidente las relaciones entre la dimensión sonora y visual.

2.6 Sonido espacio y territorio

En este apartado haremos un recorrido sobre dos estudios de caso que ejemplifican como el sonido y el territorio se entrelazan íntimamente. Los casos a analizar son Lomax Geoarchives y London Sound Survey.

Lomax Geoarchives

Lomax Geoarchives Association for Cultural Equity tiene la finalidad explorar y preservar las tradiciones del mundo expresivo artístico, desde un punto de vista científico y un compromiso humanista. Su página web *Lomax Geoarchives* ofrece la posibilidad de acceder online a una gran cantidad de sonidos de distintas partes del mundo. Los archivos de audio están referenciados y geolocalizados a través de Google map e identificados por iconos.

London Sound Survey

London Sound Survey es una mapa de sonidos, homenaje auditivo al mapa del metro de Harry Beck. En esta página se pueden escuchar una serie de sonidos que fueron colectados a lo largo de canales y ríos menores de Londres. Estos sonidos son una creciente colección de grabaciones con licencia Creative Commons de lugares, eventos y vida silvestre en la capital y, otras que contienen referencias históricas reunidas para averiguar la transformación sonora de esta ciudad.

2.7 Sonido, identidad, música y lenguaje

Sobre la relación entre sonido, música y lenguaje hay una referencia importante en la obra *Soundpainting* de Walter Thompson (2014). Esta obra presenta una forma particular en la que se conjuga el sonido con la identidad en el campo del arte pues Walter Thompson considera que el sonido, entendido como un signo del lenguaje puede utilizarse para la composición en vivo. Este autor se base en estructuras de improvisación de Jazz y utiliza el lenguaje a señas como recurso, un proceso al que llama Soundpainting. A través del estudio de este lenguaje como sistema de comunicación universal crea una especie de escritura gestual trabajando de manera grupal y multidisciplinar.

III. Reflexiones finales para una posible definición de Identidad Sonora

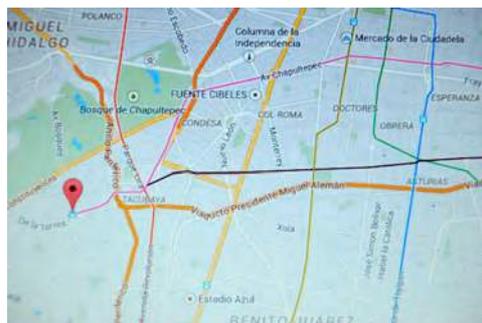


Ilustración 1. Detalle del mapa de la Ciudad de México consultado en google maps. Jaime Cornelio Yacaman

Estos ejemplos nos ayudan a ver que la confluencia entre lugar y expresión plástica-sonora viene siendo trabajada en el arte y en la música a través de la historia y en diferentes culturas. Sin embargo esta confluencia no siempre está libre de dificultades, tanto técnicas como conceptuales tanto en experiencias de otros artistas como en mi propio trabajo artístico-musical. Entre estas dificultades está el hecho de cómo revelar la identidad de un lugar a través del sonido, cuáles son los elementos fundamentales de esta identidad del ecosistema que constituyen esta traducción. Para esto es necesario comprender cuales son los elementos que componen la identidad sonora en un ecosistema determinado y cómo esta identidad se puede manifestar a través de sonido como una forma sonora de identidad.

Las identidades sonoro-espaciales que vengo investigando son la abstracción de una totalidad captada por la grabadora y posteriormente identificada como elemento sonoro en el que se encuentran una serie de características particulares como parte de esa totalidad. Estos elementos son partículas de acontecimientos, que, según esta teoría, son abstractivos y se encuentran necesariamente bajo un sistema determinado de tiempo. Contienen características particulares en el hecho, los factores y las entidades, que se pueden encontrar a través del análisis de los sonidos captados. Aquí es donde actúa el proceso de conocimiento de ese hecho.

Como resultado de esas experimentaciones con sonidos, previamente seleccionados y diferenciados, surge una expresión o una serie de expresiones denominadas identidades *sonoro-espaciales*. Así, estos sonidos que son separados de una parte de la totalidad, es decir, del ecosistema sonoro de donde son extraídos, son partículas finitas que, en conjunción o adjunción, y bajo una estructura musical; que sería el sistema determinado de tiempo utilizado para la organización de dichos sonidos, se transforman en una serie de composiciones músico-sonoras. De estas partículas, la elaboración de samplers y secuencias, haciendo uso de medios electrónicos, para la re-interpretación de estos elementos, son las identidades sonoras que interesa destacar.

El resultado es una serie de piezas musicales con texturas sonoras de un determinado contexto. Este ejercicio no es nada nuevo y en realidad tiene sus referentes en muchos otros trabajos en la música electrónica y sus antecedentes con la música concreta, sin embargo, lo particular de este trabajo esta en qué elementos han sido seleccionados, bajo qué criterios y finalmente en la propia re-interpretación, descubrir los principios de una metodología artístico-experimental en el campo del sonido y como parte del proceso creativo, la expresión de la identidad como fenómeno en movimiento que se revela en sus expresiones.

De esta forma, en la segunda fase de este proceso, se dan las relaciones con la gráfica en el uso de fotografía, dibujo y otros medios, buscando con ello una interacción con la composición musical pero no necesariamente relacionadas de forma directa. Se trata de otras partículas presentes en el espacio, tomadas de distintos momentos y lugares, en las que se establecen unas relaciones a partir de lo que me sugiere el ritmo, la frecuencia del sonido y el qué de esos sonidos por su contenido, es decir, lo que estos sonidos revelan. Esta interacción entre las dimensiones del sonido y lo visual en su conjunción, dan como resultado una serie de cuatro video-creaciones unidas por relaciones sonoro-espaciales, partiendo del hecho musical y no necesariamente para una lectura lineal.

El total de la obra comprende cuatro video-creaciones y seis tracks en formato wav y mp3 y en proceso para la creación de un disco de artista (CD) y una plataforma web para su reproducción, basándose en las aplicaciones de google map, así como la posibilidad de materializar esas identidades a través de la impresión 3D, impresión digital, medios gráficos u otros.

De esta forma se muestra la complejidad del sonido como fenómeno natural en sus relaciones en cuanto al espacio que ocupa como dimensión, y en este sentido, las propiedades bidimensionales o tridimensionales y sus posibilidades en la creación artística contemporánea.

Cabe aclarar que estas identidades son parte de un proceso de investigación aún en desarrollo y que comenzó con la idea del paisaje sonoro, para completar su estudio con las teorías de la percepción y la complejidad y el objetivo de continuar nuevas experimentaciones, ampliando las posibilidades plásticas, técnicas y conceptuales para la creación de otras identidades. De ahí, quedan por resolver ciertas dificultades técnicas en cuanto al uso de medios tecnológicos para la continuidad de este proyecto.

En este sentido, podría decir que existe una dificultad para encontrar una definición absoluta de identidad como tal, debido a su complejidad, sin embargo a través de otros estudios de investigación realizados en torno a la identidad en la estética mexicana y en una entrevista realizada al artista mexicano León Chávez Teixeira (2010)¹, sobre algunas reflexiones acerca de la identidad mexicana, pude llegar a la conclusión de que no hay una identidad, si no un conjunto de ellas. En este sentido, la identidad es un complejo de identidades en constante relación y movimiento, por lo cual una identidad sonoro-espacial es un momento o serie de momentos en el que se identifican ciertas formas de relación de los acontecimientos en espacio territorial, o entorno y sus manifestaciones. Y en este caso particular, la identidad de un entorno urbano como es la ciudad de México.

¹ *Arte e identidad mexicana*. Entrevista con León Chávez Teixeira, La Rekámaral, Vitoria-Gasteiz 2010.

FUENTES REFERENCIALES.

- Arce, M. *El espacio y la dimensión del sonido. Una observación desde la experimentación artística*. Sin publicar, Universidad del País Vasco/ Euskal Herriko Unibertsitatea. Leioa, defendida el 5 de junio de 2014.
- Arnold, C. "Spiders listen to their webs". *National Geographic*, Daily News. 5 junio 2014.
[<http://news.nationalgeographic.com/news/2014/06/140605-spiders-silk-webs-pluck-string-vibrations/>]. [Consultado 12/06/2104]
- Arnaldo, J. *Analogías musicales, Kandinsky y sus contemporáneos*. Fundación Caja Madrid, Colección Thyssen-Bornemisza. Madrid, 2003.
- Arnheim, R. *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*. Alianza, Madrid, 1999.
- Centre de Cultura Contemporània de Barcelona. "El Paisaje sonoro, un ambiente poco conocido". *Dossier Paisaje sonoro, Esmas.com*, Crónica, Observatori del Paisatge. México, 1 de Noviembre 2010. [<http://www.catpaisatge.net/dossiers/psponsors/esp/premsa2.php?idReg=3724>] [Consultado 28/06/2014]
- Chatwin, B. (*The Songline. Español*) *Los trazos de la canción*. Traducción de Eduardo Galikorsky. Ed. Península. Barcelona, 2000.
- Christopher, J. "Spiders tunes in to web's music to size up meals and mates". *News science*. 10 de Junio 2014.
[<http://www.npr.org/2014/06/10/319179807/spiders-tune-in-to-webs-music-to-size-up-meals-and-mates>] [Consultado 12/06/2014].
- Crimmins, P, "Guided by impression and free association, Dutch artist chart emotional map of Philly", *NewsWorks*, 25 de Mayo 2014.
[http://www.newsworks.org/index.php/local/item/68431-guided-by-impression-and-free-association-dutch-artists-chart-emotional-map-of-philadelphia?linktype=hp_topstory] [Consultado 28/05/2014]
- Da Vinci, L. *Tratado de pintura*. Alianza. Madrid, 2013 [1513].
- Fonoteca Nacional de México. "Paisaje sonoro ciudad de México", *Conaculta*, com unicado No.11. México, 10 de enero, 2013. [<http://www.conaculta.gob.mx/detalle-nota/?id=24972#.U67uq7HYFpc>] [Consultado 05/06/2014]
- Frampton, K. *Lugar, forma e identidad: hacia una teoría del regionalismo crítico en Nueva Arquitectura de América Latina: Presente y Futuro*. Editorial Gustavo Gili. México, 1990.
- García Canclini, N. "Sociología de las transformaciones del proceso artístico", *Antología de la estética en México siglo XX*, M. R. Palazón Mayoral. Universidad Autónoma de México, 2006.
- Guasch, A. M. *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Alianza Editorial. Madrid, 2002.
- Gwangju Museum of Art, "Songs of loss and song of love", *Gwnaju Museom of Art, guida a gli eventi culturali*, Comunicato Stampa 19/05/2014. [<http://www.undo.net/it/mostra/177161>] [Consultado 21/05/014]
- John Cage Trust, *About John Cage*. 2013. <http://johncage.org/about.html>] [Consultado 26/06/2014]
- Kandinsky, W. *Punto y línea sobre el plano. Contribución al análisis de los elementos pictóricos*. Paidós. Barcelona', 1996
___ *De lo espiritual en el arte*, Paidós, Barcelona, 1996.
- Ken, R. "Fusiform Polyphony by Ken Rinaldo", 2014 *Vimeo*. [<https://vimeo.com/88500131>] [Consultado 05/2014]
- Laboratorio de Arte Sonoro LAS, "Laboratorio de arte sonoro" *Etnografía sonora 2014*. [<http://www.laboratoriodeartesonoro.cl/>] [Consultado 28/06/2014]
- Lotman, I. M. *En la semiosfera (III) Semiótica de las arte y la cultura*. Editorial Cátedra, Madrid. 2000.
___ 1992, "El fenómeno del arte en la cultura y la explotación", *La balsa de la medusa, Entretextos Revista electrónica de Estudios Semióticos de la Cultura*, N.5, Granada, Mayo 2005, páginas 55-65.T. [<http://www.ugr.es/~mcaceres/Entretextos/entre5/fenomenohtm.>] [Consultado 05/05/2014]
- Luria, A. R. "Sensación y percepción", *Breviarios de conducta humana N° 6*, Fontanella, S.A., Barcelona. 1978
- Marinenko, A, "Designer translates nature's jagger patterns into sound waves" *desingboom arquitectura desin art technology shop*, 2014. [<http://www.fastcodesign.com/3031716/designer-translates-natures-jagged-patterns-into-sound-waves>] [Consultado 06/2011]
- Morin, E, *El paradigma perdido, Ensayo de bioantropología*, Kairós, Barcelona. 1974.

___ *Introducción al pensamiento complejo*, Gedisa, Barcelona. 1994.

Montero, M, "Bioacústica /Biosemiótica/ Comunicación Animal", *Naturaleza y Semiosis*, 2014.[<http://www.manricomontero.com/index.php/info13/>] [Consultado 21/06/2014]

Nedev, C. "El deseo de andar", *Soundwalking*, blogspot, 26 de junio, 2013.[<http://eldeseodeandar.blogspot.com.es/2013/06/hildegard-westerkamp-soundwalking.html>][Consultado 06/2014]

Ponce, D. "Música para aves y tecnología", *Emol*, 5 de agosto, 2012.[<http://www.emol.com/noticias/magazine/2011/08/05/496245/musica-para-aves-y-tecnologia-artista-sonoro-mexicano-actua-hoy-en-santiago.html>] [Consultado 05/06/2014]

Quintanilla, M. "Instruments bodies: digital prosthetics for music and dance, Joseph Malloch and Ian Hattwich, two Phd researches at McGill University", *We Sense*, Wordpress, March 18,2014. [<http://wesense.co/2014/03/18/instrumented-bodies-digital-prosthetics-for-music-and-dance/>][Consultado 06/2014]

Rocha, M. "Acerca de John Cage", *Artesonoro.net*, web oficial, (sin fecha). [<http://www.artesonoro.net/articulos/cage.html>][Revisado 26/06/2014]

Schafer, M. *El compositor en el aula*, Editorial Ricordi, Buenos Aires. 1965.

___ *"El paisaje sonoro y la afinación del mundo"*, *Intermedio editores*, Bogotá. 2013

Thierry Coduys (director del proyecto) Guillaume Jacquemin (desarrollador de software) Matthieu Ranc (gestión de la asociación). Iannix Associations (editor) *A graphical open source sequencer*, Iannix Associations. 2014. [<http://www.iannix.org/en/whatisiannix/>][Consultado 28/06/2014]

Thompson, W. "The Soundpainting, Composición en tiempo real", 2014.[<http://www.soundpainting.com/>] [Consultado 05/2014]

University of Edinburgh, "What kinds of relationship between people, technology and environment make it possible to live off the grid?, *A new research projet in anthropology and desing informatics at the University of Edinburgh*", University of Edinburgh, 2013. [<http://lifeoffthegrid.net/>] [26/06/2014]

Verweij, H. "Visualizing Porto's soundscape", *Every day listening, sonic inspiration*, March 2014.[<http://www.everydaylistening.com/articles/2014/3/14/visualising-portos-soundscape.html>][Consultado 05/2014]

Westerkamp, H. *Web Designer: Sonja Ruebsaat*. 2013. [<http://www.sfu.ca/~westerka/index.html>][Consultado 28/06/2014]

Whitehead. A. N. *El concepto de naturaleza*, versión española de Jesús Díaz. Ed.Gredos, Madrid. 1968.

Woodside, J. "La historicidad del paisaje sonoro y la música popular", *Revista Transcultural de música*, Sociedad de Etnomusicología, nº12, 2008. [<http://www.sibetrans.com/trans/trans12/art21.htm>][Consultado 05/2014]

Correa, Helga

Profesora, Departamento de Artes Visuais (DAV/CAL), Universidade Federal de Santa Maria, Brasil

El Tarot Alquimico

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Grabado contemporáneo, Arquetipos, Simbolismo, Tarot.

KEY WORDS

Contemporary engraving, Archetypes, Symbolism, Tarot.

RESUMEN

Este artículo trata de exponer el trabajo en desarrollo por integrantes de las licenciaturas en Artes Visuales y Psicología de la Universidad Federal de Santa Maria, RS, Brasil, y que tiene como objetivo fomentar, a la creación de discursos poéticos a partir de la profundización analítica del simbolismo del primer grupo de cartas del Tarot: los Arcanos Mayores. Dentro del marco teórico de la psicología analítica discutimos la representación arquetípica de estas cartas, para que puedan aportar nuevos elementos a la hora de la creación de piezas gráficas.

Haciendo uso de los procedimientos técnicos de la calcografía y del grabado en madera, la práctica alquímica del grabado, se hace contemporáneo permitiendo la reanudación de su pasado histórico, redimensionado al conocimiento y a las nuevas relaciones espacio – temporales todavía más amplio.

ABSTRACT

This article presents the work in progress by members of the degrees in Visual Arts and Psychology at the Federal University of Santa Maria RS Brazil, which aims to promote, to create poetic speeches from the analytical depth of symbolism the first set of tarot cards: the Major Arcana. Within the framework of analytical psychology we discussed the archetypal representation of these letters, so they can contribute new elements in the creation of graphic pieces.

Using technical procedures intaglio and woodcut engraving this alchemical practice becomes contemporary allowing the resumption of its historical past, resized to knowledge and new relationships space - time even wider.

CONTENIDO

1. Introducción

La reflexión que presento hace parte de una investigación en curso con estudiantes del Curso de Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Federal de Santa Maria - Brasil, y se centra en la experimentación práctica creativa en el campo del grabado, vinculada a la reflexión y constitución simbólica de esas producciones a partir de la temática del Tarot.

El proyecto titulado Tarot Alquímico, reúne a miembros del área de las artes visuales y la psicología y busca promover un intercambio de conocimientos entre estas áreas de conocimiento. Por supuesto, el conocimiento teórico de la psicología analítica y los conceptos arquetípicos acuñados por Jung es de vital importancia para la construcción de esta baraja de Tarot basada en el modelo de Marsella. En este sentido, ha sido enfatizada la importancia en estudiar la simbología arquetípica presente en la representación de cada Arcano.

A este conocimiento son añadidas las referencias iconográficas y psicológicas de cada miembro del grupo, lo que convergirá en la futura recreación poética de una única pero múltiple baraja Tarot.

2. Desarrollo

Con el objetivo de colaborar con la práctica artística contemporánea y con el desarrollo de una perspectiva crítica en las producciones del alumnado, en este proceso, nos centramos en la memoria, la recuperación de la tradición y la historia de los conocimientos relacionados con el Tarot.

Este trabajo se inició con un énfasis en la historia y el desarrollo de los medios técnicos de comunicación que permitieron la conservación del conocimiento, así como la trayectoria de la conformación de las primeras barajas de Tarot. El objetivo fue lo de resaltar la importancia de las técnicas del grabado que a lo largo de este desarrollo mantuvieron responsabilidades sociales estrechamente asociadas con el universo gráfico comercial. Así que se por un lado se ha analizado a la historia y el desarrollo de materiales por otro lado hemos estudiado a la construcción de la identidad de artistas grabadores, los cuales sin duda contribuyeron a la creación, la difusión y el mayor alcance de los conocimientos humanos.

A lo largo de la investigación también destacamos algunos aspectos relacionados con los importantes cambios con respecto a la producción de imágenes, especialmente en combinación con el conocimiento proveniente del campo de la psicología, parte del tema de este debate.

Teniendo en cuenta el hecho de que el símbolo es una parte constitutiva del proceso creativo del artista, en nuestra metodología se buscó principalmente activar la imaginación a través de la lectura de textos con el objetivo de intensificar el descubrimiento de los elementos en los que el artista conscientemente (cada estudiante) se propone discutir. Para alcanzar estos objetivos, fueron cruciales las formulaciones desarrolladas por JUNG (1977), de un inconsciente poblado de imágenes y adquirido de relaciones ancestrales, su importancia reside especialmente en permitir el entendimiento de que la unión de la verdad racional y la verdad irracional se encuentra en el símbolo.

En este contexto, el entendimiento de que los símbolos liberan una energía relacionada con una imagen colectiva: el arquetipo nos ha motivado a rehabilitar el proceso artístico la reflexión sobre el símbolo. Así establecer vínculos asociativos con temas simbólicos presentes en las cartas de los Arcanos Mayores del Tarot de Marsella fue la estrategia utilizada para sensibilizar a los estudiantes a profundizar en la reflexión conceptual, que es una parte inherente de sus propias producciones poéticas.

Aunque tengamos en cuenta los cambios que la sociedad y el hombre contemporáneo atraviesan, es posible establecer paralelismos entre los símbolos y el uso de estos en el plano psíquico y en el ámbito del arte producido hoy.

Cuando se trata de un proyecto en el que tratamos de rehacer las cartas del Tarot creemos que es vital para rehabilitar el símbolo, revivirlo y averiguar lo que significa, y entonces de alguna manera relacionarlo con nosotros mismos y con las propias producciones poéticas.

Según Campbell (2008):

El símbolo se sitúa por lo tanto, a medio camino entre la vida individual de cada individuo y la vida colectiva del pueblo expresada en sus historias sobre el origen del mundo y de la cultura; es el puente que une las experiencias cotidianas al conocimiento revelado por los dioses a los primeros antepasados y profetas. (p. 15)

De modo similar RITTER (2007) menciona la necesidad de rescatar estos elementos primeros humanos que están grabados en nuestra alma. Para el psicólogo, nuestra cultura actual trata de despreciar estos conocimientos antiguos, pero ellos nos pueden servir como alternativa a la salida del laberinto de la vida contemporánea.

2.1 Breve Introducción al Tarot

Algunos fragmentos de referencia de la historia del tarot, dejan claro que su aparición se perdió en un pasado incierto. Las hipótesis son numerosas y a veces contradictorias, pero la afirmación más acreditada es que su origen se produjo en las culturas orientales mayores. A partir del siglo XVIII, algunos investigadores europeos comenzaron a defender la hipótesis de que el Tarot sería una ciencia milenaria creada en el antiguo Egipto. Según Camargo (1998):

El Tarot no es más que el legendario Libro de Thoth, la clave de toda la antigua sabiduría de los documentos secretos que la Inquisición persiguió insistentemente en la Edad Media" (p.26).

A pesar de su antigua presencia en la cultura oriental, fue a mediados del siglo XIV que las cartas llegaron a Europa, posiblemente por el pueblo gitano, sin embargo, el primero indicio que se tiene registro es un ensayo publicado en Suiza por un monje alemán llamado

Johannes en 1337. El erudito teje comentarios que describen una baraja muy similar a lo que tenemos hoy y cuyo propósito era el entretenimiento. El Tarot se ha popularizado en la Europa medieval, hasta el punto que los gobiernos de países como España han prohibido el uso de las barajas con el temor de la influencias de estas en la conducta de las personas, lo que podría provocar la inestabilidad del control sobre la población. A diferencia de España, en Francia, existen evidencias de que el rey Carlos I ordenaría al artista Jacquemin Gringonneur la realización de tres barajas de Tarot ilustradas en color y con efectos dorados. Actualmente se pueden encontrar diecisiete copias restantes de la Biblioteca Nacional de París. Sin embargo, existe controversia acerca de su creación. Hay afirmaciones de que Gringonneur ideó un paquete que contiene cuatro palos, cada uno de los cuales es la representación de la sociedad francesa a su tiempo: coronas (clero), espada (nobleza), bastones (campesinos) y diamantes (burguesía). Se cree que posteriormente fueron asignados nuevos significados a algunas cartas, que representaban personajes históricos o bíblicos (Julio César, la reina Isabel I, Rachel - la esposa de Jacob, Alejandro el Grande, etc.), además de los malabaristas payaso presentados en castillos medievales. Por otra parte, se hace referencia a otro juego de cartas que contiene incluso la firma auténtica del tesorero del rey Carlos I. Este segundo material es pintado a mano y cuenta con ilustraciones más estrechos a las que hoy conocemos. Aunque con numerosas creaciones similares en la historia occidental, la baraja del Tarot no tenía legitimidad fuera de la cultura de masas, siendo considerado solamente un curioso juego adivinatorio adoptada por el pueblo o por los bohemios y los gitanos. Sin embargo, desde los años 1970 y 1980 la presencia del Tarot ha sido cada vez más importante en algunos medios culturales, especialmente en el contexto terapéutico alternativo, lo que ha impulsado a la creación y difusión de incontables barajas.

La baraja en su conjunto presenta setenta y ocho cartas, 22 Arcanos Mayores y 56 Arcanos Menores. Son precisamente estos arcanos mayores y su simbolismo arquetípico que nos motivaron a desarrollar esta investigación en las artes, pues esas veinte y dos cartas cuentan la historia de la carta sin numeración – El Loco.

Se cree que una de las principales funciones sociales del Tarot es la comprensión de sí mismos y del mundo, así el auto-conocimiento, se entabla al través de las relaciones tejidas entre los símbolos de las cartas y los símbolos que a menudo surgen de nuestra propia experiencia a través de imágenes inconscientes. Por esa razón al observar atentamente a una carta de Tarot o un todo de una tirada o juego, uno está siendo sometido a un proceso de percepción que no es lineal, es decir, está ligado a procesos subjetivos relacionados con la intuición.

En este sentido, el símbolo oscilaría, entre la vida individual de cada uno y la vida colectiva del pueblo, expresada en sus historias; haciendo un puente que une las experiencias cotidianas al conocimiento revelado y descubierto a lo largo de la vida.

3. Los artistas y el Tarot

Según Gombrich (1974 - en: AUMONT, 2010, p.207), el artista es un productor de significado a través de las imágenes, no un reproductor de una realidad conocida o existente. Para el autor: "sólo espejos naturales son espejos puros" - la obra de arte es una imitación de la naturaleza y del hombre, lo que implica el deseo de crear.

A partir de esta premisa, no hay duda de que el simbolismo y las imágenes de las cartas del Tarot ya han servido como base para creaciones de varios artistas.

Actualmente es común encontrar versiones de las cartas del Tarot que siguen el trabajo de nombres importantes de la historia del arte, Leonardo da Vinci, por ejemplo, es uno de ellos. Sin embargo, se sabe que él artista aunque estuviera familiarizado con el simbolismo medieval, que es la base de las alegorías del Tarot, nunca llegó a hacer ningún dibujo con la finalidad de crear una baraja. Se supone que podría incluso haber tenido la oportunidad de aprender sus reglas, como en 1482, cuando el artista llegó a la corte milanese de Ludovico Sforza, pero la verdad es que la baraja que hoy se le atribuye la autoría fue interpretado por los artistas búlgaros lassen Ghiuselev y Atanas Atanassov, que la ilustraron con elementos, ideas y símbolos adaptadas de la obra de Da Vinci.

A otros artistas como Bosch, Mucha, Bruegel y Botticelli también se les ilustran siguiendo el simbolismo original del modelo de Marsella, que data de alrededor de 1500, y simbólicamente es la representación más cercana del conocimiento occidental de la cultura cristiana.

En el caso del Tarot hecho a partir del trabajo de Dürero, por ejemplo, se sabe que la baraja fue proyectada con base en sus grabados y pinturas, y que la versión mantiene la estructura de las 78 cartas, a excepción de unas pocas modificaciones en consonancia con la obra del artista.

A diferencia de estas barajas, tenemos en Salvador Dalí uno ejemplo del artista consagrado que construyó su propia versión del juego de cartas de Tarot. Dalí creó su versión de las 78 cartas, que combinan entre sí referencias del arte clásico, del surrealismo, del kitsch, de la iconografía cristiana y de la escultura griega y romana con elementos recurrentes empleados en su obra tales como: la rosa, los relojes, la mosca y la cabeza del buey. El artista se utilizó a sí mismo como imagen para la carta del Mago, que simboliza la fuerza de voluntad, la creatividad y el genio. Ha empleado su amada Gala, en la carta de la Emperatriz, lo que la describe como a "una Gala

celeste – la Isis, el poder espiritual supremo; es decir físicamente naturaleza, e intelectualmente, la fertilidad del macro y del microcosmos."

Sin embarco pese a esa gran libertad creativa, algunos estudiosos afirman que el uso de características muy cercanas a las interpretaciones personales de los artistas, suelen poner en peligro la síntesis de la función de los símbolos empleados en las cartas. CAMARGO (1988) dice:

Con el creciente éxito del Tarot hoy en día, hay un gran número de nuevas barajas en uso. La mayoría, sin embargo, tiene características muy cercanas a las opiniones personales de los autores, lo que podría poner en peligro la síntesis de las barajas tradicionales, cuya simplicidad es hacen con que la función de los símbolos en el lenguaje asociativo sean todavía más potentes en sus funciones de: sugerir, ser global y no restrictivas, promover la práctica de la analogía. En otras palabras, favorecen el ejercicio del autoconocimiento. Esta es la función principal de Tarot en la Nueva Era. (p. 35)

Pero la verdad es que las imágenes arquetípicas de las cartas del Tarot han sido explotadas por diferentes artistas y siguen siendo lo, y no es por otra razón sino por ser portadoras de un simbolismo arquetípico inherente al inconsciente humano, lo que reafirma la propensión y la necesidad humana para representar elementos significativos en imágenes simbólicas.

En ese trabajo deseamos mantener una aproximación con el simbolismo arquetípico, ofreciendo una versión renovada de la baraja en nivel intelectual y estético. Pues estamos de acuerdo con CAMPBELL (2008) cuando afirma:

O ofício do artista é apresentar objetos de tal modo que eles brilhem. Pelo padrão da formação do artista, o objeto que vocês antes viam com indiferença se torna radiante, e vocês sentirão o arrebatamento estético. (p.128)

4. Consideraciones Finales y Acciones Futuras:

El trabajo investigativo todavía sigue en andamiento, lo que se pretende enseñar en el video para presentación el II Congreso de ANIAV son parte de las discusiones y del proceso de construcción de las cartas de la baraja de Tarot, es decir el proceso poético que anteceden la conclusión final del trabajo.

En esa etapa del trabajo ya se pueden vislumbrar la concienciación del alumnado de la potencia del símbolo y de la imagen impresa, como mecanismo que asegura la construcción de discursos a lo largo del desarrollo humano.

Las discusiones han apuntado que todavía hay interés en la discusión del simbolismo en el arte contemporáneo. Pero el símbolo arquetípico de las imágenes presentes en la baraja de Tarot, enseña la ampliación de concepciones expresas iconográficamente pero aun presentes en el inconsciente colectivo. Es el caso de la carta de *los enamorados*, donde el binomio *animus y ánima* siguen actuales aunque propician una comprensión todavía más amplia en la cultura occidental actual.

Es evidente que esta actividad no tiene la pretensión de cubrir toda la complejidad de la interpretación de los símbolos en sus asociaciones, pero quiere señalar que muchas de las motivaciones que guían los procesos creativos tienen una fuerte correlación con una simbología ya explorada hace mucho tiempo, lo que sin duda puede apuntar a una profundización de la reflexión personal en las producciones gráficas contemporáneas.

Los resultados preliminares de esta investigación han sido estimulantes e apuntan a experimentaciones y debates en un espacio de presentación muy particular. Entre las obras que se producen y deben justificar brevemente una exposición en un Espacio Cultural de la ciudad de Santa María RS Brasil será la impresión mecánica con una tirada de 15 ejemplares de la baraja completa del Tarot. Tales producciones indican que esta metodología se debe utilizar en un período de tiempo más largo, lo que permitirá la concretización (y comprensión) de todas sus posibilidades.

FUENTES REFERENCIALES

- ARANHA, Roberta Heinemann de Souza. –Dissertação de Mestrado em Artes- Os Arcanos Maiores do Tarô e a Pintura Simbolista do Séc. XIX- uma visão interpretativa da correlação arquetípica. Campinas, SP, 2010.
- AUMONT, Marc. A imagem. Tradução: Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro. – Campinas, SP: 15ª Ed. Papyrus, 2010.
- CAMARGO, Pedro. Iniciação ao Tarô. – 7ª Ed – Record: Rio de Janeiro – RJ, 1998.
- CAMPBELL, J. Mito e transformação, São Paulo: editora Ágora, 2008.
- FONTANA, David. A linguagem dos símbolos: a história e os significados ocultos em um guia completo e ilustrado. São Paulo: Publifolha, 2012.
- JUNG, Carl Gustav (org.) O homem e seus símbolos. Nova Fronteira: Rio de Janeiro – RJ. 1964.
- _____, Carl Gustav. A Natureza da Psique. Petrópolis. 2000 - Editora Vozes.
- NICHOLS, Sallie. *Jung e o Tarô, uma jornada arquetípica*. -9ª Ed.- São Paulo, Editora Cultrix, 2000.
- RITTER, F. Na Estrada com Jung: a vida e as ideias de C.G.Jung contadas com a ajuda do Tarô. Santa Maria, RS: Editora UFSM, 2007.
- OSTROWER, Fayga. Criatividade e processos de criação. Vozes: Petrópolis, RJ, 1987.
- Aeclectic Tarot. Dali Universal Tarot. <<http://www.aeclectic.net/tarot/cards/dali-universal/>> 25 de março de 2015.
- Clube do Tarô. (imagens) <<http://www.clubedotaro.com.br/site/imagens/m/22-Maiores-530.jpg>> 2 de abril de 2015.
- Clube do Tarô. O Tarot de Dürer. <http://www.clubedotaro.com.br/site/h2321_Durer.asp> 5 de abril de 2015.
- El Tarot de Leonardo da Vinci. (imagens) <<http://www.tarotdavinci.com/davinci.html>> 2 de abril de 2015.
- Galo Magazine. Reading the Tarot: The Legacy of Salvador Dalí. <<http://www.galomagazine.com/artdesign/reading-the-tarot-the-legacy-of-salvador-dali/#.VRxDHuE5u4Y>> 27 de março de 2015.
- The Dali Museum. Contemporary Magic: A Tarot Deck Art Project. <<http://thedali.org/exhibit/contemporary-magic-tarot-deck-art-project/>> 25 de março de 2015.
- The Llewellyn Journal. *The Da Vinci Tarot: Breaking the Code*. <<http://www.llewellyn.com/journal/article/1103>> 7 de abril de 2015.

F. Piñeiro, Uxía.

Artísta e Investigadora, Universidad de Vigo, Departamento de Escultura, Grupo MODO.

El tiempo del espacio: el espacio del tiempo.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Tiempo , espacio, transición, umbral, realidad.

KEY WORDS

Time, space, transition, threshold, reality .

RESUMEN

La aventura transdisciplinar que nace de la vertiginosa expansión de las nuevas tecnologías, plantea modos inéditos de *ser* y *estar* en el mundo. Los interrogantes acerca de cómo se presentan y representan los diferentes ámbitos de lo que conocemos como realidad física, sensorial, social o biológica, evidencian la complejidad de superar el horizonte tradicional de comprensión de la obra de arte; al tiempo que nos obliga a redefinirla casi constantemente, en intervalos temporales que van más apresuradamente de lo que podemos abarcar. El *tiempo* y el *espacio* son conceptos siempre circundantes y presentes en todas y cada una de las transiciones o ideas con respecto a pensar, expresar y representar la singularidad en todos los estadios evolutivos de nuestro camino. La razón, la poesía, la ciencia o la tecnología, han dejado vestigios de la gran paradoja que envuelve al movimiento; haciendo que nos preguntemos si es acaso el espacio del vacío, el que podrá revelar los artificios del movimiento, o si los intentos errados por desvelar el origen de éste, serán la respuesta. A fin de llegar a un conocimiento mucho más complejo, tendremos que formar nuestras propias trayectorias, ya que en lo referente al *tiempo* y al *espacio* del que estamos hablando, pareciera que todo lo definido concluye y se desvanece por sí mismo. La legitimidad de una extensa herencia filosófica, científica o epistemológica, queda sometida al diálogo entre los diferentes lugares del conocimiento y a su interés por desarrollar un modo complejo de pensar la experiencia humana, que recupere el asombro por el misterio de lo incierto. En la era tecnológica, el presente es una compilación de conceptos articulados en una extensa y desmesurada malla intelectual. El futuro sin embargo, demanda poesía a la luz retrospectiva del desafío digital.

ABSTRACT

The transdisciplinary adventure that arises from the rapid expansion of new technologies, poses unprecedented ways of *being* and *being there* in the world. The questions about how they present and represent the different areas of what we know as physical, sensory, social or biological reality, show the complexity horizon beyond the traditional understanding of the artwork; while forcing us to redefine almost constantly, at time intervals ranging more hastily than we can comprehend. *Time* and *space* are always surrounding and present in every one of transitions or ideas about thinking, express and represent the uniqueness in all developmental stages of our journey concepts. The reason, poetry, science or technology, have left traces of the great paradox that surrounds the movement; making us wonder if perhaps the vacuum space, which may reveal the artifice of motion, or if misguided attempts to uncover the origin of it, will be the answer. In order to reach a much more complex knowledge, we must form our own paths, since in terms of *time* and *space* we are talking about, it seems that everything ends defined and vanishes by itself. The legitimacy of an extensive philosophical, scientific or epistemological heritage, is subject to dialogue between the different places of knowledge and interest in developing a complex way of thinking about human experience, to recover the wonder of the mystery of uncertainty. In the technological age, this is a compilation of concepts articulated in a vast and boundless intellectual mesh. The future however, demand poetry to the retrospective light of digital challenge.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

La aspiración de unir o hacer converger en un mismo espacio todas las virtualidades posibles, constituye una de las más complejas encrucijadas a las que concurren la ciencia, biología o tecnología; con el arte, la filosofía y la cultura. La fascinación del ser humano por el redescubrimiento constante, es una declaración de intenciones acerca de uno de los puntos cardinales de la dualidad existencial: el abismo ontológico que separa materia y espíritu; así como de la profunda complejidad de la vida y de la conducta humana. Es la necesidad de ocupar un lugar la que origina su búsqueda. El espacio imaginado o inventado, expone una manera de *estar* en el mundo que va más allá de lo irrefragable, lo limitado, del poder de la repetición previsible o de lo determinante del tiempo. El umbral existe para que exista el espacio, ambos términos son inseparables y el anhelo de su traspasar, revisa la siempre presente idea de una-otra dimensión desconocida. Un tema muy amplio que puede ser abordado de muchas maneras sin llegar nunca a ser agotado.

DESARROLLO

Pensar un espacio que se manifiesta por su fragilidad, implica proyectar sus límites en el horizonte de la subjetividad. En el supuesto de una estructura universal de la conciencia, ligada a un modo personal de temporalización. En el lugar de lo asombroso, cada tránsito tiene un sentido inminente en la no-duración de una fase de presencia que no es presente, pues, una vez hemos zarpado del espacio objetivo, el mundo es un mapa infinito; un plasma de campos sensibles sin referencia alguna ni orientación posible. Esto es, el asombro ante las cosas mismas, rebasar los dictámenes de la conciencia intencional y dejar que tiempo y espacio se vuelvan subjetivos en la *otredad*¹.

*Buscar la esencia del mundo no es buscar lo que éste es en idea, una vez reducido a tema de discurso, sino lo que es de hecho antes de toda tematización para nosotros.*²

El fundamento de todo descubrir conlleva una unión con lo trascendental; tras el mundo natural y el mundo social se sitúa el que es dimensión de nuestra existencia, el terreno a partir del cual tienen cabida nuestras representaciones y nuestro conocimiento. Debe haber otras formas de ser-en-el-mundo y quizá esta solo sea un tránsito. La experiencia de la *otredad* recupera una vida concreta, que redescubre la figura del mundo en la dispersión de sus fragmentos. El mundo compartido de la percepción, es aquel que damos por supuesto antes de cualquier tipo de teorización y que siempre estamos tentados a olvidar. El ser humano ha estado siempre pendiente de lo virtual, y constantemente, esta dimensión irreal de lo existente ha sido objeto de reflexión. Quizá la precursora de la actual virtualidad es la imaginación, la inagotable metáfora que está en el origen de la filosofía y el arte, y que en cierto modo, persiste en el fondo de nuestro pensar y existir. Es evidente, que la categoría de lo virtual tiene un puesto central en la estética, que ha ayudado a superar el horizonte tradicional de comprensión de la obra de arte: la oposición arte/naturaleza o, en un lenguaje más actual, apariencia/realidad.

La dilatación del concepto de "lo real" que podría admitirse en el seno de "lo virtual", supone la histórica quiebra del enfrentamiento entre realidad y virtualidad. Ahora bien, no cualquier virtualidad tiene dimensión ontológica; esto ocurre sólo, según Gadamer, en la virtualidad estética, cuando lo que se pretende es conciliar la relevancia ontológica del arte, con el reconocimiento de la virtualidad de la representación artística. La diferencia y contraposición del mundo virtual del arte -determinado como mundo de la apariencia- y el mundo real, se fundamenta sobre el dominio del modelo de conocimiento científico, y la consecuente desacreditación de otros modos de conocimiento, como el estético. De modo que la representación estética, ni es la copia aparente o virtual respecto de la supuesta realidad verdadera, ni es su desviación seductora, sino que tiene una vinculación ontológica con ella. Por tanto, la representación virtual estética no es ya únicamente representación, sino que pertenece al ser mismo de lo representado.

Asumir un rol activo en la construcción del propio espacio, sólo puede aceptarse libre de la herencia metafísica. Aquí tal vez se encuentre la primera vuelta de tuerca hacia un paradigma distinto pues, la construcción no es siempre benigna, y de esta manera, siempre pone en riesgo al sujeto y en juego al espacio en que habita. Volviendo a nuestra línea, resulta interesante remarcar las coincidencias entre la definición de realidad, como un elemento infalible de trascendencia, de irreductibilidad -nunca absoluta-, y lo real, que se presta a una exploración infinita, inagotable; lo que es para nuestra existencia tanto un polo de atracción como de repulsión. La discusión reflexiva acerca del espacio umbral y lo que éste genera por su carácter liminal, nos lleva de nuevo a los dominios del principio de inconmensurabilidad redefinidos por Feyerabend. Por una parte, revisando algunas cuestiones elementales del pensamiento científico, no demasiado conocidas en el contexto del pensamiento artístico, ni fácilmente aceptadas por el de la cultura tradicional y las humanidades. Por otra parte, articulando una serie de puntos de vista acerca de los usos que el arte hace de la ciencia y la tecnología. Si bien es cierto que estas cuestiones basadas en el "pluralismo teórico", contienen las características

¹ La *otredad* es aquí, la otra vida. La que nos otorga la posibilidad de *ser* en la indeterminación del espacio umbral.

² Maurice Merleau-Ponty. (1999). *Fenomenología de la percepción*. Editorial Altaya, Barcelona., p. 15.

esenciales de su posición filosófica; también es necesario decir que tal vez, ello nos ha conducido a los estándares actuales de lo virtual, en los que el único principio universal que parece regir es: "todo es permitido". Pero bajo esta aparente permisibilidad y libertad, atisba una uniformidad teórica dominante que favorece el dogmatismo y solapa el poder crítico del individuo.

En el capitalismo cultural, la actividad humana y artística no está dirigida a la producción de aquello que nos vincula a nosotros mismos, tampoco a generar pensamiento, sino a la construcción de subjetividades y organización social. Pero el contenido del pensamiento es incomparable, en el sentido de que es inconmensurable, y su traducción literal, imposible y, a todas luces, innecesaria. El ser humano no es tan solo un teórico que construye suposiciones explicativas de la realidad, sino que es también explorador de ésta, descubridor de encrucijadas en las que confluyen rutas que alumbran conceptos nuevos. El mundo se abre ante nosotros como posibilidad, y nosotros permanecemos en éste como constructores de nuestra propia y única realidad. Tal vez sea una cuestión de alquimia, ya que estamos preparados para querer ser precisos, y ello no es posible; no hay una representación exacta, sino una maravillosa confusión caótica. Todo concluye y todo recomienza cosmológicamente.

Traspasar un umbral es extender la libertad, y dejarse descubrir. Es el rechazo de criterios universales y tradiciones rígidas; perseguir aproximarse a los secretos de la naturaleza y de uno mismo; y tan universales cuestiones, se dan en los vínculos de áreas que a priori podrían parecer remotas: ciencia y mitología, religión y magia, arte y lógica, etc., que están transformando la sociedad y sus nociones de trabajo, producción y vida propia. *El punto de partida... será.* De esta manera nos dice el anteriormente citado Merleau-Ponty que hay ser, hay mundo, hay algo en el sentido más hondo, es decir, cuando existe tan valiosa cohesión entre los polos de una pregunta que se prevé incesante. He ahí -en lo inagotable- el origen, el núcleo de toda cuestión, la exigencia de toda investigación; pues la tentativa de considerar que en el inicio, el mundo se desvela como la posibilidad de emprender algo que signifique, es para el propio mundo y para el que lo habita, el reconocimiento de que prevalecerá dicha pregunta, pero también, de que inherente a ella, vivirá la resistencia que impide la proximidad con el propio espacio.

Parecemos estar sometidos a una perpetua demanda de organización y acumulación. Además, debemos estar listos para una pronta asimilación de todo ello, sin perder el tan costosamente adquirido equilibrio. Así nace la resistencia creativa, la obstinación por hacerse preguntas aún a sabiendas de que puede no existir respuesta. La capacidad del individuo de transformar para resistir, o para ser y existir como tal, subyace también de cuestiones fundamentales sobre el límite de lo tolerable o de lo ético, sobre la inestabilidad de la frontera, sobre la noción de virtualidad -ya formulada por Deleuze-, la multitud, etc. Y en medio de tan complejos asuntos, la clave del propio mundo: la autonomía de la creación. El espacio lúcido que desaparece para luego re-aparecer. *El Esplendor. Aquello que separa (libera) y entreteje (reconcilia) las diferentes partes que lo componen, aquello(aquella) que está allá (...) al fin de esta página y que aparece aquí, al dispersarse, al pronunciarse en esta frase.*³

Las indicaciones necesarias para reconquistar una y otra vez un espacio que no es espacio, sino dimensión, guardan en sí mismas un sentido que nos hace comprender nuestras propias objetivaciones como auténticas. Las definiremos pues como aquellas que nacen de aquel lugar donde una misma línea, se multiplica en un caudal de direcciones simultáneas, que quiebran momentáneamente su estado habitual. La experiencia del Arte, constituye una apertura a una serie de posibilidades latentes en los materiales de partida, algo a lo que ya había hecho referencia el artista norteamericano Dick Higgins en el seno de *Fluxus*, cuando acuña el término *intermedia* para referirse a un tipo de obra artística que no está determinada de antemano por el medio que la conforma, sino que cada obra determina su propio medio y forma de acuerdo a su necesidad. Un concepto artificial que surge de la necesidad de definir todo lo que no cabe dentro del concepto inicial. Lo intermedia tiene que ver en general con obras artísticas que utilizan lo inmaterial como vehículo principal de expresión, que lo convierten en su columna vertebral. La mayor parte de estas obras utilizan distintos lenguajes artísticos que se entrecruzan e interactúan dándole una dimensión temporal a la experiencia plástica y visual. El arte medial se ha desarrollado sobre todo gracias a la tecnología, que le concede la posibilidad del cambio, del crecimiento hacia un nuevo lenguaje sin perder el suyo propio. Lo inmaterial, inunda un nuevo umbral que se basa en sucumbir a un juego con reglas en constante evolución.

Tal vez la esperanza de subsistir al frenesí de este nuevo espacio, se halle en el corazón de dicha actividad, donde se encuentran ciertos ingredientes que los participantes no quieren cambiar bajo ninguna circunstancia. El núcleo que nos mantiene adheridos a nosotros mismos; la tenacidad transformada en un elemento de historia externa, pero con características de historia interna. Pero para mantener este núcleo, deben existir otros ingredientes que sean expansibles o sujetos a cambio. Sólo el individuo puede dirigirse hacia lo próximo. Formarse una idea de un estado de cosas más deseable y poner luego los medios necesarios para llevarlo a la realidad. Sólo éste puede refutar cualquier precepto, manifestarse o sublevarse, con una visión de un estado de las cosas que "debiera ser". Eso es lo que nos diferencia como pensadores; la libertad y la responsabilidad de transformar los fundamentos básicos y necesarios de la vida humana. El sujeto se conforma así, como un campo de experiencias donde se proyecta el mundo por descubrir. Un concepto que define Merleau-Ponty cuando habla del *intermundo*: aquel lugar que va más allá de nuestras visiones, ya que son las instancias a las que nos dirigimos desde el comienzo de nuestro vivir. Los registros donde se inscribe lo que vemos para devenir allí

³ Octavio Paz. (1997). *El mono gramático*. Editorial. Galaxia Gutemberg, Barcelona, p. 129.

cosa, mundo o historia. El *intermundo* como mundo percibido, que está más acá o más allá de las antinomias sujeto-objeto, visible-invisible e interioridad-exterioridad.

Las dualidades no resueltas, como las anteriormente mencionadas, trazan un campo expandido que cobra fuerza y se multiplica en numerosas manifestaciones, impulsadas por la misma voluntad del trascender, del traspasar. Así, más allá de la filosofía de la visión, podremos comprender que la visibilidad misma comporta una no-visibilidad; o que en el cruce de algunos conceptos antagónicos, se produce a veces una reversibilidad. Un acontecimiento cuyo límite se encuentra cuando deja de existir una dicotomía entre el punto de partida y el de llegada. Pero, cómo pronunciarlos acerca de un espacio inmaterial; cómo definirlo, abordarlo.

Desde un punto de vista fenoménico, el espacio nace donde termina el cuerpo del sujeto. De modo que uno de los principios de base del espacio inmaterial, es que algunas de sus fronteras dependen de las del espectador. Cuando hablamos del umbral nos situamos entre lo real y lo visible. Pero también sabemos que ambos conceptos no definen o delimitan una Verdad, ya que están supeditados a ciertos estados de la materia que pueden o no ser formalmente físicos -como el caso de la luz o el color-. De modo que hemos de aceptar también como realidades, aquellos estados potenciales que se desarrollan o pueden desarrollarse dentro del universo subjetivo. El concepto de espacio adquiere en el umbral otro matiz: el de mantener el sentido de lugar no exterior o físico, sino interior; entendiéndose esto como una "actitud interior", el fundamento del actuar, la raíz de la que emergen todos los actos. Esta acepción cambia el enfoque desde el lugar -con carácter geográfico- hacia una disposición o actitud -de carácter singular e interior-, desde donde emergería hacia fuera (sociedad, cultura. etc.) en forma de conductas o pensamientos propios. En este sentido, se daría en éste una segunda naturaleza humana basada en la conquista reiterada del propio espacio.

Quizá lo más difícil sea delimitar unas reglas de percepción espacial, que abarquen desde una acción fugaz, -un instante inmediato que no se preocupa de su conservación en el tiempo-, hasta la liberación de ese espacio por medio de la expansión incontrolada de elementos que pertenecen al campo de lo inmaterial, como la luz, el sonido, etcétera. Debido a la vertiginosa expansión de las nuevas tecnologías, estamos experimentando una especie de apropiaciones tecnológicas de la realidad virtual, como si fuera un descubrimiento de nuestro propio mundo. Ahora bien, también es cierto que al margen del interés práctico que tiene hoy en día el fenómeno virtual, la reflexión sobre ello es tan antigua como el propio individuo, luego éste siempre ha producido virtualidad.

La naturaleza fronteriza del individuo lo obliga a vivir entre esas dos regiones: con un pie en la realidad y otro en la virtualidad. No hay ser humano que no crea en la posibilidad de universos imaginarios. Las prácticas artísticas contemporáneas, en su desarrollo ante las formas del capitalismo cultural, apuntan dirigirse hacia el umbral de la industria de la subjetividad, donde las políticas de la identidad serán difusas. Aunque inmersos en tan acelerada velocidad, lo único que podemos hacer es elucubrar sobre ello, esbozar las posibles consecuencias y su acción crítica. El futuro del arte pasa por redefinir la función del artista en el contexto de la transformación tecnológica, de los usos de la imagen y sus condiciones de recepción y experiencia. El reto del artista contemporáneo es lograr ser productor de lo inmaterial sin dejar de estar nunca de estar vinculado al afecto, al sentido, al deseo y al significado. Buen ejemplo de ello lo tenemos en el trabajo de Olafur Eliasson o Tatsuo Miyajima, que utilizan la tecnología aplicada al arte inmaterial, como medio que conecta el mundo físico con los temas más trascendentales, como vida, muerte, y existencia. La presencia física de la luz dentro de la obra, está destinada a completar una imagen final donde el espectador es el único cómplice posible, ya que es el único referente verdadero en la brecha abierta entre el objeto y su sombra. Así, a través de sus instalaciones visuales e interactivas, construyen espacios serenos a la par que inquietantes, por los que se camina y en los que se penetra, tomando conciencia física del espacio. Lugares que se convierten al mismo tiempo, en construcciones reales que se vinculan con la poética de los lugares arquitectónicos subjetivos; éstos no son sólo un acto de rebeldía contra las leyes de la percepción, sino que además comunican. Pero siempre estará presente la duda de si el verdadero modo de entender el espacio inmaterial, sólo podría consistir en pasearlo, dejarse bañar por la luz que lo inunda, sentir el peso de su contorno; realizar la experiencia de traspasar su límite. En definitiva: habitarlo.

CONCLUSIONES

No es de extrañar que ante métodos de construcción *a priori* muy poco adecuados para informar del fenómeno artístico, sigamos precisando de la obra "singular". Entre lo real y lo visible, descubrimos cómo lo inmaterial constituye una poderosa herramienta para construir o alterar el espacio, así como para crear vínculos indefinibles entre el espectador y la obra. Pero también, nos hemos dado cuenta de que no podemos, ni queremos renunciar a la necesidad de un tipo de experiencia estética autónoma, que favorezca una contemplación personal -aurática- difícilmente extrapolable, hoy por hoy, a cualquier otro soporte que permita la reproducción y la exhibición masiva. Por último, hemos evidenciado como la ciencia, la tecnología y el arte poseen, en su afinidad, el poder de la posibilidad de reinventar una y otra vez la propia y determinada realidad. No solo por contar con los mecanismos adecuados para ello, sino por el deseo casi ontológico, de que todo debiera ser infinitamente expansivo y flexible. Quizá sea entre lo virtual y lo real, donde se encuentre el sentido de un universo que se niega a definirse como realidad efectiva; ya que construir metáforas a partir de discordancias espacio-temporales, colisiona con toda práctica de producción simbólica. Si pensamos el espacio-umbral como la opción de interpretación utópica donde todas las distancias son sugeridas, no calculadas; nos daremos cuenta de lo que subyace de la profundidad de lo fronterizo: la *irrealidad* del (propio) mundo, el tiempo de la obra que quiere ser poema, para continuar un camino al que no se le puede poner punto y final.

FUENTES REFERENCIALES.

AGAMBEN, G. (2005). *Estado de Excepción*. Editorial Adriana Hidalgo, Buenos Aires.

FEYERABEND, P. (1975). *Contra el método. Esquema de una epistemología anarquista*. NLB, Londres [en línea]. Disponible en Web: <http://www.contranatura.org/articulos/Filos/Feyerabend-Metodo.htm>

Biografía de Paul Feyerabend [en línea]:
<http://plato.stanford.edu/entries/feyerabend/>

FOUCAULT, M. (1999). *Estética, Ética y Hermenéutica*. Paidós, Barcelona. /(2007). *Nacimiento de la Biopolítica*. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.

GADAMER, H. G. (1977). *Verdad y método*. Editorial Sígueme, Salamanca.

HARDT, M. & NEGRI, A. (2004). *Multitud: guerra y democracia en la era del imperio*. Editorial Debate, Madrid.

JOHSON ARMIJO, H. *Del conocimiento vulgar al conocimiento científico* [en línea]. Disponible en Web:
<http://es.geocities.com/herprofesor2000/conovulg.html>

KUHN, T. (1962-69). *The Structure of Scientific Revolutions*, University of Chicago Press, Chicago [en línea]. Disponible en Web en Castellano: [http://www.exactas.org/modules/UpDownload/store_folder/2 - FISICA/T.S.Kuhn.-.La.Estructura.de.las.Revoluciones.Cientificas.pdf](http://www.exactas.org/modules/UpDownload/store_folder/2_-_FISICA/T.S.Kuhn.-.La.Estructura.de.las.Revoluciones.Cientificas.pdf)

LAKATOS, I. (1993). *La metodología de los Programas de investigación científica*. Alianza, Madrid.

MERLEAU-PONTY, M. (1999). *Fenomenología de la percepción*. Editorial Altaya, Barcelona. /(2003). *El mundo de la percepción*. Fondo de Cultura Económica, México. /(1986). *El ojo y el espíritu*. Editorial Paidós, Barcelona.

MORIN, E. (1984). *Ciencia con conciencia*. Anthropos, Barcelona. /(1981). *El método*, Tomo I, *La naturaleza de la naturaleza*. Cátedra, Madrid.

NEGRI, A. (2000) *Arte y multitud: ocho cartas*, Editorial Trotta, Madrid.

PAZ, O. (1997). *El mono gramático*. Editorial. Galaxia Gutemberg, Barcelona.

RHEINGOLD, H. (1993). *The virtual community*, Reading, Addison Wesley (ed. esp. de J.A. Álvarez, 1996. Gedisa, Barcelona).

TOLEDO NICKELS, U. *La Epistemología según Feyerabend* [en línea]. Disponible en Web:
<http://www.moebio.uchile.cl/04/feye.htm>

WITTGENSTEIN, L. (2000). *Movimientos del pensar. Pre-textos*, Valencia.

Figueras Ferrer, Eva.

Profesora titular de la Universidad de Barcelona, Departamento de Pintura.

Rosado Rodrigo, Pilar.

Investigadora de la Universidad de Barcelona y miembro del BRAC Barcelona Research Art Creation.

Street Art en acción: del graffiti artesanal al soporte digital.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Graffiti animado, graffiti digital, graffiti performance, graffiti interactivo, Street Art.

KEY WORDS

Animated graffiti, digital graffiti, graffiti performance, interactive graffiti, Street Art.

RESUMEN

El Graffiti incluye diferentes modalidades que van desde la acción directa -el *Writing*, el *Subway Art*, el *Hip Hop Graffiti*- al graffiti indirecto promulgado dentro del propio ámbito artístico como es el *Stencil Art*, pasando por las nuevas etiquetas de *Postgraffiti*, *Neograffiti*, *Street Art* o Arte urbano de finales de los 90, hasta el graffiti animado actual, quizás último eslabón de la cadena, donde la artesanía encuentra un aliado digital. Analizaremos la obra de algunos artistas e ilustradores que, no conformes solamente con pintar paredes, han dedicado mucho tiempo y esfuerzo a realizar animaciones 'stock motion' con graffiti. Tal es el caso de los graffiti animados de Blu, o los *Gif* animados de Insa, que sólo se pueden ver en la Web. Otros artistas conciben el graffiti como parte integrante de la obra que posteriormente será visionada en un soporte diferente al muro donde fue gestado. Son un ejemplo las fotografías de Alexander Orion, autor también de una performance de 'limpieza urbana' en San Paulo, o los graffiti interactivos de Sweza, en los que se requiere la interacción del peatón provisto de un lector QR de un smartphone para visualizar la obra que nos propone el artista. Terminaremos con una reflexión acerca de las connotaciones estéticas y conceptuales de los graffiti artesanales y los graffiti animados de última generación.

ABSTRACT

Graffiti includes different modalities which go from direct action -"Writing", "Subway Art", "Hip Hop Graffiti"- to indirect graffiti, promulgated on its own artistic field as "Stencil Art", going through the new labels of "Postgraffiti", "Neograffiti", "Street Art" or "Urban Art" of the end of the 90s, until the current animated graffiti, perhaps the last link of the chain, where craftwork finds a digital ally. We will analyse the work of some artists and illustrators who, not satisfied with only painting walls, have dedicated a long time and effort to create animations "stock motion" with graffiti. This is the case of Blue's animated graffiti, or Insa's animated Gifs, which can only be visualized in the Web. Other artists conceive the graffiti as an integral part of the work which afterwards will be envisioned in a different support from the wall in which it was gestated. As examples of it we find the photographs of Alexander Orion, also author of a performance of "urban cleaning" in Sao Paulo, or the interactive graffiti of Sweza, in which the interaction of a pedestrian provided with a QR code of a Smartphone is required to visualize the work the artist proposes. We will end up with a critical reflection around the esthetical and conceptual connotations of the handcrafted graffiti and the animated graffiti of last generation.

CONTENIDO

1. Introducción

Desde la época del modelo neoyorquino basado en la distorsión de letras de finales de los años 70, han surgido tantos estilos nuevos de graffiti que las fronteras entre ellos se han ido desdibujando. Hoy en día la cultura se ha ampliado: Se exponen nuevas formas y han comenzado a proliferar personajes del cómic, figuras de gran fotorrealismo, símbolos y abstracciones – logos e iconos se especializan en emblemas y figuras llamativas y sintéticas.

Aunque el bote de spray sigue siendo la herramienta fundamental del graffitero, la variedad de material disponible - tiza al aceite, aerógrafo, pinturas al aceite o acrílicas, pegatinas... - es muy extensa y ha ampliado el abanico artístico. Esta evolución ha supuesto la revisión de las valoraciones culturales sobre el graffiti. Incluso se ha planteado la estimación de cualidades estéticas y se ha gestado un movimiento artístico o “para-artístico” (Figueras-Saavedra, 2007:120): desde la acción directa del *Writing*, el *Subway Art* y el *Hip Hop Graffiti*, al graffiti indirecto promulgado dentro del propio ámbito artístico como es el *Stencil Art* - divulgado dentro del propio ámbito artístico, dada su focalización en los aspectos más relacionados con lo conceptual, lo artístico y lo semiótico que dan la impresión de ser una producción ‘ordenada’.

A finales de los 90 e inicios de la primera década del siglo XXI, proliferan nuevos agentes del mundo del arte que toman las calles como laboratorios de creatividad o como escenarios principales de innovaciones y experimentos de primera mano. De este modo se produce una efervescencia creativa en el espacio público, desde la confluencia de muy distinto perfil u origen, sugiriendo etiquetas como *Postgraffiti*, *Neograffiti*, *Street Poetry* o *Arte Urbano*¹, caracterizados por aproximaciones formales i técnicas innovadoras que van más allá de las concepciones tradicionales del clásico graffiti. Pensamos que ante esta proliferación de denominaciones, la nominación *Street Art* es suficientemente globalizadora como para referirse a todas ellas y considerarla un término genérico propicio para referirnos a todas las excepciones que nos encontremos a lo largo de este artículo.

Las nuevas condiciones técnicas, tipológicas, estilísticas e ideológicas, hacen del *Street Art* un espacio de creación, observación, reivindicación, reflexión y teorización. En definitiva, el *Street Art* propicia un escaparate de debate en lo cultural, social y político en el que la mayoría podemos sentirnos cómodos e identificados.

El graffiti animado es quizás uno de los máximos exponentes del *Street Art* de los cinco continentes que reúne en una obra de arte el proceso artesanal ejecutado a pie de calle con el tecnológico-digital visible en WWW (World Wide Web) o Web a nivel mundial.

2. Graffiti animado versus graffiti convencional

El graffiti animado es un graffiti que sólo puede visionarse en un soporte digital, generalmente Web. A diferencia del graffiti convencional, el graffiti animado es el resultado de un proyecto de una cierta envergadura, que requiere de un equipo técnico y humano para su realización. En él se aúnan procesos artesanales con procesos tecnológicos de última generación para culminar en un trabajo artístico en el ciberespacio, plataforma de exposición y contemplación de la obra finalizada.

Creemos que definir y delimitar el graffiti animado es difícil y arriesgado, aunque podamos establecer unos parámetros, como pueden ser, a modo de ejemplo, la calle como plataforma de acción, la confluencia de trabajo artesanal (pintura, dibujo...) con lo tecnológico-digital, la contemplación del graffiti en el ciberespacio... En este artículo hemos visitado algunos graffiti animados de artistas e ilustradores y hemos llegado a la conclusión que existen tantas modalidades y variantes como acciones creativas.

2.1. Antecedentes del graffiti animado

Para hablar del proceso de realización del graffiti animado nos tenemos que remontar a la primera mitad del siglo XIX con el zoótropo² o *daedaleum* (fig.1), conocido también como tambor mágico, rueda de la vida o rueda del diablo. Fue un juguete óptico basado en el fenómeno de la persistencia retiniana para crear la ilusión de movimiento³ y, consecuentemente, fue una inspiración para la creación de lo que hoy conocemos como cine ya que es el mismo principio, una sucesión de imágenes que cuentan una historia.

El graffiti animado no es el único procedimiento dentro de los graffiti que utiliza recursos de animación cinematográficos. Encontramos artistas que aplican en el muro la técnica basada en los dibujos dispuestos en tiras animadas muy parecidos a los que se disponen sobre el tambor de zoótropo, que al girar dan la ilusión de movimiento.

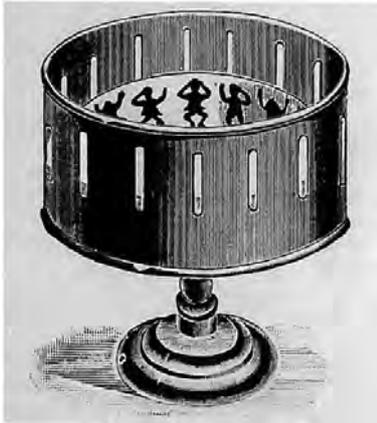


Fig.1 Zoótrofo

A modo de ejemplo, comparemos los murales *In Between*⁴ (Orestad, Copenhage, 2013) (fig.2a y 2b) o *Layers* (2011) de Hyuro - artista argentina afincada en España - o los de Escif (fig.3a y 3b) - artista callejero de Valencia - con las tiras animadas destinadas al zoótrofo (fig.4a y 4b):



Fig.2a y 2b. Dos fragmentos de *In Between* de Hyuro (2013)



Fig.3a Escif, *Fame Festival* (Grottaglie, Italia, 2010), 3b. *Vandalism Choreography* (Valencia, 2009)

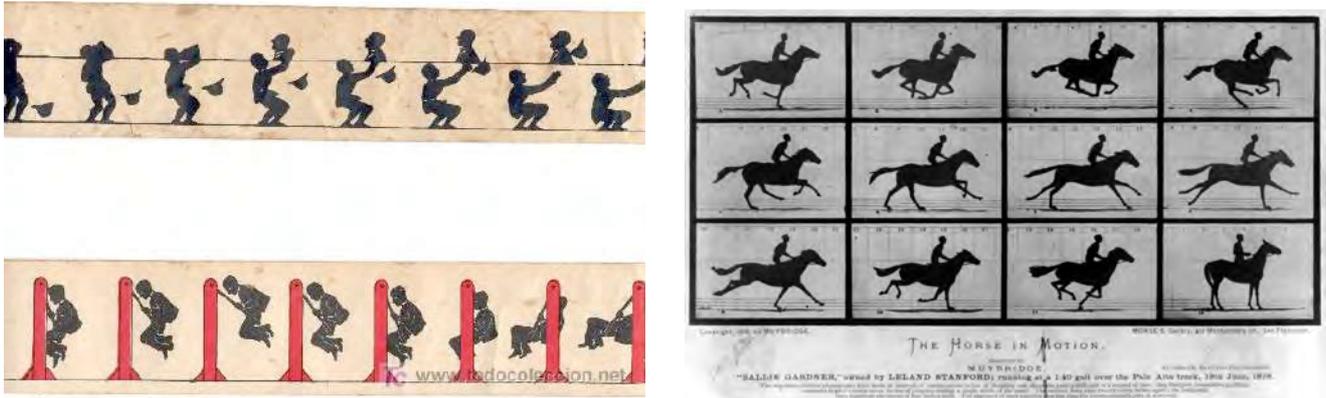


Fig.4a y 4b. Imágenes de tiras de dibujos para zoótropo

Las imágenes de Hyuro y de Escif, al igual que las tiras animadas del juguete, despliegan una acción que realiza un personaje dentro de un plano, el muro o el papel. En el caso del alce de Hyuro, por ejemplo, el automóvil circulando por la carretera ejerce la función del zoótropo.

2.2. El graffiti animado: convergencia del proceso artesanal y las nuevas tecnologías

Al realizar un graffiti animado el artista (o el equipo colaborador) se aventura a pintar en un muro urbano una serie de fotogramas que son digitalizados uno a uno para su posterior edición animada. Evidentemente estamos hablando de un trabajo de una cierta envergadura, ya que se trata de una pintura mural de dimensiones considerables que se genera a partir de muchos dibujos consecutivos, borrando y volviendo a pintar el muro en cada toma de movimiento. A diferencia de los dibujos animados tradicionales en los que se utilizan diferentes soportes de papel para proyectar los dibujos del movimiento, en el graffiti animado se parte de un único soporte que habitualmente suele ser una pared, aunque también puede darse el caso, como los graffiti animados de Blu, de que la animación se desplace por una serie de fachadas, por un puente, por la calzada, etc. siguiendo un recorrido en un soporte expandido del casco urbano. Teniendo en cuenta la necesidad de unos 24 fotogramas para causar la sensación de movimiento, podemos hacernos una idea aproximada del trabajo requerido para animar una imagen de dimensiones murales, encima de un soporte no siempre liso y regular, y que para narrar la secuencia de movimiento el artista tiene que modificar continuamente el dibujo sobre el mismo espacio físico. Este proceso de dibujar, borrar parcialmente, volver a dibujar... es muy laborioso y artesanal, en el sentido tradicional del término – manual en oposición a seriado o industrial.

El graffiti animado si bien tiene esta componente manual, no tendría razón de ser sin la intervención de la tecnología digital. Cada dibujo es un fotograma que contribuirá a narrar la secuencia en movimiento que nos proporcionará la animación. El graffitero no deja en la pared una intervención en el espacio urbano para ser contemplada por los transeúntes, sino que la intervención urbana será visualizada en forma de animación, generalmente creada a partir de la técnica *stop-motion*⁵ y colgada en la red.

3. Tipologías de graffiti animado

Dentro de los graffiti animados que sólo pueden ser visionados en soporte digital (generalmente la Web) podemos encontrar tantas variantes como artistas e ilustradores lo practican. Tal es el caso de los graffiti animados de Blu o de Saner, o los GIF animados de Insa, el *speed-painting* de Denny Dent o los graffiti interactivos con código QR de Sweza, entre otras acciones que bien podemos denominar graffiti animado.

3.1 Los graffiti filmico-narrativos de Blu

No cabe duda que en la trayectoria artística del argentino Blu el graffiti es uno de sus medios de expresión. Blu es uno de los creadores gráficos más vanguardistas e innovadores que han contribuido a dar forma a esta nueva tendencia creativa, evidenciando algunos de sus signos distintivos: la reivindicación del espacio público, el efecto sorpresa y finalmente la voluntad de comunicar mensajes (y no realizar simplemente una decoración de exteriores). El artista tiene en cuenta el emplazamiento de sus murales, trata siempre de comunicarse con la sociedad que habita dichos espacios, buscando las singularidades de cada lugar, se trate de un paisaje urbano o industrial.

Una visita en su blog nos afirma su compromiso y vocación. En la sección de DVD, a parte de algunos vídeos sobre el proceso de ejecución del graffiti sobre el muro (*Speed Painting*)⁶, podemos encontrar sus graffiti animados, entre los que destacamos *Muto* - publicado en blogs desde 2008 - y el que realizó en colaboración con David Ellis titulado *Combo* o *Big Bang Big Boom* con banda sonora por Andrea Martignoni.

3.2 Los GIF publicitarios de Insa

Otro formato de graffiti animado lo encontramos en los GIF⁷ del artista e ilustrador británico Insa. A diferencia de los graffiti animados de Blu, donde el artista narra una historia secuencial más o menos compleja desplegada dentro de un recorrido urbano siguiendo un guión fílmico-narrativo, los Gif-iti de Insa se ubican en un único espacio urbano acotado que actúa como soporte, generalmente un edificio o un muro de una calle de Londres, ejerciendo la función publicitaria en tipo *banners* que suelen ejercer los GIF.

El proyecto Gif-iti *White Walls Project* para Unit 44 (fig. 5) fue filmado en Inglaterra durante su producción⁸ y es un buen ejemplo del trabajo laborioso que comporta la realización de un graffiti animado.



Fig.5 Insa, imagen del Gif-iti *White Walls Project* para Unit 44 (Newcastle, Inglaterra, 2011)

Uno de sus más recientes trabajos fue junto al artista Stanley Donwood en el edificio de XL Recordings de Los Ángeles. Reprodujo la portada del último álbum de la banda roquera 'Atoms for peace' titulado AMOK (2013). Insa pintó cuatro veces el exterior de XL Recordings en Los Ángeles (fig. 6a y 6b) para crear los cuadros de animación⁹.



Fig. 6a y 6b. Vista exterior de XL Recordings (Los Ángeles, 2013)

3.2 La 'limpieza urbana': El graffiti performance de Orion

Otra modalidad procesal que consideramos que entraría dentro de la categoría graffiti animado, muy diferente a los que estamos comentando de Blu o Insa, es el graffiti 'inverso' realizado a partir de la 'limpieza urbana' del brasileño Alexandre Orion en el túnel Max Ferrer de Sao Paulo en el año 2006 y conocido como *Ossario: Art less pollution* (fig. 7a y 7b). Interesado por comunicar un mensaje de preocupación por la abundante contaminación de Sao Paulo, Orion recurrió a una técnica de expresión artística inusual y positiva, pero que de todas maneras resultó en la ira de las autoridades. Armado de un trapo y solvente, comenzó a limpiar las paredes del túnel cubiertas de una gruesa capa negra producto de las emisiones de los automóviles. Orion fue eliminando cuidadosamente la suciedad hasta dejar ver el luminoso color original de las paredes. Con cada pasada de su trapo iba "revelando" una macabra imagen: una serie de cráneos humanos dibujados en el contraste de la inmundicia y la limpieza.

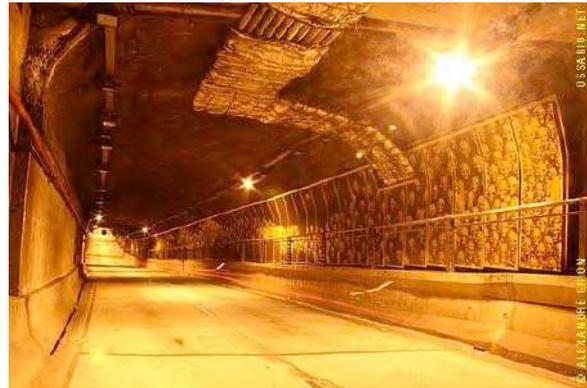


Fig. 7a y 7b. Dos imágenes de *Ossario: Art less pollution* de Orion (Sao Paulo, 2006)

La creación de Orion denunciaba lo que a menudo es invisible a nuestros ojos: la contaminación nos cubre y domina, sin darnos cuenta de que se trata de un manto de muerte. Paradójicamente, un acto de limpieza como el que realizó Orion para expresar sus inquietudes artísticas fue considerada un acto vandálico por las autoridades y destruido, tal como se narra en un extracto en el Diario Milenio, encontrado en el blog *NewZion* de Romei Eliseo:

“La supernatural visión desconcertó a las autoridades, que en un principio pensaron que las paredes habían sido pintadas con imágenes de cráneos, cuando en realidad habían sido parcialmente limpiadas. Aparentemente la diferencia de técnica no lo diferenciaba de vandalismo común, por lo que el ayuntamiento ordenó limpiar la pared para deshacerse de los cráneos. El hecho de perder tal obra de esta manera fue un hecho trágico, pero lo fue más aún el hecho de que sólo limpiaron la pared de los cráneos, evidenciando que consideraban este graffiti inverso más ofensivo que la inmundicia que normalmente cubría las paredes del túnel”¹⁰.

Consideramos este graffiti como animado en el sentido que es una obra efímera -sólo pudo contemplarse in situ circulando dentro del túnel antes de ser eliminado- visualizada en vídeo en su blog y que adquiere su sentido pleno como acto preformativo, que comprende desde la acción del artista para generar el mural hasta su destrucción con una limpieza del túnel por parte de la brigada de limpieza del ayuntamiento. Se genera una poética interesante entre la limpieza creativa del artista y la limpieza destructiva de las autoridades, considerando la acción un acto de vandalismo que hay que eliminar.

Nos gustaría comentar otra acción de graffiti aperformance que solo puede verse en la Web. Se trata del retrato que pintó en 1990 del artista estadounidense Denny Dent al guitarrista Jimi Hendrix al ritmo de la introducción de su álbum póstumo ‘Jimi plays Monterey’, en la Universidad de California. Dent prepara un espectáculo para realizar sus obras (coreografía, música, pinturas...) y generalmente la calle no es su plataforma de acción. En cambio el *Speed Painting* en Youtube¹¹ del autor al que hacemos referencia pensamos que puede catalogarse como una modalidad de graffiti animado no por su resultado final (el retrato), ni por la obtención de una animación del mural pintado, sino por el proceso escénico de ejecución, el cual solo puede visionarse en Web. Esta acción performática, metaforseada, sobre el muro para llegar al retrato, es la que determina la animación.

4. Graffiti digital interactivo

Entendemos graffiti digital aquel graffiti cuyo objetivo es obtener una imagen digital que posteriormente será manipulada y formará parte de otra obra o requerirá de la colaboración del transeúnte para que tome sentido y/o se considere acabada. Por ejemplo, en el apartado anterior hemos visto como Orion trabaja con la mirada puesta en el resultado digital de sus graffiti. A caballo entre el *Sreet Art*, el arte multimedia y fotografía, este artista trabaja en espacios urbanos como plataforma base para su trabajo multimedia posterior. Por ejemplo, en su proyecto *Metabiótica* (2013) el artista presenta una serie de fotografías en las que la presencia del transeúnte forma parte de la obra y el graffiti toma sentido pleno una vez se contemplan las fotografías en la Web o en una sala de exposiciones (fig. 8a, 8b y 8c). Indudablemente este trabajo es el resultado de la combinación de su pasión por la fotografía y el *stencil*:



Fig. 8a, 8b y 8c. Tres fotografías del proyecto *Metabióticos* de Alexandre Orion.

Otro ejemplo de graffitis interactivos son las propuestas de Sweza. En ellas se requiere la interacción del peatón provisto de un lector QR de un smartphone para visualizar la obra que nos propone el artista. Por ejemplo, el proyecto *QRadio*¹² (fig. 9) -que empezó en 2011 y fue conmemorado en un show en Berlín el otoño pasado- donde el artista muestra la figura de un radiocasete y espera a que un paseante se detenga y complete la pieza faltante de la obra: Si utiliza el lector QR de su teléfono, aparecerá un casete en la pantalla y comenzará a sonar música en las bocinas. Es un lindo gesto que vincula a la cultura de la música en casete con los artistas callejeros. La animación en este caso no es propiamente visual, pero sí acústica.



Fig.9 *QRadio* (Berlín, 2011). Proyecto interactivo de Sweza.

5. Conclusiones

Puede parecer paradójico que una acción artística que históricamente tiene su origen y sentido en la calle, termine colgada en la red y, en algunos casos, sin dejar huella tangible en el muro donde se produjo el graffiti animado. Pero si tenemos en cuenta las múltiples 'calles' de navegación en el ciberespacio, en ese intangible al que podemos acceder conectándonos en red desde un simple *smartphone*, comprendemos que el graffiti animado es un paso más hacia la democratización y globalización del arte urbano. El público de los graffiti animados son los 'transeúntes virtuales', que pueden navegar en calles a cualquier momento del día sin limitaciones territoriales, atmosféricas, temporales... Una distinción muy importante en relación a los graffiti tradicionales es que los transeúntes virtuales visitan la calle y contemplan el graffiti a voluntad, mientras que algunos transeúntes urbanos no adeptos a estas manifestaciones artísticas, tienen que consumirlo contra su voluntad, provocándoles, en algunos casos, reacciones adversas o desaprobadoras.

Como hemos podido constatar algunos artistas urbanos reúnen el arte callejero con la tecnología para llevar a cabo su proyecto. El espectador juega un rol activo en el sentido que puede decidir si contemplar o no la obra, ya que el acceso a web es voluntario. Incluso podemos encontrar propuestas artísticas, como la de Sweza, en las que el transeúnte es invitado a participar en ellas a través de su *smartphone*, para darle sentido y concluirla.

Indiscutiblemente nos encontramos ante un nuevo paradigma creativo dentro del *Street Art* y del Arte en general, ya que la práctica artística del graffiti animado ha contribuido a cambiar el mercado del arte. Por ejemplo, los murales y vídeos de Blu o Insa se ofrecen

de forma gratuita por el espacio público de la ciudad y en la World Wide Web. Insa así lo comenta en una entrevista acerca de sus *Gif-iti* en *The Atlantic*:

“Quería hacer obras que solo pudieran verse en la web. La libertad y la accesibilidad de Internet es lo que me inspira. La idea de hacer arte para web es que verdaderamente sea para todo el mundo y no se quede en galerías o en casas de coleccionistas privados” (Rosen, 2013: s.p.)¹³.

Decididos a ocupar una posición fuera del ámbito protegido del arte, algunos artistas de graffiti animado defienden una filosofía de código abierto en una persistente rebelión anárquica contra las convenciones del arte contemporáneo desde la perspectiva de la oficialidad cultural. Un claro exponente de ello es Alexandre Orion con sus acciones de ‘limpieza urbana’. No cabe duda que aún sigue abierta la brecha entre los defensores y los detractores del graffiti¹⁴ y que la categorización por parte de algunos sectores oficiales de “acto vandálico” a erradicar en pro de la protección del patrimonio o preservación del espacio público no encajan en absoluto con el ejemplo que exponemos de Orion.

Nos gustaría concluir este artículo haciendo un énfasis especial en el papel relevante de las nuevas tecnologías en la Gráfica Urbana y en el Arte en general. No podríamos hablar de graffiti animado sin equipos digitales que lo posibilitan, e incluso, como ocurre en los proyectos de Swenza, los dispositivos móviles se convierten en una de las herramientas de creación para finalizar la obra. No cabe duda que hemos empezado un siglo donde la tecnología nos obliga a reflexionar el proceso creativo y a abordar las creaciones urbanas desde una nueva perspectiva impensable otrora. Por instinto de supervivencia los humanos nos aferrados a lo conocido, pero, afortunadamente, nuestra curiosidad y afán de superación nos empuja hacia lo novedoso y creador. En el graffiti animado se suman ambas actitudes, artesanía y tecnología, para ofrecernos obras de arte que nos hacen reflexionar, pensar y como no, disfrutar de un placer estético que tuvo y sigue teniendo sus detractores.

NOTAS

¹ Sobre las nuevas tipologías de graffiti/arte urbano son interesantes las publicaciones de Ganz (2005) y de Bou (2009).

² El zoótropo es una máquina estroboscópica creada en 1834 por William George Horner, compuesta por un tambor circular con unos cortes, a través de los cuales mira el espectador para que los dibujos dispuestos en tiras sobre el tambor, al girar, dan la ilusión de movimiento.

³ Peter Mark Roger, en el año 1824, formuló la teoría de la sensación de movimiento generada en el cerebro del observado al ver una proyección de imágenes fijas registradas en continuidad sobre una película de celuloide a una frecuencia de 24 fotogramas. La sensación de movimiento se genera en el cerebro del observador gracias a la persistencia retiniana.

⁴ Hyuro, (2013) *In /Between2*. Copenhagen. La artista urbana Hyuro ha creado este mural en Copenhagen con un alce en diferentes posiciones. Pareciera que el trabajo de Hyuro es ordinario pero se trata de una tira animada, quien observe el mural desde su auto en movimiento podrá ver caminar al alce a través de un bosque.

⁵ El stop-motion es una técnica de animación que consiste en capturar fotografías consecutivas de un objeto moviéndolo un poco entre fotografía y fotografía de manera que visualizándolo rápidamente parece que el objeto se mueva. Generalmente se denominan animaciones de stop-motion a todas aquellas que no son realizadas ni con dibujos animados (también llamada animación tradicional 2D), ni tampoco creadas completamente dentro del ordenador (animación 3D), sino que han sido creadas tomando imágenes de la realidad. Así pues, el stop-motion se utiliza para producir movimientos animados de cualquier objeto, ya sea rígido como moldeable: juguetes, bloques de construcción... También se desarrollan animaciones en stop-motion muy interesantes con otros materiales, como la arena, los recortes de papel o los yesos sobre suelo y paredes. Podríamos definir esta manera de animar como la animación en estado puro, debido a que se construye el movimiento fotograma a fotograma, manipulando el objeto o el muñeco con las propias manos, de manera progresiva, hacia adelante, sin ninguna posibilidad de retroceso.

⁶ *Speed Painting* en Youtube: Producciones audiovisuales realizadas por artistas utilizando distintos medios, tanto aquellos que son convencionales para la creación de obras plásticas como el dibujo y la pintura como los medios digitales que utilizan diferentes programas de creación y edición de imágenes. Estas producciones se graban durante todo el proceso de realización para ser editadas posteriormente acelerando la secuencia de grabación e incorporando audio para finalizar en breve período de tiempo.

⁷ GIF (Compuserve GIF) Graphics Interchange Format. Es un formato gráfico utilizado ampliamente en la World Wide Web, tanto para imágenes como para animaciones. Insa denomina *Gif-iti* sus producciones.

⁸ Lex van den Berghe publica en *Photoshop.com* del 13 febrero 2013 un vídeo del proceso de producción del *Gif.iti White Walls Project* además de una entrevista al artista que nos permite conocer su proceso de trabajo y su posicionamiento como artista dentro de la gráfica urbana.

⁹ Para más información acerca del proyecto del Edificio XL Recordings ver el blog del Insa (Insaland 2009), recuperado el 15 de marzo 2014 de <http://www.insaland.com/blog/insa-x-stanley-donwood-x-atoms-for-peace/>

¹⁰ La información la hemos recogido del blogger Romei Eliseo en *NewZion*. <https://newzion.wordpress.com/?s=orion>. Recuperado el 16 de febrero de 2014.

¹¹ Para visionar el vídeo de Denny Dent pintando el retrato de Jimi Hendrix al ritmo de la música del guitarrista de su álbum póstumo 'Jimi plays Monterey' hemos recurrido a Foxey Lady. *Jimi Hendrix live painting by Denny Dent*. 7 de diciembre del 2012. [Ref. 12 de febrero 2014] Disponible en Web: <<https://www.youtube.com/watch?v=a73-zTst7ag>>

¹² El proyecto *QRadio* de Sweza empezó en 2011 y fue conmemorado en un show en Berlín el otoño pasado, junto con otros trabajos de Sweza, como *Graffyard*. Ver vídeo recuperado de <http://www.arteycallejero.com/2013/02/este-graffiti-interactivo-utiliza-un-codigo-qr-para-reproducir-musica-video/>

¹³ Rosen, Rebecca J. "The Paradox of GIF-iti: Street Art You Can See Only Online" <http://www.theatlantic.com/technology/archive/2013/01/the-paradox-of-gif-iti-street-art-you-can-see-only-online/266943/>

¹⁴ Acerca de la discusión entre los defensores y detractores del graffiti recomendamos la publicación de Figueroa-Saavedra (2007:116-120).

FUENTES REFERENCIALES

BOU, Louis. *Ultimate Street art. A celebration of graffiti and urban art*. Barcelona: IJB Ediciones, 2009. 478 p. ISBN: 9788496823846

FIGUEROA-SAAVEDRA, Fernando. "Estética popular y espacio urbano: El papel del graffiti, la gráfica y las intervenciones de calle en la configuración de la personalidad de barrio". *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, 2007, enero-junio, LXII (1), p.111-144.

GANZ, Nicholas. *Graffiti. Arte urbano de los cinco continentes*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2006. 375 p. ISBN-13: 978-84-252-1954-2, ISBN: 84-252-1954-X

Webgrafía

ARTE CALLEJERO. *Este graffiti interactivo utiliza un código QR para reproducir música* [en línea]. Powered by WordPress, Endless & Sneek. 19 de febrero 2014 [Ref. de 21 de marzo del 2014]. Disponible en Web: <<http://www.arteycallejero.com/2013/02/este-graffiti-interactivo-utiliza-un-codigo-qr-para-reproducir-musica-video/>>.

BC 2.0. *¿Y si lo que haces es limpiar?*. [en línea]. 19 de mayo 2008 [Ref. de 15 de marzo del 2015]. Disponible en Web: <<http://bibliocriptana.wordpress.com/2008/05/19/%C2%BFy-si-lo-que-haces-es-limpiar/>>.

BLU. *Muto & Big Bang Big Boom*. [en línea]. 2008 & 2010 [Ref. de 2 de febrero del 2015]. Disponible en Web: <<http://blublu.org/sito/video/muto.html>>.

BLU. *Combo a collaborative Animation by Blu and David Ellis*. [en línea]. Studio Cromie: Grottaglie, Southern Italy.Fame Festival, 2009. [Ref. de 21 de febrero del 2015]. Disponible en Web: <<http://vimeo.com/6555161>>.

FOXLEY LADY. *Jimi Hendrix live painting by Denny Dent*. 7 de diciembre del 2012. [Ref. 12 de febrero 2014] Disponible en Web: <<https://www.youtube.com/watch?v=a73-zTst7ag>>.

HYURO. *Layers* [en línea]. Copenhagen 2013. [Ref. de 10 de enero del 2015]. Disponible en Web: <<http://www.hyuro.es/project/%C2%A8inbetween%C2%A8copenhagen-2013/>>.

HYURO, (2013). *In /Between2*. [en línea]. 2011. [Ref. de 10 de enero del 2015]. Disponible en Web: <<http://www.hyuro.es/project/%C2%A8layers%C2%A8-2011/>>.

INSA. *Insa x Staley Donwood x Atoms for peace*. [en línea]. Edificio XL Recordings, Los Ángeles. Insalad 2009. [Ref. de 8 de marzo del 2015]. Disponible en Web: <<http://www.insaland.com/blog/insa-x-stanley-donwood-x-atoms-for-peace/>>.

JOBSON, Christopher. *The animated GIF-iti of Insa*. [en línea]. Colossal. Art, desing and visual culture. 10 de diciembre de 2010. [Ref. de 14 enero del 2015]. Disponible en Web: <<http://www.thisiscolossal.com/2012/12/the-animated-gif-iti-of-insa/>>.

ORION, Alexandre. (22/08/2006) *Ossario: Art less pollution*. [en línea]. 22 de agosto del 2006. [Ref. de 14 diciembre del 2014]. Disponible en Web: <<http://www.alexandreorion.com/ossario/images.html>>.

ORION, Alexandre. (2004). *Metabióticos*. [en línea]. 22 de agosto del 2006. [Ref. de 9 de febrero del 2015]. Disponible en Web: <<http://www.alexandreorion.com/meta/>>.

ROMEL, Eliseo. *Recomendación: Alexandre Orion. Graffiti*. NewZion by Romel Eliseo Luis Bernardo. 2 de diciembre de 2008. [Ref. de 14 febrero del 2015]. Disponible en Web: <<http://newzion.wordpress.com/2008/08/29/recomendacion-alexandre-orion-graffiti/>>.

ROSEN, Rebeca J. (8/01/2013). "The Paradox of GIF-iti: Street Art You Can See Only Online" [electronic version]. *The Atlantic*. Atlantic Media Company: US and Canada. de enero del 2013. [Ref. de 14 marzo del 2015]. Disponible en Web: <<http://www.theatlantic.com/technology/archive/2013/01/the-paradox-of-gif-iti-street-art-you-can-see-only-online/266943/>>.

VAN DEN BERGHE, Lex. *Graffiti Artist INSA Discusses Inspiration, Motivation and Incarceration*. PhotoShop.com blog. 13 de febrero de 2013. [Ref. de 14 enero del 2015]. Disponible en Web: <<http://blogs.adobe.com/photoshopdotcom/2013/02/graffiti-artist-insa-discusses-inspiration-motivation-and-incarceration.html>>.

Garcez, Luciane Ruschel Nascimento.

Profesor, Universidad del Estado de Santa Catarina, UDESC, Florianópolis, SC, Brasil. Estudiante de Doctorado en Historia del Arte, Université Aix-Marseille, Aix-en-Provence, Francia.

Hubert Duprat: una pared de extemporaneidad.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Hubert Duprat, Lattara, cerámica, extemporaneidad.

KEY WORDS

Hubert Duprat, Lattara, ceramics, untimeliness.

RESUMEN

Este artículo tiene la intención de pensar en el tiempo / imagen en la obra de un artista francés, Hubert Duprat, con a partir del teórico Georges Didi-Huberman. Por invitación de la comisaria Isabel Grasset, del Museo Arqueológico Henri Prades, en Montpellier, en el sitio arqueológico de Lattara, el artista decide hacer una interacción con lo que se expone en el museo, con el sitio arqueológico que se extiende delante del museo, y el espacio de exhibición en una exposición en 2013. Esta interacción trabajo / espacio está dada por la materialidad de la obra, la estructura que creó y también el concepto de superposición de temporalidad.

ABSTRACT

This paper intends to think about time / image in the work of the French artist Hubert Duprat, with the help of the theoretical Georges Didi-Huberman. At the invitation of the curator Isabel Grasset, from the Archaeological Museum Henri Prades, in Montpellier, at the Lattara archaeological site, the artist decides to interact with what is presented in the museum, the archaeological site that extends in front of the museum, and the space of the museum in an exhibition in 2013. This interaction work / space is given by the materiality of the oeuvre, the structure that he created and also the concept of superposition of temporalities.

CONTENIDO

Sobre el espacio del museo

Por invitación de la comisaria Isabelle Grasset, del Museo Arqueológico Henri Prades, en Montpellier, en el sitio arqueológico de Lattara, Hubert Duprat decide componer una interacción con la colección permanente expuesta en el museo; con el sitio arqueológico que se extiende delante del museo; y con el espacio de la exposición en sí, en una exposición que duró de mayo a septiembre de 2013. Lattara, ciudad prehistórica que data del Neolítico - ahora conocida como Lattes - fue descubierta en 1963. Ciudad de puerto, situada a 5km de Montpellier sur de Francia, era un lugar de intercambios económicos y culturales entre los etruscos, griegos, íberos y romanos. En 1986 el museo abrió sus puertas. El centro arqueológico cuenta con un museo municipal, laboratorios de investigación, biblioteca utilizada para la documentación y el sitio de excavación arqueológica. La colección comprende los artefactos descubiertos en el sitio arqueológico en frente, así como otros objetos encontrados en la región y las excavaciones cercanas. La colección permanente incluye objetos que muestran la vida cotidiana de los habitantes de la antigua ciudad de Lattara, los Lattarenses. Las excavaciones están todavía en proceso.

El museo abarca aproximadamente 1.000m² distribuidos en 3 plantas. La invitación propuso al artista pensar en un nuevo enfoque para la colección del museo, que alberga cerámica, vidrio, urnas funerales, joyas, monedas, entre otras cosas, representantes de las diversas culturas que circulaban por allí, como se cita anteriormente.

1 Sobre el trabajo

El proyecto comienza con la visita de la artista al museo.

Duprat entonces crea una pared de yeso de 18 metros de largo, 2,32 metros de alto y 15 centímetros de grosor, que viene a dividir el espacio dedicado a la exposición de la colección permanente. La pared es hecha por un equipo especializado, que bajo la dirección del artista, monta una base de madera que servirá como marco para el yeso. Esta base se compone de listones de madera que se montan para formar una cuadrícula, donde los moldes de poliestireno son fijos. Los moldes tienen el tamaño de la vasija más grande para ser incrustado en el espacio de la pared. Duprat entonces hace la composición de estos círculos de poliestireno, que dan la primera imagen de lo que será el trabajo (ver ilustración 1).



Ilustración 1 -Instalación Lattara, 2013
Fuente: cortesía del artista foto. Foto Luc Jennepin

Después de este primer momento, el espacio alrededor del molde es rellenado con yeso, formando así la pared. Una vez que se seque el yeso, los asistentes del artista proceden con la eliminación del poliestireno, recortando y limpiando los orificios restantes (ver Ilustración 2). Una vez preparado en esta parte, son colocados los vasos de mayor diámetro para cada uno de los agujeros, y estas vasijas son protegidas por un papel para que no se pueden teñir con el yeso. El paso siguiente es rellenar los espacios alrededor de los vasos con el yeso y alisar la pared.



Ilustración 2 -Instalación Lattara, 2013
Fuente: cortesía del artista foto. Foto Luc Jennepin

La pared tiene aproximadamente 4.000 vasijas de cerámica hechas en hornos industriales, que se vende en tiendas de flores, éstos comunes, cuyos diámetros oscilan entre 9 y 51 cm. Las vasijas de diferentes tamaños y diámetros son colocados horizontalmente a través de la pared de yeso, para que tanto la boca como la base de los mismos excedan el espesor de la pared.

Cuando da la vuelta en la pared, el espectador se encuentra con la base de estos buques, en el que sólo lo que se ve es el fondo del recipiente más grande y el agujero, común en toda vasija. En la parte delantera de esta pared tiene un juego de luces y curvas: las vasijas torneadas son colocadas unas dentro de las otras, vacías, la mayor apoya la más pequeña, creando formas casi decorativas.

“Como estas vasijas descansan sobre la misma base inferior, su espaciamento concéntrico ofrece una figura extraña de espiral hipnagógicas fija con lo agujero central aspirante, lo cual, multiplicado, imita y combina el inútil motivo psicodélico de jardín al efecto desagradable de cinética del interior. Pero estas vasijas se cruzan y se desbordan de su espacio emblemático” (Labaume, 2013: s/p).

Frente a estos lados de la pared, tanto la parte trasera como la delantera, la cerámica prehistórica viene en platos, jarras, ánforas, en diversos tamaños y de diferentes períodos. Alrededor es el que interactúa la cerámica prehistórica. La pared de Duprat funciona como un momento de reflexión, donde las ánforas miran las vasijas industriales colocadas como que para decorar la pared.



Ilustración 3 -Instalación Lattara, 2013
Fuente: cortesía del artista foto. Foto Luc Jennepin



Ilustración 4 -Instalación Lattara, 2013
Fuente: cortesía del artista foto. Foto Luc Jennepin



Ilustración 5 -Instalación Lattara, 2013
Fuente: cortesía del artista foto. Foto Luc Jennepin

2 Sobre la extemporaneidad

En un diálogo matérico y conceptual, donde Duprat une la cerámica más primaria à cerámica industrial, la creación de un diálogo de temporalidades. Creación de una suspensión del tiempo, donde la conversación es del más contemporáneo con la más antigua, donde el sitio arqueológico abre una ranura para el arte contemporáneo.

Discutiendo la imagen, Duprat cuestiona la materialidad y la materia en esta pared de extemporaneidad, donde las vasijas industriales se encuentran cara a cara con las ánforas y urnas funerales, y hacen fondo à los artefactos cotidianos de los Lattarenses en una conversación inusual, que combina diversas temporalidades de la historia de las culturas. Esta extemporaneidad es cuestionada por el historiador y crítico del arte francés Georges Didi-Huberman en varios de sus textos. Citando a la historiadora brasileña Almerinda Lopes, que ha estado llevando a cabo estudios acerca de este teórico, esta nos dice que:

“En sus reflexiones, Didi-Huberman nos enseña cómo los filósofos e historiadores del arte, sobre todo desde finales del siglo XIX, comenzaron un proceso de fractura de la visión historicista establecida con el Iluminismo (siglo XVIII), cuando fue preciso encontrar una explicación para las imágenes y las formas de arte, relacionándolos con la zona geográfica y el desarrollo histórico. [...] En diálogo con varios teóricos antes que él, Didi-Huberman muestra cómo la filosofía alemana redactaría un movimiento antagónico al evolucionismo de la historia del arte, desde el idealismo de Hegel” (LOPES, 2010: 121).

Esta "fractura" en el tiempo de la imagen es lo que propone Didi-Huberman y es desde allí que podemos identificar las relaciones del más antiguo al más contemporáneo. En su libro "Ante el tiempo" (2006), el autor nos lleva a la pregunta "¿Cómo se puede vivir de acuerdo con todas las veces que está delante de nosotros en las cosechadoras tantos planes?", esta pregunta es pertinente al observarnos lo que propone Duprat.

Pero el artista interroga a estos tiempos que llaman al espectador a un diálogo de espacio / obra, no cerrando la lectura sólo en su propio trabajo. Así nos damos cuenta de lo mucho que esta instalación a través de su propia línea de tiempo, en referencia al comienzo de la sociedad sedentaria que hizo de la cerámica su aliada encontrado en la arcilla un medio de mezclar el utensilio doméstico, la utilidad, a lo más artístico y contemporáneo, incrustando una obra de arte en un museo de objetos arqueológicos.

FUENTES REFERENCIALES.

DIDI-HUBERMAN, Georges. O que vemos, o que nos olha. São Paulo: Ed.34, 1998.

DIDI-HUBERMAN, Georges. Ante el tiempo. Argentina: Adriana Hidalgo, 2006.

LABAUME, Vincent. Le Patron des Murs. In: Hubert Duprat. Semaine no 335. Revue hebdomadaire pour l'art contemporain. 2013.

LOPES, Almerinda da Silva. A reversibilidade do tempo na pintura de Jorge Guinle. In: Palindromo 3. **Teoria e História da Arte** março/junho de 2010. Disponível também em pdf, em:
http://ppgav.ceart.udesc.br/revista/edicoes/3teoria_hst_arte/3_palindromo_almerinda2.pdf

Roberto V. Giménez Morell.

Departamento de Dibujo. Universidad Politécnica de Valencia.

M^a Dolores Vidal Alamar.

Departamento de Dibujo. Universidad Politécnica de Valencia.

La fotografía como medio creativo y auxiliar de la perspectiva.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Dibujo, perspectiva, fotografía.

KEY WORDS

Drawing, perspective, photography.

RESUMEN

La destreza espacial se puede adquirir y desarrollar a través del aprendizaje y de la práctica por tanto constituye una de las más importantes capacidades a tener en cuenta por el artista para afrontar con éxito la realización de dibujos creativos mediante la perspectiva como método de representación. Aprender a ver, visualizar, analizar imágenes, recrear imágenes mentales, son algunas de las actividades directamente relacionadas con la experiencia visual que cada individuo posee. Planteamos un cambio en el concepto de la perspectiva en el ámbito artístico con el fin de optimizar y facilitar su utilización y manejar con soltura los medios que es capaz de proporcionar. Para ello se antepone el carácter perceptivo-visual sobre el carácter matemático, quedando éste último reducido a la mera base geométrica y teórica. La utilización de la fotografía es básica aquí para conseguir un entendimiento mayor y más rápido de los elementos perspectivo-visuales y del comportamiento formal de su estructura espacial. Veremos los resultados tanto en los bocetos con una base intuitiva y sensorial, hasta el *rendering* que utiliza las técnicas gráfico-pictóricas más diversas, así como en los dibujos narrativos, que nos llevarán a valorar el uso de la fotografía como material creativo en el proceso de la representación.

ABSTRACT

Spatial skills can be acquired and developed by learning and practicing. Therefore it constitutes one of the most important capacities used by artists in order to draw using perspective successfully as a creative method of representation. Learning to see, to visualize, to analyze images, to recreate mental images – these are some of the activities directly related to the visual experience that every person possesses. Our aim is to change the concept of perspective in the artistic field in order to optimize and to facilitate its utilization and to handle with fluency the means that it is capable of providing. While its perceptive and visual character is enhanced, its mathematical-geometric character is diminished to a mere theoretical base. The utilization of photography is basic here to obtain a major and a faster understanding of the visual elements and of the spatial structure. We will see the results in the freehand sketches made with an intuitive and sensory base, up to the rendering that uses the most diverse graphical-pictorial techniques, as well as in narrative drawings, which will lead us to value the use of photography as a creative material in the process of representation.

CONTENIDO

1. Introducción: La imagen fotográfica y el aprendizaje visual

“En el aprendizaje de la expresión gráfica es de gran importancia *aprender a mirar* las formas tridimensionales antes de reproducirlas dibujando del natural. En el dibujo en perspectiva es indispensable una precisión del resultado lo más fiel posible, labor a la que contribuye muy positivamente la experiencia en dibujo del natural y en la fotografía”¹

Cada vez se recurre con más frecuencia a imágenes pictóricas y fotográficas como modelo de análisis como se puede apreciar en los tratados de dibujo modernos, especialmente entre los autores anglosajones, y como vamos a ver ocupan un lugar muy importante en el uso y asimilación de la visión perspectiva. La comprensión del espacio y de las formas tridimensionales representadas es mayor cuanto menor sea el esfuerzo que debe realizarse en su lectura. Al ser la fotografía, una representación bidimensional, muestra su efectividad como lenguaje al resultar inmediata la asociación que mentalmente establecemos entre el objeto fotografiado y el objeto real. Es tal el mimetismo alcanzado, que en algunos periodos recientes del arte pictórico se ha hablado de “mimetismo fotográfico” para designar estilos de corte hiperrealista o de realismo figurativo. Es por ello que la fotografía puede ser y es un vehículo esencial para emplear con éxito la perspectiva.

Podemos establecer las siguientes características positivas de la fotografía como elemento auxiliar del artista y como no, también como modelo didáctico para la enseñanza de la perspectiva:

- La fotografía exige un mínimo esfuerzo de lectura espacial y por tanto reduce la exigencia habitual de poseer una “habilidad espacial” innata.
- Nos “congela” la imagen real, permitiendo analizar la estructura espacial de los objetos.
- Nos ofrece una información fácilmente asequible sobre la construcción perspectiva (puntos de fuga y elementos visuales) evitando la abstracción y la ambigüedad que a menudo supone el lenguaje geométrico con su esquematismo de líneas y su dificultad de lectura.
- Cuenta con el gran bagaje de la experiencia visual sobre la lectura y comprensión de imágenes que el individuo ha ido adquiriendo en una sociedad dominada por la cultura visual.

La relación de la fotografía y de la visión en su proceso perceptivo es asimismo significativa y nos da una idea del potencial de la imagen fotográfica en este campo tan cercano al del dibujo de representación perspectiva. De hecho la psicología de la percepción se ha ocupado de indagar la constancia de las características de los objetos percibidos en relación con el espacio geométrico que, por otra parte, rige las leyes de la perspectiva. Una de las mayores autoridades en la materia, el Dr. James J. Gibson² hacía uso tanto de dibujos perspectivos como de comportamientos visuales en determinadas situaciones espaciales, estableciendo ejemplos fotográficos que se sintetizan gráficamente: las diferentes texturas que una fotografía puede mostrar, las relaciones del tamaño de los objetos con la distancia y con el ángulo visual, los gradientes de profundidad, la constancia del brillo y la sombra, el traslape, o la percepción de la distancia en su conocido tratado sobre la percepción del mundo visual son algunos de los casos ilustrados por Gibson.

La fotografía ha sido igualmente empleada en la elaboración de modelos con maquetas para dar un aspecto real a los proyectos y también se ha desarrollado la técnica del fotomontaje para mostrar el proyecto de nuevo edificio y ubicarlo en el entorno urbano existente. “La photographie est un procédé tout à fait remarquable de mise en perspective puisqu’elle permet d’établir instantanément sur la pellicule une image en projection conque” (“La fotografía es un procedimiento completamente notable de la puesta en perspectiva porque permite establecer instantáneamente sobre la película una imagen en proyección cónica”)³. Estas técnicas han sido adaptadas a la nueva tecnología digital con la aparición de los programas de ordenador de modelado en 3D. Con las cámaras digitales el proceso del fotomontaje se hace más manejable permitiendo que el medio fotográfico siga hoy siendo operativo en este campo de aplicación.

Una de las aplicaciones más directas de esquemas fotográficos para obtener información perspectiva es la restitución de los elementos visuales y perspectivos por la inmediatez y el paralelismo de resultados con la perspectiva dibujada. La equivalencia de conceptos es total y absoluta lo que nos permite extrapolar los trazados obtenidos. Por otra parte la fidelidad visual de la imagen fotográfica viene a complementar el grado de abstracción que el dibujo proyectivo conlleva en ocasiones, aún a pesar de que la perspectiva cónica es el sistema de representación más “visual” de todos los que comprende la geometría descriptiva.

Nos vamos a centrar pues en este último sistema, la perspectiva cónica, defendiendo -como lo venimos haciendo desde hace años- la postura intuitivo-visual más propia de los modelos anglosajones, frente a la tradicional matemático-proyectiva procedente de la escuela mongiana de gran influencia histórica en España⁴.

La utilización de la fotografía como elemento auxiliar entre los pintores fue ocupando poco a poco un lugar importante desde finales del siglo XIX, donde pintores como el francés Edgar Degas (1834-1917) o el checoslovaco Alphonse Mucha (1860-1939) recurrieron a ella, especialmente para sus modelos y estudios de figura. Anteriormente el pintor italiano Canaletto (1697-1768) había empleado la

cámara oscura para el encuadre de sus paisajes venecianos. Ya en el siglo XX la fotografía se hace habitual entre los artistas, tanto en los fotomontajes como en ciertos realismos, entre los que el hiperrealismo destaca por adoptarla como modelo de estética plástica.

A nosotros nos interesa en particular el valor informativo que la fotografía presta al dibujo de perspectiva. Quizás es en el paisaje urbano con sus edificios y calles, alineamiento de objetos o repeticiones modulares en donde el paralelismo entre ambas disciplinas sea más evidente y en donde se puede sacar mayor provecho de esta relación. Si nos preguntamos ¿qué información podemos tener al observar una fotografía como la de la figura 1?



Fig. 1. Fotografía del campus de la Universidad Politécnica de Valencia

Simplemente llevando las líneas horizontales de las caras escorzadas de los edificios a converger, obtenemos el punto de fuga P y la línea del horizonte L.H. (fig.2). Es una información básica pero casi directa: solo hay que hacer una pequeña restitución de líneas.

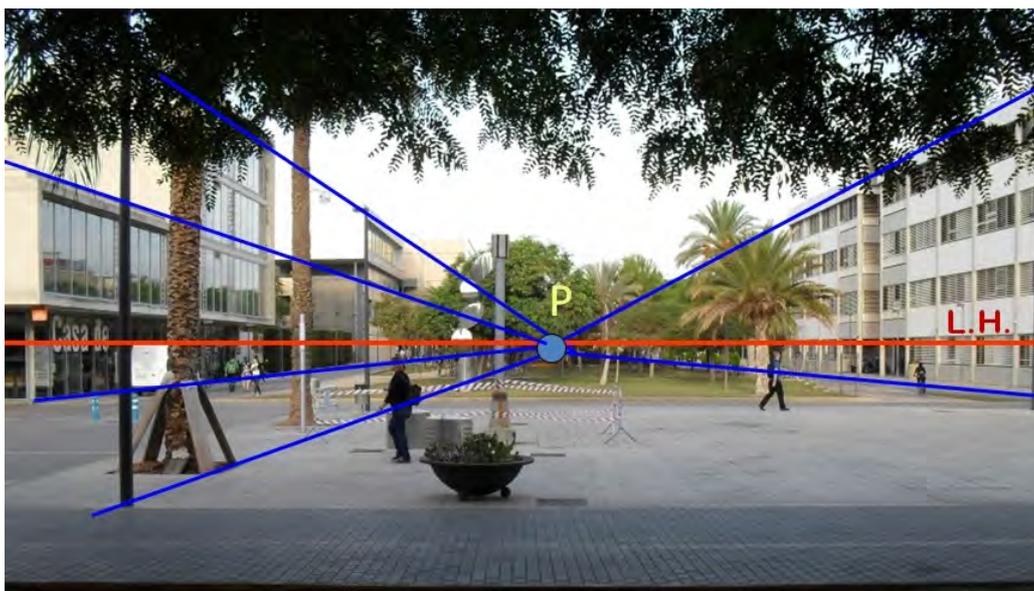


Fig. 2 Restitución básica de la perspectiva.

2. La fotografía como fuente de información para el artista

Además de estos elementos perspectivos elementales la pregunta sería ¿Qué más podemos obtener de una fotografía que nos pueda ser útil para aplicarlo a un dibujo o una pintura? La respuesta a esta pregunta nos conduce a enumerar los puntos siguientes:

- Podemos obtener la composición.
- Los elementos básicos del sistema perspectivo: el punto de vista y su posición. El plano del cuadro y su disposición.
- El tipo de perspectiva frontal o de un punto de fuga. Punto de distancia.
- Perspectiva oblicua o de dos puntos de fuga. Restituciones.
- Perspectiva de cuadro inclinado o de tres puntos de fuga. Restituciones.
- Proporción y escalas.
- La figura humana y el entorno arquitectónico.

Sobre un concepto dado se capta con la cámara aquella situación que mejor evidencia el contenido que se pretende representar y su organización en el formato, es decir la composición. Diferentes parámetros propios de la perspectiva se pueden introducir aquí, como el tipo estructural de objetos, la posición del punto de vista, el tipo de perspectiva de uno dos o tres puntos de fuga, la escala, etc.

En la siguiente imagen se han obtenido diversos elementos perspectivo-visuales como el punto de vista V, la altura de visión L.H. y el punto de distancia D que regula el gradiente de profundidad, datos que pueden ser de gran utilidad al tenerlos materializados sobre “una porción de realidad” tangible visualmente hablando, una realidad que podemos analizar en un nivel de representación bidimensional. (fig.3).

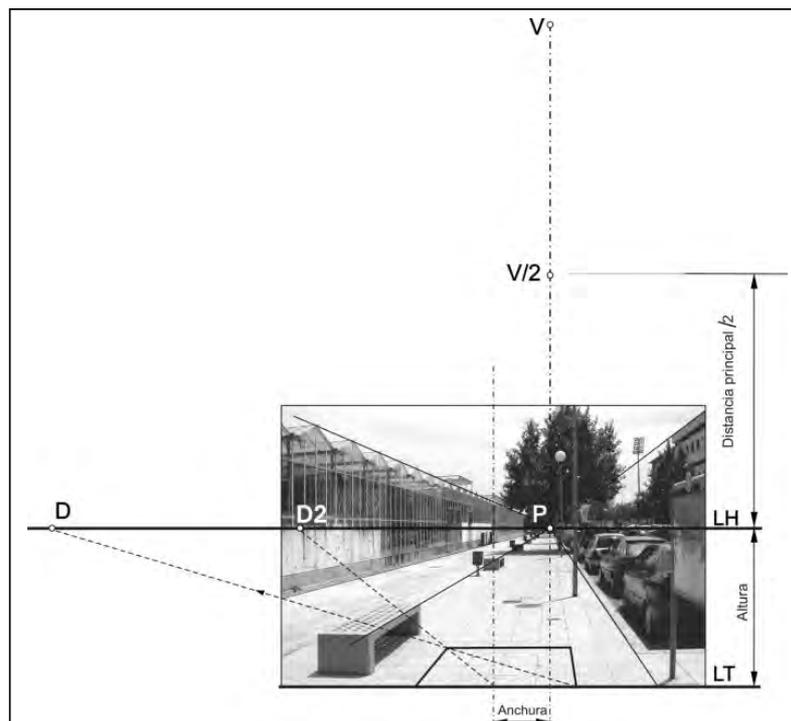


Fig. 3. Fotografía del campus de la Universidad Politécnica de Valencia.

La restitución de elementos también puede realizarse a partir de un simple bodegón, así podemos entender mejor las direcciones de las fugas de las distintas partes, si es que abundan las formas y volúmenes geométricos en los objetos, tales como rectángulos, cilindros, cubos, etc. Tal es el caso del siguiente ejemplo que mostramos a continuación (fig.4).

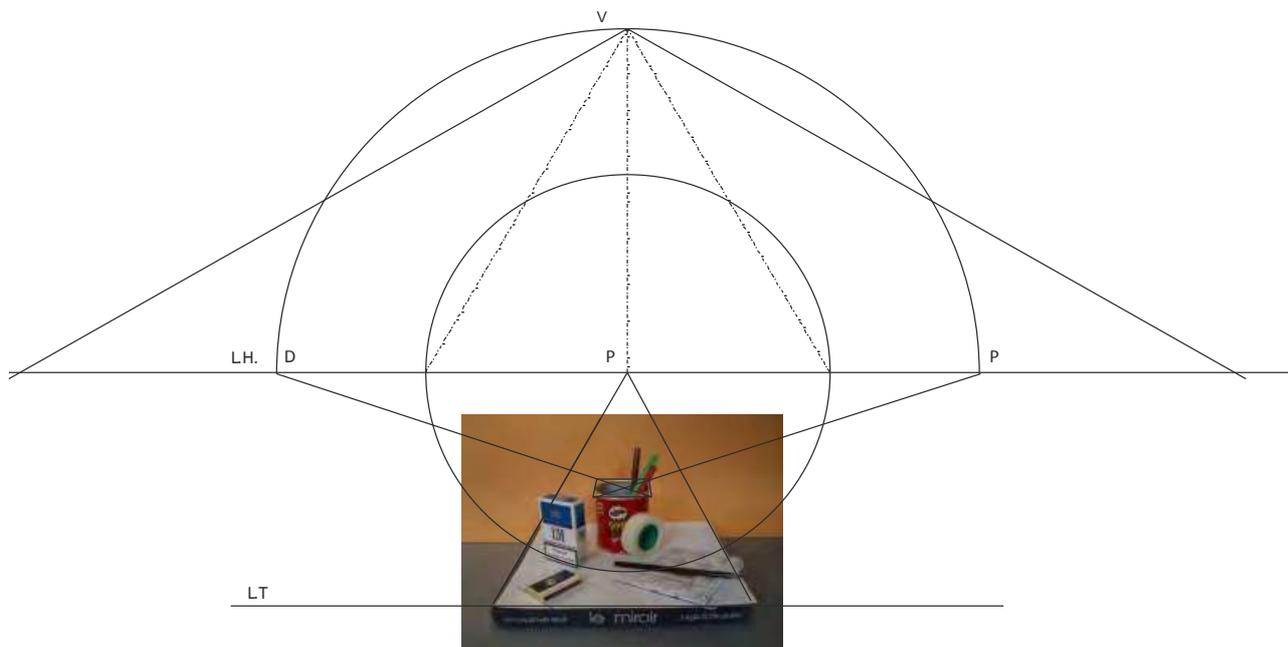


Fig. 4 Fotografía con la restitución de los puntos de fuga de los objetos mostrados y el cono visual

La siguiente ilustración nos muestra como el dibujante puede utilizar la estructura obtenida para construir las diversas formas. (fig.5).

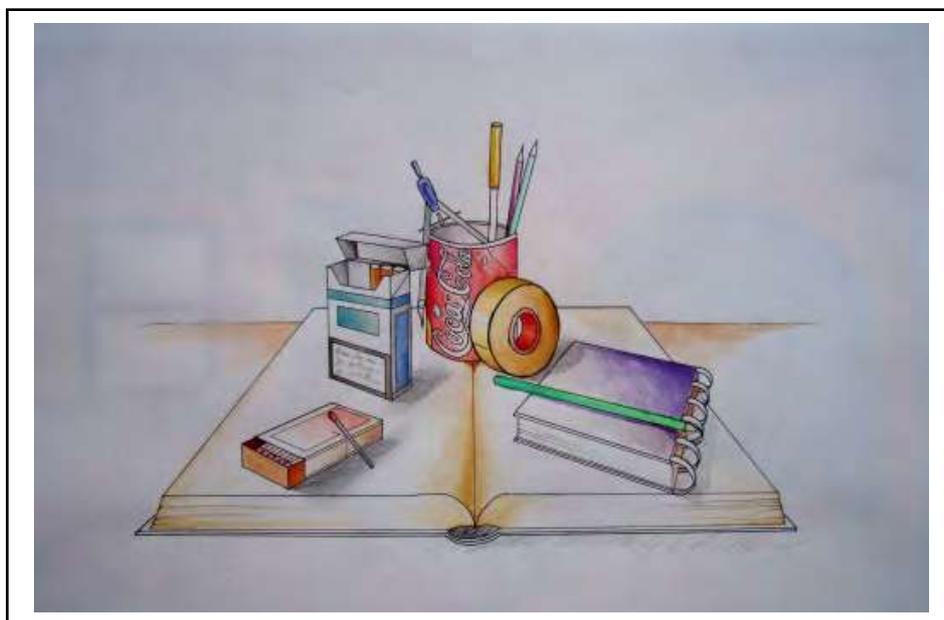


Fig. 5. Rodrigo Rodríguez. Objetos.

Claro que puede ser un tanto aparatoso realizar una restitución de estas características por el espacio extra que se requiere. Hay veces que todo este aparataje no es necesario y la simple observación visual es suficiente para construir un dibujo sólido a mano alzada (figuras 6 y 7). Solamente hay que reconocer el tipo de perspectiva que la vista genera y cuidar la proporción, especialmente en las formas sometidas a gradiente o escorzo, teniendo en cuenta el factor personal de la interpretación artística que es lo que hace expresivo un dibujo y por el que no es necesario que tenga una exactitud matemática.



Fig. 6 Vicente Prieto. *La plaza de la Virgen de Valencia.*



Fig 7. Fotografía de la Plaza de la Virgen de Valencia.

Precisamente este último factor es el que queremos mostrar en los siguientes dibujos. Ya sea por el trazo ya por el carácter de la mancha, la plasticidad de cada dibujo surgirá de manera natural en el artista (fig.8). En este caso la información que nos da la fotografía es una perspectiva angular de dos puntos de fuga y unas relaciones de proporción de la figura con respecto al marco del edificio (fig.9).



Fig. 8. Catalina Pretkiewicz. *Campus de la UPV.*



Fig. 9. Fotografía del campus de la U.P.V.

El poder de transformación de la realidad tomando como referente la fotografía se nos revela en la siguiente obra que aprovecha su información perspectiva (fig.10 y fig.11), donde la imaginación y la creación demuestran ese factor plástico característico del artista.



Fig. 10. Fotografía Ruínas.



Fig. 10. Gómez Mascarell. Ruínas.

3. Conclusiones

De antemano es preciso admitir que jugamos con ventaja ante dos hechos importantes, que son por un,a parte la credibilidad iconográfica atribuida a la fotografía como imagen "real" al menos visualmente hablando y por otra la estructura geométrico-proyectiva que la perspectiva y la fotografía tienen en común.

De ambas, se extrae otra ventaja: partimos de una imagen bidimensional sobre la cual el observador reconstruye la realidad y claro que el dibujo en perspectiva es también una imagen bidimensional. A partir de aquí podemos extraer algunas conclusiones como éstas:

La fotografía ofrece modelos complejos que transmiten gran cantidad de información sobre los mismos pero que exigen poco esfuerzo para asociarlos con los reales dada la cultura visual de nuestro ámbito cultural. En este sentido las fotografías ofrecen una información

geométrico-perspectiva, como hemos visto y además información acerca de la luz (claroscuro) que modela los objetos y la definición de texturas. No obstante esta información es complementaria con la que podemos tener al realizar un boceto o un dibujo más acabado frente al referente real.

En la fotografía el artista se identifica fácilmente con el punto de vista de la cámara, convirtiéndose en el punto de vista psicológico de la escena y por ende, en el punto de vista o punto de proyección de la perspectiva. La identidad del Plano del Cuadro perspectivo con el papel fotográfico establece asimismo una identificación entre los límites de ambos, desplazando el concepto abstracto de “planos infinitos” y de puntos del infinito como son los puntos de fuga.

Se trata de una intervención intencionada del encuadre, por producirse de manera espontánea. El campo de visión queda acotado tal como ocurre en la perspectiva, evitándose el impulsivo e inconsciente movimiento de ojos o de la cabeza para obtener una información visual completa de nuestro entorno, que con frecuencia nos lleva a situaciones complejas en el montaje espacial de la escena⁵. A este respecto se pueden establecer comparaciones entre el cono visual en perspectiva y los diferentes objetivos de una cámara fotográfica. El objetivo de la cámara ilustra empíricamente el principio perspectivo de “ver” desde un único punto de vista (y no con dos, como ocurre en la visión directa que es binocular).

Sin embargo, es justo decir que no es totalmente coincidente la analogía entre la percepción visual directa y la percepción de la “realidad fotográfica”. Congelar la realidad no es lo mismo que percibirla con todos los sentidos, pero podemos decir que para los objetivos concretos que nos hemos marcado cumple con creces el papel que le hemos asignado aquí.

Ya sea que se calque, que se copie la imagen, o que sirva ésta de referente para hacer la propia construcción, el fin es utilizar la información que la fotografía nos da. La perspectiva no es un fin en sí mismo, sino un dato importante acerca de la estructura de los objetos y del espacio. En este sentido es importante no dejarse llevar por la rigidez de su propia estructura. A partir de ahí es el factor personal, la creatividad y el componente artístico el que dará valor al dibujo, a la ilustración o a la pintura.

FUENTES REFERENCIALES Y NOTAS

ⁱ Vilanueva, Lluís. *Perspectiva lineal. Su relación con la fotografía*. Barcelona. Editorial

Politex. UPC, 1996. p. 109.

² Gibson, James J. *La percepción del mundo visual*. Buenos Aires. Ediciones Infinito. 1974 (1^a edición en inglés 1953).

³ Janzten, Eric. *Traité pratique de perspective*. Paris. Editions de la Villette, 1983.p.109.

⁴ En la tesis doctoral titulada *Lectura y evaluación del espacio tridimensional en la representación gráfico-geométrica. Implicaciones didácticas del método directo de George L. Hood* (Universidad Politécnica de Valencia, 2008), Víctor M. Grassa expone las ventajas en el aprendizaje del modelo visual sobre el modelo matemático reivindicadas en la segunda década del siglo XX por el norteamericano George J. Hood (1877-1965) en el contexto de la enseñanza del sistema diédrico, que es quizás junto con el acotado, el sistema de representación más complicado de entender visualmente. Véase: <http://apps.morelab.deusto.es/teseo/resource/thesis/lectura-y-evaluacion-del-espacio-tridimensional-en-la-representacion-grafico-geometrica-implicaciones-didacticas-del-metodo-directo-de-george-j-hood-en-la-codificacion-del-diedrico-directo>.

⁵ La libertad de movimientos de los ojos y de la cabeza hace que el tipo de escena que vemos pueda alterarse enormemente en cuanto a la estructura perspectiva se refiere, Con tan solo girar la cabeza un pequeño ángulo podemos pasar de una vista frontal a otra en ángulo, añadiéndose nuevos puntos de fuga. Véase en la colección Riunet de la Biblioteca de la Universidad Politécnica de Valencia diversos videos- objeto de aprendizaje de los autores de la comunicación con el tema “Errores de perspectiva”, así como un módulo de aprendizaje dedicado a este tema.

<http://hdl.handle.net/10251/16424> ; <http://hdl.handle.net/10251/16276>

González Castro, Antonio María.

Alumno vinculado a un grupo de investigación de la Universidad de Sevilla.

Sáez Pradas, Fernando.

Personal Investigador Dpto Dibujo. Universidad de Sevilla.

Autoconsciencia temporal: On Kawara y las redes sociales.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

On Kawara, redes sociales, autoconsciencia, artificio, temporalidad.

KEY WORDS

On Kawara, Social networks, consciousness, artifice, temporality.

RESUMEN

El transcurso de la postmodernidad supuso, tanto para el arte como para la sociedad, unas transformaciones fugaces y vertiginosas. La necesidad de actualizarse y encauzar con valentía los acontecimientos modernos conllevó una reflexión sobre las nuevas individualidades y sus condiciones identitarias. Los antiguos absolutos se relativizaron, y con ellos la forma de entender y valorar el tiempo. La contemporaneidad ha permitido enfocar esta cuestión desde un punto de vista nuevo, menos universal y vaporoso, y más concreto y manejable. Se entiende que la reflexión principal no reside en concebir el tiempo como una realidad elemental, sino en la interpretación personal que se hace de él, en el artificio-virtualidad que cada persona construye para sentir su presencia. El paso del tiempo es algo inevitable con lo que debemos lidiar, pero hay diferentes maneras de hacerlo y esto lo comprendió muy bien el artista On Kawara (1933-2014). Desde el ámbito de lo privado y lo íntimo, el tiempo deja de ser un valor absoluto y se convierte en una percepción individualizada que depende del artista y de su conciencia de "estar en el mundo". Lo real frente a lo artificioso, el tiempo histórico frente al tiempo relativo. Es significativo analizar cómo esto no ha pasado de moda y cómo los adolescentes actuales no dudan en publicar constantemente el transcurrir de su día a día en plataformas web o redes sociales. El sujeto comienza a hablar en un espacio virtual donde aparentemente defiende su autonomía, con una ignorancia personal que parece resolverse con una suerte de inteligencia despersonalizada. A través de obsesivas anotaciones acerca de su lugar en el mundo, el afán que muestran por defender la autoconsciencia tanto el artista como los adolescentes no es más que la autoafirmación de que existen realmente. Pero ¿qué diferencias encontramos entre ellos?

ABSTRACT

Postmodernism meant for both art and society a fugitive and vertiginous transformations. The need to upgrade and channel boldly modern events led to a reflection on the new individuality and identity conditions. They relativized the old absolutes, and with them the way we understand and appreciate the time. It has allowed contemporary approach this issue from a new, less universal, flowing, and more concrete and manageable view. It is understood that the main reflection is not in conceiving time as an elementary reality, but in the personal interpretation that makes him, in the device-virtuality that each person constructs to feel his presence. The passage of time is inevitable that we have to deal with, but there are different ways to do it and that he understood very well the artist On Kawara (1933-2014). From the realm of the private and intimate, time it ceases to be an absolute value and becomes individualized perception depends on the artist and his awareness of "being in the world". The real against the artificial, historical time versus relative time. It is significant to analyze how this has not gone out of fashion and how today's teenagers do not hesitate to consistently post the passing of their day to day web platforms and social networks. The subject begins to speak in a virtual space where apparently defends its autonomy, with personal ignorance that seems resolved with a kind of impersonal intelligence. Through obsessive notes on their place in the world, the desire to defend the self-consciousness shown by both the artist and teens is nothing more than the affirmation that actually exist. But what are differences between them?

CONTENIDO

Introducción

Hacia finales de los años cincuenta, el sentimiento general que se percibe tras las dos guerras es de una absoluta desconfianza en el sistema establecido. La estupidez humana había culminado en las más sanguinarias atrocidades de toda la historia de la humanidad. Si el proyecto moderno, basado en la razón y la ciencia, había llevado al hombre al caos y a la destrucción, ya no tenía sentido seguir creyendo en él. Como consecuencia, gran parte de la actividad intelectual de mediados de siglo XX se congregó en torno a la defensa del pensamiento existencialista, entendiendo que la evolución moral del ser humano arranca desde el conocimiento íntimo y la acción individual sin tener nada que ver con todos aquellos argumentos y moralinas sobreimpuestas desde el exterior. Los artistas de todas las ramas comenzaron a incubar un pensamiento revolucionario que pretendía subvertir el orden establecido, donde lo importante era cuestionar el papel que tenía el arte respecto a todo lo que estaba sucediendo a su alrededor. Es así como se consolidó un importante dominio conceptual fundamentado en la autorreflexión del arte y del artista sobre sí mismo: quién soy yo, qué sentido tiene la vida para mí y qué función tengo en el contexto en el que me inserto.

La filosofía que desarrollaron autores como Jean-Paul Sartre proporcionó argumentos en torno a una ética válida para todos los seres humanos, universal a nuestra especie e independiente de sus culturas y creencias. Ya no se entendían como propios los valores “del otro”, ni del colectivo, sino que comienza a esbozarse un periodo en el que se disuelven todo tipo de narraciones totalizadoras de asuntos como la raza, el estado, la nación o la política. La actitud en la vida real construye la propia esencia del ser humano y sus actos determinan el sentido de su “estar en el mundo”. El proceso entonces se invierte: ya no es la sociedad quien dictamina unos valores que deben ser recogidos por el resto de individuos; ahora emergen desde lo individual para ser comunicados y compartidos, y entonces actuar desde lo colectivo.

La duda y la sospecha como impulso

En esta búsqueda de nuevas direcciones es donde aparece un sentimiento de desconfianza hacia las disciplinas artísticas. Se inicia en las artes un proceso de cuestionamiento de los métodos tradicionales que empiezan a poner en duda la capacidad significativa de las imágenes. “*Desconfianza e inquietud que ha llevado al arte a una permanente actitud autorreflexiva y de búsqueda más allá del mundo de lo visual*”¹. Envueltos en una filosofía del escepticismo, estos artistas renuncian a cualquier deidad o verdad universal para adentrarse en las profundidades de su propio ser, de sus propias contradicciones y juicios de valores. La devoción por el héroe y sus hazañas épicas resulta descerebrado para un artista que debe vivir discretamente como ciudadano, al servicio de sus propios conflictos. De este modo, la duda permanente hacia aquello que construye nuestro entorno fue una práctica habitual en artistas de la segunda mitad de siglo como el japonés On Kawara (1933-2014).

La fascinación y el enigma por las imágenes han estado siempre presentes en el arte a través de la actividad pictórica, sin embargo estas sospechas han constituido (y constituyen) una forma de relacionarnos con el mundo, sobre todo desde el auge de las nuevas tecnologías y los medios de comunicación. Como bien dice Jose Luis Molinuevo, “*ya no se trata de creer en aquello que no saca de dudas sino en aquello que nos confirma en ellas*”². Esta ha sido una de las herencias claves recibida por nuestra sociedad contemporánea.

Acontecimientos tan importantes como los no muy lejanos atentados del 11-S nos llevaron a interpretar de una forma diferente las imágenes que aparecían en los medios, no sólo por la aparente irrealidad del acontecimiento sino porque reavivó el debate de sus posibles connotaciones políticas, sociales y económicas. Todo esto respaldado dos años antes por el rodaje de películas como “*El show de Truman*” o “*Matrix*”, por noticias tan abrumadoras como las que apareció en el año 1996 de una aparente oveja común llamada *Dolly* que había sido el resultado de la primera clonación mamífera, o el estreno del primer reality-show holandés “*Big-Brother*” (Gran Hermano en España). Comienza entonces a elaborarse desde la actividad mediática un prototipo de “lo que debe ser”, descendiente directo de aquellas propagandas pop que marcaban el nuevo estilo de vida americano (American Way of Life): el sueño de un sistema ideal con grandes promesas de futuro, con un potente aparato espectacular que evitaba mostrar la mugre del sistema. Se construye un artificio social externo a nosotros que empiezan a inculcarnos, con un lenguaje visual sutil pero no menos pernicioso, cómo debemos ser, qué tipo de ropa vestir y cuáles deben ser nuestros comportamientos para imitar a las estrellas que salen por televisión. Un “*modus operandi*” estereotipado, endogámico y súbdito de las demandas de un mercado amoral que no tiene escrúpulos en ofrecer todo aquello que sea morbosos para el público.

Comenzamos por tanto a ser partícipes de un mundo que lo mercantiliza todo, donde el propio mercado está completamente desregulado, en el que a todos se nos exige incesantemente estar al 200% de nuestras capacidades para sobrevivir. Caemos en el foso del inmovilismo porque no encontramos soluciones colectivas, porque nos obligan permanentemente a darlo todo

¹ López Martínez, M. (2001). El cerco del sentido. En J. y. Agúndez García, Simposio Happening, Fluxus y otros comportamientos artísticos en la segunda mitad del siglo XX. Ponencias y Comunicaciones. Mérida: Editora Regional de Extremadura. Pg 195

² Molinuevo, J. L. (2003). Entre la tecnoloilustración y el tecnoromanticismo. En D. Hernández Sánchez, Arte, cuerpo, tecnología (pág. 290). Salamanca: Ediciones Universidad Salamanca. Pg 69

de nosotros mismos, a estar felices para siempre, a no tener derecho a una simple y humana depresión. “Es el terrorismo contemporáneo de las sociedades neoliberales, con esa tendencia a la auto-supresión y a la soledad digital, que ha empezado a multiplicar la excitabilidad nerviosa y a encerrar a los cuerpos en la jaula de la pantalla. Es el capitalismo financiero que ha comenzado a forzarnos a todos a trabajar por más y más tiempo, bajo el miserable salario de la precariedad³”.

Y como no llegamos a ser los “triunfadores” que salen en pantalla, nos frustramos y paliamos nuestras penas comprando y buscando soluciones efímeras a problemas duraderos. Cada uno intenta buscar resultados individualizados; de aquí el auge de los libros de autoayuda y la necesidad por ser vitoreado constantemente por todo lo que haces en las redes sociales.

La estrategia de On Kawara

Dentro de los clasificados “Date paintings” de On Kawara encontramos una serie bastante particular llamada “Today”. Son pinturas realizadas a mano con una fuente tipográfica sencilla en las que sólo aparece la fecha en las que han sido pintadas, centradas en el formato y muy habitualmente con una abreviación del mes correspondiente. Es preciso recordar que los periódicos fueron la fuente principal de información sobre la guerra de Vietnam, situación con la cual sentía una enorme complicidad. Estas pinturas en acrílico sobre lienzo pretensado, abarcan unas dimensiones entre los 20,5 x 25,5 cm y 155 x 226 cm con unos bastidores de madera de unos 5 cm de grosor. Cuatro capas de pintura son aplicadas cuidadosamente desde la base con tiempo suficiente para el secado, seguidas de un frotado de preparación para las capas siguientes. El contorno de las letras es cuidadosamente dibujado con pintura blanca y diferentes instrumentos de precisión, invirtiendo una considerable cantidad de tiempo para limpiar imperfecciones y ajustar meticulosamente la composición final. Si la pintura no se termina antes de la medianoche del mismo día en que se hizo, será destruida.

El factor determinante de esta serie es que los lienzos son envueltos en unas cajas de cartón realizadas a mano con recortes de periódicos de ese mismo día. La coexistencia de las pinturas y las noticias nos suscita una percepción conmovedora: la obra artística no consigue nunca desvincularse del contexto en el que se inserta. Ambas se refieren al mismo día, son artefactos culturales. Sin embargo, el primero es único, básicamente hecho a mano, haciendo una declaración de intenciones sobre su presencia en el mundo. Su carácter artístico le concede una especie de atemporalidad constante, igual que pasaba con las pinturas de las cuevas prehistóricas, mientras que “el segundo es obviamente un producto mecánico, un papel que al día siguiente será caduco y probablemente se use como envoltorio de los “fish & ships”⁴.



Ilustración 1. On Kawara. Serie “Today”. Date painting

Estas ideas y cuestionamientos desencadenaron una tremenda obsesión por lo conceptual que llevó a reducir al máximo la materialidad de la obra por considerarla una distracción que nos aleja de lo fundamental. Este modo medieval de concebir el arte, que suprime canales expresivos para remitirse a lo esencial, ayuda a Kawara a desarrollar una estética basada en el relativismo con un intercambio de ideas que motivan un significado ontológico. Esto le vincula con toda esa generación de artistas que han asumido la teoría de la relatividad y que defienden la suposición de que la comprensión del tiempo es una cuestión completamente distorsionada e individualizada. Se suscribe al axioma por el cual el orden temporal de las cosas es un artificio humano (virtualidad) que sirve para

³ Franco Berardi, B. (31 de Marzo de 2015). *Eldiario.es*. Obtenido de http://www.eldiario.es/interferencias/Andreas_Lubitz_6_372422775.html

⁴ Watkins, J. y. (2002). On Kawara. Londres: Phaidon. Pg 78

comprender como nuestra percepción está más alejada del conocimiento y más próxima a la consciencia corpórea. A la misma vez que nos ofrece esos recortes de prensa con un contexto histórico paralelo a su obra, con los que poder ampliar los posibles significados artísticos, nos induce también a una especie de revelación en la que no existe ninguna verdad universal más allá de nuestra propia presencia en el mundo. El artificio del arte, y por tanto su carácter virtual, se convierte en un signo de supervivencia, en un testimonio de la existencia en un lugar y tiempo determinado. Es la comprensión de un periodo que mañana será pasado, responsable de unas determinadas secuelas en el futuro.

On Kawara se identifica con la ritualización del proceso artístico que llevaron a cabo aquellos hacedores de imágenes de las grutas de Altamira, cuevas a las que visitó y que produjeron un enorme impacto en su carrera artística. El rito y la serialidad de su trabajo funcionan como catalizadores para la experiencia de un tiempo personalizado, extendido y pormenorizado. Es una forma de meditación, de rutina que le conduce a librarse del ego y de todas esas distracciones que nos apartan de la verdad fundamental que compartimos con nuestros ancestros: la presencia en el mundo. En un contexto donde todo va tan rápido, hace falta pararse un poco, detenerse en el placer de lo íntimo, relativizando el tiempo a través de una actividad disciplinaria. *“Los procedimientos de creación artística fundados en la serialidad fueron prácticamente ubicuos en la producción de los años sesenta. A través de ella los artistas de los años sesenta habrían proyectado la percepción de sí mismos y de su relación con el mundo, evidenciado cualidades como metodividad y coherencia, y sentimientos como alienación”*⁵.

Acercándonos al presente en forma de conclusiones

Es significativo percatar esa urgencia irrefrenable que tienen los adolescentes actuales por realizar obsesivas anotaciones acerca de su lugar en el mundo. Tal y como hizo Kawara, no dudan en publicar constantemente el transcurrir de su día a día en plataformas web o redes sociales. Atendiendo a esta comparación, es curioso descubrir que esta necesidad no ha pasado de moda. Sin embargo, encontramos enormes diferencias entre el contexto post-bélico que integra la obra de On Kawara y la virtualidad tecnológica de nuestros medios contemporáneos. Acercándonos más a nuestro ámbito actual descubrimos que la actividad que realizamos en estos canales no está teniendo una equivalencia del todo práctica en nuestra vida real. Quizás no deba tenerla, pero la cuestión reside en que tampoco ayudan a solucionar los problemas de nuestras comunidades.

La diferencia principal reside, no sólo en la separación temporal relativa a los dos periodos históricos, sino también en la voluntad y dificultad para diagnosticar esos problemas. Es decir, nuestro artista en cuestión comprende dónde está el origen de sus conflictos y responde - actúa frente a ello en forma de autoprotección. No exige ninguna respuesta, no espera nada del mundo más que su propia capacidad de decidir sobre él. Como réplica a unos acontecimientos incomprensibles, se fabrica su propio artificio (la virtualidad de la obra artística), su propia mentira sagrada (como diría Alejandro Jodorowsky, esa mentira que nos ayuda y nos da ánimos). Por el contrario, la tecnorealidad ha supuesto para toda esa generación de jóvenes nacidos en el nuevo estado del bienestar una falsa ilusión de realidad que, lejos de solucionar los problemas particulares, les ha hecho presos de su propio artificio. Tanto el artista como los jóvenes mantienen una posición escéptica respecto a lo que ven a su alrededor, sin embargo Kawara tiene esperanza en que puede cambiar algo, y crea un artilugio propio para defenderse de las contradicciones del mundo (y de las suyas propias). Por el contrario, gran parte de los usuarios navegantes por las redes virtuales están dando por válido un sistema engañoso externo a ellos (les viene ya dado) que no les facilita pistas para salir de sus preocupaciones. Pueden compartir su ficción con el resto de usuarios, pueden participar dentro de las leyes de la red virtual, pero al fin y al cabo no es más que una solución analgésica, paliativa y temporal que no se corresponde con las soluciones de la vida real.

Deducimos pues una voluntad de saneamiento individual por parte de Kawara en detrimento de una dinámica de la desatención por parte de los tecnonavegantes: la consciencia frente a la inconsciencia. Esto nos recuerda a esos célebres comentarios de Jodorowsky como terapeuta y psicólogo, donde los *“pacientes no quieren curarse porque saben que esa enfermedad le revelará cosas profundas. No se llega a la base espiritual y profunda del problema porque no interesa saber de dónde viene el sufrimiento”*⁶. De esta manera, el existencialismo que persigue la libertad individual y el descubrimiento de lo desconocido, ayuda a Kawara a luchar contra sus propios temores y conflictos. La mentira, por tanto, es necesaria y respetable, es tan verdad como nuestras verdades; es parte de nuestro mundo.

*“A la gente le encanta que le informen de que está engañada respecto a sí misma, el mundo en el que vive y que le informen (los medios de información) que la sociedad misma de la información es un engaño [...] Puede decirse que las nuevas tecnologías de mercado cumplen eficazmente ese reencantamiento del mundo”*⁷.

⁵ Santorelli, M. (Diciembre de 2011). La máquina Kawara: secuelas de serialidad en el arte del siglo XXI. Obtenido de <http://msantorelli.hotglue.me/>

⁶ Jodorowsky, A. (13 de Mayo de 2011). Youtube. Obtenido de Alejandro Jodorowsky- Entrevista en "El loco de la colina" Parte 1: https://www.youtube.com/watch?v=58P97_B1ryw

⁷ Molinuevo, J. L. (2003). Entre la tecnoloilustración y el tecnoromanticismo. En D. Hernández Sánchez, Arte, cuerpo, tecnología (pág. 290). Salamanca: Ediciones Universidad Salamanca. Pg 30.



**Ilustración 2. (Izq) Publicación en el muro de Facebook. 2014.
(Dcha) On Kawara, Serie Today. Acrílico sobre lienzo. 1973**

Lo que se espera en esos medios virtuales es esa confirmación comunitaria de las sospechas, donde aparentemente el sujeto habla y defiende su autonomía *“con una ignorancia personal que parece resolverse con una suerte de inteligencia colectiva y despersonalizada”*⁸. Todo esto se relaciona con la recuperación tradicional de lo que Juan Carlos Monedero considera el fundamento del pensamiento crítico: *“diagnosticar el problema para saber de dónde viene nuestro dolor”*⁹. Esclarecer nuestros conflictos internos nos sirve, en primer lugar, para poder cambiarlos, y en segundo, para aplicar el conocimiento sobre ellos.

La dificultad de lidiar plenamente con los conflictos personales es un asunto que la filosofía existencialista trata de suscitar. Precisamente, fue el contexto post-bélico quien fomentó un clima de reflexión frente a un mundo que se había vuelto autodestructor y absurdo. La defensa del ser humano como un individuo libre y la capacidad de responsabilizarnos de nuestros propios actos no solamente conducen a un ambiente de autoescucha y de diálogos internos, sino de acción e interactividad con el mundo. *“La realidad es algo más que discurso, que habla. Vivir es actuar, no solo opinar. La autonomía personal no se constituye con un sujeto que habla en un mundo virtual, sino con un sujeto real, valiente y sabio que actúa en el mundo real”*¹⁰. Este discurso sobre la realidad virtual y la vida real pasa inexorablemente por la autoidentificación del cuerpo, determinante a la hora de comprender las carencias, fantasías y deseos de cada individuo. Aquí encaja muy bien la pregunta de ¿puede la realidad virtual remplazar a la vida real? *“Solo en la medida en que el teatro logre remplazar a la vida actual [...] Solo son dispositivos para mejorar la experiencia, completarla y distraernos de los contextos de la vida real”*¹¹.

⁸ Marina, J. A. (2004). *Cronicas de la ultramodernidad*. Barcelona: Quinteto. Pg 29

⁹ Monedero, J. C. (01 de Junio de 2011). Juan Carlos Monedero - El gobierno de las palabras / The Government of Words. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=9C-dJRp92wo>

¹⁰ Marina, J. A. (2004). *Cronicas de la ultramodernidad*. Barcelona: Quinteto. Pg 32

¹¹ Ihde, D. (2004). *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Barcelona: UOC. Pg 33

FUENTES REFERENCIALES

Franco Berardi, B. (31 de Marzo de 2015). Eldiario.es. Obtenido de http://www.eldiario.es/interferencias/Andreas_Lubitz_6_372422775.html

Fuentes Medrano, A. (2001). La dramaturgia de la danza contemporánea. Pamplona: Universidad de Pamplona.

Ihde, D. (2004). Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo. Barcelona: UOC.

Jodorowsky, A. (13 de Mayo de 2011). Youtube. Obtenido de Alejandro Jodorowsky- Entrevista en "El loco de la colina" Parte 1: https://www.youtube.com/watch?v=58P97_B1ryw

López Martínez, M. (2001). El cerco del sentido. En J. y. Agúndez García, Simposio Happening, Fluxus y otros comportamientos artísticos en la segunda mitad del siglo XX. Ponencias y Comunicaciones. Mérida: Editora Regional de Extremadura.

Marina, J. A. (2004). Crónicas de la ultramodernidad. Barcelona: Quinteto.

Molinuevo, J. L. (2003). Entre la tecnoloilustración y el tecnoromanticismo. En D. Hernández Sánchez, Arte, cuerpo, tecnología (pág. 290). Salamanca: Ediciones Universidad Salamanca.

Monedero, J. C. (01 de Junio de 2011). Juan Carlos Monedero - El gobierno de las palabras / The Government of Words. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=9C-dJRp92wo>

Santorelli, M. (Diciembre de 2011). La máquina Kawara: secuelas de serialidad en el arte del siglo XXI. Obtenido de <http://msantorelli.hotglue.me/>

Watkins, J. y. (2002). On Kawara. Londres: Phaidon.

Wejman, Jean Baptiste.
Artista.

Gonzalez Castro, Antonio.
Alumno asociado a un grupo de investigación de la Universidad de Sevilla.

Reprogramando: Cory Arcangel como figura del artista digital en la era de la fibra óptica.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Amateur, cuerpo, programación, obsolescencia, apropiación.

KEY WORDS

Amateur, body, programming, obsolescence, appropriation.

RESUMEN

Podemos decir que los datos digitales y las conexiones invisibles entre nuestras máquinas e interfaces son reales. Lo virtual sería la idea de que esos datos inmateriales puedan producir lo real. De esta forma, las redes sociales son virtuales en su capacidad de crear enlaces reales. El omnipresente digital no es un mundo paralelo sino una multiplicación de oportunidades que son activadas por los usuarios. El intercambio y el espíritu comunitario son las bases de esta estructura que, sin haber inventado el concepto de obra inmaterial, sí permite la construcción de nuevos dispositivos virtuales. Cualquier manifestación cultural puede reinventarse por internet y ser accesible gracias a la oportunidad del software libre.

«Alta y baja cultura» se mezclan de forma peculiar en la producción de Cory Arcangel (1978, Brooklyn) dentro de una lógica de la apropiación, de lo sencillo y lo mixto, del navegar como auténtica actividad. Sus exposiciones y happenings atraen nuevas oportunidades para la reconfiguración y reprogramación, cuestionando siempre la obsolescencia programada de nuestras herramientas computacionales. Arcangel reúne esos fragmentos pobres de la nueva arqueología digital, esos tesoros culturales destinados al olvido para recomponerlos de forma singular en un producto situado al límite de la pantalla y los códigos. Es un artista de lo “infraleve” (como diría Duchamp), es un reprogramador de nuestra era digital.

Apoyándose en textos de Nicolas Thély y otros autores contemporáneos, veremos cómo el uso aumentado de nuevas tecnologías ha permitido una intensificación de prácticas amateur. Estableceremos un punto de vista a través de la óptica de Jean Baudrillard sobre la emergencia de la información y su desaparición en el flujo. Y así, mediante un análisis del trabajo de Cory Arcangel, desvelaremos los entresijos culturales y estéticos que participan hoy día, aquellos que dibujan nuestro entorno y anticipan nuevos relatos en su obra y exposición.

ABSTRACT

The data and all the invisible connections between our machines and interfaces are real. What is virtual is the idea that these intangible data can happen to the real. Thus, a social network is virtual in its ability to create the actual link. The ubiquitous digital is not a parallel world, this isn't an additional reality. It is simply a multiplication of potentialities, opportunities that are activated by users. Digital did not invent the idea of an immaterial work but new devices are set up. Each cultural possibility can reinvent itself over Internet, accessible software. The free learning is the key to these cultural practices. The exchange and community spirit are the foundations of the structure. High and low culture form an amazing combination with Cory Arcangel (born May 25, 1978, in Brooklyn). In a sense of appropriation, sample and mix, surf as a real activity; his works, exhibitions and happenings are each time opportunities of reconfiguration, of re-

programming. Questioning planned obsolescence of our machines and digital tools, it diverts these poor archaeological fragments, these materials destined for oblivion to compose a singular work on the edge of screen and code. He's an artist of the « infra-mince », word dear to Duchamp. Cory Arcangel is a reprogrammer of digital social memories. Based on Nicolas Thély among other contemporary authors we will see that the increased use of new technologies has fueled the amateur practices. We shall also bear a precise look through the prism of Jean Baudrillard on the emergence of information and its disappearance in the stream. And so, through an analysis of the work of Cory Arcangel we will reveal the cultural and aesthetic issues being hatched today, which shape our environment and that prefigure new relationships between the artwork and his exposure.

CONTENIDO

Introduction

Para comenzar este artículo, debemos mirar primero hacia el significado de “virtual”, porque las diferencias entre virtual y real son más complejas de lo que parecen. Generalmente, lo que es virtual es lo que no existe todavía, lo que está en proyecto. En este sentido, el artista Maurice Benayoun define muy bien este concepto en 1999: “lo virtual es lo real antes de pasar al acto”¹. Así, desde un punto de vista filosófico podemos recordar a Platón en “La República”² donde la idea primaria de cualquier objeto prefigura al objeto en sí. Podríamos entender por ejemplo que la idea de cama es virtual antes de que sea realizada por un artesano. Se percibe un movimiento que va desde la idea hacia algo real. Artísticamente, el arte conceptual se nutre de este carácter virtual gracias a célebres artistas como Joseph Kosuth, cuya obra emblemática “*One and Three Chairs*” de 1965 marcará un punto de inflexión en la historia del arte.



Hay entonces tres estados del objeto. Un estado virtual unido a la definición universal de la silla, una proyección de esta idea mediante la fotografía de la silla y un estado real con la presencia de la silla, que es en sí una forma posible de objeto. Podemos decir que para comprender las redes digitales a través de este concepto necesitamos imaginarlas como un conjunto real y complejo de datos que en su estado desmaterializado no llegamos a comprender. Los datos son virtuales en la idea de que la información es potencial antes de estar interpretada por una tecnología o de ser visible gracias a nuestra pantalla.

Y desde que las tecnologías digitales e internet se han generalizado convirtiéndose en el principal utensilio de comunicación de nuestras sociedades, esta virtualización de la información ha creado una forma de revolución numérica que ha desestabilizado muchos paradigmas. En este sentido, podemos decir que las prácticas artísticas han evolucionado integrando estas tecnologías. Hoy podemos contemplar sus efectos y asistir a prácticas artísticas que cuestionan la cultura digital y la obsolescencia de nuestros utensilios.

Vamos entonces a presentar el trabajo de Cory Arcangel, artista americano nacido en 1978 en Nueva York que ilustra a su manera estos cuestionamientos y transiciones estéticas: cómo la obra puede pasar del código a la realidad. Y presentamos también la idea central de práctica amateur, mediante la utilización de tecnologías digitales que avanzan hacia la idea de que hay un movimiento que

¹ Maurice Benayoun, *Un monde trop humain, Nouveaux, meilleurs et autres mondes*, Le nouveau monde, Septembre 1999, Éditions du Treize Mars

² Platón, *République X*, 596d-598d

parece ir de lo virtual hacia lo real. En esta dirección, los artistas convocan el cuerpo mediante objetos dinámicos que imitan su fisionomía, jugando con la performance, el espectáculo o la posibilidad de interactuar con la máquina.

I. Hello world

Nuestras redes digitales funcionan gracias a un conjunto de programas que poseen un lenguaje propio. Podemos calificar esta unión de tecno-sistema: los elementos funcionan en una total interconectividad pareciéndose a los sistemas simbióticos de la biología. Dentro de la historia reciente de las innovaciones digitales podemos observar una forma de tradición perpetuada por los programadores. En el análisis de un programa, la primera función que se ejecuta es la de escribir "hello world" vía una pantalla o cualquier otro dispositivo en función del programa. Este tipo de programa simple es a menudo utilizado para ilustrar a los principiantes la sintaxis del lenguaje de programación. Esta tradición de escribir "hello world" como mensaje de texto inicial viene de la influencia de un libro importante llamado *"El lenguaje de programación C"*³.

Creado por Dennis Ritchie, la primera edición del libro datado en 1978 fue extensamente difundida durante la enseñanza de este lenguaje de programación. Brian Kernaghan y Dennis Ritchie fueron los autores de este primer manual pedagógico. Uno de los programas propuestos para aprender a visualizar e imprimir un texto permitía escribir "hello world" sin mayúsculas o signos de exclamación.

```
main() {  
    printf("hello, world");  
}
```

Así, desde finales de los años setenta este pequeño programa que fue presentado en uno de los principales libros de aprendizaje de programación, ha marcado el espíritu de toda una comunidad, y los programadores de generaciones posteriores continuaron escribiendo los programas "hello world" para verificar su interfaz.



Entonces hay una continuidad que va desde el programa hacia la visualización, generando desde las palabras "Hello World" un aparente lenguaje humano que hace hablar al ordenador o al robot. Es una forma de antropomorfismo que ya aparecía antes de que los ingenieros fueron capaces de fabricar robots a nuestra semejanza. Y es en esta continuidad en la que Cory Arcangel ha concebido una obra en referencia a este ritual. Esta serie de esculturas esta generada por un código escrito el artista. Este código es gratuito y accesible sobre espacio abierto GitHub, sobre la dirección siguiente:

<https://github.com/coryarcangel/Desktop-Wireform/blob/master/desktop-wireform.pl>

³ The C Programming Language, Dennis Ritchie et Brian Kernaghan, Prentice Hall, 1978

```
100  ...
101  ...
102  ...
103  ...
104  ...
105  ...
106  ...
107  ...
108  ...
109  ...
110  ...
111  ...
112  ...
113  ...
114  ...
115  ...
116  ...
117  ...
118  ...
119  ...
120  ...
121  ...
122  ...
123  ...
124  ...
125  ...
126  ...
127  ...
128  ...
129  ...
130  ...
131  ...
132  ...
133  ...
134  ...
135  ...
136  ...
137  ...
138  ...
139  ...
140  ...
141  ...
142  ...
143  ...
144  ...
145  ...
146  ...
147  ...
148  ...
149  ...
150  ...
151  ...
152  ...
153  ...
154  ...
155  ...
156  ...
157  ...
158  ...
159  ...
160  ...
161  ...
162  ...
163  ...
164  ...
165  ...
166  ...
167  ...
168  ...
169  ...
170  ...
171  ...
172  ...
173  ...
174  ...
175  ...
176  ...
177  ...
178  ...
179  ...
180  ...
181  ...
182  ...
183  ...
184  ...
185  ...
186  ...
187  ...
188  ...
189  ...
190  ...
191  ...
192  ...
193  ...
194  ...
195  ...
196  ...
197  ...
198  ...
199  ...
200  ...
```



Lo que resulta fundamental es la utilización de un programa que genera una escultura controlada por el código aleatorio. Y sobre todo se orienta esta aleatoriedad hacia la idea de escultura, forzando al programa a generar una estructura que pueda tenerse de pie. Él escribe un comentario dentro del código sobre la línea 10 que dice lo siguiente:

#Set Z variable. "Esto es estático, porque yo quiero que estas esculturas se mantengan en pie".

Esto que podemos ver es la voluntad de producir formas tangibles como resultado de una lógica digital. El código es lo virtual y la forma real es aquello que se presenta en el mundo. El programa es así un generador de forma, pero en este caso no es industrial. Insistimos sobre el hecho de que es gratuito y accesible en la red para todos. Esta lógica de compartir y de poner en marcha una red ha modificado las formas de hacer arte y autores como Nicolas Thély la han descrito en libros como el publicado en 2008 con el título de *"Sensibilidad a la geometría variable"*⁴. En este ensayo, él describe cómo ha evolucionado nuestra sensibilidad hacia las imágenes a lo largo del tiempo y sobre todo nos recuerda que esto comenzó mucho antes de la aparición de internet.

Según Nicolas Thély, hay una continuidad en la crisis del cambio de régimen de las imágenes. Este cambio de paradigma nació durante el desarrollo en masa de la televisión y después se cristalizó desde un punto de vista estético y teórico en los años setenta a través del cine. Por entonces, había ya una crisis de la imagen: en primer lugar porque no se confiaba en la posibilidad significativa de las mismas, y en segundo lugar porque estaba comenzando la pérdida de su calidad gráfica. Hubo películas que fueron difundidas a gran escala únicamente por la televisión y hubo otras que no fueron concebidas para ello. Internet ha abierto estas prácticas y ha facilitado su intercambio. El pirateado de los años noventa y principios de los dos mil fue el momento culmen de esta apertura. Esta nueva utilización de las imágenes es mucho más destructora en términos de calidad que la llevó a cabo la televisión o el cine.

Dentro de esta historia de las tecnologías, los artistas se han apoderado de las herramientas de su época para cuestionar nuestras relaciones estéticas y conceptuales hacia las imágenes, las películas o el arte. Nicolas Thély cita en este sentido a Douglas Gordon y su largometraje *"24 horas Psycho"* de 1993 dónde la película original de Alfred Hitchcock es ralentizada durante 24 horas. O también Pierre Huyghe y su remake de 1995 de la película *"Fenetre sur cour"*, la cual es reproducida por unos actores no profesionales y una puesta en escena amateur. Podemos añadir a Christian Marclay y su film de 2010 *"The Clock"*, video con una duración aproximada de 24 horas compuesto por unos 3000 extractos de películas y series de todas las épocas y momentos.

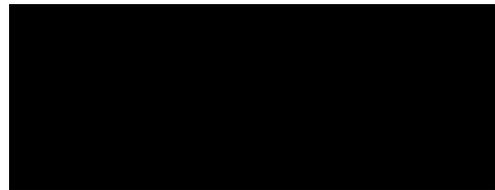
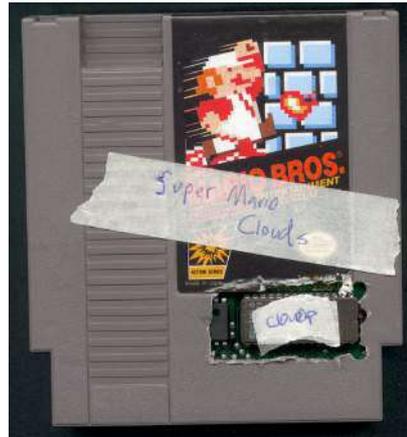
De esta manera, el cine y la televisión han sido reutilizados por numerosos artistas. Esta lógica del zapping, de la secuencia ha tenido una continuación. La generación X que nació entre 1965 y 1977⁵ ha sido la primera en descubrir el arte a partir del

⁴ Nicolas Thély. *Sensibilité à géométrie variable (vers une esthétique de la basse définition)*. Nicolas Thély, Stéphane Sauzedde. Basse def, partage de données, Les presses du réel, 2008

⁵ *Génération X: Tales for an accelerated culture*, 1991, Doughs Coupland, St. Martin's Press

nacimiento de internet y los nuevos medios tecnológicos. Cory Arcangel, nacido en 1978, es un ejemplo de esta generación cuya carrera está dentro de la continuidad conceptual de estas prácticas de la imagen mediante su reutilización, su modificación de formato y su re-contextualización.

Otro concepto que interviene además en esta idea de red y virtualidad es “lo amateur”⁶. El usuario amateur es según él dependiente de las herramientas de los grandes grupos y sus producciones son recuperadas en beneficio de la industria mediática. Pero estas prácticas amateurs son también fuente de desorden ya que ellas distribuyen de manera incontrolada los contenidos culturales, yendo contra el concepto de los derechos de autor y de las leyes de propiedad intelectual. Es ahí donde el arte de Cory Arcangel nos ayuda a entender la práctica post-internet, siendo un artista de la apropiación y del desorden, de la mezcla y de la reprogramación. Y también es un ejemplo idóneo de estas prácticas la desviación de los productos culturales y su confrontación con la historia del arte.



Estas prácticas amateurs que también modifican los video-juegos suscitan a Cory Arcangel una suerte de coherencia artística. Él decide interpretar a uno de los personajes más célebres de esta industria, Mario Bros. Él genera un código que fija mediante un chip al cartucho original y comparte el código fuente en internet. El resultado es que la máquina sólo muestra el cielo azul y las nubes que se mueven de derecha a izquierda. De esta forma, él confronta la idea de alta y baja cultura.

“Baja” no sólo en el sentido de cultura popular sino también de una cultura de la baja definición gráfica. Una cultura de la imagen pixelada y deformada.



Lo remarcable de estos proyectos de cartuchos de consolas antiguas es que considera las máquinas como objetos arqueológicos interpretándolos y re-contextualizándolos. Esto le permite desarrollar instalaciones peculiares donde las pantallas de proyección se vuelven interactivas. Las máquinas, cartuchos y consolas son presentadas en la exposición.

⁶ Nicolas Thély, *L'émancipation lyophilisée de l'amateur*, Déjà là, octobre 2011

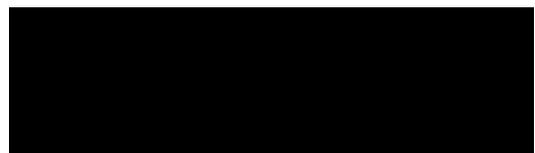


II. Del código al cuerpo

Desde una lógica del “remix” pre-internet, vamos hacia una puesta en escena del material digital. Dentro de su práctica y sus exposiciones podemos ver hasta qué punto el cuerpo y el movimiento terminan por estar presentes. En efecto, el antropomorfismo y la proyección del cuerpo en el espacio son el resultado de estas transferencias de datos y de imágenes. La performance parece ser el último medio de naturalizar aquello que antes sólo parecía virtual. El cuerpo se confronta a las imágenes y a los sonidos de una época que parece ya muy antigua.

Es entonces cuando podemos releer a Jean Baudrillard en el sentido de una realidad que no existe mediante la información mediática, donde dentro de este sistema lo real no contiene ningún valor posible. Solo existen artificios, simulaciones⁷. Con esto quiere decir que estamos, según el autor, en un mundo de signos que se ha vuelto opaco y la realidad pura es diluida en favor de un mundo de imágenes y de informaciones. En ese sentido, pensamos vivir lo más cerca posible de la realidad gracias a la interactividad, gracias a internet, gracias a un conjunto de herramientas que nos permiten conectarnos a mundo en cualquier lugar y en cualquier momento.

Pero su propósito es el efecto contrario de lo que se ha producido. Estamos inmersos en unas estructuras de simulación de la realidad que la codifican y que la traducen en signos, sin estar realmente conectados mediante la interactividad. La información llega siempre con retraso y está incompleta. Según esta perspectiva, la cultura es una consecuencia de esta producción de signos. El contexto de producción de signos produce otros signos. Y este sistema de simulación es casi real, más bien prefigura una virtualización constante de la realidad. Y podemos anunciar la hipótesis de que esta investigación de corporalidad por estos artistas es quizás en un primer sentido una investigación de la realidad



⁷ *Simulacres et simulation*, Jean Baudrillard, 1981, édition Galilée

Cuando Cory Arcangel hace danzar sus estructuras de exposición es para imitar al cuerpo, para organizar un evento absurdo en el que el objeto toma vida. Son esculturas que forman en sí mismas una performance. Estamos frente al automatismo. El objeto frío e inerte puede convertirse en un objeto autónomo y lleno de vida. El programa puede salir de la pantalla y de la imagen, el código puede hacer funcionar al cuerpo. Lo virtual produce una realidad cercana a lo carnal.



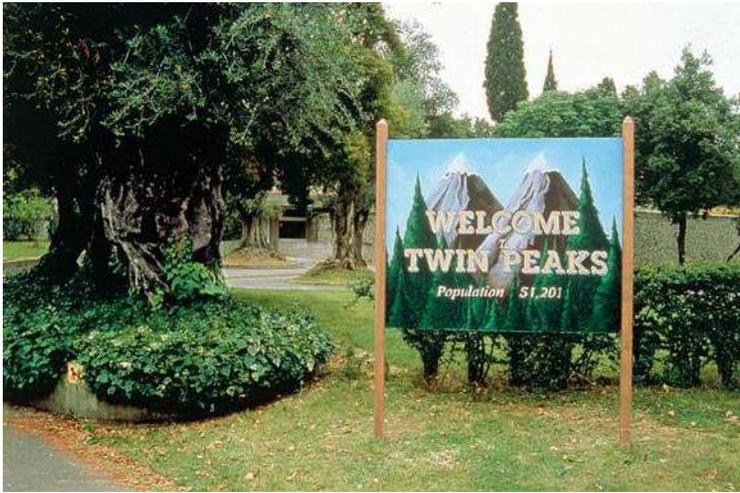
La performance es un medio de interponerse entre la tecnología y la imagen, de interferir entre ellos. Aquí Cory Arcangel intenta jugar con su sombra para hacer desaparecer a Simon del dúo de artistas originales. De una película en VHS encontrada en un mercado de ocasión, él continúa con su lógica de desviación de signos y de la información para proponer un punto de vista con un toque de humor.

Si Cory Arcangel trabaja desde una lógica del arte según Jean Baudrillard, él no comparte el mismo cinismo que el filósofo. Lo que parece evidente es que las prácticas artísticas amateurs pueden definirse hoy en día sólidamente debido a que ellas permiten una redistribución de signos más allá del mercado inicial de estas tecnologías. Quizás también podemos entender este desplazamiento de la virtualidad a la realidad como una tentativa a salir de la ficción, o en todo caso, de remover las formas de ficción dentro de la realidad. De esta tendencia podemos citar un conjunto de artistas que justamente trabajaron y trabajan todavía a través de la Tv, el cine y todos los códigos de la imagen de los años setenta y ochenta. La exposición en el centro Pompidou Metz en Francia llamada "1984-1999. La década" presentó en parte a esos artistas en 2015. Comisariado por Stéphanie Moisson y diseñado por Dominique Gonzalez-Foerster, la exposición no reconstruye una época pero actualiza las formas y los procesos que anticiparon la creación artística de hoy en día. Podemos entonces citar una obra de Philippe Parreno, emblemática de este movimiento ficticio que se escapa de la pantalla.

Esta es la serie de Tv que se desplaza hacia la realidad, hacia el espectador. Stéphanie Moisson resumen perfectamente como estos artistas conciben el arte y la exposición:

*"Aquí se muestra el trazado de la duda [...] Lo típico de estos años es una especie de suspensión, que deja sin resolver las oposiciones entre lo grande y lo pequeño, entre las épocas y los géneros"*⁸.

⁸ Stéphanie Moisson, « Arts visuels : la première génération », dans *Une histoire (critique) des années 1990*, p. 120



Conclusión

Hemos viajado desde los comienzos del arte conceptual a las últimas obras post-internet y hemos observado en este rápido panorama que hay un movimiento continuo que caracteriza el trabajo de varias generaciones de artistas. La obra se separa del autor y de su soporte original para ser reinterpretada de otra manera. El concepto de autor es en sí mismo desplazado y la finalidad de sus desplazamientos es proponer situaciones artísticas que reencarnan las formas antiguas (de la películas y los videojuegos). Lo corporal parece ser una finalidad de estas transformaciones sucesivas. Lo virtual construye lo real, o mejor dicho, produce una re-simulación que se activa en lo real.

De la figura del reprogramador con Cory Arcangel a la cabeza, observamos una lógica de la reinterpretación activada desde los años setenta, una lógica de la representación que se adapta a los medios de la época. De Hitchcock a Mario Bros, el artista mantiene un postura de espectador y principiante. Él ya no quiere ser un experto o un profesional, por el contrario ahora cuestiona nuestras culturas globalizadas. La exposición se convierte en un medio en el que las ficciones y los programas digitales producen obras de arte. Realidad, virtualidad, no sabemos dónde nos situamos exactamente ni dónde las prácticas artísticas se ubican en este espacio estrecho, ambiguo, entre el proyector y la pantalla.

¿Somos capaces de cuestionar las formas venideras?, ¿Cuáles serán las próximas desviaciones e reinterpretaciones?, ¿Cuáles serán las próximas tecnologías abandonadas que podrán ser entendidas como reliquias arqueológicas? Y sobre todo, ¿que producirá estas generaciones post-2000 que han nacido en un contexto de hiperconectividad? El futuro nos lo dirá. Debemos estar atentos y continuar observando con distancia y objetividad.

FUENTES REFERENCIALES

Baudrillard, Jean, (1981), *Simulacres et simulation*, Galilée, Paris .

Benayoun, Maurice, (1999), *Un monde trop humain, Nouveaux, meilleurs et autres mondes*, Le nouveau monde, Éditions du Treize Mars, Paris.

Coupland, Doughs, (1991), *Generation X: Tales for an accelerated culture*, St. Martin's Press, New York.

Moison, Stéphanie, (2014), *Arts visuels : la première génération*, dans *Une histoire (critique) des années 90 - De la fin de tout au début de quelque chose*, François Cusset, Centre Pompidou-Metz / La Découverte, Paris

Platon, République X, 596d-598d.

Ritchie Dennis & Kernighan Brian, (1978), The C Programming Language, Prentice Hall, New Jersey.

Thély Nicolas & Sauzedde Stéphane, (2008), Basse def - partage de données, Les presses du réel, Dijon.

Thély Nicolas, (2011), L'émancipation lyophilisée de l'amateur , Déjà là, <http://esthetique.hypotheses.org/408>

González Vida, M. Reyes

Profesora, investigadora, artista. Universidad de Granada, Departamento de Pintura, Grupo HUM611.

Marcellán, Idoia

Profesora, investigadora. Universidad del País Vasco, departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal, Grupo Edarte.

Arriaga, Amaia

Profesora, investigadora. Universidad Pública de Navarra, Departamento de Psicología y Pedagogía, Grupo Edarte.

Produciendo cultura visual: ¿qué se aprende dentro y fuera de la escuela?

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Jóvenes, producción, cultura visual, educación artística.

KEY WORDS

Youth, production, visual culture, art education.

RESUMEN

¿Cómo se relacionan los jóvenes de hoy con los saberes estéticos y artísticos? ¿De qué manera está repercutiendo el saber escolar en su construcción como productores de cultura visual? ¿De qué otros saberes no puramente escolares beben para hacer sus producciones fuera del aula? ¿Qué valor formativo brindan a espacios no escolares?

Este artículo presta atención a la actividad de los jóvenes como productores de cultura visual para dar respuesta a estas preguntas. Tiene como marco el proyecto de investigación "Jóvenes productores de cultura visual: Competencias y saberes artísticos en educación secundaria" (EDU 2009-13712) que argumenta la enorme distancia existente entre el contexto escolar y el no escolar, y que concluye que la educación secundaria española no está teniendo suficientemente en cuenta cómo los jóvenes se relacionan con los saberes dentro y fuera de la escuela.

Partiendo de este marco, el texto presenta un estudio de caso en el que se exploran las relaciones que se establecen entre los saberes artísticos y estéticos adquiridos por dos jóvenes dentro y fuera del aula. La entrevista y el análisis de contenido son los instrumentos utilizados para esta exploración. Los resultados de este estudio son contrastados con los extraídos de un cuestionario en el que 786 jóvenes de entre 14 y 18 años aportaron datos sobre su faceta como productores de cultura visual en contextos escolares y no escolares.

Los análisis expuestos nos ayudan a subrayar la importancia que los saberes adquiridos fuera de la escuela poseen para los jóvenes como productores. Este hecho permite entender el sentido formativo que llegan a adquirir los espacios no escolares, a la vez que nos anima a examinar el lugar que podría ocupar la escuela frente al citado distanciamiento. En definitiva, nos invita a preguntarnos qué podemos aprender de las formas de aprender de los jóvenes.

ABSTRACT

How do young people relate to the aesthetic and artistic knowledge? How does school knowledge affect their construction as producers of visual culture? On which other knowledges, not purely academic, do they base their productions outside the classroom? What educational value do non-school spaces provide?

To respond these questions, this article pays attention to the activity of young people as producers of visual culture. The study is part of the research project "Youth as Visual Culture Producers: Artistic Skills and Knowledge in Secondary Education" (EDU 2009-13712) which argues the enormous gap between school and non-school contexts, and concludes that secondary education in Spain is not taking sufficient account of how young people relate to the knowledge inside and outside of school.

Under this framework, the text presents a case study that explores the relationships established between the artistic and aesthetic knowledges acquired by two young people both inside and outside the classroom. The tools used for this exploration are the interview and content analysis. The results of this study are contrasted with those extracted from a questionnaire in which 786 young people between 14 and 18 provided data on their role as producers of visual culture in school and non-school contexts.

The analysis helps us to underline the importance that knowledge acquired outside the school have for young people as producers. This fact allows us to understand the formative sense acquired by non-school spaces. It also encourages us to examine the place that school can occupy in the acquisition of artistic knowledge. In short, it invites us to ask what we can learn from young people's ways of learning.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

Los estudios sobre jóvenes y cultura visual han estado habitualmente centrados en examinar el consumo que los jóvenes hacen de los productos audiovisuales, especialmente los mediáticos, y la influencia que estos ejercen en sus vidas (Marcellán y Agirre, 2008). Sin embargo, en los últimos años, encontramos investigaciones que prestan atención a la faceta productiva de los jóvenes como el estudio de Karpati y Kovacs (1997) sobre jóvenes húngaros; Manifold (2009) sobre "cultura fan" o Kerry Freedman, Heijnen, Kallio-Tavin, Kárpáti y Papp (2013) sobre experiencias en los "informal art groups".

Además, se están realizando estudios sobre prácticas de producción visual online (Leander y Frank, 2006; Stern, 1999), que examinan la forma en que los nuevos medios modifican las relaciones, las identidades y las comunidades de los adolescentes y cómo estos cambios influyen en el desarrollo de sus saberes y sus aprendizajes.

Nuestro trabajo se enmarca en estas corrientes de investigación que exploran la faceta productiva de los jóvenes, y tiene en cuenta, especialmente, los estudios que indagan sobre cómo y dónde adquieren los jóvenes sus competencias y saberes, comparando espacios de aprendizaje formales e informales (Freedman et al. 2013; Ito et al., 2008).

Se presenta así un estudio de caso que explora los conocimientos y prácticas que dos jóvenes ponen en juego cuando producen cultura visual fuera de la escuela, comparándolos con los que utilizan en las clases de Educación Plástica y Visual. Estos resultados se contrastan con los extraídos de un cuestionario en el que 786 jóvenes de entre 14 y 18 años aportaron datos sobre su faceta como productores de cultura visual en contextos escolares y no escolares.

1. METODOLOGÍA

En el proyecto se han combinado diferentes métodos e instrumentos de investigación. El cuestionario al que nos acabamos de referir, aportó datos para determinar qué producen, en qué circunstancias, qué aprendizajes valoran, tanto fuera como dentro de la escuela y si sus conocimientos son tenidos en cuenta en asignaturas como Educación Visual y Plástica.

Se realizaron, además, diez entrevistas en profundidad a las que se aplicó un análisis de contenido. En ellas los jóvenes narraron situaciones como productores de cultura visual dentro y fuera de la escuela que ampliaron y enriquecieron las respuestas del cuestionario.

En este texto se analiza los datos que nos ofrecieron las entrevistas realizadas a Pablo- un chico de 14 años- y Ana -de 16 años- de 4^º de la Educación Secundaria Obligatoria y 1^º de Bachillerato, ambos de Granada (España). Se eligieron estos jóvenes porque, a diferencia de el resto de entrevistados, nos mostraron gran cantidad de producciones personales. Este hecho nos permite introducir un nuevo método de análisis: la lectura de aspectos icónicos e iconográficos de las imágenes que producen.

2. ANÁLISIS Y RESULTADOS

2.1. SABERES ADQUIRIDOS FUERA DE LA ESCUELA

2.1.1 Saberes artesanales y técnicos

Tanto Ana como Pablo manejan saberes técnicos, como el uso de materiales e instrumentos específicos, que han adquirido, principalmente, en el entorno familiar.

Ana, que comparte su afición con su madre, posee un conocimiento experto sobre manualidades. Sabe, por ejemplo, interpretar los símbolos de las guías de punto de cruz, y los traduce a dibujos a carboncillo o a acuarela para estudiar el claroscuro. Conoce e investiga otros materiales y técnicas en su casa: usa rotuladores con purpurina, con pintura "que se infla", glitters, lentejuelas, etc. que le permiten diseñar camisetas. Su gusto por determinados materiales y técnicas marca la estética de sus producciones (Ilustración 1).



Ilustración 1. Diseños de camisetas realizados por Ana.

Por su parte, Pablo, desde que tiene 4 años, dibuja representaciones inspiradas en la Semana Santa, utilizando grafito, carboncillo o sanguina para encajar y sombrear los dibujos. Lo interesante es que afirma haber adquirido estos conocimientos con el programa Art Academy de Ninendo, y con la ayuda de su tío artista.

Pablo también realiza fotografías que él considera "artísticas" y explica que los saberes técnicos vinculados a esta práctica los adquirió "leyendo manuales" y "equivocándose". Así, con estos conocimientos técnicos aprendidos fuera del aula, Pablo es capaz de aplicar filtros a las fotografías con el programa Pickmonkey. Como nos señala Imanol Aguirre, estas nuevas herramientas de manipulación de imágenes online tan accesibles para los jóvenes, nutren sus saberes técnicos y se "convierten en elemento configurador de las decisiones y resultados. (...) (Aguirre et al., 2015). En este sentido, "el propio medio se está convirtiendo en elemento impulsor de determinado tipos de prácticas" (Aguirre I. Arriaga, A, Marcellán, I. y Calvelhe, L., 2013).

2.1.2. Saberes religiosos

Es Pablo el que se nutre principalmente de saberes religiosos para sus producciones: maneja vocabulario y conocimientos muy específicos relacionados con la Semana Santa y con la imaginería religiosa que tejen en él un imaginario concreto que se refleja cuando dibuja sus Vírgenes, Cristos y sus tronos.

Este imaginario religioso, además, condiciona su gusto estético; así cuando dibuja los rostros de estas imágenes, busca, captar la expresión de manera que sean imágenes que "emocionen". Por eso empieza siempre dibujando los ojos, ritual que entiende imprescindible para captar la expresión del rostro (Ilustración 2).



Ilustración 2. Motivos religiosos realizados por Pablo.

Pablo suele ir, además, a ver exposiciones de Hermandades, asiste a triduos, a besamanos, y visita iglesias para fotografiar imágenes recabar referentes que posteriormente utiliza para sus producciones. No obstante su caso resulta extraordinario ya que de los 786 encuestados tan solo 5 señalan la religión como tema recurrente para desarrollar sus producciones y 16 dicen que la usan con frecuencia.

2.1.3 ¿Qué saberes obtienen en la Red?

Ana y Pablo dicen utilizar Internet como lugar principal donde conseguir material para desarrollar sus producciones. De este modo ponen en juego un "saber digital" relacionado con la habilidad de utilizar el ordenador pero también con la de encontrar, clasificar, entender, analizar y valorar información utilizando esta tecnología. Mediante este "saber digital" barajan información vinculada con la adquisición de conocimientos, habilidades y técnicas propias de los saberes anteriormente descritos, así como con la búsqueda y adquisición de referentes que utilizan para sus trabajos.

a) Búsqueda de imágenes en internet

Pablo afirma, en su entrevista, que utiliza con frecuencia Google para encontrar imágenes que copia o que le sirven para enriquecer su actividad creadora: "*Yo me lo busco todo en internet, todas las fotos (...) en Google Imágenes y todo eso*".

El proceso descrito por Pablo ha sido descrito por la mayoría de los jóvenes encuestados (concretamente el 70%), que indican que encuentran en Internet las imágenes que utilizan en sus creaciones. Frente a esta tendencia, un 26% de los encuestados recurre a material impreso y tan sólo un 13% recurre al material escolar para realizar sus producciones. Así es que Internet cumple el papel de una gran biblioteca o iconoteca donde encontrar aquello que más motiva e inspira a los jóvenes (Aguirre et al., 2015).

b) Uso de Redes Sociales y Smartphones

Los jóvenes entrevistados a menudo utilizan su teléfono móvil para acudir a Facebook y Tuenti y obtener así conocimientos con los que enriquecer sus producciones y compartirlas. Pablo, por ejemplo, sabe cómo utilizar su Smartphone para compartir en las redes sociales las fotografías que hace con el móvil o para buscar información o imágenes que necesita, conectado así con personas con las que comparte aficiones, nutriendo sus conocimientos técnicos y ampliando sus referentes.

Esta herramienta tecnológica, de habitual uso entre los jóvenes propicia la emergencia de una cultura de la interacción social informal muy fluida que repercute en su papel como productores. Según Aguirre (2011) el uso de estas redes resulta determinante para el intercambio de papeles entre productores y usuarios de cultura visual.

c) Uso de Youtube, Foros y Webs

Youtube y diversos foros se configuran como los espacios por excelencia a los que acudir para obtener conocimientos y referentes. Pablo y Ana utilizan el saber digital que les ofrece su interacción con la red para nutrir otros saberes específicos de los que beben para sus procesos creativos y, a la vez, reconocen su uso para encontrar el abanico de referencias que nutre sus creaciones. Así Pablo utiliza Youtube para ver procesiones y estudiar con detalle a la Virgen Macarena de Sevilla para dibujarla, y a través del "Foro la Recogía"

contactó con personas que le hablaron de una revista religiosa digital en la que le han publicado un dibujo. Ana por su parte suele consultar páginas web relacionadas con temas y técnicas que le interesan: a veces los contenidos de una página web la llevan a otra, y mediante esta búsqueda "en rizoma" va encontrando lo que le interesa.

No obstante, frente a las opiniones de Ana y Pablo, los jóvenes encuestados explicaban que el origen de sus imágenes está siempre o frecuentemente en su imaginación (76%). Resultados que rebaten la creencia generalizada de que los jóvenes extraen sus referentes de los medios de comunicación y especialmente de Internet, ya que según las respuestas, la red sólo ofrece imágenes (siempre o con frecuencia) al 32% de los encuestados, mientras que la televisión, los videojuegos o la publicidad lo hacen en el 12, 13 y 11% de los casos respectivamente (Aguirre et al., 2013).

2.2. VALOR FORMATIVO OTORGADO POR LOS JÓVENES A LOS SABERES NO ESCOLARES

Pablo reflexiona de manera consciente sobre la forma en que una serie de saberes tecnológicos que adquiere fuera del aula le han ayudado a enriquecer sus producciones. Se refiere concretamente al juego Art Academy de Nintendo: "*Es un juego que te enseña a dibujar (...) En Art Academy te enseñaban así cómo eran las sombras, a combinar los colores*". Expone, igualmente, este grado de conciencia cuando describe cómo realiza sus fotos "artísticas", refiriéndose a las que realiza utilizando su cámara réflex y retocándolas con el programa PicMonkey (Ilustración 3).



Ilustración 3. Fotografía realizada Pablo usando el programa PicMonkey.

Por su parte, Ana reconoce que el espacio no escolar le permite investigar sobre materiales y técnicas que necesita conocer, por ejemplo cuando confecciona sus llaveros: "*¡Y esto...! (enseñando un llavero de duende y otro de bruja)... Estoy buscando la fórmula, a ver cómo demonios se hace esta pasta!*" (Ilustración 4).



Ilustración 4. Llaveros coleccionados por Ana.

En cualquier caso, las entrevistas con ambos jóvenes nos han revelado que no tienen una conciencia clara de los saberes que ponen en juego cuando producen, no tienen sistematizado este proceso. Al menos hasta que se les propone reflexionar sobre ello. Los jóvenes encuestados mostraban la misma falta de conciencia al respecto, no eran conocedores ni de los saberes que pueden encerrarse en la actividad que realizan, ni los consideraban necesarios o importantes. Así el 67% de los encuestados señalaron estar totalmente o bastante de acuerdo con la idea de que para practicar su actividad es más importante tener medios que recibir enseñanzas.

2.3. REPERCUSIÓN DEL SABER ESCOLAR EN LOS JÓVENES PRODUCTORES DE CULTURA VISUAL

Uno de los objetivos de esta investigación consiste en detectar y observar cómo consideran los jóvenes que repercute el saber escolar en sus propias creaciones. Las entrevistas realizadas a Ana y Pablo ofrecen datos significativos respecto a lo que les interesa y lo que no de sus trabajos artísticos escolares, analizando sus motivos y estableciendo vínculos con sus producciones personales.

De sus trabajos escolares destacan, de un lado, aspectos estéticos que han aprendido a valorar en la escuela: que se parezca al original, que esté bien entonado, bien iluminado, detallado, limpio y bien acabado. De otro, aspectos de tipo técnico, que a su vez han utilizado para valorar sus producciones personales. Tenemos un ejemplo significativo en el caso de Ana, cuando relaciona el trabajo sobre puntillismo que hizo en 2º de ESO con un dibujo realizado por su cuenta en casa (Ilustración 5).



Ilustración 5. a) Trabajo sobre puntillismo de Ana, realizado en el aula. b) "Dibujo de Rosa", realizado por Ana en su casa.

Ana: ¡Éste! (Refiriéndose al trabajo escolar sobre puntillismo) ¡Aquí fue cuando yo vi eso de los puntitos! (...).

Entrevistador: ¿Y crees que te ha ayudado?

Ana: Pues sí, la verdad es que eso me ayudó. ¡Si no llega a ser por los puntitos esos es que esto (refiriéndose al Dibujo de Rosa) a lo mejor ni lo hago!

Pablo, por su parte, reconoce que en el colegio aprendió a sombreado, aunque no en clase de Educación Plástica y Visual: "yo en primaria tenía un profesor... mi profesor de Religión que dibuja, y me dijo una técnica que era hacer rayas...". En todo caso se define, sobre todo, como autodidacta: "he aprendido por mi cuenta. Dibujando mucho cuando me aburría. Practicando mucho".

En los relatos de ambos entrevistados observamos, además, un distanciamiento entre lo que producen en ese espacio formal y lo que a ellos, realmente, les interesa crear. A Ana esta separación de intereses le llevó a "independizarse" de la escuela y hacer sus propias producciones:

Ana: ¡En segundo yo ya empecé a independizarme! (risas) (...). Yo buscaba que me enseñaran cosas así curiosas, de manualidades(...) y como no me enseñaron... pues entonces yo dije ¡pues me pongo a hacer lo mío.

Este hecho impide que Ana se relacione de forma personal con lo que hace en clase y que establezca una separación en su imaginario entre lo que considera "lo suyo" y "lo que no es suyo", es decir, lo que es materia escolar (I. Aguirre, comunicación personal, 5 de noviembre, 2010). De esta forma, los trabajos de clase se constituyen como algo que es ajeno a sus propias vidas. No obstante, cuando se vinculan con sus intereses, describen estos trabajos de manera muy significativa:

Pablo: Una vez hice un dibujo de los patios y de los árboles del colegio porque el profe de plástica de 1º nos sacó a dibujar, ¡y me encantó!

Los comentarios de Ana y Pablo ratifican los resultados generales obtenidos en los cuestionarios: el 50% de los encuestados considera que la escuela ofrece escasa o ninguna ayuda para sus producciones personales, mientras que un 27% considera que ayuda mucho o bastante (Aguirre, et al., 2013). En general, podríamos decir que los jóvenes apenas reconocen que la escuela o los profesores generen cuestiones interesantes para lo que ellos producen, ni que adquieran saberes o resuelvan problemas en el entorno escolar que les sean de utilidad para su actividad productiva (Aguirre et al., 2013).

3. CONCLUSIONES

3.1. INFLUENCIA DE LOS SABERES NO ESCOLARES

Una conclusión significativa en esta investigación es que los jóvenes entrevistados, como los encuestados, no se han mostrado conscientes respecto a los saberes que nutren sus creaciones personales. No obstante, el análisis de las entrevistas nos ha permitido detectar estos saberes, observando que principalmente provienen de entornos no escolares.

El entorno familiar se presenta, para los jóvenes entrevistados, como espacio por excelencia en el que adquirir los saberes de tipo técnico, artesanal, y religioso en el caso de Pablo, que son los que necesitan para abordar sus creaciones. Asimismo, hemos observado que la presencia de las TIC en su entorno cotidiano condiciona su papel como productores de cultura visual, marcando formas de significación y de apropiación de los conocimientos que precisan para sus producciones. Así, hemos observado cómo Internet les ofrece referencias que estimulan su creatividad, a la vez que les permite ser autónomos, controlar sus búsquedas y por tanto su propio aprendizaje (Buckingham, 2003).

En este sentido, el uso de dispositivos como el smartphone y de espacios virtuales como foros y redes sociales, está abriendo vías a los entrevistados para crear, compartir e intercambiar conocimientos con sus iguales y con las audiencias (Buckingham, 2008; Ito et al., 2008, 2012). Las producciones que comparten les están permitiendo generar comunidades (Buckingham, 2003) en las que intercambian y (re)construyen saberes de tipo técnico, estético, y formal. Estos espacios les ofrecen, además, unas posibilidades democráticas importantes: ya no tienen que producir lo que decidan sus padres ni sus profesores (Buckingham, 2000; Ito et al., 2008).

Así, los casos analizados nos permiten concluir con Haanstra (2010) que aunque el aprendizaje fuera del aula se realiza de forma informal, supone un aprendizaje intencional: ellos elijen qué hacer y cómo hacerlo, según lo que desean y aquello a lo que brindan importancia. A nuestro juicio, tomar conciencia de la existencia de este aprendizaje no escolar permite observar sus producciones más allá de su situación como objetos: actúan como espejo de lo que son, de los referentes que tienen y de cómo definen su gusto (Aguirre, 2011).

3.2. LA ESCUELA COMO PROVISORA DE SABERES

Como hemos observado, Pablo y Ana reconocen que han adquirido en la escuela saberes de tipo técnico. En las entrevistas hemos observado también que manejan categorías estéticas fomentadas en la escuela, como la importancia del parecido con el natural, la limpieza o el detallismo. Posiblemente por este motivo ninguno valora como artísticas las creaciones personales en las que no encuentran estas características. Mason (2005) también llega a esta conclusión cuando señala que los trabajos manuales (craft-based arts) son entendidos por los jóvenes como "menores" en la escala de las artes visuales. Por otra parte, los entrevistados no reconocen la importancia que también desde lo artístico pueden tener otras categorías del orden de lo moral, lo afectivo o lo emotivo, con las que describen sus producciones personales.

En todo caso, los entrevistados reconocen la existencia de un distanciamiento entre sus producciones escolares y sus propios gustos e intereses. Este dato, validado por los resultados de los cuestionarios, corrobora la hipótesis inicial de la investigación: el alejamiento existente entre la forma que los jóvenes tienen de relacionarse con los saberes fuera y dentro de la escuela. Como hemos observado, la escuela no está teniendo suficientemente en cuenta las necesidades e intereses que los jóvenes ponen en juego cuando abordan sus creaciones, necesidades e intereses que encuentran, en ocasiones, en otras áreas de conocimiento escolar diferentes a la artística, o en espacios no escolares.

Esta reflexión nos invita a tomar conciencia del papel que posee la escuela en la adquisición de saberes artísticos. De esta manera, si bien lo aportado en esta investigación no puede ser considerado como un retrato de lo que son los jóvenes -en todo caso es lo que se ha identificado que ocurre en lo que se ha observado de estos jóvenes-, entendemos que los datos aportados pueden abrir ámbitos interesantes para su conocimiento y análisis.

FUENTES REFERENCIALES

- Aguirre, Imanol. "Reflexividade e Desafios na Pesquisa com Jovens Produtores de Cultura Visual". En: Martins, Raimundo y Tourinho, Irene (Orgs.). *Processos e Práticas de Pesquisa em Cultura Visual e Educação*. Santa Maria: Editora da UFSM, 2011.
- Aguirre, Imanol; Arriaga, Amaia; Marcellán, Idoia y Calvelhe, Lander. "¿Jóvenes* productores de cultura visual? Reflexiones en torno a los resultados de un cuestionario". En: EDARTE (Ed). *Investigar con jóvenes: ¿Qué sabemos de los jóvenes como productores de cultura visual?*. Pamplona: Pamiela- Edarte, 2013.
- Aguirre, Imanol (coord.). + q knsmidrs d imgns: Mapeando evaluando la investigación sobre jóvenes productores de cultura visual. *mor thN img cnsmrs: Mapping and Evaluating Research on Young People as Visual Culture Producers*. Pamplona: Pamiela-Edarte, 2015.
- Buckingham, David. *Media Education. Literacy, Learning and Contemporary Culture*. Cambridge/Oxford: Polity Press/Blackwell Publishing, 2003.
- Buckingham, David (Ed.). *Youth, Identity, and Digital Media*. Massachussets: The MIT Press, 2008.
- Freedman, Kerry; Heijnen, Emiel; Kallio-Tavin, Mira; Kárpáti, Andrea y Papp, László. "Visual Culture Learning Communities: How and What Students Come to Know in Informal Art Groups". *Studies in Art Education*. 2013, vol 54, num. 2, p. 103-115.
- Haanstra, Folkert. "Self-Initiated Art Work and School Art". *International Journal of Art and Design Education*. 2010, vol 29, num. 3, p. 272-281.
- Ito Mizuko; Baumer Sonja; Bittanti Matteo; boyd danah; Cody Rachel; Herr-Stephenson Becky; et al. (Eds). *Hanging Out, Messing Around, Geeking Out: Living and Learning with New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2008.
- Ito, Mizuko. "Vivir y aprender con los nuevos medios: Resumen de las conclusiones del proyecto Digital Youth". En: VVAA. *La educación expandida*. Sevilla: Zemos98, 2012.
- Kárpáti, Andrea y Kovacs, Zita. "Teenager art: Creating the self". *Journal of Art and Design Education*. 1997, vol 16, num. 3, p. 295-302.
- Leander, Kevin y Frank, Amy. "The Aesthetic Production and Distribution of Image/Subjects among Online Youth". *E-Learning*. 2006, vol 3, num. 2, p. 185-206.
- Manifold, Marjorie Cohee. "What art educators can learn from the fan-based artmaking of adolescents and young adults". *Studies in Art Education*. 2009, vol 50, num 3, p. 257-271.
- Marcellán, Idoia y Agirre, Imanol. "El valor educativo de los medios". *Comunicar. Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación*. 2008, vol 31, num. XVI, p. 529-535.
- Mason, Rachel. "The meaning and value of home-based craft". *International Journal of Art & Design Education*. 2005, vol 24, num. 3, p. 261-8.
- Stern, Susannah. "Adolescent girl's expression on web home pages: Spirited, sombre and self-conscious sites". *Convergence: The journal of Research into New Media Technologies*. 1999, vol 5, num 4, p. 22-41.

Ibarlucea Aguirre, Aintzane.

Artista y educadora plástica. Asociación Cultural Igela Manuela. Bilbao.

Una práctica experimental con la arcilla en favor del proceso creativo infantil.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Arcilla, niños y niñas, proceso creativo, educación artística.

KEY WORDS

Clay, children, creative process, artistic education.

RESUMEN

En busca de ampliar el marco de actuación de la arcilla en un contexto contemporáneo para su utilización en el ámbito infantil, se propone un espacio de reflexión y proyección que permita expandir las posibilidades plástico- expresivas de este medio material para potenciar el desarrollo de la expresión, creatividad y experiencia artística del niño y de la niña.

Para llevarse a cabo, primeramente se realiza una investigación bibliográfica en torno a prácticas y autores relacionados al área de la arcilla, con autores como V. Lowenfeld, A. Stern, L. Kampmann o B. Munari, entre otros, que se complementa con la elaboración de un cuestionario a personas escultoras ceramistas, A. Mujika, V. Frois, M. Díaz o C. Spaggiari que por su experiencia personal y profesional valoran el barro como una herramienta con gran potencial didáctico y artístico.

Y por otro, unas prácticas experimentales, con niños y niñas de 6 a 8 años de edad para tener una primera toma de contacto con el medio, permitiendo observar y analizar in situ su modo de relación con este medio material y reflexionar sobre los factores que intervienen en el desarrollo de su proceso creativo.

La arcilla como elemento material en relación a la Educación Artística tiene un papel importante para construir un saber interdisciplinar con base en la exploración sensorial, el conocimiento directo del entorno y la capacidad de transformación a través de la proyección personal y del contacto corporal con el medio para la expresión y creación del niño y la niña, sobre todo en épocas donde desde muy pequeños se crece junto a tecnologías táctiles de comunicación y manipulación de la realidad.

ABSTRACT

The aim of this research is to extend the clay's frameworks for action in a contemporary context for its later use in children. Thus, this paper proposes a space of reflection and projection that allows to expand the plastic and expressive possibilities of this material and, therefore, to enhance child's expressivity development, creativity and artistic experience.

For this purpose, a literature review around the use and practice of clay has been done first, leading to some authors, such as V. Lowenfeld, A. Stern, L. Kampmann or Bruno Munari, among others. Then, the research has been complemented with a questionnaire to a certain number of sculptor ceramists (A. Mujika, V. Frois, M. Díaz or C. Spaggiari) who appreciate the value of clay as a tool with great didactic and artistic potential, due to their own personal and professional experience

Secondly, the paper shows some experimental practices with 6 to 8 years old children that had their first contact with the clay environment. These practices allowed us to observe and analyze in situ how was their relationship with this material and to reflect on the factors that are involved in the development of their creative process.

Clay has long been recognized as an important part of a well-rounded Artistic Education because of its interdisciplinary knowledge based on a sensory exploration, direct knowledge of environment and the ability to transform children's creativity through personal projection and body contact with the material. This is especially important when it comes to screen time, tactile communication technologies and manipulation of reality.

CONTENIDO

Introducción

Esta propuesta surge como fundamento teórico práctico para la realización del Trabajo Fin de Máster de Cerámica, Arte y Función de la Universidad del País Vasco UPV/EHU, titulado "*La utilización de la arcilla como medio material para el desarrollo del proceso creativo infantil: Propuesta de una práctica experimental*", tutorizado por Juan Ruiz Gómez.

Debido a mi trayectoria trabajando como educadora plástica con niños/as de 4 a 12 años de edad desde hace varios años en el ámbito de la plástica de la enseñanza no formal, llevo analizando las problemáticas en torno a la utilización del barro y otras disciplinas artísticas dentro del mundo infantil en centros escolares o en otros de carácter no formal y se puede observar como en muchas ocasiones resulta poco frecuente o incluso poco significativas el tipo de actividades que se ofertan a los niños/as, y que en ocasiones no brindan herramientas adecuadas para ayudar al niño/a a proyectarse a lo largo de su proceso evolutivo.

Por otro lado, es importante señalar a la hora de buscar fuentes bibliográficas o documentos sobre prácticas artísticas relacionadas con la utilización de la arcilla en el campo infantil, la falta de publicaciones e información al respecto. En general, existe mayor material publicado sobre la pintura y el dibujo, encontrando una escasez en el desarrollo del barro e incluso en el ámbito de lo tridimensional, el volumen y conceptos como el espacio.

Al realizar el máster, me pareció interesante aprovechar ese espacio educativo y artístico, un espacio de artistas y educadores, para reflexionar y proyectar nuevas perspectivas de la arcilla, para mi a título personal y por consecuencia para futuros proyectos educativos en los que quiero trabajar. El ponerme en contacto con personas escultoras, ceramistas y profesoras a la vez ofrece la oportunidad de intercambiar modos de elaborar proyectos educativos en favor de los niños/as y el barro, desde la propia experiencia artística de cada uno/a, ya que muchos de ellos en sus inicios desarrollaron proyectos artísticos con gran potencial didáctico.

Así nace la idea de crear un espacio en que los niños/as y el barro sean los protagonistas, en el que se puedan ampliar las posibilidades plástico-expresivas del barro para el desarrollo del proceso creativo infantil donde la aproximación al medio ofrezca actividades adecuadas a los niños/as para favorecer su expresión, su creatividad y su experiencia artística.

La utilización de la arcilla en el ámbito infantil

A modo de contextualización, se indaga sobre la existencia de metodologías o actividades relacionadas con la arcilla y los niños/as, como fuente de información que extienda el lugar que ocupa en la sociedad, para plantear nuevas propuestas que permitan crecer e incorporarlas al mundo infantil.

Se realiza una búsqueda documental sobre autores/as que hayan trabajado en este ámbito. Entre ellos/as se podrían destacar :

V. Lowenfeld, 1903-1960 psicólogo y profesor de Educación artística en la Universidad Estatal de Pensilvania, Estados Unidos en su libro Educación Creadora, propone la utilización de la arcilla como complemento al desarrollo de la educación creadora con la actividad artística.

"la arcilla es muy importante ya que ofrece la oportunidad de manipular un material tridimensional que puede ser apretado, estirado, comprimido y machacado."(Lowenfeld y Lambert, 1970:131)

"El sacar trozos de arcilla del total, o reunir partes ya realizadas no es simplemente un medio superficial de lograr la forma, sino que es algo que está íntimamente arraigado en el pensamiento del niño"(1970:219)

A.Stern, 1924, investigador y profesor alemán, desarrolla una educación creativa a través de la pintura. En su proceso de investigación en torno a la expresión creativa, realizó una práctica de la arcilla con niños/as mediante el modelado, en la que propone el mundo de las tres dimensiones como complemento al desarrollo de un conjunto de técnicas para la Educación artística, para “el enriquecimiento de los medios de expresión del niño con miras de evolución.”(Stern, 1964:1)

Partiendo de la necesidades del niño/a, plantea que el educando se reencuentre con sus deseos y formas de exploración para ayudarlo a desarrollarse mediante la enseñanza de la técnica.

Bruno Munari, 1907-1998, diseñador, poeta, escultor, pedagogo, propone una metodología que desarrolla a través de laboratorios con niños/as de diferentes edades, en la que utiliza las bases de la pedagogía activa, “*Giocare con l'arte*”, laboratorio vinculado a la cerámica que fue propuesto en el Museo Internacional de la Cerámica de Faenza en 1979, que sigue vigente hasta la actualidad.

Construye espacios para desarrollar la creatividad, el conocimiento, la experimentación, el descubrimiento y el autoaprendizaje, favoreciendo un pensamiento creativo del niño/a.

L. Kampmann, 1925-1993. Escultor y pintor alemán, profesor del departamento de arte y enseñanza de la Universidad Pedagógica de Dortmund, Alemania.

En uno de sus libros publicados, “Modelar y dar forma” realiza una propuesta sobre el tratamiento del modelado con diferentes materiales plásticos, plastilina, arena, cera, pasta de papel y arcilla para trabajar con los niños/as, señala la importancia del acto de modelar en el niño/a, dado que ayuda a trabajar aspectos relevantes para su aprendizaje.

“Por medio del sentido del tacto nuestras relaciones y nuestras experiencias con los objetos de nuestro mundo son a menudo intensas puesto que se trata del contacto más directo. Para modelar hace falta: tomar, tocar, amasar y, al mismo tiempo, observar, pensar, controlar. (...) El contacto directo de las manos con un material plástico sirve para dirigir las y educarlas. La mano se sensibiliza y pasa de la simple manipulación inconsciente al modelado razonado.”(Kampmann,1969:5)

Paralelamente a la búsqueda sobre documentación publicada se propone la puesta en contacto con otras personas cercanas al ámbito infantil y la arcilla para intercambiar y conocer distintos planteamientos de artistas que están en continuo proceso de creación y que por su conocimiento del medio, valoran el potencial para su desarrollo como herramienta educativa, y que gracias a su colaboración han compartido su trabajo, a pesar de que muchas no estén publicadas oficialmente en libros.

Para ello se plantea la realización de un cuestionario que permita la recopilación de proyectos por un lado, para observar y analizar las metodologías que se utilizan, sus contextos, sus contenidos y por otro lado, una serie de preguntas para reflexionar sobre el valor artístico y educativo de este material en favor del desarrollo del proceso creativo del niño/a.

Se podrían destacar los nombres de algunas de las participantes:

Marilia Diaz, ceramista y profesora de la Universidad Federal de Paraná, Brasil. Realiza un mural colectivo de piezas modeladas en arcilla con la colaboración de 1200 participantes de la comunidad escolar, desarrollado dentro del proyecto “El arte en la escuela” que tiene como temática “El arte registra la historia”.

Virginia Frois, escultora, profesora, animadora cultural, Portugal. Primeramente desarrolló su trabajo de enseñanza en la “Oficina da crianza”, taller del niño/a en el ámbito de la enseñanza no formal, en Montemor-o-Novo, Portugal. Actualmente realiza asesoramiento externo de los talleres, y se puede destacar el trabajo tutorizado de Oto Hudec, artista eslovaco, titulado “El archipiélago” llevado a cabo en Cabo Verde, en la escuela de primaria de Tras os Montes, en el ámbito de arte participativo en comunidades y minorías de diferentes partes del mundo.

Ane Mujika, profesora de Escultura, Bellas Artes UPV/EHU, País Vasco. Realizó un proyecto llamado Busti – Txuri- Lur en Zarautz, Gipuzkoa, con niños/as de 6 a 11 años de distintos centros escolares. El objetivo era dar herramientas para una metodología precisa en el mundo de la plástica., con base metodológica del laboratorio *Giocare con el arte* de B. Munari.

Carla Spaggiari, psicopedagoga, psicomotricista italiana se interesa por el desarrollo de la educación artística como medio de comunicación. Elabora un proyecto didáctico en el Museo de Escultura de Antón de Candás, Asturias, con la participación de dos colegios públicos, con 700 niños, 2013, en el que trabajan el retrato con el modelado en arcilla.

La arcilla

Es un material que por sus características físicas y químicas está en continuo movimiento y transformación mediante el agua, el aire, el fuego y con nuestras manos, conectándonos con la naturaleza y el entorno.

Este medio material ha sido utilizado a lo largo de la historia, elaborando objetos utilitarios, y desde hace tiempo puede hallarse en ámbitos artísticos contemporáneos utilizándose como lenguaje artístico, donde se pueden encontrar obras realizadas en arcilla cruda o arcilla cocida, de artistas como Pere Noguera, G.Penone, V.Nascimento, etc.

Los diferentes estados matéricos en los que se presenta la arcilla seca, líquida y plástica, lo constituyen como medio adecuado para poder experimentar y explorar distintas percepciones sensoriales, construir con el medio y expresar significados.

La hipótesis de este trabajo plantea a la arcilla como un medio material en favor del desarrollo del proceso creativo infantil, debido a los diferentes canales de percepción que se establecen con la manipulación del barro, de forma lúdica y cercana y por sus variadas posibilidades matéricas de experimentación, conocimiento y construcción que proporciona de forma bidimensional y tridimensional, convirtiéndolo en un recurso adecuado para crear herramientas que potencien e impulsen un aprendizaje en favor del desarrollo de la creatividad y la evolución del niño/a. Un proceso que le facilitará ir descubriendo y estableciendo de forma paulatina y adecuada a su etapa evolutiva, un conjunto de conocimientos que le permitan explorar y expresar su mundo imaginario.



Ilustración 1. Estados de la arcilla

Prácticas experimentales: “Jugando y creando con la arcilla”



Ilustración 2. Cartel de la práctica experimental

Dado el conjunto de características matéricas que presenta la arcilla, se propone la realización de una práctica experimental para observar y analizar in situ sus formas de exploración y transformación de la materia, para reconocer el modo en que el niño/a se relaciona con la arcilla y reflexionar sobre los factores que intervienen en el desarrollo de su proceso creativo.

Esta actividad fue realizada en euskera, en C.E.P. Juan Baurista Zabala de Algorta, Bizkaia, gracias a la colaboración de la Asociación de Padres y Madres del centro y también a la Asociación Cultural Igela Manuela.

Las prácticas se desarrollaron durante tres sesiones de dos horas cada una y una última sesión de una hora de duración. El tiempo de realización se estableció de acuerdo al desarrollo de la actividad para acercar el medio al niño/a y realizar una primera toma de contacto.

La primera sesión se presentó con un bloque dirigido a LA EXPLORACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN DEL MEDIO, en sus tres estados matéricos, para que el niño/a conozca y descubra las cualidades plásticas del material activamente mediante la realización de acciones que fueron identificando y clasificando de acuerdo a su estado matérico.



Ilustración 3. Acciones en arcilla seca

“Su necesidad de explorar el mundo circundante para descubrir las propiedades de los objetos y de las sustancias le revelan la resistencia , la maleabilidad, la textura y las reacciones al tacto” (Stern,1964:5)



Ilustración 4. Acciones en arcilla líquida

A través de una manipulación directa de la materia, el niño/a va ampliando la calidad de su percepción del entorno mediante la conexión directa de sus manos, favoreciendo el desarrollo de la percepción táctil. Y en la medida que construye y da forma a lo que ha descubierto va estableciendo una conexión entre su mano, su mirada y el medio material. Así fueron descubriendo que con el barro pueden machacar, apretar, dar forma, dibujar, etc.

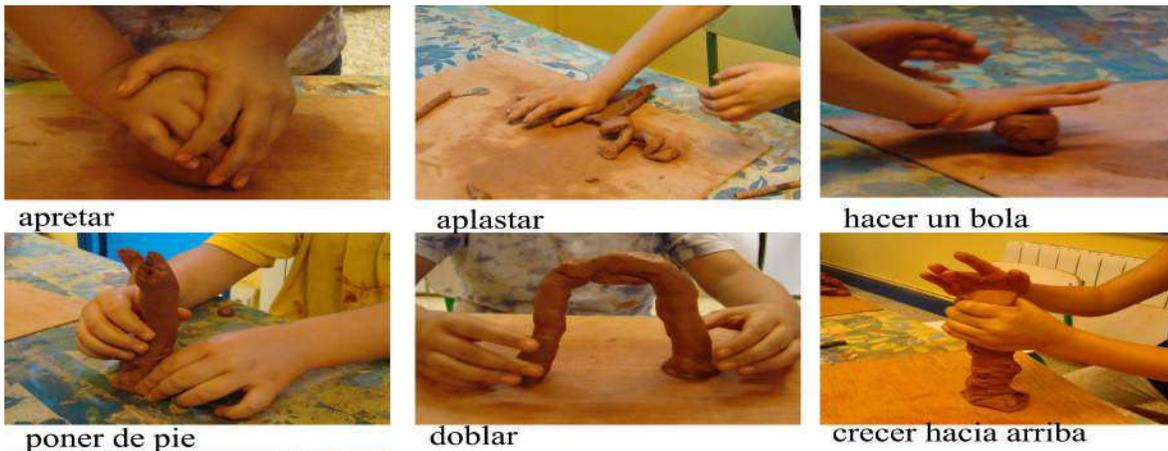


Ilustración 5. Acciones en arcilla plástica (pasta)

En la segunda y tercera sesión, CONSTRUCCIÓN DE UN ESPACIO Y OBJETOS ESPECIALES, debieron incorporar las acciones descubiertas el día anterior para la construcción de un espacio especial en el que la temática a tratar se basaba en un lugar singular donde puedan guardar los tesoros, secretos, juguetes y objetos importantes para ellos/as.

Se creó una motivación, que generara interés y ganas de jugar con el medio, para establecer un vínculo cercano, permitiéndoles proyectarse con su imaginación, para poder unir y transformar sus experiencias vividas impulsando la creación de imágenes visuales expresivas, nuevas y significativas para ellos.

“El edificio erigido por la fantasía puede representar algo completamente nuevo, no existente en la experiencia del hombre ni semejante a ningún otro objeto real; pero al recibir forma nueva, al tomar nueva encarnación material, esta imagen cristalizada, convertida en objeto, empieza a existir realmente en el mundo y a influir sobre los demás objetos.”(Vigotskii,1999:24)

Debido a la relación que se pretendía que los niños/as establecieran con el espacio, esta práctica fue realizada con niños/as de 8 a 9 años de edad. Según Piaget, en esta etapa espacial y evolutiva, entre los 6- 8 años y 8- 10 años que denomina nivel topológico y proyectivo, se da la representación del espacio, la consolidación entre las formas realizadas en el plano y las formas en vertical, así como las acciones temporales se transcriben en volúmenes que tienen movimiento. El niño/a comienza a fundar relaciones con el entorno que lo rodea, se une con el mundo circundante, partiendo de su experiencia corporal para relacionar los objetos, comienza a representar el lugar en donde se encuentra, descubriendo el sentido del espacio y el volumen.

Para impulsar este desarrollo espacial, el lugar de tesoros se presentó para que fuese construido dentro de una caja de cartón blanca, 33 x 56 x 41 cm, como si de cualquier otro soporte para la creación se tratase. Así los niños/as se encontraron con un trozo de espacio para ser intervenido con los diferentes estados del barro, que previamente estaba delimitado por paredes, suelo, techo, en el que para crear más privacidad, podían incluir parte de su cabeza y tronco para trabajar en su interior. De esta manera, tuvieron la posibilidad de crear su propio espacio, diciendo cómo iba a ser, que objetos iba a contener, incentivando en todo momento su poder de decisión en cuanto a sus deseos e ideas, de manera que no se formaran barreras para su expresión y su proceso creativo.

Comenzaron realizando dibujos o pintando los planos con barbotina, transformando la materia plástica en relieves que colgaban de las paredes, estableciendo una relación del espacio con trabajos bidimensionales hasta llegar a la construcción tridimensional de objetos que fueron relacionando entre sí para la ocupación de su espacio.



Ilustración 6. Ejemplos de la evolución de los trabajos

El barro al ser un material tridimensional, que ocupa un lugar en el espacio, por su altura, anchura y profundidad permite que el niño/a explore, manipule y transforme el material, desarrollando un amplitud de conocimientos y habilidades mediante sus manos, y su deseo de expresión, con su mirada, extendiendo su sensibilidad de la percepción visual y táctil.

Incluso establece un vínculo de la realidad de forma cercana, ya que todo lo que existe en el entorno, se encuentra en el espacio de forma tridimensional, como es el caso de su cuerpo.

“Para los niños es natural relacionar las formas con el espacio real, razón por lo que la organización espacial en la tercera dimensión supone una afirmación de su percepción real del mundo... para ellos, transferir la realidad a tres dimensiones es, en cierta manera, poseer la vida imitarla y abstraerla para apropiarse de ella.”(Fosati,2000:10)

Éstos son algunos de los resultados:



Ilustración 7. Trabajo realizado por Unai Ortiz, 8 años, titulado “Kutxa pirata/Caja pirata”

Los espacios fueron construidos como pequeños ambientes escenográficos, donde a cada niño/a, de alguna manera le gustaría estar con sus objetos especiales.



Ilustración 8. Trabajo realizado por Itxaso Susaeta, 8 años, titulado “Altxor kutxa/Caja de tesoros”.

Tuvieron la posibilidad de conformar sus imágenes visuales, con sus deseos creando figuras para expresarse y comunicarse con el mundo exterior, desde su propia visión y búsqueda personal permitiendo la construcción de su mundo imaginario lleno de valiosos y nuevos elementos significativos para ellos/as .

“El arte puede considerarse un proceso continuo de desenvolvimiento de la capacidad creadora, puesto que todo niño trabaja – en su nivel- para producir nuevas formas menores para adaptar el tema a superficies bi y tridimensionales.”(Lowenfeld y Lambert,1970:52)

Para finalizar se creó un espacio de exposición y reflexión, para crear un ambiente que permitiera analizar y valorar la actividad realizada desde la observación de los mismos. Paralelamente, se presentó de cada trabajo,estableciendo un diálogo de acuerdo a lo que cada niño/a había creado y para finalizar se abrió la exposición al público, donde los niños /as fueron los/as protagonistas, respondiendo a las preguntas que iban surgiendo de manera espontánea por parte de los espectadores/as. Esta última actividad fue aceptada de manera extraordinaria, el realizar exposiciones en las que los niños/as participan de manera activa, se convierte en algo indispensable para que se sientan valorados/as y aceptados /as por su entorno, sus compañeros/as, su familia y por ellos mismos/as, así como para saber el significado que adquirió la actividad para ellos/as.



Ilustración 9. Presentación y exposición de los trabajos

Conclusiones

Si bien las prácticas experimentales se programaron para un período de corta duración y trabajar un acercamiento al medio para el niño/a, es necesario destacar, que fue una primera toma de contacto, y que debido a los resultados obtenidos se observa que hay muchas posibilidades que pueden ayudar a potenciar y desarrollar una segunda parte de este proyecto, programando actividades que comprendan al niño/a y al material en su totalidad ya que el fin de este trabajo es seguir profundizando y elaborando propuestas en futuros programas educativos.

Por otro lado, es importante considerar que la utilización de la arcilla con los niños/as elaborando actividades artísticas significativas al no ser un ámbito muy extendido es necesario conocer, dialogar y crear redes de comunicación con personas que actúan en este marco desde su propia experiencia artística. Esta indagación permite generar reflexiones en torno a problemáticas, perspectivas, experiencias, y proyectos que se convierten en aportaciones en favor del desarrollo de este medio material con nuevas espectativas de actuación para prolongar y ampliar futuros programas artístico- educativos., Así como también es vital potenciar la participación de los artistas en entornos escolares para sensibilizar a los niños/as y al profesorado con las diferentes disciplinas artísticas y acercar la accesibilidad del arte como medio para el conocimiento y expresión del ser humano.

FUENTES REFERENCIALES

AA.VV. *La educación visual y plástica hoy. Educar la mirada, la mano y el pensamiento.* Grao. Barcelona. 2001.

AA.VV. *Encuentros del arte, con la antropología, la psicología y la pedagogía.* Angle Editorial. Barcelona. 1997.

AGIRRE, I. *Teorías y prácticas en educación artística. Ideas para una revisión pragmatista de la experiencia estética.* Universidad pública de

Navarra. Pamplona. 2000.

ARNHEIM, R. *Consideraciones sobre la educación artística*. Ediciones Paidós. España. 1993.

BRUGUERA, J. *Manual práctico de cerámica*. Ediciones Omega. Barcelona. 1986.

DONDIS, D. A. *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Editorial Gustavo Gili. S. A. Barcelona. 1985.

EISNER, W. *Educación la visión artística*. Paidós. Barcelona. 1972.

KAMPMANN, L. *Modelar y dar forma*. Ediciones Bouret. París. 1969.

LOWENFELD, V. y LAMBERT, N. *Desarrollo de la capacidad creadora*. Editorial Kapelusz. Argentina. 1970.

LURIA, A. R. *Sensación y percepción. Brevarios de conducta humana N°6*. Editorial Fontanella. Barcelona. 1981.

MARÍN, R y DE LA TORRE, S. *Manual de la creatividad. Aplicaciones educativas*. Vicens Vives. Barcelona. 2003.

MONTAGU, A. *El sentido del tacto. Comunicación humana a través de la piel*. Colección Aurion. Madrid. 1981.

MUSEO INTERNAZIONALE DELLE CERAMICHE FAENZA. Laboratorio *Giocare con l'arte*. Cuaderno 4. Faenza. Italia. 1986.

POWEL, T. *El educador y la creatividad del niño*. Narcea S.A. Ediciones Madrid. 1972

READ, H. *Educación por el arte*. Ediciones Paidós. España. 1982.

STERN, A. *La conquista de la tercera dimensión*. Editorial Kapelusz. Buenos Aires. Argentina. 1964.

VIGOSKI, L. S. *La imaginación y arte en la infancia*. Akal Bolsillo. Madrid. 1990.

Revistas, artículos y publicaciones

CARPINTERO, M.E. *El espacio, el volumen. El volumen y el espacio*. Aula de Innovación Educativa. Número 88. Página 21. Barcelona. 2000.

FOSATI PARREÑO, A. *¿Qué entendemos por volumen? Reflexiones sobre el volumen y el espacio en educación primaria*. Aula de Innovación Educativa. Número 88. Barcelona. 2000.

MARTÍNEZ LICERANZU, J. A. *Una aproximación a la enseñanza del volumen*. Aula de Innovación Educativa. Número 88. Página 13. Barcelona. 2000.

MARTINEZ, E. DELGADO, J. *La arcilla en el aula*. Cuadernos de Pedagogía Número 167. Página 17. Barcelona. 1989.

ROSER JUANOLA Y TERRADELAS. *Arte, ciencia y creatividad: un estudio de la escuela operativa italiana*. Artículo Arte, individuo y sociedad, N°9. Universidad Complutense de Madrid. 1997.

SEGURADO CORTÉS, B. VALERO CUENCA, B. *El volumen: un juego en la educación infantil*. Aula de Innovación Educativa. Número 88. Página 8. Barcelona. 2000.

Vallvé, LL. *La exploración del espacio en la educación infantil*. Aula de Innovación Educativa. Número 88. Página 17. Barcelona. 2000.

VIERA, C. Disertación. *Desenvolver-se no barro. A contribuição das aulas de cerâmica às crianças do ensino fundamental II*. Programa de mestrado em gestão e práticas educacionais de Universidade de Nove de Julho. PROGEPE/UNINOVE. Sao Paulo. Brasil. 2014.

Iruretagoiena Labeaga Zuhar.

Profesora ayudante. Universidad del País Vasco UPV/EHU. Departamento Arte y Tecnología.

Elorza Ibáñez de Gauna Concepción.

Profesora Titular. Universidad del País Vasco UPV/EHU. Departamento Arte y Tecnología.

Flujos entre ficción, real, virtual en el trabajo artístico de Dora García y Jonathas de Andrade.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Performatividad, realidad, ficción, cuestionamiento, reflexión.

KEY WORDS

Performativity, reality, fiction, questioning, reflection.

RESUMEN

Esta comunicación aborda la convergencia que encontramos en el modo en el que la relación entre lo real y lo no real establece un diálogo que tensa y complejiza la práctica artística, en los trabajos de Dora García (Valladolid, España, 1965) y Jonathas de Andrade (Maceió, Brasil, 1982).

Sus propuestas cuestionan cómo percibimos y nos relacionamos con lo que nos rodea, cómo construimos y conceptualizamos estas relaciones, cómo nos desplazamos constantemente entre ficción y realidad, permitiendo que constantemente se afecten y contaminen una a la otra.

En los proyectos de Dora García, el diálogo que sustenta la obra -el cual se construye a partir de la retroalimentación que se produce entre las diferentes capas de ficción y realidad que se entremezclan y superponen- a menudo tiene un origen literario. De este modo, la artista aborda "la literatura como una condición previa para sus propios guiones y personajes, [y] el lenguaje como posibilidad de crear comunidades y relaciones, como estructura del subconsciente, como código de acceso a sociedades secretas, como poesía"¹. A su vez, el proceso desarrollado a partir de ese origen se amplifica y encuentra con un tercer elemento imprescindible que le proporciona una *tercera vida*, su vida en el espacio virtual de la red.

Por otro lado, Jonathas de Andrade propone un ejercicio de ficción sobre lo real, como único modo de abordar el cuestionamiento político. Haciendo que la ficción, lejos de inhabilitar la mirada crítica sobre lo real, sea el modo más efectivo para hacerla presente. Ello le ofrece la oportunidad de construir un complejo entramado -en una de sus propuestas liderado por el happening de una carrera de carros- donde se reconstruye una mirada liberadora sobre la ciudad, su historia y su futuro. El proyecto erige la posibilidad de articular la realidad y lo imperceptible, la marginalidad y la insurrección, lo ilegal y la ficción.

¹ <http://juanadeaizpuru.es/exposicion/exile/> . Última consulta 08/05/2015.

ABSTRACT

This communication addresses convergence found in the way in which the relationship between the real and the unreal establishes a dialogue that tenses and makes more complex artistic practice in the works of Dora García (Valladolid, Spain, 1965) and Jonathas de Andrade (Maceio, Brazil, 1982).

His proposals question how we perceive and relate to our surroundings, how we construct and conceptualize these relationships, how we constantly move between fiction and reality, allowing them constantly affect and *infect* one another.

In Dora García's propositions, the dialogue that supports the work -which is built from the feedback that occurs between different layers of fiction and reality that intermingle and overlap- has often a literary origin. Thus, the artist addresses "literature as a precondition for her own scripts and characters, [and] the language as an opportunity to build communities and relationships, as a structure of the subconscious, as an access code to secret societies, as poetry"². In turn, the process developed from that first source is amplified and encounters a third essential element -that gives it a *third life*- in the virtual space of the network.

On the other hand, Jonathas de Andrade proposes an exercise in fiction about the real, as the only way to address the political questioning. This way fiction, far from disabling critical eye on reality, becomes the most effective way to make it present. This gives him the opportunity to build a complex web -in one of his proposals led by a race of carriages *happening*- where a liberating perspective on the city, its history and its future is reconstructed. The project stands the possibility of articulating reality and the imperceptible, marginalization and insurrection, the illegal and fiction.

CONTENIDO

Si hay un trabajo en el que la relación entre lo real y lo no real establece un diálogo que tensa y complejiza cuanto desde el mismo se plantea, éste es el de la artista Dora García (1965, Valladolid, vive en Barcelona). Sus preguntas acerca de cómo percibimos y nos relacionamos con lo que nos rodea, cómo construimos y conceptualizamos estas relaciones, cómo nos desplazamos constantemente entre ficción y realidad, permitiendo que se afecten y contaminen una a la otra, son elementos esenciales en su producción artística.

En su práctica, los procesos que sustentan la obra -los cuales a menudo se construyen a partir de la retroalimentación que se produce entre las diferentes capas de ficción y realidad que se entremezclan y superponen sin orden- se amplifican y encuentran con un tercer elemento imprescindible que les proporciona una perfecta *continuación* o *tercera vida*. Nos referimos a la documentación que constantemente crece, en paralelo a la propia propuesta, en el espacio virtual de la red internet.

Así la pregunta sobre la realidad es una habitual preocupación en la obra de Dora García. Y para ponerla a prueba, llevarla al límite, investigarla y explorarla sin fin, se sirve de la literatura y el lenguaje como elementos que, una vez insertados en un contexto previamente establecido, dialogan con él, modificándolo y generando un repertorio prácticamente inagotable de situaciones tan aptas para el aprendizaje y la reflexión como impredecibles e irrepetibles.

De este modo, Dora García aborda "la literatura como una condición previa para sus propios guiones y personajes, [y] el lenguaje como posibilidad de crear comunidades y relaciones, como estructura del subconsciente, como código de acceso a sociedades secretas, como poesía"³.

Por su parte, el artista Jonathas de Andrade (Maceió, 1982, actualmente vive y trabaja en Recife) propone la ficción como única estrategia posible para poder abordar la memoria histórica reciente de un país en plena transformación económica y social, Brasil. Con ello reflexiona y visibiliza las políticas socioeconómicas que se han llevado a cabo en la ciudad de Recife y en la región del Nordeste del país. Decisiones políticas y urbanísticas que se han establecido como ley con el propósito de borrar el pasado rural reciente de la ciudad y del país, otorgándole un carácter más urbano y progresista. Del mismo modo, el propósito del artista pasa por hacer patente el cinismo con el que se opera, de mutuo acuerdo, entre habitantes e instituciones, haciendo posible la coexistencia de las distintas realidades sociales que sustentan a la población de Recife.

La siguiente comunicación tratará de rastrear las reflexiones y modos de operar de estos autores, en referencia a unos proyectos en concreto; se trata de los trabajos llamados *The Beggar's Opera* -contribución de Dora García a Skulptur Projekte Münster en 2007-, y *O Levante (The Uprising, 2012-2013)* de Jonathas de Andrade. Entendemos que ambas propuestas, consideradas paralelamente, proporcionan un valioso recorrido por algunos de los aspectos que ponen de manifiesto el interés de la tensión real/virtual.

² <http://juanadeaizpuru.es/exposicion/exile/> . Última consulta 08/05/2015.

³ Ver: <http://juanadeaizpuru.es/exposicion/exile/> Última consulta 08/05/2015.

The Beggar's Opera (2007)

En *The Beggar's Opera* nos encontramos en la órbita de una de las cuestiones que con más frecuencia ha tratado Dora García en los últimos tiempos, esto es, la figura del “loco marginado”, o el/la artista mismo/a como loco o marginado⁴.

En su propuesta para Münster, el elemento marginal y protagonista al mismo tiempo es el mendigo, representado aquí por los tres actores que le dan vida, esto es: Peter Aers, Samir Kandil y Jan Mech. Todos ellos son “The Beggar”, obligados a subsistir gracias a sus propios recursos, a inventar un personaje a la medida de la situación, revisando sus respectivas habilidades, interactuando con el público; viviendo ante los demás siempre desde esa nueva personalidad, esa circunstancia que se ha convertido en su realidad en tanto dura la propuesta artística y el estado de “exposición” a los/as otros/as que conlleva, poniendo en práctica “una performance continua en el espacio público, a penas distinguible de la vida diaria”⁵.

Como punto de partida de todo un proceso que pende a su vez de este inicio, un elemento proveniente de la ficción literaria -concretamente del ámbito de las artes escénicas, pues García se apoya especialmente en los personajes de *The Beggar's Opera* (1728) de John Gay y *La ópera de los Tres Centavos* (1928) de Bertolt Brecht⁶- salta al espacio público y se hace real, alterando temporalmente con su presencia el contexto en el que se sitúa, cuestionando y generando constantemente contradicciones que son parte de su interés, incorporadas a la concepción del proyecto como buscada posibilidad, más allá de lo previsible o adivinable.

Ha de enfatizarse en este caso el peculiar entorno al que nos referimos, el específico lugar de exposición del “beggar”, pues se trata de una convocatoria ampliamente reconocida, con una extensa y consolidada trayectoria. Es ésta el encuentro que responde al nombre de Skulptur Projekte Münster, el cual tiene lugar cada diez años en la ciudad alemana del mismo nombre desde 1977, como plataforma ideada con la intención de hacer llegar la escultura a los públicos, a partir de la adopción de diferentes espacios de la ciudad como lugares exhibitivos.

De aquí una de las peculiaridades de *The Beggar's Opera*, pieza -si así puede llamarse- que por su propio planteamiento y naturaleza genera una primera fricción con la idea misma de escultura.

El mendigo resulta ser en esta ocasión una obra viviente -sentido en el que podría ser conectado con la línea de trabajo iniciada a finales de los años sesenta por los artistas Gilbert & George con sus *Living Sculptures*-, y toma cuerpo en la *performance delegada* de Dora García, materializando, en el contexto de la convocatoria, una nueva manifestación de ese campo expandido de lo escultórico al que, ya en los años setenta del siglo veinte, Rosalind Krauss hiciera referencia.

De este modo, la artista exige del público de Münster un primer gesto de complicidad y un primer desplazamiento para con sus saberes o expectativas, pues encontrarán que es un ser que respira y se mueve quien ocupa el lugar de lo que es señalado -en el mapa que a tal fin se reparte a los y las visitantes para que adecuadamente localicen en sus emplazamientos los distintos trabajos escultóricos- con el número 06. Así, una presencia en cualquier caso frecuente en nuestras ciudades y que habitualmente tendemos a integrar en el paisaje, a fin de que termine por pasarnos inadvertida o resultarnos prácticamente indiferente, y un ser al que difícilmente en otras circunstancias asociaríamos con el quehacer artístico, ocupa el lugar y “pasa a ser” una escultura en función de cómo Dora García concibe su participación en Skulptur Projekte Münster.

Mas su realidad de ente viviente permitirá al mendigo disfrutar de cierta autonomía de modo que, ejerciendo su libertad en el mismo grado que podría hacerlo cualquier otro habitante o visitante de la ciudad -aunque actuando siempre desde la especificidad de su condición- será el iniciador de infinidad de pequeñas y grandes historias, noticias, pensamientos, comentarios, establecerá lazos, escuchará y conseguirá ser escuchado, interactuará con el devenir del lugar que le acoge y del público expresamente desplazado a él atraído por la convocatoria.

“Como personaje marginal, *The Beggar* va a todas partes, habla a todo el mundo, se atreve a decir y hacer lo que otros no dicen ni hacen. *The Beggar* es un informante, que provee a la artista, el público y la organización información sobre cómo funciona el evento, sobre lo que sucede en la ciudad alrededor y al lado del mismo, e informa a cada una de las partes implicadas sobre cada otra”⁷.

⁴ Dora García se refiere a la “posición artística como fundamentalmente marginal”, pues es una práctica que “ocurre en los márgenes” e incluso “el interés o la importancia que pueda tener el trabajo artístico es marginal”. Ver: <https://vimeo.com/76710381>. Asimismo hace explícito el paralelismo del Beggar con poet/ actor/ player/ critic. (poeta/ actor/ músico/ crítico). Ver: <http://www.thebeggarsopera.org/intro>. Última consulta 07/05/2015.

⁵ *Sculpture Projects Muenster 07* [catálogo de exposición]. Editado por Brigitte Franzen, Kasper König, Carina Plath. Köln (Colonia) : Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln, 2007, p. 92.

⁶ El Beggar es en concreto Charles Filch, aprendiz de mendigo. Ver: <http://www.thebeggarsopera.org/typology>. Última consulta 07/05/2015.

⁷ Nota a pie de página nº 2 de Dora García en el texto original (traducción propia): “A diferencia de las intervenciones de otros artistas, incluso si son performances, *The Beggar* no sucede en ningún tiempo dado, ni en ningún lugar predefinido, sino que vagabundea alrededor de la ciudad y sus rutinas. No es un trabajo artístico que tú buscas y encuentras, sino un trabajo artístico que te encuentra a ti,

El *beggar* deberá “tener un *repertorio* muy sofisticado de escenas teatrales tan bien elaboradas que el público será reacio a distinguirlas de la realidad [...]. De la negociación entre este repertorio y la realidad impredecible, nacerá la narración *The Beggar's Opera*”⁸.

De este modo, la actividad del *beggar* tendrá que irse construyendo a medida y en la forma en que exigen los acontecimientos, generando a su vez “el pensamiento sobre las condiciones y circunstancias contemporáneas del espacio público y la existencia pública, así como posibles formas de arte, sus espacios y su creación.”⁹

Tendremos noticia de todo ello por medio de sus diarios, las memorias escritas que, como mendigo Filch/“escultura” número 06, irá registrando desde el dieciséis de junio al treinta de septiembre, y que pudieron (y pueden aún hoy) ser seguidas online en la web creada expresamente, y con las cuales se generaría posteriormente una publicación, testimonio de lo acontecido¹⁰. Así sabremos cómo es su día a día. Cómo, actuando de manera correspondiente a su estatus de mendigo real y ficcional al mismo tiempo, Filch modificará temporalmente su entorno. Las constantes reflexiones que con frecuencia se alimentan de preguntas y comentarios de los visitantes, de anécdotas relacionadas con el diálogo -la mayor parte de las veces fluido y amistoso, pero no exento de problemas- con la ciudad, ponen de manifiesto los matices de la experiencia compartida. La posibilidad de añadir comentarios a las entradas reflejo de lo acontecido resulta en un flujo permanente de intercomunicación entre el espacio virtual y el real, y viceversa.

Por si esto fuera poco, la actividad de Filch no se ve terminada al acabar el día. En continuidad con el constante vagabundeo del *Beggar* y a fin de dar al público la oportunidad de poder ver de un modo cierto en acción a la escurridiza escultura número 06, surgen “*The Beggar's Evenings*”, celebradas semanalmente desde el veintisiete de junio de dos mil siete en el Metropolis-Kino. En ellas el mendigo se vuelve, sobre la escena, protagonista “como si el artista hubiera pasado por un proceso lento, desde el estado de artista -gratamente ocupando el tiempo libre de las personas- a la ambición de un profeta.”¹¹

O Levante (The Uprising, 2012-2013)

De un modo similar a lo mencionado en relación a *The Beggar's Opera* de Dora García, en cuanto a las fricciones y retroalimentaciones que plantean entre ficción y realidad, pero con un trasfondo o tema completamente distintos nos encontramos con la propuesta *O Levante (The Uprising, 2012-2013)* del joven artista Brasileño Jonathas de Andrade.

El artista aborda la problemática de la construcción de la identidad, de lo que de real y de establecido hay en ella, en tanto que, construcción narrativa implantada y normalizada. En este proyecto en concreto, se establecen una suerte de fricciones entre realidad y ficción que son articuladas para hacer patente las estrategias del poder, las cuales sirviéndose de las políticas urbanísticas, consiguen invisibilizar la realidad socio-económica y construir un espacio simbólico virtual que se erige como normativo en un plano paralelo a la realidad de la ciudad y sus necesidades.

El interés de su propuesta, reside en la capacidad de plasmar desde la práctica artística y con un contenido altamente performativo y contextual, la realidad subyacente y las fricciones que se generan entre esta realidad, la ficción, y viceversa. Hace patente que ninguno de los territorios se construyen sin un alto grado de participación y contagio del otro. Y por lo tanto, que debido a las sinergias que se crean entre los dos campos de acción, los territorios no son tan estancos ni puros.

De Andrade propone un ejercicio de ficción como único modo de que las autoridades acepten la propuesta de congregarse -contra la ley y bajo un permiso especial-, una carrera de carros y caballos en las calles de la ciudad. Como si el hecho de que la acción fuese a suceder en el plano de la ficción, inhabilitara la posibilidad del cuestionamiento, del retorno de la mirada a la realidad y a las prohibiciones legales impuestas por las autoridades. De este modo se construye una suerte de paraguas inofensivo que libera a la acción artística de cualquier tipo de posible cuestionamiento sobre lo real y le otorga, la oportunidad de construir un complejo entramado, liderado por el happening de una carrera de carros, donde se reconstruye una mirada liberadora sobre la propia ciudad y su historia y su futuro. Tal y como el propio artista expresa:

un trabajo artístico con el que te encuentras.” En: *Sculpture Projects Muenster 07* [catálogo de exposición]. Editado por Brigitte Franzen, Kasper König, Carina Plath. Köln (Colonia) : Verlag der Buchhandlung Walther König, 2007, p. 92.

⁸ Nota a pie de página nº 6 de Dora García en el texto original (traducción propia): “The Beggar escribe un diario informando puntualmente a su audiencia de los eventos del día. El diario puede ser consultado online por cualquiera (www.thebeggarsopera.org)”. *Sculpture Projects Muenster 07* [catálogo de exposición]. Editado por Brigitte Franzen, Kasper König, Carina Plath. Köln (Colonia) : Verlag der Buchhandlung Walther König, 2007, p. 92.

⁹ Brigitte Franzen, “The art of walking the streets of munster” en *The Beggar's Book, Diary, Evenings, A work by Dora Garcia for Sculpture Projects Muenster 07*. Verlag der Buchhandlung Walther König, 2008, p. 23.

¹⁰ *The Beggar's Book, Diary, Evenings, A work by Dora Garcia for Sculpture Projects Muenster 07*. Verlag der Buchhandlung Walther König, 2008.

¹¹ <http://www.thebeggarsopera.org/node/53>. (traducción propia) Última consulta 08/05/2015.

“La idea principal del proyecto, era hacer lo que fuera necesario para poder celebrar la primera carrera de carros tirados por caballos en el centro de la ciudad de Recife. Como los animales de granja están prohibidos, se vuelven invisibles a los ojos de la ley. Solo ante el propósito de tratar la carrera como una escena de una película- es decir, al considerar la pieza como “ficción” - fue posible obtener las autorizaciones necesaria para que la acción pudiese ser llevada a cabo.”¹²

La carrera de carros impulsa la posibilidad de una toma de la ciudad ficticia, de un golpe de estado a galope sobre caballos. Propone la posibilidad de re-tomar el pasado y la esencia de la ciudad por los habitantes durante un día. El congregarse a caballos y carros para una carrera en las calles de la ciudad le permite al artista el experimentar con cómo la ficción se convierte en una estrategia eficaz para traer al presente nuevas verdades, y construir re-lecturas más complejas sobre lo establecido. Con ello consigue implementar la percepción de la realidad, desde la posibilidad de ficcionar en el presente concreto, un pasado casi desdibujado.

O levante (The Uprising, 2012-2013) propone abordar una carrera de carros en tanto que *acontecimiento* de insurrección, comprendido éste como; “la aparición inesperada de algo nuevo que debilita cualquier diseño estable”¹³. La ficción crea resonancias activas en la memoria colectiva, para re-tomar así el pasado reciente y posar sobre ella una mirada crítica en torno a lo que las pretensiones arquitectónicas que el deseo del modernismo han utilizado como herramienta para el poder, la arquitectura y el diseño urbanístico. Haciendo que de este modo “queden expuestos los juegos ideológicos entre el estado y los intereses hegemónicos del capital”¹⁴. Y mostrando cuán tangible es el fracaso del proyecto modernista tropical.

Lo interesante de este proyecto es que enfrenta al acto artístico con la posibilidad y la potencialidad de articular la realidad con lo imperceptible, la marginalidad, lo prohibido y la insurrección, pero sobre todo la ilegalidad y la ficción, estableciendo un diálogo entre la ficción, lo virtual (entendida ésta como potencialidad), y lo real. Haciendo que desde la práctica artística sea posible desmembrar el complejo entramado de tensiones que construye la historia reciente y el imaginario colectivo.

“Se trata de un pasado con el que no mantengo intimidad, es por lo que es visto como un territorio, un lugar donde promulgar una especie de amnesia, y a veces una violenta pincelada entre el hoy y el ayer. El no haber sido afectado por ello, es lo que me permite poder trabajar la naturaleza de estas imágenes. El arte me invita a aproximarme y responder a lo que me provoca. También me ayuda a experimentar con más plenitud el camino.”¹⁵

La pieza *O Levante (The Uprising 2012-2013)* en su primera fase, se formaliza a modo de video. Un video donde podemos observar las impactantes imágenes de la carrera de carros que se llevó a cabo, acompañadas por la voz de un avoiaador. El avoiaador es una figura tradicional Brasileña que narra cantando; es un contador de historias que construye narrativas en tiempo real. Con la integración de esta figura el artista refuerza la idea de la narración como construcción histórica y por supuesto de la identidad colectiva, pues participan de un alto grado de performatividad. Haciendo que las imágenes y los sonidos de la carrera vayan capitaneadas por una banda sonora que retransmite y complejiza lo que se nos muestra.

De un modo similar al que ocurre con la mencionada propuesta de Dora García, *O levante (The Uprising 2012-2013)* es el detonador para una pieza posterior, *O que sobrou da 1a Corrida de Carroças do Centro do Recife, (What's left of the 1st Horse-Drawn Cart Race of Downtown Recife, 2014)*, en la que el creador, se propone un segunda aproximación a la problemática del dominio de lo colectivo, la historia y el imaginario a través de la ciudad como dispositivo de control. En este segundo acercamiento a la problemática, el artista Brasileño, retoma la idea de la carrera de caballos caótica, pero desde el reposo y la reflexión que se producen en el espacio de lo diferido.

La pieza nuevamente gira en torno al deseo de establecer un diálogo entre la virtualidad establecida como norma y la realidad palpante dentro de la ciudad de Recife. Indaga la representación de lo identitario, su transmisión y la implantación de nuevos factores que toman parte en la creación del imaginario colectivo.

En este nuevo proyecto se nos muestra como narración de-construida, en la cual se enlazan imágenes resultantes de la carrera *O Levante (The Uprising 2012-2013)*, con textos de noticias de la prensa, con imágenes de noticias periodísticas pasadas y posteriores a la acción, con archivos y documentos que se utilizaron en el pasado para planear y proyectar la carrera de carros sobre la ciudad. Todo ello organizado a partir de un complejo índice, que enumera otorgándole a todos estos archivos su disposición en el espacio, su orden de lectura, y por lo tanto su cronología. 86 elementos gráficos y textuales que se disponen sobre las paredes y que crean la visión de un complejo entramado entre el archivo, el registro y el documento, abriendo un espacio para la afectividad como metodología válida para la acción, y para la reflexión y el cuestionamiento de las políticas y estrategias del poder. Nuevamente, cuestionando la asunción de lo normativo y lo establecido, la historia y la identidad colectiva dirigidas desde el poder.

¹² <http://www.tba21.org/collection/artist/864/artwork/1172>. (traducción propia) Última consulta 08/05/2015.

¹³ Slavoj Žižek, *Acontecimiento*, Editorial Sexto Piso, Barcelona, 2014. pag 98.

¹⁴ <http://www.obrasdarte.com/mar-abre-mostra-de-jonathas-de-andrade-por-adriane-constante/?lang=en>. Última consulta 08/05/2015.

¹⁵ www.galleriacontinua.com/...271/pressrelease.pdf. (traducción propia). Última consulta 08/05/2015.

Conclusiones

Cuestionando la asunción de lo normativo y lo establecido, la historia y la identidad colectiva dirigidas desde el poder, *O que sobrou da 1a Corrida de Carroças do Centro do Recife*, (*What's left of the 1st Horse-Drawn Cart Race of Downtown Recife, 2014*) muestra la historia como una virtualidad pactada e interiorizada, como una narrativa construida a base de nomenclaturas paralelas a lo real. Una construcción ficticia erigida entre sinergias que se retroalimentan y enriquecen por el pasado, el futuro, lo real, lo virtual y su potencial de fricción.

Por su parte, Dora García por medio de una estrategia consistente en dar cuerpo a un ser de ficción y lo inserta de nuevo en la propia realidad creando con ello una inusual "obra de teatro para un solo personaje, sin final ni principio claros [...] [cuyos límites] permanecen siempre difuminados y porosos"¹⁶ para con su contexto. Podremos revivir la experiencia de un modo diferido gracias a las múltiples capas y conexiones que se nos muestran, entramadas, en el espacio virtual y así alcanzar fragmentos de la rica secuencia con que la artista provee el necesario espacio, un cercano distanciamiento desde el que proyectar una nueva mirada sobre la realidad.

En definitiva, observamos similitudes entre estas dos propuestas, puesto que en ambos casos los artistas comparten la estrategia de implantar una ficción en el espacio de lo real, dando lugar a una realidad aumentada en la cual se crean modos en los que el espectador ha de enfrentarse a su realidad.

FUENTES REFERENCIALES.

Bibliografía

Sculpture Projects Muenster 07 [catálogo de exposición]. Editado por Brigitte Franzen, Kasper König, Carina Plath. Köln (Colonia) : Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln : 2007.

Slavoj Zizek, Acontecimiento, Editorial Sexto Piso, Barcelona, 2014.

The Beggar's Book, Diary, Evenings, A work by Dora García for Sculpture Projects Muenster 07. Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln, 2008.

Web

<http://www.thebeggarsopera.org/intro>.

<http://cargocollective.com/jonathasdeandrade-eng/uprising>

<http://www.jonathasdeandrade.com.br/>

<http://juanadeaizpuru.es/exposicion/exile/>

<http://www.obrasdarte.com/mar-abre-mostra-de-jonathas-de-andrade-por-adriane-constante/?lang=en>

<http://www.guggenheim.org/guggenheim-foundation/collaborations/map/latinamerica/artist/jonathas-de-andrade>

<http://www.tba21.org/collection/artist/864/artwork/1172>

¹⁶ Sculpture Projects Muenster 07 [catálogo de exposición]. Editado por Brigitte Franzen, Kasper König, Carina Plath. Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln : 2007, p. 92.

Lara Ruiz, Raquel.

Profesora en el Máster en Gestión y Evaluación de Patrimonio Cultural de la Universidad de Salamanca e Investigadora del Dpto. de Historia del Arte de la Universidad de Salamanca (España).

PAISAJES MÍNIMOS. Otra versión de la geosfera virtual.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Cultura digital, Bioarte, Prácticas colaborativas, Cartografías, Tecnologías cotidianas.

KEY WORDS

Digital Culture, Bioart, Collaborative practices, Cartographies, ordinary technologies.

RESUMEN

La visión del mundo globalizado es una constante en nuestros días, en la presente comunicación podremos comprobar el modo en el que la sociedad ha ido transformando la representación de nuestro planeta. Asimismo, la era digital ha permitido dar continuidad a este tipo de prácticas gracias a la accesibilidad de las nuevas tecnologías. Finalmente conoceremos *Cortex City* y *Green Cortex* dos proyectos educativos y colaborativos, que extrae imágenes de diferentes lugares del mundo a partir de escanear superficies en entornos rurales y naturales.

ABSTRACT

The vision of the globalized world is a constant in our days, in this communication we can see the way in which society has been transforming the representation of our planet. Also, the digital era has allowed to continue this type of practice by the accessibility of new technologies. Finally we will know *Cortex City* *Green Cortex*, as collaborative and educational projects.

CONTENIDO

1. La metamorfosis cartográfica

Resulta llamativo, en pleno siglo XXI, reflexionar sobre la idea del mapa como identidad física del planeta. Los griegos mantenían la creencia de ser portados por Atlas, titán al que Zeus condenó a soportar “los cielos”, una extensión de espacio del universo que curiosamente la cultura griega, concebía con formato esférico. Pero no fue hasta la baja Edad Media cuando, tras las colonizaciones, se pudo demostrar a toda la humanidad lo esférico del mundo. Actualmente los avances tecnológicos no mantiene dudas con respecto a la forma de nuestro planeta, pero si mantiene muchas posturas a la hora de describirla sin hacer uso de una cartografía.



Fig. 1. *Atlas Mnemosyne* de Aby Warburg.1926

Una de las primeras representaciones visuales despreocupada de las formas y extensiones del mundo se la debemos al historiador de arte Aby Warburg. Tras recibir el alta en una clínica psiquiátrica en 1924 y hasta su muerte en 1929 EL PAÍS (2010) trabajó obsesivamente en *la memoria del mundo* y construyó mediante montajes el *Atlas Mnemosyne*. Originalmente, se trataba de unos plafones con fotografías de obras de arte, fragmentos, imágenes de la prensa o tomadas de la realidad, reunidas en virtud de las analogías más subjetivas. Cada conjunto, encabezado por un epígrafe textual, funcionaba como un mecanismo para interpretar las imágenes, aunque todos aquellos que se han dirigido al *Atlas* EL CULTURAL (2010) con el ánimo de descifrarlo se han sentido desconcertados.

Gracias al proyecto inconcluso¹ de Warburg la idea de representar nuestro propio espacio a principio del siglo XX sufre una metamorfosis *kafkiana* que transforma para siempre el sentido tradicional de cartografiar. Según la escritora ANA MARÍA GUASCH (2011: 25), se descubre *la voluntad del historiador de arte de desafiar los estrechos límites de la disciplina de la historia del arte establecida en compartimentaciones rigurosas y jerárquicas, y de abandonar los métodos y categorías analíticas exclusivamente formalistas o estilísticos*.

2. Del Net.art a la interactividad GPS (Sistema de Posicionamiento Global)

En 1996 Mark Tribe, creador y manager artístico construyó un amplio forum como un portal en Internet – Rhizome.org- y rápidamente se convirtió en el mayor espacio para la práctica y crítica del entorno del net.art o arte en la red. En palabras del propio autor LIESER (2009: 151) *quería crear una comunidad que traspasara fronteras geográficas y culturales*². A lo largo de los años *Rhizome* ha desarrollado distintas aplicaciones de carácter *online* y *offline* y ha madurado hasta convertirse en una institución artística.

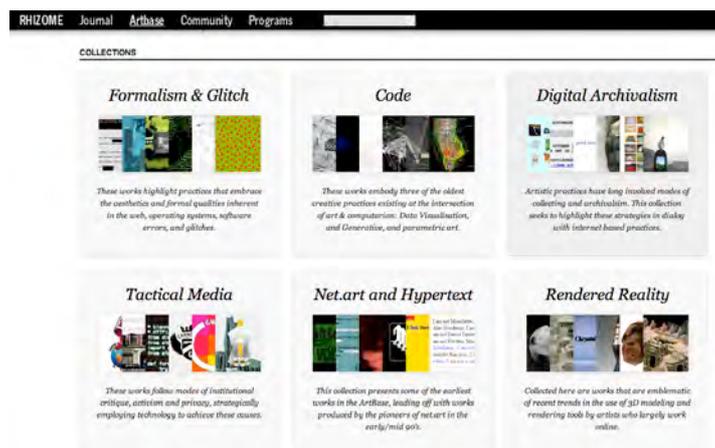


Fig. 2. Imagen de *Rhizome.org*

El net.art surge gracias a los avances en la comunicación que a su vez resulta ser cada vez más rápida y ofrece calidad gracias a que 24 satélites orbitan constantemente alrededor del planeta. Este ejército de satélites controlan cada rincón del planeta y toman datos

¹ Aby Warburg falleció antes de poder acabarlo.

en relación a las coordenadas de cada lugar. Pueden advertirnos desde la presencia de una zona de agricultura en sequía hasta dónde nos ubicamos en cada momento y ello nos plantea otra manera de representar y relacionarnos con nuestra geografía y obviamente de que surjan nuevas actividades sociales y artísticas. Según el escritor Juan Martín PRADA (2012: 215) *se trata de estrategias de territorialización y desterritorialización continua, donde localización y ubicación quedan desprendidas de sus habituales funciones de control e institucionalización de las relaciones humanas en el espacio. En torno a estrategias de movilidad, geoanotación o mapeado tomarán cuerpo una serie de poéticas de la localización.*

El *Geocaching* EL IDEAL (2009) es una actividad inventada en estos últimos años, se trata de un juego o deporte extendido por todo el mundo para usuarios de GPS. La idea principal es localizar un tesoro escondido en algún lugar y protegido en un pequeño contenedor de reducido tamaño. Toda la actividad se organiza a través de una web -www.geocaching.com-. Ahí se encuentran las bases reguladoras de este juego y además es el lugar donde cualquier interesado puede registrarse como usuario y comenzar a buscar los tesoros dispuestos a ser encontrados. El único requisito es disponer de un GPS, para que puedan dirigirse al *cache* o tesoro.



Fig. 3. Cache escondido en un árbol

En el ámbito artístico contemporáneo son muchos los creadores que se han lanzado a este nuevo formato cambiante de la hiperconectividad con el espacio geográfico.

En 1994 la fotógrafa Joan Heemskerk y el artista Dirk Paesmans fundan JODI y desde entonces crean diferentes proyectos en la red que en cada caso posee un dominio y web propia. En GEO GOO LIESER (2009: 204) *bajo una práctica hacktivista crearon a través de múltiples pictogramas procedentes de Google Earth imágenes críticas sobre las civilizaciones masificadas de nuestro planeta.* Este proyecto se alberga en <http://geogoo.net/> se trata de un continuo parpadeo de imágenes de paisajes, mares y ciudades.



Fig.4. Geogoo. JODI. 1994.

Otra práctica más reciente es la del educador y diseñador Christian Nold quién desarrolló un proyecto junto a su equipo de trabajo. Tal y como publicó en su ensayo *-Emotional Cartography-* ellos diseñan cartografías emocionales. Por ejemplo en *Greenwich Emotion Map* el propio creador justifica la relación existente entre las emociones y el espacio físico e indica que NOLD (2009: 67) *ha sido una preocupación de muchos teóricos de diversas disciplinas pero tal vez más directamente vinculada a los situacionistas con su noción de*

psicogeografía y su herramienta conceptual, el éxodo hacia las ciudades a través de la ciudad. Mientras que estas ideas eran muy interesantes, los mapas resultantes tendían a ser decepcionantemente o poco comunicativos.

Y efectivamente existe un vínculo muy estrecho entre los mapas de Nold y el movimiento situacionista, primeramente por la deriva urbana que realiza con el equipo de *Bio Mapping* para crear diferentes mapas y seguidamente por la asociación subjetiva de habitar espacio en las ciudades, por ejemplo *Greenwich Emotion Map* -visible en la página web- nos muestra una compleja relación de experiencias individuales en diferentes enclaves urbanísticas que según anota el autor trata de ampliar la práctica pionera NOLD (2009: 67) y *en lugar de la continua deriva a través de la ciudad que los situacionistas imaginaban, Greenwich Emoción Maps sugiere una experiencia de la ciudad a partir de una serie de distintos "eventos" (...)*La verdadera naturaleza de estos "eventos" alterna entre *conocer gente, hacer una foto, cruzar las calles, en definitiva ser ensordecidos por lo que nos rodea.*

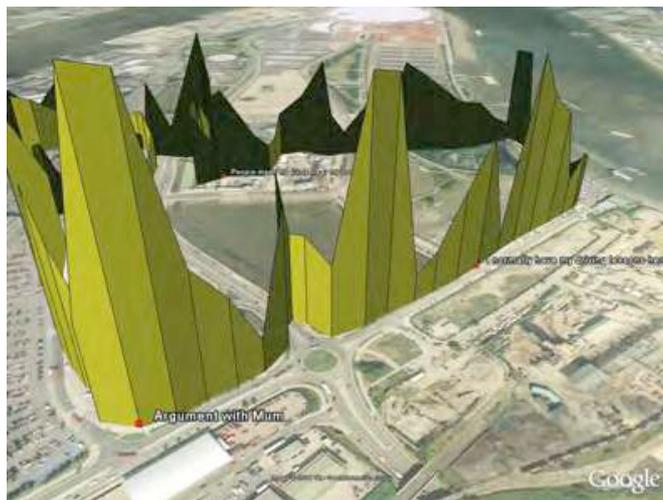


Fig. 5. Detalle de *Greenwich Emotion Map* - 37 participantes. 2007

Finalmente podemos comprobar como los avances tecnológicos han ofrecido en buena medida un grado de expansión al arte para seguir experimentando sobre la idea de **mapa** que se continua asociando a su vez con la de **archivo** y permite desarrollarse con el medio **digital**, son estos tres importantes conceptos los que darán sentido a los proyectos artísticos que seguidamente nos ocupan.

3. Cortex City, Green Cortex y el frottage digital

Green Cortex es un proyecto educativo y colaborativo que extrae imágenes de diferentes lugares del mundo a partir de escanear superficies en entornos rurales y naturales. El resultado es la creación de un mapa de <<paisajes mínimos>> donde la piel de nuestro planeta es la principal protagonista, un macrotejido que se transforma cotidianamente. Nuestro trabajo investiga sobre los nuevos comportamientos sociovirtuales que se entremezclan con los reales y comienza a recapacitar sobre la tradición de la cultura digital, una tarea en la que el arte y la vida tienen mucho que aportar.

Green Cortex se desarrolla en los entornos rurales con el propósito de activar mecanismos en la articulación de la imagen encontrada en el territorio. Las imágenes se capturan espontáneamente de las superficies de diferentes lugares mediante un escáner, a partir de visitar diferentes enclaves. Finalmente las superficies escaneadas corresponden a cualquier elemento natural, desde la corteza de un árbol hasta el suelo rústico del lugar.

La técnica usada la hemos denominado *frottage digital*, técnica empleada en un proyecto paralelo denominado *Cortex City* en el que se escanean las superficies encontradas en los entornos urbanos. Gracias a la facilidad del medio ambos son proyectos ampliables con la creación de una plataforma social activa en Internet, tomando así referencias de otras técnicas y actividades como el *frottage*³, los archivos de artistas situacionistas o de actividades sociales como la lomografía⁴ o el *Geocaching*⁵.

Efectivamente la técnica empleada *-frottage digital-* examina los procesos de una era que ha traducido su razón de ser en el tránsito desde los formatos analógicos a los digitales de hecho, el paralelismo de un *frottage* con la captura del escáner, es tan sólo uno de ellos. Es importante recalcar que la captura de las imágenes mediante escáner genera una serie de efectos en su lectura, lo que en sí

³ Procedimiento surrealista inventado por Max Ernst en 1925 que consiste en frotar con lápiz o carboncillo el papel colocado sobre una superficie irregular (madera, tejido, etc.)

⁴ <http://www.lomography.com/> (una organización de alcance internacional dedicada a la expresión visual experimental y creativa, una combinación lúdica de la tecnología y una institución cultural dedicados a la imaginería y el estilo único de la fotografía analógica)

⁵ <http://www.geocaching.com/> (la actividad de esconder un tesoro en cualquier lugar del mundo, registrar sus coordenadas y posteriormente ser localizado por otra persona y que dicha persona cambie el tesoro por otro. Esta actividad a priori retorcida, es una actividad familiar extendida que sirve como excusa para conocer nuevos lugares o incluso como deporte familiar)

mismo se constituye como un factor creativo.

El resultado formal del proyecto es la configuración de un imaginario a partir de las capturas del escáner, dichas imágenes serán seleccionadas e impresas en metacrilato transparente (C-print diasec) con idea de crear una analogía entre la lectura del escáner a través del cristal y la lectura del espectador –el efecto que produce la impresión sobre cristal es el de que la imagen se ha adherido a la lente del escáner – de ahí también que lo denominemos un *frottage digital*. Igualmente el soporte induce a la formulación de preguntas sobre cómo los medios tecnológicos se imponen sobre la extensión natural.



Fig. 6. Pieza impresa en cristal de la serie *Green Cortex*.

Cortex City y *Green Cortex* no finalizan con la creación individual de imágenes sino que tratan de reinventar un comportamiento social con la expectativa de que en un futuro muchas personas puedan sacar a la luz de manera independiente pensamientos activos y adelantarnos a los medios, de manera que con la creación de talleres en una plataforma *online* donde podamos mostrar la piel de nuestro planeta, un órgano, de momento virgen en la red, sobre el que igualmente podíamos plantearnos a quién pertenece el derecho de imagen o si se podría estar hablando de un patrimonio social creado por los propios espectadores. Sin lugar a dudas es una buena manera para volverse a preguntar dónde empieza y acaba la autoría de las obras artísticas.

3.1. Talleres colaborativos

Como hemos anunciado previamente *Green Cortex* es un proyecto que empezó a desarrollarse en 2010, sin embargo, fue el pasado octubre de 2013, cuando se estrenó por primera vez una práctica más participativa del mismo coincidiendo con una estancia becada en el Centre d'Art La Rectoria, una entidad privada, sin ánimo de lucro, gestionada por las Diputaciones de Barcelona y Girona (España), que tiene como objetivo conciliar las artes, las nuevas tecnologías y la naturaleza.

Para el desarrollo del mismo la fundación de La Rectoría nos ofreció residencia durante el período comprendido entre el 30 de septiembre y el 13 de octubre de 2013.

El público que participó en la iniciativa fue muy heterogéneo en cuanto a edad y formación. La mayoría de ellos poseían un contacto muy próximo con su entorno rural o natural, de hecho sus oficios más frecuentes eran los relacionados con la agricultura y las labores forestales de tal manera que resultaban especialmente idóneos para el proyecto gracias a su perfil y así atendimos el interés de los mismos desde múltiples puntos de vistas.



Fig. 7 y 8. Talleres colaborativos de *Green Cortex*.

Para una mejor organización del proceso definimos cuatro fases que inicialmente son las más importantes. Una vez llegamos al centro el 30 de septiembre y hasta el 2 de octubre, procedimos a adecuarnos al entorno y a realizar una presentación del proyecto al público. Seguidamente y hasta el 6 de octubre, el trabajo se realizó en grupo, esta parte fue fundamental, pues en ella se recogieron las imágenes del entorno, para posteriormente seleccionarlas y editarlas del 7 al 10 de octubre. La última fase correspondió al diseño del montaje expositivo que se llevó a cabo entre el 11 y el 13 de octubre.

A lo largo de todas las fases de desarrollo el proyecto requirió de una serie de recursos esenciales para su elaboración. Por un lado se contó con recursos humanos como es la presencia en todo momento de creadores y gestores del proyecto. En cuanto a los recursos tecnológicos con los que contamos para la realización de la producción creativa fueron un ordenador, un escáner portátil para la recopilación de imágenes y un móvil con dispositivo GPS con el que fuimos ubicando las coordenadas de cada escaneado.

3.2. Fragmentos mostrados

En marzo de 2014 una selección de piezas de los diferentes talleres colaborativos fueron expuestas por primera vez en la Sala Unamuno de Salamanca (España), recogidos en una muestra colectiva denominada *Fragmenta*, que a su vez se encuentra enmarcada dentro del *III Festival de Miradas de Mujeres*.



Fig. 9. Series *Cortex City* (izquierda) y *Green Cortex* (derecha). Sala de Exposiciones Unamuno. Salamanca (España)

En ella se ofrecía un recorrido a través de un archivo visual con una doble vertiente temática, la serie *Green Cortex*, que nos muestra la corteza natural, y la serie *Cortex City*, la urbana –según hemos aclarado en previas explicaciones–.

Por primera vez muchos colaboradores del proyecto han podido ver físicamente el resultado final de todo el proceso creativo, pudiendo tener entre sus manos las piezas resultantes de aquellas divagaciones o recorridos por la que toda participación comienza.

De entre los más de 500 visitantes, un amplio porcentaje ha mostrado interés por colaborar de manera activa la próxima vez que se organice un taller colaborativo de este tipo. Por tratarse de un proyecto tan accesible el perfil del público interesado no exige precisamente ser experto del medio visual o artístico, es más muchos de los interesados en participar provienen de ser especialistas en otras áreas de conocimientos, de tal manera que se hace evidente la pluralidad como punto de partida.

De nuevo las piezas resultantes de los talleres colaborativos volvieron a ser expuestas al público en febrero de 2015, siendo esta vez el lugar elegido Cáceres, concretamente en la sede cultural de Lemon y Coco, haciendo referencia al título de esta comunicación – *Minimals Lands*–.

4. La cartografía es un continuo proceso

Al igual que el *Atlas Mnemosyne* nuestros mapas también serán proyectos inconclusos, evidentemente en función de su condición en constante transformación, pues la corteza terrestre es un ser vivo que permuta con el paso del tiempo. Sin embargo, esto también es consustancial a la condición humana, ya que empezábamos la memoria explicando cómo ha ido transformándose la representación de nuestro planeta, de tal modo que *Green Cortex* propone humildemente un punto de vista al que seguramente le sucederán muchos otros, desde 2010 hasta la actualidad nuestros proyectos siguen ampliándose a través de diferentes actividades siendo aún una producción artística en progreso.

Es posible que cada siglo y cada generación se vea obligada a reelaborar la imagen ideal del mundo, porque al fin y al cabo cuando la sociedad logra conocer algo nuevo necesita cambiar muchos de sus dogmas. Concretamente nuestro caso es que en la actualidad la tecnología y la comunicación han modificado rápidamente nuestro entorno y la percepción que tenemos del mismo. Esto último ha propiciado la incorporación del artista al medio digital y la necesidad de aportar y construir múltiples visiones de nuestro hábitat, nuevos atlas para entender que hay nuevas formas de ver.

FUENTES REFERENCIALES

Didi-Huberman, G., *Atlas. ¿Cómo llevar el mundo a cuestras?*, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 2010, s.p.

Guasch, A. M., *Arte y archivo 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*, Akal, Madrid, 2011, p. 25.

Lieser, W., *Arte digital*, H.F.Ullmans, Mühlenbrunch, 2009, pp.151 y 204.

Martín, J., *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, Akal, Madrid, 2012, p.215

Nold, C., *Emotional Cartography*, Ed. Softhook, 2009, p. 67

Webgrafía:

El cultural, *Atlas Mnemosyne*.

http://www.elcultural.es/version_papel/LETRAS/28281/Atlas_Mnemosyne
[03-12-2010]

El ideal, *En busca del tesoro del siglo XXI*.

<http://www.ideal.es/jaen/20091013/provincia/busca-tesoro-siglo-20091013.html>
[13-10-2009]

El país, *Pensar con imágenes*.

http://elpais.com/diario/2010/05/01/babelia/1272672758_850215.html
[01-05-2010]

López Diezma, Luis Ángel.

Doctorando en Bellas Artes. Universidad de Granada, Departamento de Pintura.

González Vida, M^a Reyes.

Profesora, investigadora, artista. Universidad de Granada, Departamento de Pintura. Grupo HUM 611.

Cuestionando la idea de habitar un lugar mediante el arte contemporáneo.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Arte contemporáneo, habitar, lugar.

KEY WORDS

Contemporary art, to inhabit, place.

RESUMEN

El artículo que se presenta explora la idea de habitar un lugar, analizando la obra de una serie de artistas contemporáneos que reflexionan sobre la construcción de ese concepto.

En primer lugar, presentamos la idea de habitar como un proceso en continuo cambio, que apela a la vivencia y a la experiencia que se tiene en el lugar¹, cuyo resultado es la construcción de un espacio que el sujeto va formando y en el que se va conformando su sentido de pertenencia. Este proceso propicia el establecimiento de lazos afectivos entre la persona y el lugar² así como la generación de tramas de significación que son colectivamente compartidas³. En este sentido exploramos el concepto de memoria, por cuanto remite a los significados compartidos en un espacio concreto⁴. Para profundizar en el contenido de cada capítulo tomaremos como referencia varias obras de artistas contemporáneos que exploran, cuestionan o amplían los conceptos presentados.

El texto concluye poniendo el acento en la capacidad que posee el arte contemporáneo para dialogar con la realidad e interrogarnos sobre cómo construimos nuestro sentido de pertenencia a un lugar, evidenciando cómo la necesidad de identificación y la contingencia condiciona nuestra forma de habitar los espacios.

ABSTRACT

This specific article explores the idea of inhabiting a place, analysing the work of a number of contemporary artists who reflect the specific concept construction.

¹ Idea citada por Arpal, Jesús; Mendiola, Ignacio: *Estudios sobre cuerpo, tecnología y cultura*. Editorial de la Universidad del País Vasco, Bilbao, 2007, p.: 12.

² Idea citada en: Hidalgo, M. C.: *Apego al lugar: ámbitos, dimensiones y estilos*. Tesis doctoral no publicada, Universidad de La Laguna, 1998.

³ Idea citada por Geertz, Clifford: *La interpretación de las culturas*. Academic Press, Nueva York, 1973.

⁴ Vázquez, Félix: *La memoria como acción social. Relaciones, significados e imaginario*. Paidós, Barcelona, 2001.

First, we demonstrate the concept of inhabiting as a process in constant change, which appeals to the experience and the experience that you have in the place, whose result is the construction of a space that formed the subject, where he forms his sense of belonging.

and that their sense of belonging is forming. This process leads to the establishment of emotional ties between the person and the place as well as the generation of frames of significance that are collectively shared .

In this occasion, we explore the concept of memory, inasmuch as it refers to the meanings shared in a specific space. To deepen the content of each chapter we will take as a reference several works of contemporary artists who explore, question, or extend the presented concepts.

The article concludes by emphasizing contemporary's art capacity for dialogue with reality and also to question us about how we build our sense of belonging to a place, demonstrating the need for identification and the contingency conditions in our living spaces.

INTRODUCCIÓN

Este artículo profundiza en el sentido de habitar como un proceso donde se establecen relaciones entre la idea de sujeto y la de lugar, porque se entiende, como explica Rybczynski que "habitar es mucho más que una duración, que un lugar y que la acción que en éste se desarrolle: el habitar está profundamente anclado en nuestro ser, en nuestro comportamiento⁵". Para ello, se exploran las relaciones que se establecen entre las acciones a las que se ve sometido el espacio y la configuración de su carácter, analizando conceptos tales como el sentido de pertenencia a un lugar y la construcción de la memoria individual y colectiva en relación al espacio que se habita.

Esta exploración se amplía, seguidamente, con la revisión de la obra de una serie de artistas contemporáneos que cuestionan, mediante su trabajo fotográfico, los conceptos antes explorados. Este análisis ofrece visiones que desnudan nuestros procesos de identificación con el territorio, evidenciando nuestra necesidad de homogeneizarnos en un grupo utilizando los significados y comportamientos culturalmente adscritos al lugar. Muestra, a la vez, cómo el sentido de pertenencia se construye como un relato imaginario que responde, como explica Roland Barthes, a la necesidad humana de comprender y ordenar el mundo⁶.

1. ¿QUÉ ENTENDEMOS POR HABITAR?

El término habitar está directamente relacionado con el concepto de hábitat, refiriéndose al lugar donde el hombre vive y desarrolla actividades de carácter cultural, estético, productivo y afectivo⁷. Se trata de un espacio que está constantemente construyéndose y reconociéndose, a la luz de esta interacción. Como explica José Luis Pardo, "habitar un espacio es construirlo, comprenderlo, reconocerlo⁸".

En el contexto contemporáneo los artistas se han interesado por explorar y cuestionar los procesos de reconocimiento y comprensión concernientes a la idea de habitar. Reflejo que podemos encontrar en la producción de **Sarah Ciraci** que celebra el encuentro entre el mundo de la tecnología y la ciencia ficción. Su imaginario se compone de paisajes abstractos, desprovistos de su identidad topográfica, envueltos en un vacío irreal en el que la vida humana ha desaparecido; colores fluorescentes acompañados del ensordecedor ruido de deflagraciones, desolados parajes de cemento bajo cielos radiactivos y soles de medianoche. En la serie *Neanche Rumori di Fondo* (1996) crea lugares silenciosos y llenos de vacío a través de un proceso que resta los elementos físicos de los espacios que se retratan, a veces con copias de catálogos o libros que luego modifica (Ilustración 1). Ciraci conoce la conexión entre el sentido de habitar y el reconocimiento del lugar y le interesa cuestionar esta relación. De forma que aunque sus espacios se relacionan con lugares físicos, describen, sobre todo, una geografía del pensamiento, más que del territorio. Se convierten, así, en lugares metafóricos, reconocibles desde el pensamiento colectivo, en los que, para encontrar puntos de referencias personales, tienden hacia lo artificial. La propia artista afirma: "mis fotografías no existen realmente, son metamorfosis de una condición de la mente⁹".

⁵ Rybczynski, Witold: *La casa: historia de una idea*. Editorial Nerea, Madrid, 1986, p.84.

⁶ Idea citada por Barthes, Roland: *Mitologías*. Siglo XXI, México, 2003.

⁷ Idea citada por Leff, Enrique: *Saber ambiental. Sustentabilidad, racionalidad, complejidad, poder*. Siglo XXI editores S.A., Buenos Aires, 2004.

⁸ Pardo, J. Luis: *Las formas de la exterioridad*. Pre-textos, Valencia, 1992, p.38.

⁹ Ciraci, Sarah. *SARAH CIRACI* [En línea] Edición digital de la revista Features Creative Culture, 2001. [Consulta 10 abril 2012]. Disponible en <http://www.shift.jp.org/en/archives/2001/08/sarah_ciraci.html>



Ilustración 1. Sarah Ciraci. *Neanche rumori di fondo (Deserto di Cemento)*, 1996. Fotografía de Ciraci (1996)

Cuando habitamos, vivimos y experimentamos un lugar, a la vez que consensuamos y barajamos significados que nos permiten identificarnos y orientarnos. El artista Doug Aitken es consciente de este hecho. En su trabajo desarrolla un híbrido impactante de video multicanal y una narrativa que combina las imágenes e historias de manera similar a como las percibe la mente humana. Utiliza para ello imágenes que son interpretadas mediante consensos colectivos y con las que se abordan procesos de identificación. Una poética de la forma en que construimos historias a partir de lo que vemos a nuestro alrededor. En la instalación multimedia *Tierra eléctrica* (1999) (Ilustración 2) explora la temporalidad, el espacio, la memoria, el movimiento y el paisaje, donde el espectador se sumerge en un ambiente sensorial que remonta al individuo aislado dentro del marco contemporáneo. A través de los efectos de la imagen y el sonido Aitken lucha con la naturaleza subjetiva de la experiencia del tiempo. La historia, el pasado y el presente son entretejidos y configurados de nuevo en narrativas visualmente complejas.



Ilustración 2. Doug Aitken. *The moment*, 2010. Fotografía de Aitken (2011)

Habitar un lugar apela a la vivencia y a la experiencia del lugar, pero también a la propia corporalidad desde la que se produce la experiencia: “vivir es habitar espacios y tiempos, recorrerles, experimentarles, sentirles pero todo esto carecería de sentido si despojamos a la experiencia de su trasfondo corporal porque es desde el cuerpo, en el cuerpo, en donde el hábito actúa¹⁰”. Al habitar los espacios, se precisa poner en manifiesto un correado que alude a la corporalidad de estar en el mundo. Esta idea enmarca la obra de la artista **Noritoshi Hirakawa** que explora la estrecha frontera entre la observación directa, el voyeurismo y la ausencia. En sus obras otorga el protagonismo a las mujeres y a sus cuerpos, mostrándonos de qué modo, en el Japón actual, siguen estando aún sometidas a los fuertes tabúes que no sólo limitan la sexualidad, sino incluso la simple expresión física. Su trabajo *Dreams of Tokyo* (1991) lo componen veinte fotografías de jóvenes muchachas japonesas a las que el artista solicitó que posaran en cuclillas en la calle y donde el espectador podía apreciar que no llevan ropa interior (Ilustración 3). La acción fue más allá cuando el artista pidió a sus modelos que orinaran en la calle, violando las normas de decoro mediante un acto que deja de ser infantil y tolerado. Cada imagen esta titulada por el nombre de la chica, su edad y día y hora en que llevó a cabo dicho acto revolucionario. “Estas son las únicas pistas

¹⁰ Arpal, Jesús; Mendiola, Ignacio: *Estudios sobre cuerpo, tecnología y cultura*. Editorial de la Universidad del País Vasco, Bilbao, 2007, p.12.

que nos revelan la presencia de la mujer, en un lugar determinado y a una hora concreta. Lo único que queda es un líquido en apariencia anodino, pero que guarda una ineludible relación con el cuerpo que lo produjo¹¹.



Ilustración 3. Noritoshi Hirakawa, *Dreams of Tokyo* (1991). Fotografía de Hirakawa.

En el proceso de experimentar el lugar entra en juego la noción de tiempo. Un tiempo que se presenta como subjetivo, como diría Henri Bergson, no lineal. Tiempo que, como explica Immanuel Kant, pertenece exclusivamente al ámbito del pensamiento, y cuya conciencia nos permite conectar con experiencias pasadas. Por tanto habitar un espacio nos permite recordar, identificar ese espacio como lugar, y conectar con nuestro pasado como algo que, citando de nuevo al filósofo Henri Bergson, "más que representarse, se vive y se escenifica¹²".

Con un sentido crítico en torno a las estructuras dominantes de la producción cultural, encontramos la obra de **Thomas Demand**, que pone precisamente en juego esta idea de escenificación: a través de su trabajo nos introduce en una ficción, desvelando la artificialidad de aquello que nosotros llamamos real, poniendo en tela de juicio todas las formas de representación y mediación. Su material de trabajo son imágenes difundidas por los medios de comunicación que él recrea en una escultura que después fotografía. En *Klause 3* (2006) recrea una habitación de un edificio de Alemania donde un chico secuestrado fue asesinado, que a pesar de la sensación inicial de normalidad, las zonas de sombra sugieren la macabra historia de la habitación (Ilustración 4). Como explica Johanne Wort, "la inyección de drama de la obra a través de los mecanismos artísticos alimenta nuestra necesidad de visualizar el terror de los acontecimientos sucedidos en la escena original¹³".



Ilustración 4. Thomas Demand. *Klause 3*. Fotografía de Demand (2006)

¹¹ Bonami, Francesco. (Comisario): *Catalogo de la exposición Espíritu y espacio*. Fundación Banco Santander, Madrid, 2011, p.68.

¹² Citado por Dean, T.; Millar, J.: *Place*. Thames & Hudson, Londres, 2005, p.14.

¹³ Wort, Johanne: *Atlas ilustrado del arte contemporáneo*. Susaeta ediciones, S.A., Madrid, 2011, p.60.

Como podemos observar, los planteamientos artísticos explorados subscriben la idea de que habitar es mucho más que permanecer en un lugar; es *ser* en ese lugar, comportarse o actuar en él y conectarlo con nuestros recuerdos y nuestras emociones. Este proceso propicia el establecimiento de vínculos afectivos entre la persona y el lugar, "lazo que le impulsa a permanecer junto a ese lugar en el espacio y en el tiempo"¹⁴. Esta forma de apego, que se ha definido como sentido de pertenencia a un lugar, ha sido ampliamente explorada en los actuales procesos de creación artística.

1.1 TRABAJANDO EL SENTIDO DE PERTENENCIA A UN LUGAR

Low y Altman¹⁵ definen el sentido de apego o pertenencia a un lugar desde una perspectiva transaccional, holística, contextual, temporal y fenomenológica, señalando que este apego trasciende la experiencia emocional y cognitiva, por cuanto se trata de una relación simbólica conformada por gente que confiere significados afectivos, compartidos culturalmente en una ubicación espacial determinada¹⁶.

Como vemos la idea de compartir significados es clave en la definición del sentido de pertenencia al lugar. Las personas, los grupos y las colectividades dejan sus marcas y señales en los lugares que habitan, marcas cargadas simbólicamente, tejiendo tramas que "resuelven problemas de significación, de articulación social o de definición identitaria"¹⁷.

A través de estos procesos de interacción se generan acciones que dotan al espacio de significado individual, cultural y social, procesos que se vinculan con la construcción identitaria de la persona. Es lo que nos muestra, desde una perspectiva descriptiva, **Esko Männikkö**. El artista emplea la fotografía como una forma de documentación social, tomando conciencia de cómo los espacios reflejan significados sociales y conectan con identidades individuales (Ilustración 5). De entre sus principales intereses destacan los retratos de sujetos humanos en el entorno en el que viven, individuos marginados geográficamente y económicamente. Sus imágenes distan mucho de la idea de un retrato atemporal y estéril, debiéndose interpretar en su lugar como un documento repleto de información e impregnado de humanidad. Conoce a los sujetos y establece una relación con ellos antes de plasmarlos con la cámara, evidenciando el carácter intimista de su trabajo.



Ilustración 5. Esko Männikkö. *Kuivaniemi*, 1999. Fotografía de Männikkö (1999)

¹⁴ Hidalgo, M. C.: *Apego al lugar: ámbitos, dimensiones y estilos*. Tesis doctoral no publicada, Universidad de La Laguna, 1998.

¹⁵ Idea en Low, S.M. y Altman, I.: "Place attachment: A conceptual inquiry". En *Place Attachment. Colección Human Behavior and Environment: Advances in Theory and Research*. Plenum Press, Nueva York, 1992.

¹⁶ Wiesenfeld, Esther: *La autoconstrucción. Un estudio psicosocial del significado de la vivienda*. Universidad Central. Comisión de Estudios de Posgrado, Facultad de Humanidades y Educación, Caracas, 2001, p.60.

¹⁷ Geertz, Clifford: *La interpretación de las culturas*. Academic Press, Nueva York, 1973.

1.2 HABITANDO EL LUGAR DESDE LA MEMORIA

En general podríamos definir memoria como “una integración de eventos temporales, en el sentido de que ocurre en el transcurso del tiempo¹⁸”. Como hemos observado, habitar un espacio nos permite conectar con eventos temporales pasados y reconocernos en ese lugar a la luz de nuestra memoria. De ahí que la noción de identidad dependa de la idea de memoria y viceversa.

La relación que, como hemos visto, se establece entre la construcción de la identidad de la persona y los lugares, es considerada como una práctica social, a través de la cual se expresan y se forjan los aspectos de identificación¹⁹. En este sentido, la memoria del lugar remite a los significados compartidos en ese espacio, describiendo una práctica social más a través de la cual se expresa, forman y conforman las identidades. Este interés en torno al ser humano y el contexto espacial que lo rodea, es ilustrado por **Lina Bertucci** en el proyecto que llevó a cabo en el 2002 para la *Fondazione Sandretto Re Rebaudengo* de Turín donde se interesó por establecer relaciones directas con lugares y personas. El proyecto de Bertucci se desarrolló a partir de cuatro espacios clave de la vida social italiana: la fábrica, la escuela, la iglesia y la familia. Partiendo de estos lugares sus fotografías analizan de qué modo la sociedad está experimentando cambios constantes y cómo es posible documentar la memoria dejada por el paso de la historia retratando a individuos en el interior de espacios arquitectónicos (Ilustración 6). Lina Bertucci toma como punto de partida *Galesi*, un negocio familiar, para tratar de comprender de qué modo la historia ha cambiado y qué huella ha ido dejando. Son los pequeños detalles de estos lugares los que revelan las transformaciones históricas y sociales que se han producido, proporcionando información sobre los acontecimientos más importantes que han influido en las personas, en las familias y sus hábitos.



Ilustración 6. Lina Bertucci. *Fábrica Galesi*, 2002. Serie fotográfica. Fotografía de Bertucci (2002)

Como explica María Martín, “los lugares nos hacen y para ello añoramos lo que un día conocimos y nos llena de recuerdos volver a los rincones que guardan momentos que marcaron nuestras vidas²⁰”, una retroalimentación que sería inviable si no existiera la memoria o los recuerdos colectivos. Siguiendo con este planteamiento, Maurice Halbwachs señala que “el pensamiento social es esencialmente una memoria (...) todo su contenido está constituido sólo por recuerdos colectivos, pero entre estos sólo subsisten aquéllos y sólo aquella parte de cada uno de ellos que la sociedad puede reconstruir en cada época trabajando dentro de sus marcos actuales²¹”. La relación de pertenencia que se establece entre el sujeto y el lugar es posible gracias a la memoria, que nos permite conectar con recuerdos que pertenecen a nuestro imaginario cultural.

¹⁸ Martín, M.; Ulrich, H: “Tipos de espacios”. Catálogo de la exposición *Espacio interior*. Madrid, Sala de exposiciones Alcalá 31, 2006, p.34.

¹⁹ Idea citada en: Vázquez, Félix. *La memoria como acción social. Relaciones, significados e imaginario*. Paidós, Barcelona, 2001.

²⁰ Martín, M.; Ulrich, H: “Tipos de espacios”. Catálogo de la exposición *Espacio interior*. Madrid, Sala de exposiciones Alcalá 31, 2006, p.34.

²¹ Halbwachs, Maurice: *Los cuadros sociales de la memoria*, PUF, París, 1952, p.: 76.

Estos aspectos son cuestionados en las series fotográficas del artista **Saul Fletcher** que ahonda en un amplio abanico de temas pertenecientes a ámbitos distintos, desde cuestiones religiosas hasta la vida cotidiana, retratando a la gente que está más cerca de él, con el objetivo de poner en juego temas como la mortalidad, la sexualidad, la espiritualidad y la redención. Los recuerdos de su infancia son tan intensos que volvió a la ciudad donde pasó los primeros años de su vida para retratar los lugares en los que había crecido: “estuve pensando en esas imágenes durante tres o cuatro años. Sabía que tenía que tomar esas fotografías, pero siempre pensaba que no estaba preparado²²”. Toda la obra fotográfica de Fletcher consiste en una larga secuencia de imágenes sin título, sin orden preconcebido, no como una gran narrativa, declarativa, sino como una recopilación de los momentos estudiados (Ilustración 7)

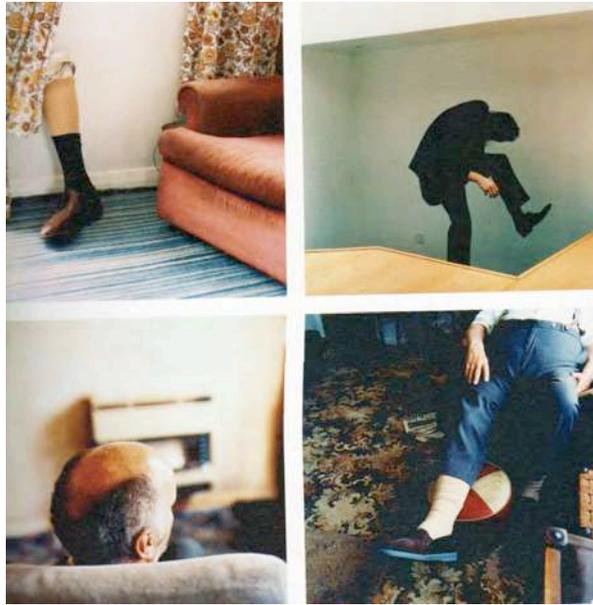


Ilustración 7. Saul Fletcher. *Untitled #23, 51, 59, 67*, 1997. Fotografía de Fletcher (1997)

En un contexto más delimitado y fascinado por el paisaje cultural de Estados Unidos y su anonimato, **James Casebere** comenzó a retratar el interior de viviendas típicas de la clase media estadounidense, junto con objetos de uso cotidiano, como camas, mesas, videocámaras y televisiones. La rigidez de las formas arquitectónicas mostradas en las fotografías se convirtió en una metáfora de la rigidez de las estructuras sociales y en un símbolo de la acción controladora que las instituciones ejercen sobre la vida de las personas a través de la arquitectura y los medios. Se trata de trabajos que dan cuenta de cómo el pensamiento social conecta con recuerdos colectivos, pensamiento que él condensa en estas imágenes de viviendas. Posteriormente, su producción se ha centrado en lugares de aislamiento y concentración, como cárceles y monasterios, de manera que los espacios vacíos se han convertido en metáforas de las difíciles relaciones entre el individuo y la comunidad (Ilustración 8).



Ilustración 8. James Casebere. *Interrogation Room*, 2008. Fotografía de Casebere (2008)

²² Bonami, Francesco. (Comisario): Catalogo de la exposición *Espíritu y espacio*. Fundación Banco Santander, Madrid, 2011, p.62.

CONCLUSIÓN

La muestra de artistas revisada en este artículo pone en valor la capacidad del arte de nuestra época para generar reflexiones y cuestionamientos sobre cómo construimos nuestras relaciones con los lugares que habitamos.

La obra de Sarah Cirací da cuenta, por ejemplo, de la relación íntima que establecemos entre habitar un espacio y reconocerlo, aspectos que cuestiona, precisamente, para propiciar la reflexión del observador. De manera similar, el trabajo de Doug Aitken nos propone reflexionar sobre los sentidos de pertenencia al lugar, indagando en las necesidades de identificación y de orientación que se generan al habitar. Estos artistas, como el resto de los citados, ofrecen visiones que desnudan nuestros procesos de identificación con el territorio, evidenciando nuestra necesidad de homogeneizarnos en un grupo utilizando los significados y comportamientos culturalmente adscritos al lugar.

De la misma manera, la obra de Noritoshi Hirakawa nos ayuda a cuestionar la creencia de que habitar es simplemente morar en un lugar: cuando vivimos en un espacio lo pensamos y hacemos también desde el cuerpo, entendiendo el trasfondo corporal del individuo que, al habitar, es parte del lugar y del colectivo. Colectividad con la que se comparten significados a través de la memoria, como advierten James Casebere y Thomas Demand a través de sus retratos de hogares ficticios, o reales, en cada caso; o como evidencian Lina Betucci o Esko Männikkö en sus trabajos, subrayando las relaciones que se establecen entre la memoria colectiva y la construcción de identidades, respectivamente. Estas exploraciones no en pocas ocasiones se abordan desde lo biográfico, como muestra Saul Fletcher proponiéndonos, con su mirada fotográfica, una identificación con los momentos que vivió en los lugares en los que había crecido.

Se trata, en definitiva, de piezas que unen al espectador y al artista, convirtiendo "al artista en el intérprete de las experiencias que le rodean y al espectador en el encargado de recrear la experiencia del artista"²³, comportándose como espejos en los que mirarse, en los que interpretar los lugares e interpretarnos a nosotros mismos en nuestras relaciones con ellos, a la luz de nuestra contingencia y de la mirada analítica de estos artistas.

FUENTES REFERENCIALES

Aguirre, Imanol: "Beyond the understanding of visual culture: A pragmatist approach to Aesthetic Education". En *International Journal of Art and Design Education*, Vol. 23 (3), 2004, p.: 256-270.

Arpal, Jesús; Mendiola, Ignacio: *Estudios sobre cuerpo, tecnología y cultura*. Editorial de la Universidad del País Vasco, Bilbao, 2007.

Barthes, Roland: *Mitologías*. Siglo XXI, México, 2003.

Bergson, Henri: *Time and Free Will: An Essay on the Immediate Data of Consciousness*, George Allen & Co., London, 1913.

Bonami, Francesco. (Comisario): *Catalogo de la exposición Espíritu y espacio*. Fundación Banco Santander, Madrid, 2011.

Bonami, Francesco. (Comisario): *Catalogo de la exposición Espíritu y espacio*. Fundación Banco Santander, Madrid, 2011.

Dean, T.; Millar, J.: *Place*. Thames & Hudson, Londres, 2005.

Halbwachs, Maurice: *Los cuadros sociales de la memoria*, PUF, París, 1952.

Hidalgo, M. C.: *Apego al lugar: ámbitos, dimensiones y estilos*. Tesis doctoral no publicada, Universidad de La Laguna, 1998.

Kant, Immanuel: *Crítica de la razón pura*. Porrúa, México, 1982.

Leff, Enrique: *Saber ambiental. Sustentabilidad, racionalidad, complejidad, poder*. Siglo XXI editores S.A., Buenos Aires, 2004.

Martín, M.; Ulrich, H.: "Tipos de espacios". Catálogo de la exposición *Espacio interior*. Madrid, Sala de exposiciones Alcalá 31, 2006.

Olivares, Rosa: "Objetos cotidianos". *Exit*, nº 11, Agosto, 2003.

²³ Aguirre, Imanol: "Beyond the understanding of visual culture: A pragmatist approach to Aesthetic Education". En *International Journal of Art and Design Education*, Vol. 23 (3), 2004, pp.: 256-270.

Pardo, J. Luis: Las formas de la exterioridad. Pre-textos, Valencia, 1992.

Vázquez, Félix: La memoria como acción social. Relaciones, significados e imaginario. Paidós, Barcelona, 2001.

Vidal Moranta, T.; Pol Urrútia, E. "La apropiación del espacio: una propuesta teórica para comprender la vinculación entre las personas y los lugares" Anuario de Psicología, vol. 36, nº 3, Facultad de Psicología Universidad de Barcelona, 2005.

Wiesenfeld, Esther: La autoconstrucción. Un estudio psicosocial del significado de la vivienda. Universidad Central. Comisión de Estudios de Posgrado, Facultad de Humanidades y Educación, Caracas, 2001.

Wort, Johanne: Atlas ilustrado del arte contemporáneo. Susaeta ediciones, S.A., Madrid, 2011.

Machuca Casares, Blanca.

Profesora asociada, Universidad de Málaga, Departamento de Bellas Artes, Área de Dibujo.

Dominique Gonzalez-Foerster, jugar imaginando.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Narrativa, juego, situación, memoria, instalación-exposición.

KEY WORDS

Narrative, play, situation, memory, installation – exhibition.

RESUMEN

El propósito de la investigación fue el estudio del proceso creativo de Dominique Gonzalez-Foerster, que realizará una exposición retrospectiva el próximo mes de septiembre en el Centro Pompidou. La artista francesa trabaja el vídeo y la instalación-exposición. Su obra guarda relación directa con el teatro y la literatura, sobre todo con la obra del escritor Enrique Vila-Matas en cuyas novelas aparece. Para analizar estas relaciones nos hemos situado en el punto de vista del jugador. A través de determinados elementos del juego: como la creación de historias, juguetes y espacios de juego, hemos realizado un estudio comparativo de los elementos que son comunes a las artes plásticas y el teatro y que están directamente relacionados con la obra de Gonzalez-Foerster. Las obras sobre las que hemos trabajado son las exposiciones: *Double Terrain de Jeu. Pavillon/Marquise*, Bienal de Sao Paulo, 2006, *Turbine Hall 2058* en la Tate Gallery, 2008, *Nocturama* en el MUSAC, 2008, *Chronotopes & Dioramas* en el DIA en Nueva York, 2010, y *Hotel Splendide* en el Palacio de Cristal de Madrid, 2014.

Durante la investigación se ha podido observar que Dominique Gonzalez-Foerster crea un mundo ficticio, tal como sucede en los juegos de situación, en el que a partir de un contexto determinado se juega a ser o vivir algo diferente. Gonzalez-Foerster desarrolla una dramaturgia espacial con la creación de un trasfondo de época o planteando una situación específica en un lugar determinado. Para ello realiza un estudio previo sobre escritores y artistas que ya han tratado dicha época a partir de la literatura, cine y fotografía, y que luego ella incluirá en sus instalaciones-exposiciones. A través de los objetos que le han servido para confeccionar la instalación-exposición y que forman parte de sus recuerdos, Dominique Gonzalez-Foerster crea nuevos recuerdos al espectador..

ABSTRACT

The purpose of the research was the study of the creative process of Dominique Gonzalez-Foerster. She will do a retrospective exhibition next September in the Center Pompidou. The French artist works the video and the installation – exhibition. Her work has direct relation with the theatre and the literatura, especially with the writer Enrique Vila-Matas in which novels she appears. For analyze these relations we have placed in the point of view of the player. Through the elements of the game: the creation of histories, toys and spaces of game, we have done a comparative study of the elements that are common to the plastic arts and the theatre and that are directly related to Gonzalez-Foerster's work. The works with which we have worked are the exhibitions: *Double Terrain de Jeu. Pavillon/Marquise*, Sao Paulo's Bienal, 2006, *Turbine Hall 2058* in the Tate Gallery, 2008, *Nocturama* en el MUSAC, 2008, *Chronotopes & Dioramas* in the DIA in New York, 2010, and *Hotel Splendide* in the Cristal Palace of Madrid, 2014.

During the research you could have seen that Dominique Gonzalez-Foerster creates a fiction world, as it happens in the games of situation, from a context you play at being or living different. She develops a spatial dramaturgy with the creation of a background of an epoch or a situation. Before that, she realizes a previous study on writers and artists who already have treated or who are of the above mentioned epoch or place from the literature, cinema and photography that then they will include in her installation – exhibition. Dominique Gonzalez-Foerster, through the objects that have served her to make the installation – exhibition like this a part of her memories, creates new souvenirs in the visitors.

CONTENIDO

Ha estado lloviendo durante años, no ha pasado un día ni una hora sin lluvia. Este agua continua ha tenido un efecto extraño sobre las esculturas urbanas. Han empezado a crecer como plantas tropicales gigantes y se han vuelto aún más monumentales. Para detener este crecimiento, se ha decidido almacenarlas dentro, entre los cientos de literas que, noche y día, reciben refugiados de la lluvia. Turbine Hall, 2058, Londres. (traducción propia) (Inicio de la exposición de la Tate Modern Gallery)

Dominique Gonzalez-Foerster nos introduce así en la exposición *TH.2058* que realizó entre los años 2008 y 2009 en la Tate Modern Gallery. El texto hacía entender que la sala se hallaba en el año 2058. Como una puerta del tiempo que cuando atraviesas el umbral te encuentras en otra época. Aquí el espectador está rodeado de literas, libros, películas y obras de otros artistas que representan a animales o elementos orgánicos que han crecido mucho por la lluvia. Este prólogo a la exposición nos recuerda a los niños cuando juegan a policías y ladrones, las naves espaciales y superhéroes. Nos introduce en una aventura, nos sitúa en un ambiente y nos predispone a jugar.

Gonzalez-Foerster prefiere llamar “*envairoments*” a su trabajo antes que instalaciones. Los entornos que la artista crea a partir de los objetos parecen teatros donde sitúa sus propias escenografías. Hay juguetes que incitan a la creación de historias, como señala Jasja Reichardt. El trabajo de Dominique Gonzalez-Foerster está en la categoría de los juguetes de entornos. Dominique Gonzalez-Foerster crea juegos a partir de historias para los espectadores. Dice a Jennifer Allen: “I have always moved between utopia and distopia”.³ (Allen y Gonzalez-Foerster, 2008) La utopía y la distopía son dos conceptos en los que se sitúa el espacio del juego. Uno se sitúa en un espacio mental: el que se inventa y se imagina cómo se juega; y el segundo está en un espacio físico: el juego que se realiza. El lugar intermedio entre la utopía y la distopía corresponde a la heterotopía de Michel Foucault. Un lugar definido como una alfombra azul que se convierte en una biblioteca como “la cama de los padres que se convierte en barco.” (Foucault, 2008, 2) La heterotopía es el lugar donde confluyen las utopías, un espacio paralelo narrativo; y las distopías, el espacio real. Dominique Gonzalez-Foerster construye para sus exposiciones-instalaciones un espacio narrativo que, como pasó con *TH 2058*, se lo cuenta al escritor Enrique Vila-Matas, que posteriormente incluyó dentro de su novela *Dublinesca*, 2010.

En el texto *Rimbaud expuesto*, 2013, que escribió para la exposición *Hotel Splendide*, 2014 de Dominique Gonzalez-Foerster, Vila-Matas explica cómo se produjo la recreación imaginada de la exposición de Turbine Hall de la Tate Modern de Londres en el 2008. Él pensaba que Dominique Gonzalez-Foerster le invitaba a “*intervenir*” en la exposición. Para su sorpresa, cuando fue a visitar la exposición vio que no tenía nada que ver con lo que él había imaginado y escrito en *Dublinesca*. Observó la diferencia de lo imaginado con lo sucedido realmente, la distopía. Las colaboraciones entre Enrique Vila-Matas y Dominique Gonzalez-Foerster se han mantenido en las exposiciones *Chronotopes & Dioramas*, 2009, y en *Hotel Splendide* en la que Gonzalez-Foerster le propuso que escribiera una “*historia secreta de la exposición*”. Ella mezcla la literatura y el espacio para crear sus exposiciones-instalaciones, a partir de la dramaturgia. Espacios reales que confluyen con la literatura como lugar de paso, de juego, de imaginación. En *Doble Terreno de Juego / Pavillon-Marquise, Bienal de Sao Paulo*, 2006, una doble instalación, dentro y fuera del Museo de Arte Moderno de Sao Paulo de Oscar Niemeyer. Multiplicó los pilares exentos del edificio que parecían dispersos y, aprovechando su distribución, la artista introdujo réplicas tanto dentro como fuera del edificio. Estos nuevos pilares tenían ruedas invisibles que con una ligera presión se movían. La película que rodó posteriormente *Marquise, 2007, 5'*, una voz en *off* de un niño brasileño cuenta en pasado las vivencias de su infancia en ese lugar. En el vídeo podemos ver cómo los niños juegan entre los pilares, lo usan los *skaters* y las señoras cruzan con sus bolsas y carros de la compra. También se observa los cambios de comportamiento cuando descubren los pilares móviles. Gonzalez-Foerster parece querer que los visitantes domestiquen o se apropien del edificio desde su estructura a la vez que desafía a la idea de la ley de la gravedad con los pilares móviles. Un entorno en el que confluían las personas con el espacio junto a la imaginación del niño. Lisette Lagnado explica que “*cada trabajo se proyecta teniendo en cuenta el comportamiento de los visitantes, concretamente con la intención de alterar el áspero diagnóstico del ‘distanciamiento’ de los hombres entre sí*” (Lagnado, 2008, 81) La utilización del entorno como lugar de imaginación nos habla del espacio construido por otros y convertido en un entorno social gracias a la imaginación y al uso que le dan los que suelen habitar el lugar.

Gonzalez-Foerster maneja elementos que bien pueden considerarse “*alteraciones espaciales*” o elementos arquitectónicos, pues son pasillos, estancias, paredes, pilares, que como cuenta Jens Hoffmann da lugar a microambientes ideales para el juego y ocupar el espacio. Por ejemplo, hace sentir que se puede derribar los pilares de un templo como Sansón.

Ina Bloom considera que el concepto de atmósfera o ambiente de Gonzalez-Foerster parece ser una especie de percepción colectiva, aunque aparezca en la percepción subjetiva, pero al estar situado en un espacio compartido da la sensación de colectividad. (Blom, 2008, 68) Dentro de las exposiciones de Gonzalez-Foerster existen las ambientaciones espaciales o escenográficas en las que no hay objetos pero se hace notar su ausencia y exposiciones en las que hay objetos pero fuera del espacio habitual. Penelope Curtis observa que los objetos que utiliza Gonzalez-Foerster están sin presentar, hacen una pequeña referencia a una época o tiempo, como esperando a ser utilizados. (Curtis, 2008, 104)

Dominique Gonzalez-Foerster da gran importancia a los cimios de sus exposiciones que son las películas que ha visto o los libros que ha leído los cuales incluye en la exposición donde el visitante los puede ojear o leer. Un ejemplo es la exposición *Chronotopes & dioramas*, 2009, exposición de Dominique Gonzalez-Foerster en el DIA Art Foundation, hace referencia al cronotopos de Mitjail Bajtin, donde el espacio no se puede separar del tiempo por su carácter emocional, y a los dioramas que se refiere a una de las máquinas precinemáticas y es el telón de fondo de los animales en museos de ciencias naturales. Tienen la magia de unir ilusión, técnica y arte. La comisaria de la exposición, Lynne Cooke, en 2009 explica que esta exposición toma la literatura como tema central en lugar de la vida salvaje. La exposición consistía en la instalación de tres dioramas dentro de tres cajas que parecían escenarios. En cada una de las cajas, a través de los dioramas y los restos naturales, representaba una zona climática extrema distinta, la selva, el desierto y el círculo polar. Parecían sacadas de un museo de historia natural. Los dioramas del museo representan a los animales en su hábitat natural. El cambio que realiza Gonzalez-Foerster consiste en que en lugar de situar animales dentro de esos tres climas coloca libros cuyos autores del siglo XX vivieron o situaron sus historias en lugares parecidos. El libro se convierte en un animal situado en su entorno natural. Otro ejemplo lo tenemos con “la alfombra de lectura” que suele utilizar en muchas de sus exposiciones, como en *Nocturama*. El cuadrado de la alfombra delimita el lugar de lectura, un lugar mullido, sin sillones, sillas ni mesas. Con la intimidad que crea ofrece la libertad de hacer una lectura en grupo o individual y en la posición más cómoda que quiera adoptar el lector. Nadie está obligado a sentarse de una forma determinada como cuando se sienta uno en una silla delante de una mesa, sino que el lector se presenta a los ojos de los demás con una personalidad concreta. Esta situación nos permite ver la importancia que tiene para Gonzalez-Foerster la acción de leer como placer.

El modelo de ambiente-exposición tiene como referente a la exposición *Los inmateriales*, 1985, de Thierry Chaput y el filósofo Jean-François Lyotard; consistía en llevar el formato libro a la exposición, de forma que la narratividad literaria pasaba a una narratividad espacial. El espectador podía deconstruir un texto de una novela o crear un nuevo texto a través del ordenador.

Nocturama, 2008, fue una exposición que realizó Gonzalez-Foerster en el Museo de Arte Contemporáneo de Castilla León. Ambientes que evocan a un paseo nocturno en el exterior-interior de las salas de exposición. Constaba de tres partes, una primera en la que se veían películas de Gonzalez-Foerster llamada *Cinelandia* y que recreaba un cine. Las películas consistían en una relación de los cortos realizados y expuestos que permitían conocer la obra y nos servían como introducción a la exposición. Gonzalez-Foerster no considera que el exponer trabajos anteriores sea crear una *retrospectiva*, por el contrario, lo considera como una *prospectiva*, pues de lo que se trata es de revisar el trabajo anterior para predecir lo que va a ser en el futuro. La segunda era nuevamente el “tapiz de lectura”, consiste en una alfombra con los libros que le han servido como base de trabajo para esta exposición centrada en la obra de Enrique Vila-Matas. Y por último un nuevo trabajo, un entorno en el que la noche es la protagonista a nivel sensorial: luces en movimiento, elementos que apenas se pueden distinguir, suelo irregular, etc. La ambientación es uno de los elementos que más ayudan al actor a hacer su papel y en el caso de sus exposiciones los espectadores pasan a ser actores del espacio que ha creado. Curtis nos cuenta cómo es su visita a la exposición, la cual define como una *passeggiata*, un paseo por el museo leonés, igual que si paseara por la ciudad de noche.

Según Vila-Matas Gonzalez-Foerster es una apasionada de la cita, la cita literaria, visual del cine y del arte. A través de la cita aparece el tiempo no lineal Gonzalez-Foerster traslada las citas al espacio expositivo. Crea un *detournement* literario, espacial, temporal. El *detournement* en el tiempo y en el espacio hace, como dice Guy Debord, “un juego, una refutación, un viaje” en el tiempo a través de la memoria y lo conocido. Que puede venir provocado por “la necesidad de un lenguaje secreto, de contraseñas, es inseparable de una tendencia al juego.” (Debord, 2000, 101) De esta forma vemos como la memoria juega y nos transporta a otro lugar.

En la exposición de *Chronotopes & Dioramas* que se hizo en Nueva York. Los dioramas que utiliza recuerdan a los del Museo de Historia Natural de forma que hace un *detournement* dentro de la misma ciudad, sin pasar por las grandes avenidas de Manhattan vamos del barrio de Chelsea al Museo de Historia Natural, al lado de Central Park.

Los objetos o espacios hacen de la punta de un hilo que está enganchado al recuerdo. Son momentos “ucrónicos”, pues si la utopía maneja espacios imaginarios que pueden ser paralelos al real, el tiempo también lo puede hacer. La memoria maneja tiempos imaginados que han podido ser y que se reconocen por lo que es contado. Según Nicolas Bourriaud la trama narrativa “es lo suficientemente abierta como para incorporar las vivencias del espectador e incluso incentivar su propia memoria.” (Bourriaud, 2004, 68-69) Gonzalez-Foerster, a través de la narrativa, puede atrapar el tiempo y es el espectador el que ocupa y utiliza los espacios vacíos como un espacio escénico en el que construye una nueva historia de ficción.

TH.2058 (Turbine Hall 2058) el nombre nos indica el lugar y el año de la exposición. Estamos en 2058 y en un lugar que ya existía en 2007, pero que ha cambiado con el tiempo. La introducción de la exposición, que ya vimos al principio, nos recuerda a la introducción de películas históricas y de ciencia ficción, que lo primero que hacen es decir el lugar, el año y lo que ha sucedido. Esta exposición se basa en la película de ciencia ficción de Richard Fleischer, *Soylent green*, 1973. Que a su vez está basada en una novela de ciencia ficción de Harry Harrison, *Make room! Make room!*, 1966. En la exposición de Gonzalez-Foerster había dos mil literas, para los visitantes que se tenían que refugiar de la lluvia, junto con una selección de esculturas que tenían formas orgánicas o parecían animales como *Spider* de Bourgeois, *Flamingo* de Calder, *Apple* de Oldenburg, sin título (*Three large animals*) de Nauman. En las literas había depositado los libros leídos durante el último año que componen la bibliografía de la exposición, libros como *Fahrenheit 451* de

Bradbury, 1984 de Orwell, *The Drowned World* de Ballard, *Make Room! Make Room!* de Harrison, *Ficciones* de Borges, *El mal de Montano* de Vila-Matas. Al fondo se situaba una pantalla donde se proyectaba una película, *The Last Film*, que era un montaje de secuencias de diferentes películas de ciencia ficción.

Gonzalez-Foerster muestra la ausencia del actor, una puesta en escena en que los actores han tenido que dejar todo a mitad de hacer, como si hubiera pasado una estampida o un atentado nuclear. Jens Hoffmann dice de Dominique Gonzalez-Foerster “lee espacios del mismo modo en el que el resto leemos libros. Está en sintonía con el pensamiento inacabado, la descripción exhaustiva, el monólogo asociativo y la escenificación del espacio, y se ha convertido en una experta introduciendo rasgos y elementos que alteran de forma sutil la narrativa del espacio existente”. (Hoffmann, 2008, 23)

Los objetos cotidianos o esculturas muy conocidas, como en *TH2058*, las sitúa en otro entorno dando la sensación de extrañamiento que permite recordar otro lugar, que puede ser el habitual u otro distinto y tener la sensación de algo que no recuerda pero sabe que ha vivido. Con la sensación de extrañamiento se observa y actúa de manera diferente y consciente del cambio. Lisette Lagnado considera que los conjuntos tanto espaciales como objetuales que utiliza Gonzalez-Foerster “destacan el efecto del viaje como táctica para visitar una exposición. Atenta a la creciente confusión entre el significado de una exposición y la banalidad de una atracción, pretende instaurar poco a poco una «consciencia del turismo»” (Lagnado, 2008, 86-87)

Esta consciencia de turista está relacionada con la visión novedosa o de extrañamiento de un entorno habitual. La exposición convertida en acontecimiento hace que se convierta en el viaje. Bajtin dice “el acontecimiento se vuelve a transformar en el juego cuando el participante, al negar su postura estética, y entusiasmado por el juego como por una vida interesante, participa él mismo como otro viajero o como un bandido” (Bajtin, 1992, 72)

El espectador para Dominique Gonzalez-Foerster es un usuario. Se concibe la obra como la exposición, darle forma al espacio que el espectador recorre, en el que juega durante un tiempo. Gonzalez-Foerster quiere “crear algo entre una atracción y una obra de arte.” (Gonzalez-Foerster, 2008, 62) Esta idea acerca más la exposición a las atracciones y recuerda el concepto de “casa embrujada” en el que el visitante entra en un itinerario fijo pasando por distintos personajes, ruidos y montajes escénicos. En definitiva, va por distintas ambientaciones que le generarán diversas sensaciones. Dominique Gonzalez-Foerster explica en una entrevista con Hans Ulrich Obrist que lo que más le gusta cuando visita una exposición es sentirse como espectadora en un teatro. Le atrae circular por el espacio con la posibilidad de salir y entrar y de estar riendo y hablando. De forma que ella actúa como espectador y protagonista de la historia. Lisette Lagnado explica que en la obra de Gonzalez-Foerster el cuerpo “es el eje que estructura toda la reflexión que le llevará a concebir el ambiente, muy diferente de la naturaleza formal de la «instalación», introduciendo redes, almohadas, colchones e incluso una piscina.” (Lagnado, 2008, 83) Gonzalez-Foerster coloca los objetos delante y la “mezcla sensible” la hace el espectador. (Bourriaud, 2004, 66)

Jorge Luis Borges es fundamental en el trabajo de Gonzalez-Foerster y del que acaba hablando en todas sus entrevistas. Borges decía que lo más difícil era ser lector porque tiene que entrar de primeras en un mundo que no conoce, los códigos del escritor, y todo tiene que ser en poco tiempo. Dominique Gonzalez-Foerster considera que “cada espacio tiene potencial para muchas narrativas en función de los usuarios. (...) Significa que el lector también tiene que aportar algo de su propia experiencia o su propio conocimiento para que funcione”. (Hoffmann, 2008, 27)

Dominique Gonzalez-Foerster utiliza su memoria para que el espectador construya una nueva memoria a través de la imaginación y su experiencia. Maneja lenguajes y elementos que forman parte de sus vivencias cinematográficas, literarias, arquitectónicas, escultóricas y climatológicas. Esta apropiación le sirve para la construcción de entornos. A Gonzalez-Foerster le gusta decir que idea un “plan de evasión”, una forma de escape que da lugar a pensamientos más allá de la vida cotidiana. Un viaje a otros mundos: los literarios, cinematográficos, teatrales; porque como dice Johan Huizinga en *Homo Ludens* “El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee una tendencia propia” (Huizinga, 2008, 21)

FUENTES REFERENCIALES.

- Allen, J. y Gonzalez-Foerster, D. (2008) TH. 2058 Recuperado de <http://www.dgf5.com/info/t0/Texts>
- Andreotti, L. y Costa, X. (eds.) (1996) *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas*. Barcelona: Museo d'Art Contemporani de Barcelona, ACTAR.
- Bajtin, M. (1991). *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Ed. Taurus.
- Bajtin, M. (1992). *Estética de la creación verbal*. Madrid: Ed. Siglo XXI.
- Blon, I. (2008). La cuestión del emplazamiento. En *Nocturama. Dominique Gonzalez-Foerster*. (61-75) Barcelona: Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León. Ed. ACTAR.
- Bourriaud, N. (2008). *Estética relacional*. (2ª ed) Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Constant. (1996a). Sobre nuestros medios y nuestras perspectivas. En *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas*. (77-79). Barcelona: Museo d'Art Contemporani de Barcelona, ACTAR.
- Constant. (1996b). Otra ciudad para otra vida. En *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas*. (92-95). Barcelona: Museo d'Art Contemporani de Barcelona, ACTAR.
- Cooke, L. (2009). Dominique Gonzalez-Foerster, *chronotopes & dioramas*. Recuperado de <http://www.diaart.org/exhibitions/introduction/100>
- Curtis, P. (2008). No más juego –Un preludio a Nocturama. En *Nocturama. Dominique Gonzalez-Foerster*. (97-112) Barcelona: Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León. Ed. ACTAR
- De la Coba Tena, F. (2008, 11 de noviembre). Londres, año 2058: sólo queda la obra de Dominique Gonzalez-Foerster. En *Soitu.es*. Recuperado de http://www.soitu.es/soitu/2008/11/06/tendencias/1225969163_358952.html
- Debord, G. (1996a). Introducción a una crítica de la geografía urbana. En *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas*. (18-21) Barcelona: Museo d'Art Contemporani de Barcelona, ACTAR.
- Debord, G. (1996b). Teoría de la deriva. En *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas*. (22-27). Barcelona: Museo d'Art Contemporani de Barcelona, ACTAR.
- Debord, G. (2000). *In girum imus nocte et consumimur igni*. Barcelona: Anagrama.
- Debord, G. (2003). *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*. Barcelona: Anagrama.
- Foucault, M. (2008). Topologías. (Dos conferencias radiofónicas). En *Revista Fractal*. Nº 48. Versión Revista Fractal. Doi: /RevistaFractal48MichelFoucault.html
- Gonzalez-Foerster, D. y Obrich, H.U. (2007) *Endindg*. En Manchester International Festival. Recuperado de <http://www.dgf5.info/info/t2/Texts>
- Gonzalez-Foerster, D. (2008). *Nocturama. Dominique Gonzalez-Foerster*. Barcelona: Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León, ACTAR.
- Huizinga, J. (2008). *Homo ludens*. (8ª ed.) Madrid: Alianza/Emecé.
- Internacional Situacionista. (1996a). Definiciones. En *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas*. (68-71). Barcelona: Museo d'Art Contemporani de Barcelona, ACTAR.
- Internacional Situacionista. (1996b). Teoría de los momentos y construcción de situaciones. En *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas*. (100-101). Barcelona: Museo d'Art Contemporani de Barcelona, ACTAR.

Lagnado, L. (2008). Solarium: Exoturismo y Creocio. En *Nocturama. Dominique Gonzalez-Foerster*. (77-96) Barcelona: Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León. Ed. ACTAR.

Parreno, P. (2008). The Invisible Ape Boy. En *TH.2058. Dominique Gonzalez-Foerster*. London: Tate. Recuperado de <http://www.dgf5.info/info/t2/Texts>

Reichardt, J. (1969). Play Orbit. En *Play Orbit*. (7-11) London: Studio International.

Vila-Matas, E. (2007). *Exploradores del abismo*. Barcelona: Anagrama.

Vila-Matas, E. (2010). *Dublinesca*. Barcelona: Seix Barral

Vila-Matas, E.; Gonzalez-Foerster, D.; Obruch, H.U. (2008). En conversación. En *Nocturama. Dominique Gonzalez-Foerster*. (33-59) Barcelona: Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León. Ed. ACTAR.

Vila-Matas, E. (2013). *Rimbaud expuesto*. (inédito)

Martínez Morales, María.

Investigadora. Universidad de Jaén. Didáctica de la Expresión Plástica y Visual.

Grupo de investigación PAI Hum 862- "Estudios en Sociedad, Artes y Gestión Cultural".

Historia de un barrio. Una acción artística como representación virtual de un lugar.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Acción artística, lugar, comunidad, a/r/tografía.

KEY WORDS

Artistic action, place, community, a/r/tography.

RESUMEN

La comunicación que presento a continuación es una acción artística que parte de mi experiencia y que forma parte de una serie de intervenciones artísticas que desarrollo desde una perspectiva artográfica con la idea de investigar conceptos como el tiempo y lugar. Escojo la a/r/tografía como forma de indagación ya que me ofrece la posibilidad de crear nuevos discursos, conexiones e intuiciones al conectar mi práctica artística, docente e investigadora, un mapa de acciones que enriquece mi proceso creativo y la construcción de nuevas narrativas.

"*Historia de un barrio*", es un proyecto que investiga el barrio de Washington Heights a través de la comunidad que vive en él. Lo virtual aparece como parte del proceso creativo en la representación del concepto lugar. La acción comienza con un viaje a un lugar desconocido, a través de un recorrido no lineal de sucesos que van aconteciendo a modo de deriva. El proyecto está formado por tres partes, *Cartografiando lo que no está representado*, en la que voy creando una serie de representaciones visuales inspiradas en las historias de conversaciones con los vecinos del barrio y mi relación con el lugar desde una mirada autoetnográfica. La segunda parte *Metáforas de papel*, una forma de cuestionar la idea de lugar real/virtual a través del viaje que experimento. La tercera parte, *Cuaderno de clase*, una propuesta educativa basada en la deriva como metodología artística.

ABSTRACT

The proposal that I present is an artistic action that part of my experience and part of a series of artistic interventions that development from a artographic perspective with the idea of investigating concepts such as time and place. Choose the a / r / tography as a form of inquiry because it offers me the possibility to create new discourses, connections and intuitions to connect my artistic practice, teaching and research, a map of actions that enriches my creative process and construction of new narratives .

"History of a neighborhood" is a project investigating Washington Heights neighborhood through community living in this place. The virtual appears as part of the creative process in the representation of the concept place. The action begins with a trip towards an unknown place through a non-linear path of events that are happening like a drift. The project is composed by three parts, the first part is called *Mapping something that isn't represented*, where I create a series of narratives visuals inspired by the stories of conversations with the neighbors and my connection with the place, from a autoethnographic gaze. The second part is *metaphor made of paper* an artistic action that it takes place in the neighborhood to questioning the idea of real / virtual place through the journey that I experiment. The third part is *Class notebook*, an educational proposal based on the idea of drift as artistic methodology.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

Siguiendo los pasos de una deriva, investigo a través de mi práctica artística, un recorrido irregular que parte del cuerpo como centro de percepción, una exploración del espacio indeterminado, no lineal, sin ningún orden preestablecido si no el seguido por la intuición, la emoción o la experiencia. Se trata de investigar la ciudad a través del proceso creativo donde lo importante es el camino seguido y no el lugar de llegada, caminar se convierte en un fin en sí mismo. La idea parte del concepto deriva, idea que surge en la década de los sesenta, en la Internacional Situacionista, basado en la psicogeografía, a través de la cual, el recorrido de los espacios urbanos quedan unidos a "indisolublemente al reconocimiento de efectos de naturaleza psicogeográfica, y a la afirmación de un comportamiento lúdico-constructivo, lo que la opone en todos los aspectos a las nociones clásicas de viaje y de paseo" Debord (1958). Proponen un nuevo orden ante la alineación de la vida cotidiana, desarrollan una actitud crítica proponiendo otras formas de ver la ciudad basada en nuestras vivencias, la creación de mapas como experiencia, alternativas para el surgimiento de subjetividades sociales diferentes. Escojo la idea de deriva como forma de indagación/creación ya que me permite hacer visible aquello que no está representado y como metodología artística en ámbitos educativos.

Comienzo el recorrido con la idea de representar el tiempo y el lugar desde mi estancia en Nueva York, son numerosos los artistas influyentes en esta investigación, obras, lugares e instantes que a modo de rizoma van conectando con mi obra creando un nuevo orden de posibilidades. Me interesa trabajar con el concepto de tiempo y recuperación de la memoria, recuerdos o experiencias pasadas a través distintas narrativas no lineales de acontecimientos que voy experimentando y que posibilitan la creación de nuevos significados, instantes que forman parte la investigación que parte de la idea de archivo por el interés hacia las narrativas de memoria tanto individual como colectiva.

DESARROLLO

Cartografiando lo que no está representado.

Narrativas de archivo a través de conversaciones con los vecinos.

Desde hace tiempo me interesa crear narrativas visuales y textuales para contar lo que me ocurre, en el tiempo o en algún lugar. Desde que llego a New York siento la necesidad de contar lo que voy experimentando, comienzo a acumular folletos, tickets, catálogos, entradas, trípticos, mapas, anuncios, dibujos, notas... un sin fin de registros que almaceno en esa idea de captar, de no querer olvidar instantes, los pego a modo de posit in el espejo de la cómoda como registro de instantes que de alguna forma no quiero olvidar.

Hago referencia a la obra *Silence* de On Kawara en el Museo Guggenheim. Una reflexión del concepto tiempo desde lo cotidiano, que parte de lo existencial como la serie "I get up" donde el artista registra la hora y lugar a través del envío de postales durante un tiempo con la hora en la que se levanta cada día, una forma de ir registrando el paso del tiempo como proceso vital y como proceso creativo.



Fotoensayo *Sin título*, 2015, organizado a partir de dos fotografías de la autora y una cita visual indirecta On Kawara, 1979.

El tiempo queda registrado en acciones cotidianas que realizo de forma sistemática cada día, como ir en metro al centro de la ciudad, comprar el pan o tomar el café en el bar de enfrente, tickets que guardo, registros de los distintos caminos que experimento por la ciudad.

Desde esta idea surge, *Paisaje de lo inesperado*, una configuración del concepto lugar a partir de mi experiencia vital. Lo virtual aparece como representación del concepto lugar a través de la idea de deriva, generando otras posibilidades a partir de nuestras subjetividades, tejiendo un espacio de conexiones e intuiciones para hacer visible aquello que no está representado. Experiencias o emociones que favoreciendo la aparición de lo inesperado como parte del proceso creativo, otras narrativas que desarrollo como investigación y metodología de enseñanza en contextos educativos.



Fotoensayo organizado a partir de una fotografía de la autora y una cita visual literal, Hans-Peter Feldmann (1970)

La acción se articula en torno a una serie de conversaciones que comparto de forma fortuita durante cada uno de los paseos por las calles del barrio, durante un café en el bar de enfrente o en el metro al preguntar por el número de una parada, conversaciones que van guiando mi recorrido, descripciones, mapas, nombres... lugares que voy descubriendo a través de las palabras que intercambio con los paseantes que encuentro en el camino, instantes que van creando un inventario de memoria colectiva del espacio urbano, generando una gran posibilidad de formas de habitarlo.

Cada recorrido comienza a partir de una conversación con un vecino del barrio, una peluquería, o el laundromat, lugar donde trabaja Teresa, una mujer de República Dominicana que describe el barrio como "*un pedacito de mi tierra*", a ella le gusta pasear por el parque Fort Tryon, allí encontré a Luis, quien me comentó que en el Malecón los cafés son de verdad, de esta forma sigo un camino inesperado en el que voy anotando las mis percepciones del lugar, imagino, fotografío y escribo, creando una tejido de narrativas visuales desde una mirada autoetnográfica.

Hago referencia a obras de varios artistas que trabajan con narrativas de archivo como On Kawara y sus cuadernos-ficheros *I Met, I Red, I Went* donde una serie de hojas con nombres registran las personas con la que On Kawara se encuentra, las cosas que lee o los lugares que visita cada día. Una forma de representación de espacio-tiempo continua y acompañada a los pasos de su día a día. Desde el concepto de memoria como acumulación, escojo la obra de Walter Benjamin, *Pasajes*, donde va alternando documentos autobiográficos con conjuntos de «citas» sobre fuentes ya publicadas, de esta manera, la vida de Benjamin queda configurada a modo de anotaciones, borradores e instantes como fotogramas. Por otro lado me interesa los paneles de Mnemosyne de Warburg, y su discurso al configurar un nuevo orden en la historia a través de nuevas combinaciones que posibilitan otras narrativas. Su obra se articula en torno a un conjunto aleatorio de relaciones artísticas o collage de imágenes y expresiones corporales (imágenes de las culturas no-occidentales, imágenes de arte, artes decorativas, ciencia, periódicos...) donde el concepto de archivo, aparece como dispositivo de almacenamiento de memoria cultural.

Los mapas que presento se aproximan a la idea de álbum de Hans-Peter Feldmann, su obra funciona desde la perspectiva de álbum biográfico en el sentido que se articula en torno a memorias, son narrativas visuales y objetos cotidianos que colecciona. Por otro lado mantengo la idea de obra como proceso, algo inacabado que registra el paso del tiempo, ligado a la vida a como acto cotidiano.

Desde la perspectiva artístico-social estos los mapas se configuran como un dispositivo que me permite "representar la experiencia del espacio vivido a través del cruzamiento de redes espaciales y temporales, tomando las figuras del entramado y de planos sobrepuestos como estructura poética" Amaral, L.(2013) Los mapas me generan la posibilidad de reflejar redes de conexiones, una composición visual, mezcla de texturas, colores, formas... de culturas cruzadas, un espacio donde se puede ser varias cosas a la vez, la presencia de una amplia diversidad cultural mezcla de gustos de diferente procedencia antes completamente separados, en una especie de "collage" que potencia estas relaciones interculturales, generando la posibilidad de crear mundos imaginados o virtuales.



Metáforas de papel

Una acción como representación virtual de un lugar.

Sigo el camino de la deriva, donde el proceso es un fin en sí mismo y el concepto de psicogeografía enriquece mi creación artística, surgiendo ideas y propuestas que van cambiando según voy caminando o encontrado nuevas situaciones. Según María Jesús Agras Pardiña, el comportamiento lúdico-constructivo y la subjetividad de las rutas (mirada que construye) que cada quien elige en su deambular por la ciudad reinterpretan nuestra visión urbana y la convierte en un material de reflexión o creación artística. De esta manera surge la acción que presento a continuación, en la puerta de un colegio, al lado de la calle donde vivo.



Fotoensayo organizado a partir de tres fotografías de la autora, Sin título ,2015.

La acción se basa en la idea de representación de lugar como acumulación de experiencias. Realizo una acción a partir de bolsas encontradas enfrente del colegio de papel cortado, guías, programaciones, fichas, manuales...etc. todo tipo de material escolar.



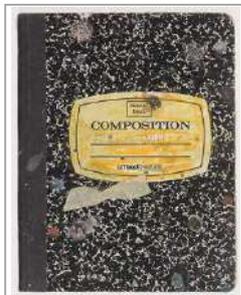
Fotografía independiente de la autora , Sin título 2015.



Fotografía independiente de la autora, Sin título, 2015.

Cuaderno de clase.

Una propuesta educativa basada en la deriva como metodología artística



Fotoensayo organizado a partir de una fotografía de la autora y una cita visual, Basquiat (1980).

El arte actual nos permite pensar la realidad desde otro lugar y cuestionar todo aquello que es asumido sin reflexionar. Por ello pienso que resulta urgente la necesidad de incorporar la creación artística a cualquier contexto educativo. Entiendo el arte y la educación como procesos de investigación a partir de mi experiencia vital, procesos de investigación/creación que sirven para comprender el mundo y situarnos en él. Me interesa la idea de recorrido como proceso metodológico, una forma de favorecer experiencias que puedan generar aprendizaje. De esta manera, desarrollo una metodología de enseñanza a modo de deriva, como proceso de aprendizaje con el objetivo de visualizar lo que no está representado.

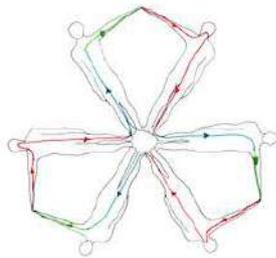
La siguiente propuesta es una acción a partir de una metodología artográfica, Tiene como punto de partida la obra de Jean-Michel Basquiat, cuadernos donde las palabras adquieren un significado diferente para representar su forma de ver el mundo Sus dibujos me recuerdan a mapas de historias vividas a través de la representación de acciones de la vida cotidiana. Crea mundo de grafismos para contar experiencias, un cuaderno inacabado de acciones que representa a través de palabras y dibujos de lo que va aconteciendo en su vida. La acción que presento parte de la idea de cuaderno como metáfora docente a través de los cuadernos de clase de Basquiat.

La actividad se desarrolla en contexto museístico con un grupo de profesores de diferentes lugares. Una metáfora sobre nuestra actividad docente a través de una acción colectiva. Cada uno de nosotros realiza anotaciones de acciones cotidianas para representar un cuaderno de clase. Un puzzle gráfico creado por las distintas experiencias, sonidos, sabores, etc. que experimentamos día a día. Para ello comenzamos contando algo, escribiendo o dibujando algo lo que habíamos experimentado esa mañana, como un sonido, un pensamiento o una acción cotidiana.



Fotoensayo organizado a partir de dos fotografías de la autora y dos citas visuales indirectas, Basquiat (1986) y Basquiat

Con esta idea propongo la descontextualización del objeto cuaderno de clase y la construcción de un cuaderno basado en el concepto de deriva a partir de la obra de Basquiat, una experiencia colectiva para hacer visible aquello que no está representado, una reflexión sobre nuestra identidad profesional. A partir de esas representaciones gráficas, construimos el cuaderno a través del cuerpo, desde el movimiento, creamos la identidad sonora basada a en sonidos dibujados, interpretamos las palabras desde una acción colectiva introduciendo lo lúdico como parte del proceso de aprendizaje y el cuerpo como centro de percepción.



Fotoensayo organizado a partir de una fotografía de la autora y un cita visual Katrien Oosterlinck (2014).

CONCLUSIÓN

Historia de un barrio parte de la idea de narrativas de archivo, desde la acumulación de imágenes, palabras, papeles de un lugar que a modo de memoria voy guardando. Desde la idea de archivo creo el concepto lugar a través de una deriva de acciones que van generando otras formas de representación. El concepto de lugar como representación virtual cambia a lo largo de la investigación afectado por las experiencias que van sucediendo en el tiempo generando Metáforas de papel. El concepto deriva como representación virtual del lugar, permite la construcción de un paisaje inesperado que tiene en cuenta nuestra subjetividad, favorece otras formas de representación de lo "real", desarrollando una mirada crítica hacia nuestro entorno.

Con esta acción indago la idea de deriva o representación virtual desde una acción compartida como metáfora docente. Me ha permitido generar otras formas de representación y reflexionar sobre nuestra identidad profesional en torno a la mirada artista-educador a través de un mapa de grafismos que conecta distintas experiencias que parte de nuestra memoria como individuo y como colectivo.

Lo virtual como forma de reinventarnos, de imaginar o de crear otras posibilidades de representación. Desde esta perspectiva el cuaderno de clase es reinventado desde la acción colectiva. Durante el proceso compartimos historias, nos identificamos a través de la mirada del otro, experimentamos una constante mutación e interacción entre diferentes culturas, sonidos, historia.... distintas experiencias. Pienso el concepto de deriva nos ha permitido crear un amplio registro de identidades, de reinventamos a través de diferentes acciones para crear un lugar como espacio de relaciones, de interacciones con los demás, generando otras formas de habitarlo.

FUENTES REFERENCIALES

- AGRAS PARDIÑA, M^a JESÚS (2012). Historias en torno al arte y a la educación artística: Notas para un posible diario. <http://www.apecv.pt//APECVPublications/Agra.HistoriasdeEd.Artistica.pdf>
- Amaral, L. (2013) entrevista a Lilián Amaral extraído del texto: <http://clio.rediris.es/n40/articulos/mono/MonCabezoMoncada2014.pdf>
- BOURRIAUD, Nicolás (2006). Estética Relacional, Adriana Hidalgo Ed., Buenos Aires 2006.
- DEBORD, G.(1958). Teoría de la deriva. Texto extraído de la publicación : <http://www.ugr.es/~silvia/documentos%20colgados/IDEA/teoria%20de%20la%20deriva.pdf>
- DEWEY, J. El arte como experiencia. Fondo de Cultura. Méjico. 1944.
- FELIU, J. (2007). Nuevas formas literarias para las ciencias sociales: el caso de la autoetnografía. Athenea Digital. <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/447>
- HERNÁNDEZ (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. Siglo XXI, nº26. Murcia: Universidad de Murcia.
- IRWIN, R. (2000) A/r/tography. Rendering Self Through Arts-Based Living Inquiry. Pacific Educational Press, Vancouver
- MORENO MONTORO, MARÍA ISABEL.(2015) "Hablemos de investigación artística desde la perspectiva de las prácticas intermedia en la creación artística" 3ª Conference Arts Based Research of University of Porto. <http://3c.nea.fba.up.pt/programa>.
- Katrien Oosterlinck (2014) [http://ooooo.be/ko/index.php?/new/raaklijnen/ns-Peter_Feldmann_\(1970\)](http://ooooo.be/ko/index.php?/new/raaklijnen/ns-Peter_Feldmann_(1970))
<http://www.arteinformato.com/magazine/n/hans-peter-feldmann-del-reina-sofia-a-projectesd-2391>
- Basquiat (1986)https://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/basquiat_notebooks/#!lb_uri EL135.06.php
- Basquiat (1980)https://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/basquiat_notebooks/#!lb_uri EL135.01.01.php

Ortega Centella, Visitación.

Doctoranda en Arte. Universidad de Granada, Departamento de Pintura.

Un proceso análogo entre la fenomenología de la oscuridad y la destrucción de la memoria.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Oscuridad, Destrucción, Arte contemporáneo.

KEY WORDS

Darkness, Destruction, Contemporary art.

RESUMEN

Situando como sedimento inicial el concepto de oscuridad, así como aquellos que derivan de su terminología, como puede ser el oscurantismo, o de su relación fisiológica con el medio, como el color negro, nos aproximamos en el presente artículo a las relaciones posibles entre los procesos de destrucción y deconstrucción, en términos derridianos, asociados a la memoria. Es decir, como procesos análogos al concepto oscuridad, se presenta, a través de artistas contemporáneos, como Christian Boltanski (1944-) o Michael Landy (1963-), entre otros, las consecuencias más inmediatas que trascienden al espectador desde la concepción de la oscuridad, haciendo alusión al pensamiento de Jacques Derridá (1997), que tienen cabida en la memoria del sujeto. Se pretende aquí presentar un segmento del estudio que llevo a cabo en mi tesis doctoral. Con la premisa de una simbología negativista del concepto de oscuridad, así como aquellos otros derivados etimológicamente del mismo, nos aproximamos a los procesos, de carácter existencialista, que se perciben en las obras presentadas, para configurar y visualizar aquellos otros que apelan a lo oculto.

A modo de conclusión, se presenta una síntesis reflexiva sobre aquellos conceptos tratados en nuestro artículo, que a su vez se identifican con los procesos de destrucción y deconstrucción análogos a la fenomenología de la oscuridad.

ABSTRACT

Placing such as initial sediment the concept of the darkness, as well as those that derive from their terminology, such as obscurantism, or with the physiological relationship with the place, as the black color, in this article we approach to the possible relationships between the processes of destruction and deconstruction, in derridean terms, associated with the memory. That is, as similar processes to the concept darkness, are presented through by contemporary artists, such as Christian Boltanski (1944) and Michael Landy (1963), among others, the most immediate consequences that transcend the viewer from the conception of the dark, alluding to the thought of Jacques Derrida (1997), which take place in the memory of the subject. It is intended here present a segment of the study that I am doing in my doctoral thesis. With the premise of a naysayer symbology of the concept of darkness, as well as those derived etymologically the same, we approach the processes, of existentialist character, perceived in the works presented, to configure and display those that appeal to the occult.

To conclude, a thoughtful synthesis of those concepts discussed in our article is submitted, which in turn are identified with the processes of destruction and deconstruction analogous to the phenomenology of darkness.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

Plantear a través de la analogía, un discurso donde confluyan tanto el poder de la destrucción, la metodología deconstructivista, la fenomenología de la oscuridad y la memoria, no es de fácil cometido, teniendo en cuenta los numerosos estudios de carácter existencialistas que se han desarrollado sobre los mismos a lo largo de la historia. Pero es, a través de una mirada patológica, el miedo a la oscuridad, la *acluofobia*¹, desde donde se plantea las posibles relaciones fenomenológicas que confluyen entre sí, desde el constructo oscuridad, de donde se parte en la investigación que desarrollo en los estudios de doctorado en los que me encuentro inmersa.

LA OSCURIDAD COMO DESTRUCCIÓN

La acción de destruir cualquier cosa, material o espiritual, o causar un daño o ruina muy grande, significa que se está utilizando la llamada destrucción. El acto de destruir y descomponer algo con cualquier objetivo, es decir, ya sea por el mero hecho de que se produzca su desaparición, total o parcial, o se pretenda reestablecer a posteriori, marca el inicio que conlleva un nuevo planteamiento sobre lo que se aplica. Haciendo alusión al pensamiento heideggeriano, la destrucción no alude a la aniquilación total, sino que se asiste a un proceso de desmontaje o desmantelamiento. Un planteamiento que anticipa al término *deconstrucción* acuñado por Jacques Derrida para identificar la división de carácter infinita.

Una definición sobre el término realizada por Ortiz-Osés y Lanceros (1998) en su edición digital sobre Derrida:

Deconstruir consiste, en efecto, en deshacer, en desmontar algo que se ha edificado, [...] pero no con vistas a destruirlo, sino a fin de comprobar cómo está hecho ese algo, cómo se ensamblan y articulan sus piezas, cuáles son los extractos ocultos que lo constituyen.²

Roberto Ferro (1992) también analizará el concepto derridiano de la deconstrucción a través del lenguaje escrito de la siguiente manera:

La desconstrucción emerge en la deriva de un pensamiento que tiene como hilo conductor a la escritura, y se despliega como una escritura de la escritura, que implica e insiste en "otra" lectura, no sometida a un campo de legibilidad dominado por la impronta hermenéutica del sentido del querer-decir de un discurso; una lectura que revele su fondo de ilegibilidad, es decir, las instancias no intencionales inscritas en los sistemas significantes de un discurso que lo configuran como texto, una lectura que trastorne la posibilidad de ser compactada como expresión de un sentido, o que deliberadamente se presente como efecto sometiéndose a la legalidad forzada de la doble ilusión metafísica: la de la consciencia constitutiva del sentido y la ilusión de la plenitud de la presencia del referente.³

El concepto de *deconstrucción* aplicado al fenómeno de la oscuridad acontece en la misma medida que se aplica a la escritura, es decir, se establece una doble lectura de un mismo concepto que se emplea sobre cualquier circunstancia, hecho u objeto. La oscuridad formaría parte de aquella reflexión que queda subordinada y oculta bajo el discurso principal que es iluminado, a nivel metafórico, con un foco de luz, aportando el conocimiento y la comunicación. Una luz metafórica que a su vez alude a todo aquello que es percibido por la vista, o cualquier otro sentido, y una oscuridad que refleja lo desconocido, aquello que resulta difícil identificar. La oscuridad formaría parte del plano sometido y dominado por el primer impulso del querer-mostrar en un discurso determinado; que no muestra la esencia, sino que se oculta bajo el despliegue de los distintos significantes extraídos de un mismo concepto. Es esta metodología deconstructiva de la que se nutre la oscuridad, que utiliza la destrucción para despiezar un discurso y posicionar el plano que más interesa a la estructura de poder dominante. Heidegger, en este sentido, sitúa a Kant (1927)⁴ como el primero y el único que se dejó empujar en la fuerza de la dimensión del fenómeno de la temporalidad, aventurándose al dominio oscuro, que en relación al planteamiento, se expone la cita extraída de *El ser y el tiempo* (1927):

¹ *Acluofobia* (del gr. *Achlúos*, niebla, y *phóbos*, terror) es la fobia o miedo desmedido a la oscuridad, y es la premisa patológica que se desarrolla en la investigación. Un miedo irracional que se caracteriza por el pánico provocado en situaciones donde la no-luz está presente haciendo muy complejo la percepción visual de los elementos que componen el espacio así como lo limítrofe entre el sujeto, lo corpóreo y el espacio, el lugar. Habitar lugares oscuros o simplemente imaginar situaciones donde la luz no está presente, hace que el sujeto se encuentre en situación de riesgo, realizando cambios fisiológicos y físicos corporales para afrontar el peligro real o imaginario que está por ocurrir.

² PERETI, Cristina. *Deconstrucción*. Entrada del *Diccionario de Hermenéutica* por A. Ortiz-Osés y P. Lanceros (directores). Bilbao: Universidad de Deusto, 1998. Edición digital de Derrida en Castellano. [En línea] Consultado [07-01-2010]
Disponible en: www.jacquesderrida.com.ar/comentarios/perretti_2.htm

³ FERRO, Roberto. *Escritura y desconstrucción: lectura (h)errada con Jacques Derrida*. Buenos Aires: Editorial Biblos, 1995, p.117.

⁴ "Lo esencial, en la magia negra de los oscurantistas [...] tiende a ennegrecer la imagen del mundo y a oscurecer nuestra idea de la existencia [...] ¿Es posible utilizar para este fin a Kant mismo? Diré más: ¿es posible que, según su propia declaración tristemente famosa, haya querido él mismo algo semejante, al menos de una manera pasajera: abrir una ruta a la fe, asignando límites a la ciencia?" FRIEDRICH, Nietzsche. *El viajero y su sombra*. VERGARA, Carlos (trad.). Madrid: Ediciones EDAF, 1999, p. 27.

Este esquematismo de nuestro entendimiento en lo que respecta a los fenómenos y a su mera forma, es un arte escondido en las profundidades del alma humana, cuyos verdaderos artificios difícilmente arrancaremos nunca a la naturaleza, ni pondremos al descubierto ante nuestros ojos.⁵

Con este planteamiento se sitúa a la oscuridad en la parte más profunda del ser, que no puede nunca llegar a ser conocida en su totalidad. Por lo tanto, el dominio de la oscuridad, queda en un plano inalcanzable ante la vista y al entendimiento verdadero ya que forma parte del fondo del ser. Esta visión negativista del concepto confirma la verdadera connotación de carácter oculto que se ha otorgado al fenómeno a lo largo de la historia. Un concepto que se encuentra en el plano invisible e inaccesible a la percepción humana, pero que a su vez trasciende de tal forma, que altera el curso de los demás componentes que la conforman.

A modo de ejemplo, se destaca una de las acciones que se han llevado a cabo a lo largo de la historia con la principal intención de acabar con la historicidad y el pensamiento desarrollado a través de la misma, como la acción de la quema de libros. Este plan, que destruye todo aquello que apela al desarrollo del conocimiento, aquellos que los poderes gobernantes desestiman por su contenido y por la defensa de unos ideales determinados y no apoyan su difusión, no comparte el principio que alude al concepto de *durée* de H. Bergson: “implica por un lado, la contemporaneidad o coexistencia del pasado y del presente, para lo cual es indispensable una memoria ontológica, y por otro, diversos grados de fusión entre el pasado y el presente en dirección al porvenir”⁶. Es decir, si deben de coexistir el pasado y el presente para que tenga lugar la memoria ontológica según la tesis bergsoniana, aquí no se cumpliría como tal, pero si se produciría esa coexistencia entre ambos significados, siendo el otorgado en el pasado el que aporta la negatividad al constructo del presente. El pasado formaría parte de la sombra, de lo oculto y lo confuso que complementaría al presente. La memoria, por lo tanto, quedaría supeditada a los discursos oscurantistas devenidos de un pasado tenebroso, quizás, sin testigo referente alguno sobre su existencia. Aplicar el concepto bergsoniano a la fenomenología de la oscuridad conlleva la aceptación de que su significación primigenia, utilizada para determinar uno de los periodos más antiguos de la civilización occidental de la cultura griega, como la Edad Oscura, ha sido peyorativa. Su uso, que establece aspectos negativos relacionados con la pérdida, la destrucción y la muerte, han concluido que ese pasado quede en nuestro presente, avivando hasta nuestros días las acepciones etimológicas configuradas a lo largo de la historia.

Como apunta Fernando Vidal: “la vida ha de entenderse mediante la duración”⁷. Esta duración no es posible si no es a través de la memoria. Por lo tanto, la destrucción que supone la desaparición de la durabilidad en el tiempo, hace que no convivan los acontecimientos pasados con los presentes, suponiendo así la desaparición de una posible memoria ontológica. Si la oscuridad representa esa falta de fuentes sobre el pasado, que a su vez no coexiste con el presente, provoca entonces la imposibilidad de plantear la historicidad acontecida. Esto supone un desconocimiento a través de un planteamiento destructivo que no contempla el porvenir, una oscuridad que apela a la destrucción como arma letal de la memoria ontológica perteneciente a una cultura. Esta oscuridad, planteada desde el discurso destructivo, sitúa a la muerte, entendida como el cese de cualquiera de los elementos que conforman la vida, como estrategia principal. La aniquilación y la destrucción, sinónimos de muerte, representan la oscuridad a la que se hace referencia en este artículo. Una oscuridad capaz de encubrir aquellos sucesos que conlleva a la desaparición de los elementos que conforman una cultura y que son representativos en la sociedad.

La muerte se contempla a través de las distintas analogías que alude el concepto de destrucción y la desaparición de la memoria. La muerte de la memoria como consecuencia de la destrucción del conocimiento creado a lo largo de la historia, la aniquilación de los saberes de una sociedad determinada por pertenecer a la parte subyugada de los poderes gobernantes. Una muerte que:

Señala el momento a partir del cual dejamos de hablar del interfecto en presente o futuro [...] y empezamos a hablar de él en pasado. [...] toda política de la muerte es siempre, simultánea e indefectiblemente, una política de la memoria.⁸

Según Néstor A. Braunstein “la memoria es previa. Es fundadora del ser [...] La memoria no sería un archivo de documentos sino una construcción enriquecida por la imaginación”⁹. Desde la ciencia cognitiva, la memoria se define como aquella que “interviene en todos los procesos mentales: pensamos, hacemos juicios críticos, resolvemos problemas y damos opiniones [...] un complicado sistema dinámico de almacén único y diferente en cada individuo”¹⁰. De acuerdo con esta definición, el papel que ocupa la memoria en el desarrollo de la cultura y del conocimiento es fundamental para el proceso evolutivo. Si a través de la memoria se edifican hechos

⁵ Cita extraída de *Kritik der reinen Vernunft*, pp. 180 s. en HEIDEGGER, Martin. *El ser y el tiempo*. Madrid: Fondo de Cultura Económica de España, 1998, p. 34.

⁶ BERGSON, Henri. *Duración y simultaneidad: (a propósito de la teoría de Einstein)*. MARTIN, Jorge (traductor). Buenos Aires: Ediciones del Signo, 2004, p. 22.

⁷ VIDAL, Fernando. *Piaget antes de ser Piaget*. Madrid: Ediciones Morata, 1998, p. 68.

⁸ CASQUETE, Jesús [et al.]. *Políticas de la muerte. Usos y abusos del ritual fúnebre en la Europa del siglo XX*. Madrid: Ediciones Catarata, 2009, p. 342.

⁹ BRAUNSTEIN, Néstor A. *Memoria y espanto o el recuerdo de la infancia*. México: Siglo XXI Editores, 2008, p. 10.

¹⁰ VARELA R., Margarita; ÁVILA A., M. R., y IMELDA F., Teresa. *La memoria. Definición, función y juego para la enseñanza de la medicina*. Madrid: Editorial Médica Panamericana, 2005, p.19.

acontecidos, y ésta, ha sido destruida por los diferentes organismos de poder de las civilizaciones desplegadas, significa que ha quedado subordinada bajo las reflexiones oscurantistas que se han desarrollado para tal fin. Sobre la memoria, Ángel Nogueira (2001) apunta que:

La memoria no es sólo el producto almacenado de lo que experimentamos, sentimos e imaginamos; la memoria es, sobre todo, un poderoso sistema de adquisición y transmisión de conocimientos que nos permite revivir el pasado, interpretar el presente y planificar el futuro. Sin la memoria no existiría vínculo posible entre el pasado y el futuro.¹¹

La destrucción de la memoria, por lo tanto, significaría la aniquilación del vínculo existente entre el pasado y el presente, y la incapacidad de planificar el futuro con reminiscencias prevaletentes. No sólo se alude a la memoria individual, que a su vez se nutre de agentes externos al individuo, sino que apelamos a la memoria colectiva como arma constructiva y permanente sobre los hechos acontecidos y los posibles venideros. Y al referirnos a la memoria colectiva, también se pone de manifiesto todos aquellos elementos que la constituyen y permiten su permanencia en el tiempo, como son los libros y escritos, fundamentalmente creados para la difusión, transmisión y desarrollo del conocimiento en una dimensión cronológica, espacial y temporal.

CHRISTIAN BOLTANSKI, MICHAEL LANDY Y RAQUEL WITHREAD.

Como obra cargada de simbolismos de carácter existencialista, relacionados con el paso del tiempo, la soledad, el vacío, y por ende, la muerte, que además, es conformada en un espacio-temporal estableciendo un vínculo ritualístico con el lugar donde se exhibe, se presenta la obra *Tierra de nadie*, 2010 de Christian Boltanski.

Su obra muestra el reflejo del pensamiento occidental respecto a la muerte, al luto y la desgracia. *Tierra de nadie*, 2010 (re)presenta una alegoría a la oscuridad mediante la ausencia-presencia, la desaparición y el vacío; y la memoria participa en la configuración del espacio y de los objetos, en la medida que éstos ocupan el lugar. Se trata de una obra monumental creada para el segundo proyecto anual del Park Avenue Armory's de Nueva York, con unos 5000 metros cuadrados de extensión del Wade Thompson Drill Hall, donde se ocupa todo el espacio con miles de piezas de ropa usada y con un acompañamiento sonoro que retumba en toda la sala de los fuertes latidos del corazón. Es uno de los proyectos más monumentales que Boltanski ha creado para los Estados Unidos, cuyas alusiones poéticas explora los conceptos más profundos de la identidad humana, la memoria y la muerte.



Ilustración 1. Christian Boltanski. *Tierra de nadie*, 2010. Vista general de la instalación creada para el segundo proyecto anual del Park Avenue Armory's de Nueva York. Fotografía de: Christian Boltanski

¹¹ NOGUEIRA D., Ángel. "Huellas del conocimiento". Psicología cognitiva de la memoria. *Revista Anthropos*. 2001, nº189/190, p.3.

El espectador que se adentra en la instalación, en primer lugar se enfrenta a una gran pared de unos 20 metros de longitud, compuesta por unas 3000 latas de galletas (Ilustración 1), todas ellas oxidadas, y que impiden la visión de toda la superficie restante. Tras el gran muro, el espectador se encuentra con un paisaje de carácter fantasmal compuesto por 45 parcelas rectangulares determinadas por montañas de ropas recicladas, destacando entre ellas una montaña de unas 30 toneladas de ropa. Es en esta última donde se sitúa una grúa (ilustración 2), que alude a la ceguera, que maniobra con una mano mecánica que alza la ropa al azar, para posteriormente, dejarla caer nuevamente en el montículo. Una acción que invita a la reflexión sobre el azar y el destino de toda experiencia humana. A estos sonidos mecanizados se añaden los sonidos de los fuertes latidos del corazón humano, que se emiten en toda la sala. Los espacios, cuestionados mediante la situación de los objetos, son intervenidos y renombrados como nuevos lugares simbólicos, quedando la experiencia trasferida a través de la memoria colectiva compartida.



Ilustración 2. Christian Boltanski. *Tierra de nadie*, 2010. Detalle del montículo principal de 30 toneladas donde se encuentra el brazo de la grúa mecanizada. Park Avenue Armory's de Nueva York. Fotografía de: Christian Boltanski

De la misma forma, en la obra titulada *Judenplatz Holocaust Memorial*, 2000 (ilustración 3) de Raquel Whiteread, localizada en la 1010 Judenplatz de Viena, invita a reflexionar sobre el lugar de la memoria colectiva que se comparte como espacio fusionado y que esboza las distintas memorias sin recuerdos de los individuos. Consiste en una pieza realizada en hormigón, cuyas paredes están formadas por hileras de libros, como si de estantería de una biblioteca se tratase, colocados hacia el exterior, es decir, con las páginas hacia fuera, conmemorando la expulsión de los judíos, y aludiendo además a la acción de la quema de libros del pueblo judío realizada por los nacionalsocialistas en 1933. Se encuentra situada en las ruinas de la antigua sinagoga, y conmemora los 65 000 judíos austriacos asesinados por los nazis. Una biblioteca de hormigón, en la que no se puede acceder, donde los libros nadie los puede leer, y donde las oraciones quedan ocultas e inaccesibles.



**Ilustración 3. Rachel Whiteread. *Judenplatz Holocaust Memorial*, 2000. Obra situada en la Judenplatz de Viena, Austria.
Fotografía de: Rachel Whiteread**

Su monumentalidad también hace eco de los búnkeres militares de la Segunda Guerra Mundial, así como de los acontecimientos que narran las historias de un tiempo determinado del pasado, concretamente de las acciones llevadas a cabo para la exterminación del pueblo judío. Se pone de manifiesto en esta obra la utilización de toda una memoria histórica-cultural de un pueblo que ha sido perseguido a lo largo de la historia por los diferentes organismos de poder. La alegoría a la transmisión del conocimiento a través de los libros, y como su destrucción, también forma parte de la destrucción propia de la una cultura, dejando en evidencia la capacidad de destrucción que puede desarrollar el ser humano. La oscuridad queda latente en el proceso de aniquilación de la especie que no comparte una misma visión ontológica, o cuyas costumbres distan en cierta medida de la pertenecientes a los intereses gobernantes. Aquí, se mantiene el principio de destrucción, como la muerte final del discurso, del objeto, como analogía a la destrucción de toda una cultura. El fin último de esta destrucción, sitúa a la oscuridad en lo más profundo del ser, cuya percepción es mucho más compleja y difícil de descifrar.

En la medida que se aplica el concepto de destrucción en la obra *Break Down*, 2001 (figura 4) de Michael Landy (1963-), que significa romper, descomponer o desglosar, se presenta a continuación como ejemplo que utiliza la metodología deconstructiva en la creación (ilustración 4).



Ilustración 4. Michael Landy. Sección de la categorización de las piezas destruidas de la obra *Break up*, 2001 en un antigua C&A en Oxford Street, Londres. Fotografía: Michael Landy

La performance de Landy consistía en destruir sistemáticamente todas sus pertenencias acumuladas a lo largo de su vida: fotografías familiares u objetos personales, incluido su coche. El objetivo principal de la obra se rige sobre la categorización de las diferentes piezas que componen un todo, destrozadas, acumuladas en una base de datos donde finalmente son etiquetadas y empaquetadas. Durante tres años, junto a un equipo de ayudantes vestidos con atuendos azules, como si de empaquetados de una fábrica se tratara, tuvo lugar la realización de la obra que reducía el objeto a la cantidad de materiales que lo componían, para, a continuación, ser aplastados y granulados a su mínima expresión, quedando así, irreconocibles. La obra se desarrolló, paradójicamente, en una antigua fábrica que mantenía una línea de producción en perfectas condiciones de uso. La analogía semejante respecto a nuestro tema de estudio que conforma el fenómeno de la oscuridad, se presentan en esta obra a través de la metodología procesual “deconstructiva” por la cual se conocen los objetos ocultos y desconocidos que conforman una misma pieza. Más allá de esta concepción espacial del objeto, la reflexión más profunda que alcanza la pieza, quizás podemos denominarla oscuridad, se centra en la cultura consumista oculta bajo las necesidades primarias de supervivencia. Es decir, todo ser necesita de unos elementos formales que conforman su vida cotidiana, pero el consumismo de la modernidad, ha hecho que estos elementos, a su vez superfluos, acaban generando necesidades, aunque gran parte de ellas sean artificiales, productos de los agentes publicitarios de las grandes empresas.

A MODO DE CONCLUSIÓN

A modo de conclusión, afirmaremos, en primer lugar, la relación existente entre la fenomenología de la oscuridad y los factores relacionados con la destrucción de la memoria ontológica, el proceso deconstructivo y en última instancia la muerte, relacionada esta última, con el vacío, la soledad y el sometimiento, a través de las propuestas artísticas aquí presentadas, donde se cumplían los principios de la teoría bergsoniana de la duración. Apuntaremos, que la muerte de la cultura, conlleva una muerte de la sociedad, donde el conocimiento deja de expandirse para formar parte de la ausencia, la memoria y el vacío en la cultura popular, entendiéndose esta última como la define Hall Stuart (1998), como todo aquello que la gente hace o ha hecho en el pasado¹². Por lo tanto, la destrucción de la memoria simboliza a un mismo tiempo una ocultación, una ausencia que queda de manifiesto por su presencia y por su capacidad de desvelar reminiscencias de un pasado próximo que a su vez se utiliza para (re)construir un presente. Y es ahí donde se encuentra la oscuridad.

¹² “Popular culture is all the things that the people do or have done”, constituyendo la segunda definición que Hall aporta sobre el término de cultura popular en *Notes on Deconstructing ‘the popular’*. En SAMUEL, Raphael (ed.) *People’s History and Socialist Theory*. London: History Workshop Journal, 1981, p. 234.

FUENTES REFERENCIALES

- BERGSON, Henri. *Duración y simultaneidad: (a propósito de la teoría de Einstein)*. MARTIN, Jorge (traductor). Buenos Aires: Ediciones del Signo, 2004.
- BRAUNSTEIN, Néstor A. *Memoria y espanto o el recuerdo de la infancia*. México: Siglo XXI Editores, 2008.
- CASQUETE, Jesús [et al.] *Políticas de la muerte. Usos y abusos del ritual fúnebre en la Europa del siglo XX*. Madrid: Ediciones Catarata, 2009.
- FERRO, Roberto. *Escritura y desconstrucción: lectura (h)errada con Jacques Derrida*. Buenos Aires: Editorial Biblos, 1995.
- FRIEDRICH, Nietzsche. *El viajero y su sombra*. VERGARA, Carlos (trad.). Madrid: Ediciones EDAF, 1999.
- HEIDEGGER, Martin. *El ser y el tiempo*. Madrid: Fondo de Cultura Económica de España, 1998.
- NOGUEIRA D., Ángel. "Huellas del conocimiento". *Psicología cognitiva de la memoria*. *Revista Anthropos*, 2001, nº189/190, p.3.
- PERETI, Cristina. *Deconstrucción*. Entrada del *Diccionario de Hermenéutica* por A. Ortiz-Osés y P. Lanzeros (directores). Bilbao: Universidad de Deusto, 1998.
- SAMUEL, Raphael (ed.) *People's History and Socialist Theory*. London: History Workshop Journal, 1981.
- VARELA R., Margarita; ÁVILA A., M. R., y IMELDA F., Teresa. *La memoria. Definición, función y juego para la enseñanza de la medicina*. Madrid: Editorial Médica Panamericana, 2005.
- VIDAL, Fernando. *Piaget antes de ser Piaget*. Madrid: Ediciones Morata, 1998.

Ríos Coello, Yolanda.

Filiación, en su caso: Investigadora predoctoral, Universidade de Vigo, Departamento de Pintura, Grupo MODO.

Lo aparente eclipsa a lo real. La arquitectura como imagen.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Simulacro, representación, maqueta.

KEY WORDS

Semblance, representation, model.

RESUMEN

Partiendo de la definición de los términos (real/virtual), "real" es aquello que tiene existencia verdadera y efectiva, mientras "virtual" es utilizado frecuentemente en oposición a efectivo o real, es decir, que tiene existencia aparente y no real. Si se atiende a la filosofía, nos encontramos con el mito platónico de la caverna donde las sombras son interpretadas por sus habitantes como lo "real", ya que es lo único que pueden experimentar a través de sus sentidos, por lo que se podría interpretar lo "virtual" como representación, simulacro, ficción, modelo o maqueta.

Se trataría de analizar la influencia de las nuevas tecnologías en el modo de entender el espacio. Para ello se recurrirá a diferentes obras, entre las que se encuentran las intervenciones de Georges Rousse, donde cuestiona lo que interpretamos por medio de nuestros sentidos. Sus fotografías finales parecen falsas, como si se tratase de una superposición hecha por ordenador, mientras las maquetas que construye y utiliza James Casebere para fotografiar finalmente parecen espacios reales. Según Olafur Eliasson, ya no se evoluciona del modelo a la realidad, sino del modelo al modelo, al tiempo que reconocemos que, en realidad, ambos modelos son reales.

ABSTRACT

Departing from the definition of the terms (real/virtual), "real" it is that one that has real and effective existence, while "virtual" there is used frequently in opposition to effective or real, that is to say, that has apparent and not real existence. If one attends to the philosophy, we meet the platonic myth of the cavern where the shades are interpreted by his inhabitants as the "real thing", since it is the only thing that they can experience across his senses, for what it might interpret the "virtual thing" as representation, sham, fiction or model.

It would be a question of analyzing the influence of the new technologies in the way of understanding the space. For it one will resort to different works, between which they find Georges Rousse's interventions, where it questions what we interpret by means of our senses. His final photographies seem to be false, as if it was a question of an overlapping done by computer, while the models that James Casebere constructs and uses to come out in photographs finally look like real spaces. According to Olafur Eliasson already it is not evolved of the model to the reality, but from the model to the model, at the time that we admit that, actually, both models are real.

CONTENIDO

“¿Existe, todavía, en los confines de la hipervisibilidad, transparencia, virtualidad, lugar para una “imagen”?
¿Hay lugar para un enigma, para acontecimientos de la percepción, para una potencia efectiva de la ilusión,
para una verdadera estrategia de las formas y de las apariencias?”¹
Jean Baudrillard

INTRODUCCIÓN

Partiendo de la definición de los términos (*real/virtual*), según el diccionario de la Lengua Española de la Real Academia Española, define *real* como lo “que tiene existencia verdadera y efectiva”², mientras *virtual* (Del lat. *virtus*, fuerza o virtud) es aquello “que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente. Usado frecuentemente en oposición a efectivo o real”³. Es decir, que tiene existencia aparente y no real. Si atendemos a la filosofía, nos encontramos con la Alegoría de la caverna, conocida como el Mito de la caverna de Platón, donde un grupo de individuos viven en una cueva, atados desde su nacimiento con cadenas y donde la única posibilidad de ver y experimentar es por medio de las sombras proyectadas en la caverna. Mientras que las sombras se identificarían con la fiabilidad del conocimiento adquirido por la observación de la naturaleza a través de los sentidos, es decir por lo mutable, el mundo exterior a la cueva representa el conocimiento del mundo sensible sólo alcanzable por el uso de la razón. Por lo que, se podría interpretar lo virtual como simulacro, representación, ilusión, modelo o maqueta.

Jean Baudrillard toma como ejemplo el cine para hacer destacar que con la hipertecnificación ya no hay vacío, ni silencio, como él lo denomina, no hay poder de ilusión porque se perfecciona la imagen y ésta se produce en tiempo real. Cuanto más perfeccionada la imagen más se pierde poder de ilusión. La ilusión de la imagen se encontraba en la bidimensionalidad, pero al hacerse tridimensional pierde esa virtualidad por mimetizarse con la realidad. Mientras, a la inversa, el *trompe-l'oeil*, le quita una dimensión a los objetos reales y vuelve mágica su presencia. Parecería que con el uso de las nuevas tecnologías y con el exceso de realidad virtual perdemos poder para imaginar, como apunta Baudrillard, “somos incapaces de enfrentar el dominio simbólico de la ausencia”⁴.

DESARROLLO

El análisis se centrará en una pequeña selección de artistas que desarrollan su trabajo teniendo en cuenta aspectos espaciales, escultóricos y/o arquitectónicos, y que se pueden encuadrar en el eje temático *real/virtual* por sus planteamientos en cuanto a lo que consideran real y virtual. Estos artistas construyen maquetas, intervienen el espacio real de un edificio, pero la obra final es la fotografía.

Cuestionarse lo real / Cuestionar lo que vemos

Las fotografías que realiza Georges Rousse, después de intervenir pintando o dibujando sobre espacios arquitectónicos, se realizan con un único punto de vista, sólo desde ese punto concreto se descubre el dibujo hecho sobre las paredes del lugar elegido. Como si únicamente pudiésemos descubrir el dibujo oculto actuando como una cámara fotográfica. Se cuestiona lo real, ¿esa imagen concreta refleja la realidad?. Rousse actúa transformando la realidad en una imagen. Por lo que quizás deberíamos desconfiar de nuestros sentidos, como señala Descartes. Utilizando la pintura o el dibujo, logra una cierta desmaterialización, Georges Rousse habla de una teatralización del espacio. Pone al desnudo la estructura del espacio de trabajo, destacando la zona intervenida el espacio cobra un sentido irreal (vid. Ilustración 2), siendo “ante todo espacio virtual, definido por un *proceso* (...) Este espacio construido tiene pues una doble función: por una parte, sirve para analizar y revelar, por contraste, el espacio real (interior o exterior); por otra parte, existe como espacio casi autónomo, en el cual se produce algo de un orden diferente”⁵. Según palabras de Rousse sus imágenes se componen en dos tiempos, por una parte la realización en el espacio real y, por otro, su reproducción por medio de la cámara fotográfica. Su trabajo no está tan cerca de la anamorfosis como pudiese parecer, sino más bien cercano a la desmaterialización del objeto fotografiado. Un real sobredimensionado, como apunta el artista. “La imagen está producida por unos medios que confrontan lo real, lo virtual, el dibujo. (...) La fotografía reúne los elementos virtuales y reales”⁶.

¹ BAUDRILLARD, Jean. *La ilusión y la desilusión estéticas*. Fombona, Julieta (trad.). 1º edición. Caracas, Venezuela: Monte Ávila Editores Latinoamericana, 1997. p. 12

² *Diccionario de la Lengua Española. Real Academia Española*. Vigésima segunda edición. Madrid: Editorial Espasa Calpe, 2001. p. 1905

³ *Ibidem*. p. 2306

⁴ BAUDRILLARD, Jean. *La ilusión y la desilusión estéticas*. Fombona, Julieta (trad.). 1º edición. Caracas, Venezuela: Monte Ávila Editores Latinoamericana, 1997. p. 17

⁵ *Georges Rousse 1981-2000*. Catálogo de Exposición. Centro Galego de Arte Contemporánea. Bärtschi, Guy, Salomon, Jean-Marc (coord.). Ginebra: Bärtschi-Salomon Editions Sàrl, 2000. p. 20

⁶ *Ibidem*. p. 39

Tanto Georges Rouse como James Casebere utilizan la fotografía como el resultado final de sus trabajos, cuestionando el papel del observador y de la percepción humana. A la cámara fotográfica se le dio el valor de retratar la objetividad, de encuadrar lo real, no dejando espacio para cuestionarse si es real o no lo que se había fotografiado. Casebere desarrolla su labor “entre la percepción de la realidad y el ámbito virtual de la fotografía”⁷. Realidad, es lo que parecen las fotografías hechas por James Casebere a partir de las maquetas que construye de espacios reales o ficticios. Los espacios escenográficos (maquetas) que fotografía, de pequeño tamaño, se vuelven lugares reales a través del objetivo de la cámara (vid. Ilustración 2). El resultado final es el de una fotografía a gran escala, una arquitectura no habitada suspendida en el tiempo, sin personas que la transiten, pero que provocan en el observador una serie de cuestiones acerca de esa visión casi espiritual del espacio arquitectónico, además de la capacidad de interrogarnos sobre la realidad o ficción de esa imagen.

Construir la imagen de lo construido

La arquitectura moderna se crea a través de imágenes (fotografías, publicaciones especializadas...) por lo que se podría decir que se vuelve una arquitectura bidimensional. De aquí parte Thomas Demand para crear sus maquetas a través de imágenes que toma del mundo real, concretamente, de los medios de comunicación. Construye maquetas partiendo de las fotografías como modelo, reconstruye en materiales efímeros (cartón, papel...) la imagen de espacios arquitectónicos, “construye la arquitectura de la imagen”⁸, no sólo crea un modelo para fotografiar, sino que construye la propia imagen. Y la maqueta sólo existe para ser fotografiada teniendo en cuenta un punto de vista concreto.

Con el uso de programas digitales, “la visualización digital trasladó a la arquitectura a una esfera de experimentación imbuida de un potencial específico que, en su virtualidad, desafiaba a las nociones establecidas sobre la arquitectura y, ponía en crisis simultáneamente con ello, las concepciones sobre la realidad y sus parámetros.”⁹ Para muchos fotógrafos de arquitectura se parte de la realidad como punto de partida pero en ella van implícitas grandes dosis de ficción, como apunta Duccio Malagamba.

Modelos de realidad

Como apunta Baudrillard, lo hiperreal es la “generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad”¹⁰. Para el arquitecto japonés Toyo Ito “la pérdida de la realidad en la vida urbana y la arquitectura como una imagen, son como dos caras de la misma moneda”¹¹ ya que la imagen de la vida urbana va perdiendo realidad, paralelamente al espacio urbano que se transforma en imágenes.

Olafur Eliasson en su libro *Los modelos son reales* apunta que estamos siendo testigos del cambio en la relación tradicional entre realidad y representación. En arquitectura la maqueta (modelo, representación de la realidad) era un paso previo para la construcción final, considerado lo verdadero y real pero, ahora “ya no evolucionamos del modelo a la realidad, sino del modelo al modelo, al tiempo que reconocemos que, en realidad, ambos modelos son reales”¹². Los modelos son creadores de realidad. Resulta interesante ver como Platón consideraba a las artes como engañosas, pues decía que había personas que no podían distinguir el proceso de representación y tomaban a lo copia como lo real. Como cuenta Borges en *Del rigor en la ciencia* el mapa del Imperio tenía el tamaño del Imperio, pero con el tiempo este mapa cayó en desuso y se convirtió en ruinas cuyos trozos estaban habitados por animales y mendigos en algunas partes del Imperio. Construir un mapa a escala real (1:1), que ocupa toda la superficie que representa se podría entender como un simulacro, sucede al mismo tiempo, pero ésta reproducción exacta del territorio invalidaba dicha reproducción. No era posible captar por entero la realidad del territorio pues ese territorio está en constante cambio y no es posible representar el cambio constante.

CONCLUSIÓN

Con el uso de las nuevas tecnologías las personas dejan de experimentar una gran parte de la realidad de su entorno en detrimento de lo virtual que les devuelve la pantalla del ordenador o del teléfono móvil. Las “cosas” dejan de tener entidad para volverse ficción, virtualidad. Una de las características de nuestro momento actual es el exceso de control que se ejerce sobre los ciudadanos a través de las cámaras de vigilancia esparcidas por todo el espacio urbano. El artista alemán Michael Najjar, parte de la idea de que la sociedad moderna está impulsada y controlada por las tecnologías de la información y que los media y la realidad virtual interfieren en nuestra percepción. “Con *Netropolis* (2003-2005), presenta panorámicas de las grandes capitales mundiales alteradas mediante la

⁷ *Exit*. Olivares, Rosa (dir./ed.) Nº: 6. Arquitecturas ficticias. Olivares y Asociados S.L. Madrid: 2002. p. 70

⁸ COLOMINA, Beatriz. “Los medios de comunicación como arquitectura moderna”. *Exit*. Olivares, Rosa (dir./ed.) Nº: 37. Arquitectura II. La mirada del artista. Olivares y Asociados S.L. Madrid: 2010. p. 120

⁹ MASSAD, Frey; GUERRERO YESTE, Alicia. “El proyecto de la visión”. *Exit*. Olivares, Rosa (dir./ed.) Nº: 36. Arquitectura I. La mirada profesional. Madrid: 2009. p. 18

¹⁰ BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y simulacro*. Vicens, Antoni; Rovira, Pedro (trad.). Séptima edición. Barcelona: editorial Kairós, 2005. p. 5

¹¹ ITO, Toyo. *Escritos*. Torres Nadal, José M^a. (ed.); Abalos, Iñaki (introducción). Murcia: 2000. Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de Murcia. p. 108

¹² ELIASSON, Olafur. *Los modelos son reales*. Colección GG mínima. Barcelona: 2009. p. 11

superposición de niveles de realidad y artificialidad”¹³. Toyo Ito, defiende en su libro *Escritos* que la ciudad de Tokio es una ciudad simulada, llena de tecnología, donde la vida urbana va perdiendo realidad día a día. El autor comenta que “se observa un gran cambio en el modo de comunicación con los objetos o incluso con nosotros mismos. Ya disponemos de un cuerpo que con una sola función de imagen, sea la que sea, puede invertir fácilmente la relación entre lo real y lo irreal.”¹⁴ Ya no hace falta que las cosas nos acompañen, pues los media han provocado “que la palabra se separe de las cosas y ha difuminado su propia realidad”¹⁵. Convirtiendo la comunicación a través de los media en algo cotidiano que transforma nuestra manera de entender el mundo.

FUENTES REFERENCIALES

BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y simulacro*. Vicens, Antoni; Rovira, Pedro (trad.). Séptima edición. Barcelona: editorial Kairós, 2005. ISBN 84-7245-298-0

BAUDRILLARD, Jean. *La ilusión y la desilusión estéticas*. Fombona, Julieta (trad.). 1ª edición. Caracas, Venezuela: Monte Ávila Editores Latinoamericana, 1997. ISBN 980-01-1022-4

Diccionario de la Lengua Española. Real Academia Española. Vigésima segunda edición. Madrid: Editorial Espasa Calpe, 2001. ISBN 84-239-6824-3

ELIASSON, Olafur. *Los modelos son reales*. Colección GG mínima. Barcelona: 2009. ISBN: 9788425222795

Exit. Olivares, Rosa (dir./ed.) Nº: 6. Arquitecturas ficticias. Olivares y Asociados S.L. Madrid: 2002. ISSN 1577-272-1

Exit. Olivares, Rosa (dir./ed.) Nº: 36. Arquitectura I. La mirada profesional. Olivares y Asociados S.L. Madrid: 2009. ISSN 1577-272-1

Exit. Olivares, Rosa (dir./ed.) Nº: 37. Arquitectura II. La mirada del artista. Olivares y Asociados S.L. Madrid: 2010. ISSN 1577-272-1

Georges Rousse 1981-2000. Catálogo de Exposición. Centro Galego de Arte Contemporánea. Bärtschi, Guy, Salomon, Jean-Marc (coord.). Ginebra: Bärtschi-Salomon Editions Sàrl, 2000. ISBN 2-940292-02-7

ITO, Toyo. *Escritos*. Torres Nadal, José Mª. (ed.); Abalos, Iñaki (introducción). Murcia: 2000. Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de Murcia. ISBN 84-89882-12-6

¹³ *Exit*. Olivares, Rosa (dir./ed.); Cowan, Dena Ellen (coord.). Nº: 17. Ciudades. Olivares y Asociados S.L. Madrid: 2005. p. 162

¹⁴ ITO, Toyo. *Escritos*. Torres Nadal, José Mª. (ed.); Abalos, Iñaki (introducción). Murcia: 2000. Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de Murcia. p. 108

¹⁵ *Ibidem*. p. 109

Rojas Cuevas, Rosa Maribel.

Profesor Investigador de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (México), Instituto de Artes Licenciatura en Artes Visuales, grupo único.

La gráfica interactiva y sus implicaciones.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación Virtual.

PALABRAS CLAVE

Gráfica interactiva, arte interactivo, net.art.

KEY WORDS

Interactive graphic, interactive art, net.art.

RESUMEN

Desde que el arte dejó de considerarse una técnica o habilidad, su producción se asumió como una postura política ante las nuevas manifestaciones o prácticas artísticas de un contexto cultural determinado. De modo que, el arte ya no se limita a la condición misma del hacer el arte sino es una forma de visibilidad específica de él donde convergen la experimentación y la vivencia.

Así, para que esta experiencia se haga visible, el artista debe crear un dispositivo y/o estrategia, que bien puede ligarse tanto a los medios tradicionales como a los medios electrónicos. Por ejemplo, las implicaciones conceptuales, experimentales y creativas que surgen en un proyecto de net.art, no sólo nos conducen a analizar los conceptos de producción, distribución, exhibición y consumo del arte sino que además ponen en evidencia el papel que juega la imagen impresa en la cultura visual contemporánea y como afectan directamente a la actividad profesional del artista.

ABSTRACT

Since the art was no longer considered a technique or skill, their production was assumed as a political stance against the new manifestations and artistic practices of a particular cultural context. So, art is no longer confined to the same condition of doing art but is a specific form of it which converge visibility experimentation and experience.

Thus that this experience is visible, the artist must create a device and / or strategy, which may well link both traditional media and electronic media. For example, conceptual, experimental and creative implications that arise in a net art project not only lead us to analyze the concepts of production, distribution, exhibition and consumption of art but also highlight the role of image printed on contemporary visual culture and as directly affect the professional activity of the artist.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta ponencia es el de exponer las implicaciones políticas, sociales, estéticas y culturales que los artistas enfrentan al elegir un soporte para su producción artística. Por ello, me resulta oportuno citar a Susan Buck-Morss cuando dice que el arte político es una práctica crítica contextualizada, ya que el arte se manifiesta ahora por medio de la elección del soporte, de la factura y de los símbolos empleados como una variación lúdica de códigos culturales.

Así pues, desde que la gráfica extendió su término hacia el uso de los medios digitales, la expresión reveló la creación de obras híbridas y multidisciplinares. De modo que, hace unos cuantos años y por un interés personal, decidí realizar una pieza artística que partiera de la hibridación sucedida entre la imagen gráfica y la multimedia. Ya que, desde un aspecto conceptual, me proponía atribuir a la imagen impresa un carácter efímero, mutable o inaccesible de algunos procesos de multimedia que, en discordancia con lo sagrado, culto y artesanal de la gráfica tradicional, ampliaban su repertorio hacia un tratamiento de índole interdisciplinario.

Es así como nace “de lo cotidiano”, un sitio web que se compone de imágenes fijas, animaciones y sonido, y que en combinación con algunos poemas nos intentan remitir a la cotidianeidad; por su parte, los hipervínculos producidos para el proceso de navegación fueron realizados con la idea de crear nuevas y diferentes lecturas entre los diversos visitantes de la página. Así la hibridación que se suscita no sólo se realiza entre medios, técnicas y disciplinas al momento de su producción sino también al momento de su presentación como obra terminada, ya que es en ese momento en el que se integran el sonido, el movimiento y el texto con la imagen.

DESARROLLO

“De lo cotidiano”¹, es un proyecto de net.art² que plantea las ventajas técnicas que ofrece el medio (Internet) para su producción, distribución y consumo; partiendo del uso de los conceptos del simulacro, de lo virtual, del acontecimiento, del algoritmo y del sentido global contenidos en la imagen.

La propuesta contradice a toda la tradición de recepción y consumo de la gráfica, pero intenta construir nuevas uniones entre las imágenes virtuales y las reales, para constituir lo que Paul Virilio llama imágenes consanguíneas que derivan de un mundo visual. Así, al trabajar con las peculiaridades de la Internet, como el resultado de una cultura audiovisuoespacial³, también se intenta disolver las diferencias entre las imágenes consanguíneas—reales y virtuales—, para proponer nuevas formas de consumo.

Es necesario entender que para valorar y significar las imágenes producidas y distribuidas en Internet, se debe ir más allá de la mera contemplación; pues al formar parte de una sociedad mediatizada, las imágenes nos invaden y se compenetran tanto con nuestra vida cotidiana, que muchas de ellas pasan desapercibidas; particularmente, aquellas que tienden a competir con las imágenes-movimiento. Estas últimas, más allá de producir una experiencia sensitiva, nos ayudan a entender el tejido social y los desarrollos tecnológicos de la época; así como, las nociones de tiempo y espacio que predominan en el contexto.

Por su parte, la imagen contenida en el proyecto “de lo cotidiano”, juega con tres dimensiones espacio temporales de la imagen. Siendo la primera la espacio-temporalidad de la realidad donde es tomada la imagen; la segunda la espacio-temporalidad de la impresión de esa imagen; y la tercera la espacio-temporalidad en la que las animaciones son presentadas como imágenes interactivas en la interfase de la red.

Así, más allá de trabajar con la imagen-movimiento, el proyecto traslada el concepto de gráfica en otros sentidos; pues el hecho de cambiar el soporte tradicional por uno de simulación produjo que su acontecimiento se logrará gracias a la pantalla electrónica propia de la red y de cierto tipo de realidad virtual. Por ejemplo, la imagen digital que prevalece en el monitor, da cabida a imágenes-movimiento que se convierten en signos móviles, haciendo más fácil su transmisión y su manipulación. Otra de las propiedades del proyecto es que retorna el espacio bidimensional que la imagen habitaba desde la pintura hasta la fotografía; agregando, una posibilidad de movilidad a través de dicho espacio. Esto se logra por medio de imágenes que promueven los espacios intercomunicados a partir de hipervínculos, en los que no sólo interviene el tiempo, sino también la movilidad entre el espacio-tiempo de cada página; de modo que la interactividad siempre quedará determinada por la forma en que se entrelazan las imágenes, los botones y los textos.

Por lo tanto, la imagen gráfica de este proyecto no sólo crea el movimiento en un espacio bidimensional, sino que también sugiere una tercera dimensión en relación a las capas del cuadro; así como, una interrelación entre la imagen-movimiento y la información de los enlaces, los sonidos y los textos. Es decir, las imágenes aquí presentadas se relacionan más con los conceptos de hipervínculo, hiperespacio, hipertexto, simulacro, virtualidad, etcétera.

Gracias a que las imágenes fueron traducidas a un sistema binario, éstas pudieron adquirir propiedades digitales que brinda la computadora, lo que permitió que a las imágenes del proyecto “de lo cotidiano” se les adicionara digitalmente sonido y movimiento. El resultado fueron una serie de animaciones, que en relación con la impercepción del tiempo en nuestra cotidianeidad, se trabajaron como detalles de una temporalidad, con la finalidad de ralentizar la visión de lo cotidiano, y con ello advertir el tiempo de su acontecimiento. De modo que, la intención de algunas animaciones es, sobre todo, la de señalar aquello que parece ser lo más insignificante de la vida cotidiana; y cómo, sin embargo, en un momento dado puede llegar a ser lo más significativo.

Por ello, la imagen de este proyecto no deberá ser pensada tanto en términos de espacio como en términos de tiempo. Puesto que el medio utilizado es esencialmente temporal, y éste no sólo afecta a la obra, sino al sujeto que accede a ella. En este sentido, la percepción y el sujeto se sitúan por encima del objeto exhibido; es decir, la obra se distingue más por el acontecimiento que por el

¹ www.maribelrojas.com

² NET.ART, WEB ART, ARTE TELEMÁTICO Y ARTE EN RED: Son términos que definen a las obras artísticas creadas a partir de programas de composición de páginas (aplicación que ensambla texto, gráficos y sonido), que utilizan un sitio Web en la WWW. Las características de este tipo de obras son, entre otras, estar accesible (on-line) mediante Internet, ser una obra realizada y pensada para el medio telemático y disponer de recursos interactivos o hipertextuales. (Véase Arte de la telecomunicación.) En 1995, un artista esloveno llamado Vuk Cosic identificó la expresión <<neta.art>> en un ininteligible mensaje de correo electrónico corrupto.

³ Lev Manovich comentó que la imagen digital en movimiento deja de ser un subconjunto de la cultura audiovisual, para pasar a formar parte de una cultura audiovisuoespacial. Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. La imagen en la era digital, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 2005, pág. 215.

fetichismo del objeto. Así pues, al ser una pieza producida, distribuida y consumida en Internet, ésta es capaz de generar tanto nuevos medios y formas de consumo como nuevas formas de percibir y, en consecuencia, nuevos tipos de espectadores.

“De lo cotidiano” también pretende lograr un mayor acercamiento del artista con el espectador por medio de un arte interactivo; es decir, la obra se presenta como un acto co-creativo en el que intervienen tanto el artista –en la planeación y creación de la obra- como el espectador –al interactuar y navegar a través de ella-.

Si bien, una de las ventajas que ofrece Internet, como medio, es precisamente que permite la interacción entre la máquina y el sujeto. Aunque en la mayoría de las obras promovidas en Internet, el grado de interacción es diferente para cada una de ellas, ya que no todas tienen la posibilidad de ser transformadas en su producción y/o en su presentación. En el caso específico del proyecto “de lo cotidiano” se produce una interacción-intervención, porque se relaciona con la navegación y la presentación de los conjuntos de imágenes, sonidos y palabras que integran la obra; y se caracteriza por exigir que el receptor complete el trabajo de la poiesis creando su propia interpretación.

Es la obra la que induce al receptor a actualizar y re-significar todo el contenido que se le presenta partiendo de sus orientaciones, vínculos, perspectivas, gustos, propensiones y prejuicios, para producir una lectura múltiple; pues dependerá de la intervención y de las decisiones del usuario, el como se construya la obra y su interpretación. Así, lejos de ser una obra definitiva y conclusa, continuamente adopta nuevas y diversas lecturas, convirtiéndose en una obra abierta. Por lo que, el proyecto se muestra como un canal de comunicación entre el artista, la obra y los espectadores.

En adición, podemos decir que el proyecto “de lo cotidiano” guarda cierta cercanía con dos piezas de net.art. La primera es la obra de Olia Lialina... My Boyfriend Come Back From the War (MBCBFTW)⁴, y su relación se basa en que en ambas piezas las historias son narradas a partir de fragmentos descoyuntados. Y al no contar con una narrativa tradicional, las imágenes se desdobl原因 y sirven como hipervínculos para generar la interactividad. Así también, es posible percibir el tratamiento de la imagen, ya que en ambas emplean el recurso de los altos-contrastes. La otra pieza es la titulada “BRANDON”⁵, realizada por la artista Shu Lea Cheang. Su relación se basa en que tanto “BRANDON” como “de lo cotidiano”, utilizan imágenes de carreteras y señalizaciones, aunque de manera diferente. Mientras que en la primera, la carretera conduce al misterio de un asesinato, en la segunda nos ayuda a navegar en el sitio y determinar hacia dónde se quiere ir: hacia la poética del interior o hacia la poética del exterior.

En este tipo de arte, la obra sólo existe como aparición temporal de duración variable, ya que puede ir desde los fragmentos de segundo en los que se presentan ciertas imágenes, hasta una cantidad indefinida de minutos requeridos para visualizar el contenido de la página. Podríamos decir que se trata de una experiencia similar a la que sucede con la música o el teatro, pero en la que el tiempo es determinado por el receptor, ya que su interacción puede ir lenta o rápida, de izquierda a derecha, o viceversa, o simplemente que pare y retorne.

Por su parte, el uso de la tecnología en este tipo de proyectos, propone que la participación sea indispensable, no sólo para la comunicación del arte, sino también para la conclusión del propio objeto artístico. De ahí que la interactividad de este proyecto esté profundamente relacionada con la participación activa del receptor en el proceso de generación de la obra; al grado de poder decir que la participación del observador -interactor- lo convierte en co-autor de la obra. Recordemos que en el arte interactivo que tiene lugar en Internet, el receptor actúa mentalmente en el espacio de la obra, desempeñando un papel fundamental en la consumación de la misma.

En ese sentido, la interacción que se produce en el proyecto “de lo cotidiano” es de un grado medio, ya que no se relaciona con su transformación material sino con la apropiación intelectual y/o sensible del objeto artístico; por lo que las modificaciones debidas a la interacción resultan siempre reversibles y siempre devuelven la obra a su grado cero.

Ahora bien, en la mayoría del arte interactivo el papel de la visualización y la audición activas son enfatizadas en el proceso de recepción por encima de la mera contemplación del espectador; y en este proyecto se procuró trabajar con los tres tipos de recepción: la visual, la auditiva y la contemplativa. Buscando integrar de manera equilibrada esta última. Aunque básicamente de lo que se trata, es de reconstruir la experiencia estética del observador, gracias a la capacidad, ofrecida por el medio, de disolver los códigos convencionales en la recepción, siempre y cuando el receptor se integre y ejecute lo que la obra de arte insinúa.

Otra característica de éste proyecto, es que se rige tanto por la estética de la recepción como por la búsqueda de la experiencia estética, más que la mercantilización del objeto. Es decir, más allá de promover la intervención, interacción y la participación activa del espectador en la obra, se trata de enfatizar la desmaterialización del objeto artístico en beneficio de su ubicuidad, ya que el dispositivo medial utilizado permite acceder a la obra desde cualquier computadora y a cualquier hora, haciendo que la obra esté, al menos potencialmente, presente en todo tiempo y lugar.

⁴ En 1996, la artista Olia Lialina realizó su primer obra net.art que lleva por título My boyfriend Came Back From the War (MBCBFTW). Obra que además de considerarse de suma importancia histórica, es una de las primeras en producir una experiencia conmovedora y emotiva como las que tradicionalmente asociábamos con medios más convencionales como el cine. La obra, narra la historia de dos amantes que se reúnen después de un conflicto armado cualquiera. Cfr. Mark Tribe, Rina Jana, Uta Grosenik (ed.), *Arte y Nuevas Tecnologías*, Germany, Taschen, 2006, pág. 60. Para más información, véase: <http://www.teleportacia.org/war/war.html>.

⁵ La primera pieza de net.art encargada por el museo de arte contemporáneo Guggenheim; que explora la historia de Tenna Brandon; una joven de 21 años que en 1993 fue violada y asesinada por hacerse pasar por hombre. La historia se explora de forma experimental, renunciando a seguir la línea cronológica; además de que la obra pretende transmitir la maleabilidad y ambigüedad del género y de la identidad en las sociedades contemporáneas. La primera imagen que aparece en la página web BRANDON es la de un signo que identifica los servicios de caballeros o damas; pero la figura es un bucle infinito de animación que está en constante transformación, pasando de niño a mujer y luego a hombre. Cfr. Mark Tribe, et al, op. cit., pág. 36. Para más información, véase: <http://www.brandon.guggenheim.org>.

Como consecuencia de lo anterior, se cuestiona y replantean los asuntos como la firma del autor, la genialidad del artista y la originalidad del objeto; y en el caso específico de la gráfica, la reconfiguración del medio como un simple reproductor de estampas y su forma de operar. Basta recordar al mercado del arte y, en particular, el de la gráfica, que en su afán por seguir los parámetros tradicionales de su comercio, no se habían abierto a nuevas formas de distribución y consumo. Por lo tanto, en este sentido, el propósito de este proyecto es rechazar cualquier principio de rentabilidad promovido por la supremacía del valor de cambio y por la omnipotencia del mercado, que limitan en mucho, la participación activa del sujeto. Por lo tanto, la pieza aquí presentada derivó en un sitio web relacionado más con el concepto de net.art que con la propia disciplina de la gráfica.

CONCLUSIONES

Para finalizar, puedo decir que el desarrollo teórico-práctico del proyecto “de lo cotidiano” amplió mis consideraciones sobre la cultura visual. Pues con la democratización de las estéticas y los medios, las imágenes son cada vez más accesibles en cuanto a su realización y consumo. Por lo que con el uso de los medios digitales se pueden establecer inclusive, nuevos mecanismos de producción y, en consecuencia, crear importantes aportaciones iconográficas al imaginario actual, por lo que no suena descabellado hablar de una cultura audiovisuoespacial.

En ese sentido, el proyecto sirve como provocación para la realización de una amplia investigación sobre la cuestión de cuál es y cuál será la postura del arte ante dicha situación. Ya que en la actualidad, las imágenes que prevalecen en las redes sociales suelen ser más vistas que cualquier imagen multireproducida por medios impresos; y en muchos casos, son estas las imágenes que tienden a crear una nueva cultura visual, poniendo en evidencia las deficiencias de la institución y del circuito del arte.

Así pues, más allá de entender el arte como una técnica se debe pensar en él como una actitud, una postura política que se produce desde un contexto cultural y ante las manifestaciones o prácticas artísticas de nuestro tiempo. El arte ya no se limita a la condición misma del hacer del arte sino es una forma de visibilidad específica de él donde convergen la experimentación y la vivencia. Y para que esta experiencia se haga visible, el artista debe crear un dispositivo y/o estrategia, que bien puede ligarse tanto a los medios tradicionales como a los medios electrónicos.

En el caso de la pieza de “de lo cotidiano”, sus implicaciones van más orientadas hacia los conceptos de producción, distribución, exhibición y consumo del arte, además de poner en evidencia el papel que juega la imagen impresa en la cultura visual contemporánea, y como afecta esto directamente a la actividad profesional del artista, el papel del espectador y nuevas estéticas en torno a la imagen contemporánea.

De modo que, el arte es político sólo si sabe ver en la realidad el acontecimiento, manifestando como un acto de resistencia una visión desarticulada que implica todo aquello que nos concierne. Pues lejos de entender al arte como un mero productor de objetos de consumo, se piensa en él como una nueva práctica visual capaz de relacionarse con las esferas de lo político y de lo social.

Finalmente, quiero agregar que ante el constante surgimiento de nuevas tecnologías, el futuro de la gráfica y del arte resulta incierto; mientras que las posibilidades de ampliación de la experiencia estética resultan fascinantes. Y es que, desde que la técnica dejó de significar el oficio del arte; aquella se entiende sólo como un medio para llegar a un fin. Por lo que, más allá de que la Internet sirva como un medio para la multiplicidad de un imagen, también propone una nueva forma de distribuir y consumir el arte. De modo que en este proyecto la técnica importará más por y por el fin al que sirve, que por una cuestión artesanal.

FUENTES REFERENCIALES

Benjamin, Walter, *La obra de arte en su reproductibilidad técnica*, México, Ítaca, 2003, p. 127.

Deleuze, Gilles, *La imagen -movimiento. Estudios sobre cine 1*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 2003, p. 456.

Eco, Umberto, *Obra abierta*, México, Editorial Planeta, 2001, p. 360.

Giannetti, Claudia, *Estética digital*, Barcelona, L'angelot. 2002, p. 224.

Manovich, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era Digital*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 2005, p. 432.

Marchán Fiz, Simón, *Real/Virtual en la Estética y la Teoría de las Artes*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 2006, p. 272.

McLuhan, Marshall, *El medio es el mensaje. Un inventario de efectos*, España, Ediciones Paidós Ibérica, 2004, p. 168.

Sánchez, Vázquez, Adolfo, *De la estética de la recepción a una estética de la participación*, México, UNAM, 2005, p. 133.

Tribe, Mark, Rina Jana, Uta Grosenik (ed.), *Arte y Nuevas Tecnologías*, Germany, Taschen, 2006, p. 95.

WEB

Acción Paralela. Ensayo, teoría y crítica del arte contemporáneo. www.accpar.org/

Algunas cuestiones sobre Arte y Tecnología. <http://www.ehu.es/arteytecnologia/arteytec.htm>

Aleph, pensamiento. Selección de los textos publicados por aleph a lo largo de su existencia 1997-2002. www.aleph-arts.org/pens/

Dufresne, David, Soldado de la Cyberresistencia: una entrevista con Paul Virilio Manovich, Lev, Distancia y aura

Tejerizo, Fernando, El net.art: la estética de la red.

Virilio, Paul, Todas las imágenes son consanguíneas

BRANDON. Shu Lea Cenad. www.brandon.guggenheim.org/ DEEP ASCII. Vuk Cosic. www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/ [domestic].

Mary Flanagan. www.maryflanagan.com/domestic/ Glasbead. John Klima. www.cityarts.com/

Brea, José Luis, "La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales".

MY BOYFRIEND CAME BACK FROM THE WAR. www.teleportacia.org/war

COLECTIVO OTRO.

intercambiosgestuales@gmail.com

Bocanegra, Melvy. Artista plástica.

Castillo, Diana. Licenciada en artes escénicas.

Garzón, Marcela. Diseñadora industrial.

Romero, Mónica. Artista plástica.

Laboratorios de creación en artes: prácticas colaborativas en comunidades específicas.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Discapacidad, creación colaborativa, educación artística, experiencia.

KEY WORDS

Disability, collaborative creation, arts education, experience.

RESUMEN

Como colectivo de artistas hemos participado en el Programa Nacional de Laboratorios en Artes visuales en Colombia. Estos son espacios educativos no formales para intercambiar saberes y experiencias en torno a las prácticas artísticas tanto académicas (provenientes de las universidades) como tradicionales y comunitarias. Nuestro foco ha sido la conjunción de ambas prácticas en comunidades diversas, dado que trabajamos con artistas, profesores de diferentes disciplinas, gestores, trabajadores sociales, madres comunitarias, personas con discapacidad, cuidadores, familiares y otros agentes comunitarios.

Esto nos ha significado revisar constantemente la incidencia social, la responsabilidad en los procesos de mediación, la capacidad de agenciamiento, diálogo creativo y crítico con las distintas personas y sus contextos.

Las acciones realizadas en el marco de los laboratorios, han tenido lugar en distintos territorios a nivel nacional donde la interacción física y virtual entre quienes participamos en ellos, pone en tensión el espacio cultural, modificando y ampliando las prácticas de unos y otros.

Estas actividades generan proyectos de creación colaborativa, donde el trabajo colectivo es fundamental. Precisamente a partir de estas premisas proponemos una mirada reflexiva sobre los modos en los que los vínculos comunitarios se construyen y la dinámicas colaborativas se materializan, poniendo en cuestión sus propias formas de elaborarse, su relación con la institucionalidad de la que hacen parte, sus perspectivas de transformación social y el papel del arte en dichos procesos.

ABSTRACT

As an artists collective we have participate in the National Program of Visual Arts Creation Laboratories in Colombia. These are non-formal educational spaces to exchange knowledge and experiences around both academic (from universities), traditional and community art practices. Our focus has been the combination of both practices in diverse communities, as we work with artists, teachers from different disciplines, managers, social workers, community mothers, people with disabilities, caregivers, family and other community agents.

This has meant that we constantly review the social incidence responsibility in the educational process, the capability of agency, creative and critical dialogue with different people and their contexts.

The actions we have taken in the context of laboratories, have been done in different territories nationwide where the physical and virtual interaction between those who participate in them, **streamlines and strains** the cultural space by modifying and extending the practices of ones and others.

These activities generate *collaborative creation* projects, where collective work becomes vital. Precisely from these premises we propose a reflexive gaze about ways in which **community links** are built and collaborative dynamics materialize, questioning the ways they are created, their relationship with the institutions they are part of, their prospects of social transformation and the role of art in these processes.

CONTENIDO

UN LABORATORIO PENSADO DESDE LA COMPLEJIDAD HUMANA

“La función contemporánea de las artes es básicamente integradora y relacional, que pretende conectar con todos los sustratos de la realidad que compartimos, y no solo como una manifestación superior del espíritu humano”¹

El Laboratorio **Cuerpo y Diversidad en el Arte. Intercambios Gestuales**, se configura como un espacio de intercambio de saberes donde se ponen en tensión acciones y pensamientos en torno al cuerpo, a las prácticas artísticas, a la educación y al trabajo en comunidad.

La propuesta busca que los participantes apropien, discutan y reelaboren las concepciones de diversidad y diferencia a partir de la experiencia estética del cuerpo desde el arte, el entorno, la producción cultural y simbólica de la sociedad en la que se inscribe cada uno de ellos. En el laboratorio el acto creativo se asume como un acto educativo, en el que se reelaboran los imaginarios sociales que hacen posible la convivencia y el disenso. Cada escenario en el que se ha desarrollado el proceso en los últimos ocho años posee una particularidad que lleva a transformar el abordaje metodológico de la propuesta, pues las experiencias previas de los participantes son el punto de partida para la reflexión, la creación y el diálogo.

Consideramos la condición humana desde la complejidad, en palabras de Edgar Morin (1994)² se define como “el principio regulador que no pierde nunca de vista la realidad del tejido fenoménico en la cual estamos y que constituye nuestro mundo” (p. 146), se trata de nuestra condición relacional, incierta y paradójica. En Colombia, los mestizajes, la hibridación cultural, las diferencias en el acceso a los recursos y el disfrute del territorio hace que seamos una población principalmente diversa; lo cual aporta una variable más a este abordaje de lo humano.

Los modos de *agenciamiento* desde las artes que se gestan al interior de cada grupo están determinados por las características sociales, culturales y educativas que se desarrollan dentro de las comunidades con las que trabajamos; haciendo uso de diferentes tipos de acercamiento a las prácticas artísticas definidas por la experiencia estética de cada uno de los participantes.

En 2014 el Laboratorio se desarrolló en dos municipios de Cundinamarca: Chía y Bojacá. A pesar de que ambos municipios son aledaños a la capital, las formas en que se afectan por la urbe y sus movimientos, son totalmente diferentes.

Chía se ubica al norte de Bogotá y se ha consolidado como una de las zonas de vivienda más exclusivas, agrupando a profesionales de las altas esferas económicas del país. Su ámbito académico y artístico es muy fuerte, poseen Wifi gratis en las zonas públicas, cuentan con parques, galerías, colegios e instituciones de educación superior. Bojacá, es una comunidad rural, con un desarrollo arquitectónico bajo, su vida gira en torno a la Iglesia Nuestra Señora de la Salud, lo que reúne bastantes feligreses los fines de semana. No hay mucha oferta educativa y el único museo que existe se encuentra en la institución religiosa cerrado al público. Identificar estas diferencias contextuales significaba replantear el sentido de hacer un laboratorio en determinado lugar, y reconocer lo que cada población ha construido alrededor de la idea del arte.

¹ Abad, Javier. “Usos y funciones de las artes en la educación y el desarrollo humano”. En: Jiménez, Lucina, (et. al). Educación artística, cultura y ciudadanía. Colección Metas Educativas 2021, Madrid, OEI – Fundación Santillana, 2010, p. 17-23.

² Morin, Edgar y Pakman, Marcelo. *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona, Gedisa, 1994, 167p.

CENTRARSE EN EL OBJETO



Ilustración 1. Objeto relacional. Registro laboratorio investigación-creación (2014)

“El objeto en sí mismo no tiene importancia y solo llegaría a tenerla en la medida en la que los participantes llevaran a cabo una proposición, efectuaran alguna acción “³

Algunas preguntas rápidas:

¿Qué podemos ver en la imagen? En términos generales se puede ver una acción entre dos individuos mediada por un objeto que a simple vista es un tubo de cartón y que sin la activación propuesta por los sujetos seguiría siendo un tubo inerte. *¿Qué tipo de relación se construye?* Un diálogo, un encuentro. *¿Qué tipo de objeto es?* es un objeto que no cuestiona y no pregunta por quien lo va a usar. Para un objeto efectivamente todos somos iguales, éste por sí mismo no indica como es correcto tomarlo ni darle uso, el objeto simplemente se dispone al otro, a la relación. Resulta valioso su silencio, al objeto nosotros le preguntamos, lo rodeamos, lo entendemos y lo usamos; el objeto efectivamente puede ser excluyente, pero también puede ser la manera de poner en superficie a varias personas sin importar de donde vienen.

El ser humano como ser social en su necesidad de comunicar, ha desarrollado variedad de ciencias que le han permitido representar e interpretar sus pensamientos, desde el lenguaje como categoría máxima hasta el arte como un nivel subversivo del mismo.

Si bien en Chía el concepto arte está fuertemente estructurado y soportado en los discursos académicos y en las experiencias de los participantes, la construcción conjunta y el trabajo colaborativo que se propone desde el laboratorio generaba tensiones en el grupo ya que si bien desde el discurso de la educación artística se sustenta la necesidad de trabajar con el otro, en su práctica esto empieza a adquirir un significado diferente porque deja de ser el objeto de estudio para convertirse en un otro con quien se construye como par; con preguntas, con respuestas diferentes, con puntos de vista que ponen en tensión y problematizan las ideas y los conceptos que circulan en los espacios académicos.

El trabajo realizado con la población de Chía se centra en la construcción e identificación de **objetos relacionales** entendidos estos como puentes que posibilitan el diálogo directo y el intercambio de experiencias entre los sujetos; desde los primeros encuentros con los participantes la pregunta sobre las formas que cada uno construye para comunicarse con el otro fueron los detonantes de reflexiones que llevaron al grupo a indagar sobre el valor del objeto como mediador en los procesos comunitarios.

Pero llegar a la concepción de objeto relacional implicaba también propiciar un cuestionamiento frente a la noción instrumental del mismo generando una re-significación que nos posiciona ante el desafío de olvidar la noción construida y aceptada socialmente para poder proponer un nuevo camino y un nuevo uso del objeto dentro de los procesos comunitarios.

El objeto entonces no es un resultado en sí mismo sino una configuración formal y material que propicia el encuentro, diálogo y comunicación entre dos o varios. También es creador de imágenes y hacedor sensible de fuerzas, cada encuentro con él es único. Las imágenes que provoca hablan de un aquí y de un ahora.

En el laboratorio buscamos que los objetos estén pensados y proyectados con las maneras de afectación del cuerpo, de ahí nacen y se configuran, volviéndose un puente de contacto, para la construcción de un momento sensible y de conexión con el mundo material y el otro.

³ Borja-Villel, Manuel. (et. al). *Lygia Clark*. Barcelona, Fundació Antoni Tàpies, 1998, 368 p.

CENTRARSE EN LA ACCIÓN



Ilustración 2. Valores provenientes de los comunitario, los afectos y el desarrollo colectivo, Bojacá. (2014)

Desde nuestro territorio -“nuestro cuerpo”-, descubrimos conscientemente y reconocemos nuestra diversidad. Relacionamos lo que nos une y nos diferencia desde la sensibilidad, la percepción y las historias de vida, mediamos nuestra comunicación, salimos de nuestra propia comodidad para vincularnos, con-crear y habitarlos con el otro sin indiferencia ni negligencia. Nuestro cuerpo comunica nuestra condición humana con sus necesidades, y nos convoca a transformar la consciencia y comprensión de la vida, para aceptarnos y sernos.

Suander (participante del laboratorio)

Entendemos el cuerpo como la construcción simbólica de la individualidad, es imagen, es experiencia, es pensamiento y emoción al mismo tiempo, es nuestra construcción individual y social.

LA PRÁCTICA ARTÍSTICA COMO RELACIÓN

“La atención a las sensibilidades y a lo distintivo no es atención a la ornamentación educativa, si no atención a la esencia de la educación”⁴



Ilustración 3. Proceso de creación e investigación, 2014.

⁴ Arheim, Rudolf. *Consideraciones sobre educación artística*. Barcelona, Ediciones Paidós, 1993, 112 p.

La definición construida por Pierre Bourdieu sobre el concepto *campo*⁵ nos muestra que es un espacio social de acción y de influencia en el que confluyen relaciones sociales determinadas, en los campos los individuos tienen un papel activo ya que son ellos quienes se encargan del agenciamiento y de la producción. En el caso de las artes estos procesos no están relacionados solo con los artistas sino que implica una serie de relaciones estructuradas entre distintos actores que hacen parte de los procesos de producción, gestión, comercialización, enseñanza, apreciación y consumo de las artes.

La construcción simbólica que hacen las sociedades se gesta a partir de la relación que establecen con las instituciones y con la comunidad de la que hacen parte, las imágenes que se construyen parten de la necesidad de poner de manifiesto problemáticas o sentires regionales o por la necesidad de hacer manifiesto aquello que los identifica y que los diferencia de los otros. Es por medio de constituciones como estas que se organiza y reorganiza una parte del sistema social del cual el arte es un importante agente de cambio.

El arte entendido como campo sufre también una transformación al interior de los procesos de trabajo con la comunidad, si bien hay varios conceptos acuñados por la academia, el término mismo del campo artístico al interior de la experiencia estética se pone en tensión y se problematiza a partir de las preguntas que surgen al interior del proceso del laboratorio. En este punto se puede evidenciar dos tipos de cuestionamientos. Por un lado con la comunidad de Chía compuesta en su mayoría por profesionales los problemas están ligados al orden académico, a la revisión de los referentes frente a la experiencia misma en los espacios de trabajo en los que cada uno de los participantes habita; y la problematización de los postulados teóricos a la luz de la realidad con la que trabajan a diario. Las preguntas transitan entre el ámbito académico y el ámbito comunitario en donde se ponen a prueba los postulados y se indaga sobre las formas en que las prácticas artísticas empiezan a generar trabajo colaborativo y creación colectiva en la población.

En Bojacá en un entorno comunitario compuesto por personas de la región niños, adultos y adultos mayores las tensiones se generaban alrededor de su propia experiencia respecto al campo de lo artístico, el reconocimiento de las prácticas artísticas desde su propio quehacer, nos situaba ante la pregunta sobre qué es el arte y cuándo acontece, y cuáles son las manifestaciones que se hacen presentes en los trabajos que se realizan y que se proponen en los espacios del laboratorio. Las preguntas surgen de la percepción, de la sensibilidad de la experiencia vivida y de los puentes de comunicación que el trabajo desde diversas prácticas artísticas posibilita. El campo del arte es entonces entendido como un medio, como una posibilidad reconociendo así la cercanía que el arte tiene a lo humano.

VALORES SIMBÓLICOS

El arte no se cierra en lo académico, se abre y permite poner en juego valores simbólicos culturales de las comunidades. El trabajo con los materiales y con el cuerpo fue para la comunidad de los dos municipios un espacio importante para reconocer las capacidades perceptivas de los seres humanos y la amplia variedad de caminos que posibilitan la comunicación con el otro en un diálogo en el que el cuerpo se instala como el medio, el vehículo y la forma de comunicarse.

Hacer un ejercicio de reconocimiento de la construcción simbólica de las regiones a partir de cartografías sociales y de construcciones conjuntas, permitió visibilizar las dinámicas regionales frente a la población y el arte en la cotidianidad, abriendo así la discusión en torno a la amplitud de los sentidos, el cuerpo individual, el cuerpo colectivo, la creatividad, y los oficios tradicionales. Cada espacio tiene implícitos sus propios tiempos y formas de hacer, unas más técnicas que otras, otras más rápidas o lentas, más complejas o simples, pero que contienen a su vez toda la carga de las particularidades que componen el colectivo. Las formas de hacer ponen de manifiesto ciertas características individuales y colectivas presentes en las comunidades.

Estas formas individuales de hacer entran en diálogo constante en el trabajo colaborativo. Allí donde se problematizan, se encuentran o se repelen, se cuestionan o se reconocen; lo que permite no sólo indagar en las formas en que nos acercamos a las prácticas artísticas, sino entender el lugar que el campo artístico ocupa en el desarrollo de las comunidades en las regiones.

LOS TRÁNSITOS

La metodología de trabajo propuesta para el laboratorio se centra en la construcción conjunta y en el trabajo colaborativo. En este sentido nosotras como tallerista no estamos ajenas a las dinámicas que se desarrollan dentro de los espacios del laboratorio. El hecho de trabajar con dos comunidades tan diversas nos pone a transitar entre la visión académica, experiencial y relacional de las prácticas artísticas. Este tránsito permite que el colectivo reflexione constantemente sobre las formas en que el arte es entendido y construido por la comunidad, y al mismo tiempo nos convoca a resignificar el concepto de arte construido a lo largo de nuestra vida profesional.

Nos dejamos afectar y nos sorprendemos con las preguntas y con las tensiones que empiezan a generarse al interior de los espacios de intercambio. Buscamos posibilitar un intercambio de experiencias entre los grupos, porque consideramos que esta apertura genera en

⁵ Bourdieu, Pierre. *Capital cultural, escuela y espacio social*. Siglo XXI editores, México, 1998, 182p.

los grupos un movimiento conceptual o perceptual que alimenta el imaginario construido alrededor de la experiencia.

Cuando propiciamos puentes de comunicación entre dos comunidades, también generamos una apertura hacia el otro. Nosotras como laboratoristas buscamos propiciar esos encuentros, no desde la periferia sino desde la inclusión misma a la acción que proponemos. Como parte del colectivo constantemente evaluamos, nos preguntamos, ponemos en discusión temas que surgen de las sesiones que realizamos, nos cuestionamos nosotras mismas no solo como artistas sino como talleristas. Nuestros límites, potencias, fragilidades y desbordes toman cuerpo.

Estar en el lugar de tránsito no implica estar en un lugar ajeno a la acción, todo lo contrario significa tener una lectura más amplia de los fenómenos sociales que allí ocurren. Vale la pena mencionar en este punto que nosotras como parte del colectivo también encontramos tensiones y nos cuestionamos todo el tiempo sobre los procesos a la luz de los resultados. Estamos atentas a lo que sucede en el proceso y sus consecuencias como resultado. Por tanto la valoración del proceso contempla estas dos caras de la misma moneda.

Este tránsito nos implica una revisión constante de las maneras de hacer de las propuestas y de nuestras propias posturas académicas o no de lo que entendemos por arte, educación, comunidad y diversidad.

Pensamos en un laboratorio en el que al trabajar con comunidades tan diversas nos enfrentamos a preguntas de cierta naturaleza: *¿Desde dónde puedo pensar este concepto? ¿Cómo puedo transformar este concepto para que genere en la acción lo que se espera? ¿Desde las mismas características de las comunidades como poder generar los diálogos entre el saber y las personas que generen tensiones o problematicen sus propias prácticas?*

La capacidad de ser afectado también se hace presente en nosotras pues construimos también con ellos, y esto implica abrirse y salir del estatus quo del profesor o maestro. Las reacciones de los grupos, también nos plantean preguntas al interior del colectivo. Preguntas que se convierten en temas de investigación, de indagación y que nos llevan a estar en constante evaluación del proceso. Estos momentos se hacen valiosos porque propician un movimiento al interior de la estructura de trabajo del laboratorio y nos lleva a cuestionarnos sobre el trabajo realizado que toma forma de preguntas de investigación que se constituyen en insumo para trabajos posteriores.

“La reflexión es un proceso de conocer como conocemos, un acto de volvernos sobre nosotros mismos, la única oportunidad que tenemos de descubrir nuestras cegueras, y de reconocer que las certidumbres y los conocimientos de los otros son, respectivamente, tan abrumadoras y tan tenues como los nuestros”⁶.

MIRADAS A LA DIVERSIDAD EN EL ARTE (Conclusiones)

Podemos considerar que un individuo que no haya desarrollado su sensibilidad frente a sí mismo y a los fenómenos que acontecen a su alrededor, tendrá pocas posibilidades de ejercer acciones constructivas en la comunidad, pues no poseerá herramientas para analizar las situaciones o para ejercer un papel activo y positivo en la construcción de los imaginarios sociales, de los valores y la cultura.

El Laboratorio Intercambios Gestuales se configura como un camino donde la sensibilidad, la corporeidad y la racionalidad del ser actúan en equilibrio para desarrollar acciones que expresen singularidad y propicien espacios de construcción social a través del encuentro, de los cruces y de las redes.

Los aprendizajes de la experiencia artística los podemos nombrar en el desarrollo de la habilidad de observarse a sí mismo en la experiencia, cuestionándose, expresándose y participando de las construcciones de sentido que se hagan dentro del entorno social y en relación con otros.

Un artista – profesor con sensibilidad agudizada, podrá percibir canales de comunicación con cualquier individuo, para prepararse, estudiar, investigar pero sobre todo, darse la oportunidad de convivir y disensuar. Es un nuevo reto y una ampliación a la mirada de lo humano. Un espacio reflejo donde no sólo encontramos a un *otro* distinto, sino nos encontramos a nosotros mismos en la diferencia. Esta tarea requiere de un tipo de pensamiento analógico, estético y creativo. Se trata de no limitarse frente a la adversidad, desarrollar los sentidos que habían estado dormidos y sobre todo, mantener una actitud abierta a la comunicación audiovisual, táctil y aromática. Para encontrar dichos canales, el artista - profesor se dispone a permanecer en contemplación activa, mirada atenta, escucha profunda y tacto ampliado.

La práctica del artista - profesor asume la “experiencia como foco articulador” y le atribuye importancia “a la mirada sobre la

⁶ Maturana, Humberto y Varela, Francisco. *El árbol del conocimiento: las bases biológicas del entendimiento humano*. Buenos Aires, Lumen Humanitas, 2004, 172 p.

cotidianidad del aula, como lugar en donde se construye el sentido”.⁷ Cada llegada al taller es un universo nuevo, lleno de acciones inesperadas que muchas veces ponen en el filo de la navaja lo que antes se había previsto. ¿Cómo enfrentar esta contingencia? ¿Cómo vivir fluidamente la experiencia ante la necesidad de desviar el rumbo? El profesor que ha vivido la clase como su propia vida, como su arte, comprende que cuidar es legitimar al otro, pues “de lo que hay que hacerse cargo al educar, es de crear un espacio de convivencia con el niño, en el que él sea tan legítimo como el maestro o la maestra”.⁸

FUENTES REFERENCIALES

Abad, Javier. “Usos y funciones de las artes en la educación y el desarrollo humano”. En: Jiménez, Lucina, (et. al). Educación artística, cultura y ciudadanía. Colección Metas Educativas 2021, Madrid, OEI – Fundación Santillana, 2010, p. 17-23.

Arheim, Rudolf. *Consideraciones sobre educación artística*. Barcelona, Ediciones Paidós, 1993, 112 p.

Borja-Villel, Manuel. (et. al). *Lygia Clark*. Barcelona, Fundació Antoni Tàpies, 1998, 368 p.

Bourdieu, Pierre. (2003). *Capital cultural, escuela y espacio social*. Siglo XXI editores, México, 1998, 182p.

Maturana, Humberto. *El sentido de lo Humano*. Santiago de Chile, Dolmen Ediciones, 1998, 339 p.

Maturana, Humberto y Varela, Francisco. *El Árbol del Conocimiento: las bases biológicas del entendimiento humano*. Buenos Aires, Lumen Humanitas, 2004, 172 p.

Morin, Edgar y Pakman, Marcelo. *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona, Gedisa, 1994, 167p.

Unidad de Arte y Educación. *Experiencia y Acontecimiento. Reflexiones sobre educación artística*. Bogotá, Universidad Nacional de Colombia, Unibiblos, 2008, 99 p.

⁷ Unidad de Arte y Educación. *Experiencia y Acontecimiento. Reflexiones sobre educación artística*. Bogotá, Universidad Nacional de Colombia, Unibiblos, 2008, 99 p.

⁸ Maturana, Humberto. *El sentido de lo Humano*. Santiago de Chile, Dolmen Ediciones, 1998, 339 p.

Romero Sánchez, Mónica Marcell.

Artista plástica. Doctoranda en artes y educación, Universidad de Barcelona. Investigadora: Unidad de Arte y Educación, Universidad Nacional de Colombia.

Investigación en educación artística: narrativas, realidades y ficciones.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Prácticas artísticas, educación artística, experiencia vivida, narrativas visuales.

KEY WORDS

Artistic practices, arts education, lived experience, visual narratives.

RESUMEN

Espero compartir un proceso de investigación en curso correspondiente a la tesis doctoral que adelanto, denominada *Construir sentido desde lo vivido. Relaciones entre discursos y prácticas presentes en artistas-docentes universitarios*. La cual da cuenta de las construcciones, relaciones y tensiones presentes en aulas (discursos, teorías, prácticas, saberes) centradas en la experiencia artística y de un grupo de profesores universitarios en artes, y de mi relación con ellos. Ésta se desarrolla en el marco del Doctorado en Artes y Educación, de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona.

Aquí se pone en relación maneras de narrar la experiencia vivida del cuerpo del profesorado, con su formación profesional y con el contexto en el que cada cual la desarrolla (escuela, universidad, ámbito informal), interpellando a su vez a quien investiga. Lo anterior, señala aspectos relevantes en la discusión sobre la investigación en educación artística en nuestro contexto, teniendo como punto de partida algunas *comprensiones de lo pedagógico* y algunos *tránsitos entre la enseñanza de las artes y la educación artística*, en los que es posible resignificar la investigación en artes y en educación artística en las que las realidades y sus ficciones, en tanto narrativas, cohabitan.

La pesquisa se desarrolla desde una perspectiva de investigación narrativa que articula elementos biográficos, etnográficos y visuales. Considerándola así una estrategia híbrida que espera contribuir a las discusiones del arte como campo de conocimiento, al debate sobre metodologías de investigación en educación artística y su incidencia social.

ABSTRACT

I wish to share a reflexive perspective on an ongoing research process corresponding to the doctoral thesis called *Constructing meaning from the lived experience. Relations between discourses and practices present in artists/university professors*. This dissertation expects to give an account of constructions, relationships and tensions that are present in the classroom (discourses, theories, practices, knowledge) focused on the experience, both educational and artistic, of a group of college arts professors and my relationship with them as a colleague.

This is developed in the framework of the PhD in Arts and Education, of the Faculty of Fine Arts at the University of Barcelona.

Here, ways to narrate the experience of the professors are put in relation with their professional formation and with the context in which each one develops its profession (school, university, informal sphere), also questioning me as a researcher. This points out relevant issues in the discussion of research in arts education in our context, having as a starting point some *understandings of the pedagogic* and some *transits between the teaching of arts and arts education*; in which is possible to resignify research in arts and arts education where realities and fictions, as narratives coexist.

Methodological commitment is made from the narrative inquiry that, for the specific case, articulates biographical (interviews and conversations with professors) ethnographic (collected from field notes, audio interventions, student papers and official documents) and visual elements (photographs of classes and videos of final projects and their feedbacks). Considering it a hybrid strategy that wishes to contribute to discussions of art as a field of knowledge, to the debate about research methodologies in arts education and its social impact.

CONTENIDO

Configuración de un modo de escritura

El relato investigador se ha perfilado como *boceto narrativo* en tanto se escribe para ampliar descripciones sociales o de personajes, *permanecer en la madriguera* priorizando cualidades emocionales, e intentando rehistoriar los relatos cuestionando los acontecimientos para nombrarlos de otra manera.¹

Escribir reflexivamente² es dar cuenta de las decisiones tomadas en medio del proceso, de mis implicaciones con la investigación, y de las relaciones con quienes participamos en ella.

En esa dirección, asumir una crítica reflexiva en el sentido planteado por Douglas Macbeth³ es también prestar atención al mismo proceso de escritura. Para esta pesquisa se toma como centro la revisión de prácticas cotidianas y los contextos de significación en los que se llevan a cabo para *reconocer y describir lo que se hace*.⁴

Dos escenas⁵

“El que escucha una historia, ése está en compañía del narrador; incluso el que lee participa de esa compañía”⁶

Primera escena⁷

El 30 de agosto de 2014, 13:02, Felipe escribió:

Hola...

Me quedé pensando un poco en tu trabajo, en la complejidad con la que estás tratando y en cómo poder mostrar al espectador lo complejo con simplicidad (no simpleza).

Pienso, que tu trabajo tiene de fondo un deseo, de capturar las voces que se pasean intangibles por los espacios (institucionales, formales, cotidianos). Te veo a ti como un Medium, como un enlazador de mundos, como aquél que tiene el poder de comunicarse con los espíritus para decirnos algo a quienes no podemos escuchar esas voces que te hablan (Como en Rashomon de Kurosawa). Comunicarse con los espíritus tiene otra finalidad que va más allá de solamente contar los relatos, es develar el tejido oculto que ellos han entramando en los últimos años, tejido en el que también estás incrustada y que hace parte de ti: Hacer visible eso que como Maestra te hace (te hizo) tal, y que transmites (transmutas) en tus estudiantes, una visión particular de mundo, una cosmovisión vinculada a la Educación Artística, que se materializó alguna vez, que fue real, pero que ahora no vemos, que se nos escapa.

Con este breve correo, sólo quería intentar explicar(me), comprender(me) en tu trabajo, tratar de escribir(me) para ver si realmente escuché y comprendí una parte de tu trabajo....aunque presiento que no es todo, así que por ahora sólo escribo lo que me llegó a la cabeza mientras hacía oficio en la casa.... fui directo al compu y ya...

Bueno... Por ahora eso es todo...

Un gran abrazo y buena suerte con tan amplia tarea.

Felipe

1 Connelly, Michael y Clandinin Jean. Relatos de experiencia e investigación narrativa. En: Larrosa J. (et.al) Déjame que te cuente. Ensayos sobre narrativa y educación. Barcelona: Laertes, 1995.

2 Con relación a la escritura como práctica reflexiva para dar cuenta de las decisiones tomadas, se ha revisado: Banks (2010), Dietz (2011), Garfinkel (2006), Guber (2001), Humphreys (2005), Iñiguez (2003), Latour (2005), Macbeth (2001).

3 Macbeth, Douglas. On "Reflexivity". En: Qualitative Research: Two Readings, and a Third. Qualitative Inquiry, V. 7 nº 1, p. 35- 68, 2001.

4 Garfinkel, Harold. Estudios en etnometodología. Pérez, H. (trad.). Barcelona: Anthropos Editorial: Universidad Nacional de Colombia, Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciudades y Humanidades, 2006.

5 Aquí se comparten fragmentos de dos escenas. La primera de ellas da cuenta de relaciones entre estudiantes y colegas, asunto relativo a maneras de comprender lo pedagógico. La segunda aborda la naturaleza de las imágenes que empieza a constituirse dentro de la investigación.

6 Benjamin, Walter. El narrador. Oyarzun, P. (trad.) Santiago de Chile: Ediciones/metales pesados, 2008.

7 Agradezco dejar la diagramación de las dos escenas de esta manera, pues tiene sentido dado que incorporan otras voces.

(...)

Al finalizar dos estudiantes nos hicieron estas preguntas. Una de ellas dirigida más a William: *-Maestro usted habla de la investigación y de los cortes de realidad que allí hacemos, pero ¿cómo se hace esto en realidades tan complejas como las que vivimos? Y la otra: -¿Cómo están asumiendo la escritura en sus respectivas investigaciones, en primera persona?, en plural?... que significa esto?. En el medio también las colegas preguntaron: ¿a qué te refieres con narrativas culturales?, ¿la imagen se está asumiendo fenomenológicamente o de qué manera?*

Segunda escena

Luego de una sesión de investigación en la que trabajamos el texto de *Investigar con imágenes, investigar sobre imágenes, desvelar aquello que permanece invisible en la relación pedagógica* de Fernando Hernández (2012), conversamos alrededor de posibles preguntas que haríamos a imágenes que he ido trabajando dentro de la pesquisa.⁸

Hay una doble mirada, fotos que miran y miran algo ¿Qué es eso? ¿Qué están mirando? ¿Qué determina su mirada y la postura corporal? La dirección de la mirada que está fuera del cuadro. No están mirando lo mismo que la que toma la fotografía. Yo miro al que está ahí pero no sé qué están mirando.

La foto en términos de emoción, cuando no están los rostros, ¿cuál es la diferencia frente al momento?

¿De qué uno se ha perdido por estar en ciertos lugares? ¿De qué me olvidé? Porque veo el lugar, reconozco las fotos, reconozco el lugar, pero no me acuerdo exactamente de qué estábamos hablando y eran cosas importantes... ¿De qué me olvidé?

En la imagen de una clase pareciera que la imagen no llegara a nada más. La vida en la U, el profesor está con tinto y cigarrillo, la que siempre veo... ¿en eso se queda la vida universitaria? Puede llegar más allá.

Elaboración de imágenes

El trabajo con imágenes también nos plantea preguntas de significación frente a lo sucedido en las clases, éstas han sido desencadenantes.

¿Qué podemos conversar y reflexionar a partir de ellas?⁹, ha sido uno de los interrogantes presentes en distintos momentos de la pesquisa. En ese sentido he identificado tres tipos de imágenes: las de documentación misma del proceso de investigación, las que son tema de investigación y las que se reelaboran a partir de fragmentos de registros

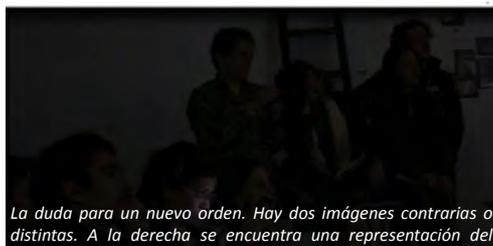
Las narrativas visuales que finalmente decido trabajar corresponden a los primeros minutos de lo que cada uno de los estudiantes de la maestría, todos artistas profesores, donde presentan avances en la construcción de su trabajo final. Comparto aquí fragmentos de una narrativa que reelaboré a partir de registros de las clases. En estas se ponen en juego posicionamientos respecto a la relación pedagógica, ya la concepción misma de imagen que el mismo artista-docente empieza a construir a partir de su propia experiencia, a los asuntos a los que priorizan y sus preguntas como estudiantes de una maestría en educación artística que contempla las distintas disciplinas de las artes: música, artes escénicas (teatro, danza), literatura, artes plásticas y visuales, e incluso profesores de artes cuya formación es de humanidades y ciencias sociales.

8 Transcribo fragmentos que me han hecho pensar en la toma de decisiones no solo para elaboraciones posteriores, sino para su interpretación y para el trabajo con ellos. Cada tipo de letra corresponde a intervenciones de personas distintas.

9 Hernández, Fernando. Espigador@s de la cultura visual. Barcelona: Octaedro, 2007.



...los matices, en fuerte y en piano, y en las acciones que implican el ejercicio sonoro que puede ser raspar, frotar de hecho está en el violín-, pulsar con acciones que luego pueden relacionar con el instrumento: agitar, soplar. Esto se irá viendo reflejado en algún..., no sé, en alguna expresión visual de colores. Tengo muchas preguntas y muchas dudas con el proyecto.
Angélica



La duda para un nuevo orden. Hay dos imágenes contrarias o distintas. A la derecha se encuentra una representación del cuerpo que estaba influida por la relación de los humores. La segunda es una imagen de la modernidad de Vesalio. Durante mucho tiempo el cuerpo estuvo cerrado, es la imagen de la derecha. El ojo lo rodeaba desde la lejanía y lo que ocurría en el interior solo era interpretado por una serie de indicios: el alimento, las secreciones, lo que entraba en el cuerpo se transformaba en fluidos vitales.
Jorge



Estaba conflictuada porque no se pudo llevar bien con su otro tutor. La razón para ello es que desde donde estaba abordando su tesis era... el conflicto que tuvo con su otro tutor es que considero que eso no era importante ni relevante para la obra artística y resulta que ese evento, ese acontecimiento, la marcó a ella de por vida y hace que sea la persona que es ahora y que mire como ve.
Patricia

Mi interposición como maestro en el área de artes, por otra parte, es la de rescatar esa condición muy particular de los estudiantes en la que por encima de todo, de este mal ambiente, ellos quieren expresarse, expresar sus imaginarios, sus problemáticas, sus amores, sus desamores a través del arte, especialmente el baile, la pintura, el break dance, el reggaeton, el rap y ahora el teatro desde mi llegada al colegio Tibabuyes Universal.
Jairo

Figura 1. Captura de video. Fragmento de narrativa visual (2014)

LOS MOMENTOS DE DEVOLUCION: ¿Qué decir y como decirle algo al otro?

Las devoluciones las hacemos los profesores en relación con los trabajos de los estudiantes inmediatamente presentados, bien sea con respecto a un escrito en donde cada profesor hace su interpretación y se fija en estructura, lo que dice, el sentido de ello en relación con lo que el autor plantea; en busca de una lectura de lo que dice el texto en relación con claves de lectura para la elaboración de un discurso propio, y donde también hay pugnas por los lenguajes utilizados.

Éstas han pasado por varios momentos: desde las que estaban medidas por tiempos precisos y donde tocaba pensar muy bien lo que habría que decir, que por lo general era la manera en que se hacían. Pues exigía no solo un punto de vista respecto a la presentación realizada, sino en simultánea un diálogo por cercanía o distancia con relación a lo que el otro colega terminaba diciendo.

Uno de los espacios, el seminario, contaba con tiempos organizados de tal manera que se hicieran las presentaciones correspondientes, se hiciera comentario por parte de los profesores y se abriera el debate con ronda de intervenciones a veces articuladas o no a preguntas generalmente provocadas por uno de los profesores. El debate y participación se lograba en la medida que los mismos estudiantes controlaban sus tiempos de presentación, pues al comienzo esto no sucedía fluidamente.

Varias veces nos preguntábamos si parar o no la presentación, interrumpir o no al estudiante en su comentario que se extendía en el tiempo, y acción que cuando se realizó se tildó de escuelera y provocaba tensiones dentro del grupo.

En el otro espacio, el de Taller, las presentaciones también se tomaban su tiempo así hubiese pautas precisas para ello, pero las acciones para las presentaciones tardaban más de lo habitual, casi siempre por inconvenientes técnicos y logísticos. Al tardar más de lo previsto, las entregas desbordaban los límites temporales establecidos y las intervenciones de los profesores se modificaban también en función del tiempo que se tomaba cada uno para comentar el trabajo correspondiente, por lo que por lo general no había tiempo para la interlocución y réplica por parte de los estudiantes.

Esto a su vez iba generando diferencias entre las maneras que los estudiantes se relacionaban con uno y otro espacio académico. Acá me doy cuenta de una contradicción y es, si el espacio al que se refería como más abstracto ¿porque incidía con mayor fuerza en los

estudiantes?, y aquel que parecía o se autodenominaba más concreto, si bien se disfrutaba por los estudiantes en tanto posibilidad de creación, ¿por qué las devoluciones parecían más duras y con la sensación de estar atravesando lo personal?
Al respecto una de las colegas reconocía en ella misma que con el tiempo había aprendido a matizar, a modular sus comentarios pero que cuando había que hacer un comentario, había que hacerlo.



Aparece una escena de una mujer en un baño y uno hace la conexión como a baño de colegio y esta mujer está llevando acá una rutina, pues tremendamente poderosa con su cuerpo. Pero ¿eso a que viene Ingrid? ¿a qué viene? Yo creo que vale la pena aclarar el enunciado de tu trabajo; me parece que no funcionan las fotografías retocadas, me parece que las fotografías necesitan ser más abundantes, necesitan ser más explícitas sobre como conectas esa mujer profesora con esa mujer...no se ¿salvaje? ¿Qué es? Yo tengo muchas ganas de saber. Me gustan todos los elementos que veo, pero están articulados de una manera todavía, demasiado pesada. Yo sentiría que vale mucho la pena que tengas un trabajo como con Zoitsa, en este tiempo, para depurar esa acción. Me gusta mucho la escena del balón y el tacón, hay muchas pistas ahí, pero...la escena la que esta ciega es un poco demasiado simulada, podría ser más radical. Yo podría como desglosar elemento por elemento, de pronto lo podemos hacer en persona, me gustaria mucho, porque hay muchas cosas inquietantes...

Figura 2. Narrativa Visual. Devoluciones, septiembre, 2014

SENTIRSE PARTE DE ALGO: Aprender a investigar investigando



Figura 3. Registro sesión de investigación grupo microhistorias. Mayo, 2014

En las clases las fronteras entre la mesa del profesor, o el cuerpo del profesorado suelen ser más evidentes así su disposición en el espacio sea disperso. Mientras que en la investigación, así profesores estemos a un lado y estudiantes al otro pareciera ser un espacio más íntimo, de mayores complicidades en donde todos aportamos pequeñas comprensiones y dudas, quizás porque todos estamos en disposición de aprender. En las clases suceden otras cosas.

El espacio de investigación se ha configurado de otra manera. Se construyó una manera de relacionarse con estudiantes y colegas en la que fue posible ahondar en dos aspectos importantes: el de la *relación pedagógica* mediada por campos de saber distintos y el de la relación con *la investigación con imágenes*, éstos se vislumbran como perspectivas para avanzar en las interpretaciones correspondientes.

El trabajo con estudiantes uno a uno se hacía por fuera de los tiempos de clase en tanto los tiempos de las devoluciones no eran suficientes. Aquí en alguna interlocución con uno de los profes a la salida hablé de ver venir la tragedia o actuar en ella. Así ser arte y parte de un contexto de investigación al que estoy vinculada y distanciarme al mismo tiempo, es uno de los asuntos que está en tensión permanente. Esto a su vez otorga vitalidad para ver de otra manera el mismo problema. Pienso mucho en los estudiantes que asumen que al hacer la investigación se pueden solucionar problemas de los contextos con los que viven, pero que precisamente por dar solución no necesariamente se teoriza sobre ello o se proponen alternativas que prevalezcan en el tiempo y en las personas, este es un riesgo en el que estamos cuando investigamos desde nuestras prácticas y que vale la pena tener presente.

Este episodio como otros varios en relación con los colegas y estudiantes me hacía pensar en las distintas representaciones que vamos generando en otros, de cómo somos leídos por otros. Representaciones que en ocasiones son elaboradas estratégicamente e intencionadamente, pero que no siempre corresponden con las intencionalidades de quien las elabora, pero que también por comportamientos de los que no somos conscientes del todo somos leídos, y más en artes, desde los gestos mínimos, las respiraciones, las miradas, los tonos, los matices, los movimientos del cuerpo, las vueltas que damos para llegar al punto, que al prestarles atención nos fijamos muchas veces más en ellos que en lo que se dice, por no decir en sus contenidos.

Los cómo –estos gestos– posibilitan maneras distintas de relacionarnos entre nosotros, pero también en las representaciones que construimos de otros y en las proyecciones de nosotros en otros, asuntos que considero atraviesan lo que coloquialmente llamamos el encuentro con otros. Por tanto cabe la pregunta *¿cómo relacionarnos (pedagógicamente hablando) desde un lugar que no sea la representación del otro o la proyección que hago de mí en el otro?* Planteamiento que no busca esencialismos si no posibilidades otras para el encuentro entre personas, y si no es posible; entonces *¿cómo asumir esa imposibilidad en el acto pedagógico?*

El momento de las devoluciones por tanto me significaba perder en cierta manera el horizonte investigativo dado que me empapaba del todo en lo que ocurría en las sesiones de las clases y el distanciamiento no lo conseguía, eso creo lo hago ahora unos meses después cuando escribo estas líneas.

A MODO DE CIERRE

Comprensiones de lo pedagógico

Lo pedagógico se construye en el encuentro¹⁰ y en las relaciones con el otro donde se pone en juego: la disciplina artística, la condición humana, las repeticiones, los olvidos, los castigos, y los estímulos –entre otros elementos–, que provocan situaciones para aprender juntos incluso a partir de la propia vulnerabilidad (Hernández, 2011)

La condición pedagógica se da a partir de modelos tradicionales de enseñanza y aprendizaje, bien sea en perspectiva de renovación o reivindicación. *La relación está mediada por el estudiante y su práctica artística como problema pedagógico.*

Lo pedagógico transita entre lo que sucede dentro y fuera de la clase de artes. Le atañe no solo el ámbito escolar sino que atraviesa el ámbito cultural (Hernández, 2007).¹¹

Somos profesores *aprendiendo a serlo*. La condición de vulnerabilidad y el “no saber” (Atkinson, 2012) es un primer impulso intuitivo para elaborar programas, aferrarse al sentido común y generar estrategias de autoformación que con el tiempo se van transformando.

Las relaciones con nuestros estudiantes se dan desde: la contaminación, un querer hacer, atrapar, confrontar, el cuidado, la confianza, el dolor.

Tránsitos entre la enseñanza de las artes y la educación artística

Una educación artística crítica en nuestro contexto significaría escuchar en detalle las prácticas cotidianas que se suscitan alrededor de su experiencia. Esto nos conlleva mayor responsabilidad pues implica conocer el sistema de representaciones culturales y simbólicas que habitamos: *la conciencia en la ruptura es responsabilizarse por lo que se genera en y con otros.*

10 Aquí una pregunta que considero central: *¿Desde nuestros roles en un encuentro pedagógico, cómo nos disponemos para que acontezca la indeterminación, la incertidumbre, la creación, para que (nos) ocurran cosas no previstas?*

11 En ese sentido las prácticas que circulan entre este dentro/fuera, y las estéticas que proceden de manifestaciones culturales populares y urbanas, amplían el concepto de escuela a la vida misma en el que *cualquier circunstancia vital* es susceptible de vincularse como problema artístico y pedagógico.

Con relación a la enseñanza universitaria, en el contexto colombiano se han elaborado importantes investigaciones de corte histórico¹². A su vez y de manera reciente el discurso del *giro pedagógico*¹³ hace una presencia importante¹⁴, en la que no se puede dejar por fuera a la comunidad educativa¹⁵. Este entramado expuesto en líneas muy generales, invita a repensar las dinámicas locales y las tensiones entre campos: el artístico y el cultural.

Un lugar que aún sigue en debate es la relación entre disciplinas, interdisciplinas, transdisciplinas e indisciplinas¹⁶.

Desde las artes se considera al cuerpo como el centro de la experiencia. De manera concreta *¿cómo se pone en diálogo su saber con las estructuras de la Escuela?* Cuestión que invita a revisar las maneras en que las artes se viven en las escuelas y prestar atención al carácter implícito de transformación que muchas veces se les otorga, sin problematizar lo que allí sucede, siendo necesario reparar en posicionamientos alternativos.

12 Entre las que se encuentran: Huertas, M. (2013). *La Escuela Nacional de Bellas Artes de Colombia y su fusión a la Universidad Nacional de Colombia. Discursos de cuatro momentos fundacionales*. Universidad Nacional de Colombia. (Tesis inédita de Doctorado). Bogotá: Facultad de Artes, Universidad Nacional de Colombia; Mejía, S. (2010) *“La nación entera, un inmenso taller”*. *Discursos sobre la enseñanza del dibujo en las escuelas primarias en Antioquia, 1892 – 1917*. (Tesis inédita de Maestría). Medellín: Facultad de Educación, Universidad de Antioquia; y Vásquez, W. (2008). *Escuela Nacional de Bellas Artes de Colombia: 1886-1899*. (Tesis inédita de Maestría). Bogotá: Facultad de Artes, Universidad Nacional de Colombia.

13 Rogoff, I. (2008). *Turning*. En: *e-flux journal #0. November*. Recuperado de: <http://www.e-flux.com/journal/turning/>; y Helguera, P. & Hoff, M. (2011). *Pedagogía no campo expandido*. Porto Alegre, Brasil: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul.

14 Muestra de ello fue el MDE11: Encuentro internacional de Medellín MDE11 *Enseñar y aprender. Lugares del conocimiento en el arte*.

15 Este llamado lo plantean —entre otros—: Rodrigo, J. (2009). *La otra Documenta 12: contrapartidas pedagógicas*. Recuperado de: <http://aulabierta.info/node/956>; Mörsch, C. & Sturm, E. (2006). *Prácticas dialógicas. Intersecciones de la pedagogía crítica y la museología crítica*. Palma de Mallorca, España: Fundació Es Baluard Museu d'Art Modern i Contemporani de Palma; Mörsch, C. (2011a). *Educación crítica en museos y exposiciones en el contexto del “giro educativo” en el discurso comisarial: ambigüedades, contradicciones y alianzas*. Landkammer, N. (trad). Intervención MDE11. Medellín; y Mörsch, C. (2011b). *Trabajo en contradicción: la mediación del arte en cuanto práctica crítica. Un concepto autorreflexivo y crítico frente a una pedagogía museística afirmativa, reproductiva y al servicio de la institución*. García, C (trad). Recuperado de: <http://www.goethe.de/wis/bib/pri/hmb/the/156/es8622710.htm>

16 Cada una de estas disciplinas contiene unos desarrollos históricos particulares y unas manifestaciones específicas instaladas en el contexto local. Ante esa distinción hay posicionamientos integradores y otros que reclaman didácticas, metodologías y pedagogías específicas. Una interlocución interesante al respecto, la señaló Natacha Rena en su intervención “Procesos creativos colaborativos y tecnología social” realizada en el marco del Encuentro *Creación, pedagogías y contexto. II Encuentro de investigaciones emergentes*. Realizado en Bogotá el 22 y 23 de octubre del 2012. Organizado por: Instituto Distrital de las Artes y Universidad Jorge Tadeo Lozano.

FUENTES REFERENCIALES

Abril, Gonzalo. *Análisis crítico de textos visuales. Mirar lo que nos mira*. Madrid: Editorial Síntesis S.A., 2007.

Atkinson, Dennis. *The event of learning: politics and truth in art and art education*. Recuperado de: http://faeb.com.br/livro03/Arquivos/palestras/dennis_atkinson.pdf, 2012.

Banks, Marcus. *Los datos visuales en investigación cualitativa*. Blanco Castellano C. & del Amo Marín, T. (trads). Madrid: Ediciones Morata, 2010.

Bolívar, Antonio (et.al) *La investigación biográfico-narrativa en educación: enfoque y metodología*. Madrid: Muralla, 2001.

Benjamin, Walter. *El narrador*. Oyarzun, P. (trad.) Santiago de Chile: Ediciones/metales pesados, 2008.

Connelly, Michael y Clandinin Jean. Relatos de experiencia e investigación narrativa. En: Larrosa J. (et.al) *Déjame que te cuente. Ensayos sobre narrativa y educación*. Barcelona: Laertes, 1995.

Garfinkel, Harold. *Estudios en etnometodología*. Pérez, H. (trad.). Barcelona: Anthropos Editorial: Universidad Nacional de Colombia, Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciudades y Humanidades, 2006.

Hernández, Fernando. *Espigador@s de la cultura visual*. Barcelona: Octaedro, 2007.

Hernández, Fernando. *Pensar la relación pedagógica en la universidad desde el encuentro entre sujetos, deseos y saberes*. Universitat de Barcelona. INDAGA-T – RECERCA. Recuperado de: <http://fint.doe.d5.ub.es/indagat-web/>, 2011.

Macbeth, Douglas. On "Reflexivity". En: *Qualitative Research: Two Readings, and a Third. Qualitative Inquiry*, V. 7 nº 1, p. 35- 68, 2001.

Sommer, Doris. *Art and accountability*. Recuperado de: www.amherst.edu/media/view/28713/original/Art%20and%20Account.pdf, 2005.

Salas Acosta, Luz Marina.

Profesora adscrita al Departamento de Dibujo. Universidad de Sevilla.

Sáez Pradas, Fernando.

Investigador adscrito al Departamento de Dibujo. Universidad de Sevilla.

Archivo y coleccionismo: fotografía española en el s. XX.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Fotografía, coleccionismo, patrimonio, archivo.

KEY WORDS

Photography, art collecting, heritage, archive.

RESUMEN

El grupo HUM-950 (COPA) COntemporaneidad y PATrimonio ha promovido el desarrollo de las Jornadas de divulgación científica "Fotografía: COntemporaneidad y PATrimonio", financiadas por la Universidad de Sevilla, y cuyo objetivo general ha sido iniciar una de las líneas argumentales del grupo de investigación, la de unir contemporaneidad y patrimonio.

Dadas las circunstancias socio-políticas en nuestro país, la fotografía no tuvo el reconocimiento merecido en las instituciones ni colecciones de nuestro país. La fotografía en España tuvo menos oportunidades que el resto de países de nuestro entorno, por ello el coleccionismo en esta disciplina es un fenómeno relativamente nuevo existiendo un número muy reducido de colecciones y coleccionistas dedicados específicamente a la materia fotográfica.

Los fundamentos de esta compleja situación tienen su origen en diversos ámbitos: por un lado dependía de la formación de los propios artistas y teóricos, y por el otro con la programación que las instituciones, públicas o privadas, hacían sobre la fotografía.

La búsqueda de reconocimiento social o el mero interés económico forman parte de las razones que llevan a crear una colección. Pero hay otro tipo de coleccionismo que se acerca a la necesidad de formar parte del colectivo cultural uniendo dos figuras importantes: la del coleccionista y la del mecenas.

Hablar del coleccionismo fotográfico en el arte contemporáneo es acercarnos a un fenómeno relativamente reciente. Las colecciones privadas, que hoy en algunos casos consideramos como modelos, se gestaron a partir de los años 80, aunque los museos franceses y americanos ya a partir de los años 50 tomaron la iniciativa de coleccionar fotografía con un carácter patrimonial, lo que les llevaba a coleccionar casi exclusivamente autores de su propio país.

ABSTRACT

The group named HUM-950 (COPA) "COntemporaneidad y PATrimonio" –Contemporaneity and Legacy- has promoted the scientific dissemination sessions "Fotografía: COntemporaneidad y PATrimonio" –Photography: Contemporaneity and Legacy-, funded by the University of Seville and for the purpose of starting one of the group's research topics: connecting contemporaneity and legacy.

Due to the social and economic situation in our country, photography was never acknowledged by the Spanish establishment or collections. Photography in Spain had less opportunities than it had in countries in our area, which is the reason why collection is a fairly new discipline and there is such a small number of collections and collectors specifically involved in the subject of photography.

The foundations for this complex situation are based on several fields: on the one hand it depended on artists and theorists' training and on the other hand it depended on the photography schedule planned by the public or private establishment.

The search for social appreciation or even just the economic concern are part of the reasons which lead to the origination of a collection. But there is a different way of collecting which approaches the need for being part of the cultural collective. This is achieved by joining two important characters: the collector and the patron.

Talking about photography collecting in contemporary art makes us think about a relatively recent trend. Private collections, which are sometimes thought of as models, have been devised since the 1980s despite the fact that French and American museums led the way in collecting art on a patrimonial base since the 1950s. This took them to collect works by nearly exclusively their fellow countrymen.

INTRODUCCIÓN

El grupo HUM-950 (COPA) COntemporaneidad y Patrimonio, inicia una de las líneas argumentales de trabajo del Grupo de investigación: La fotografía, a través de las Jornadas titulada "Fotografía: COntemporaneidad y PAtrimonio". El estudio fue posible gracias a la concesión de las ayudas para Actividades de Divulgación Científicas (III.2) de la convocatoria del V Plan propio de Investigación. Universidad de Sevilla. El ciclo de Conferencias tuvo lugar en los pasados días 4 y 5 de marzo de 2015 en el Centro de Iniciativas Culturales (CICUS) de la Universidad de Sevilla, con quien ha colaborado para la exposición de las mismas.

Asimismo, se planteaba el acercamiento del análisis de esta disciplina a un colectivo interesado en las prácticas contemporáneas entre los que obviamente se encontraban los estudiantes de las facultades de Bellas Artes y de Historia del Arte. A ellos se ha añadido en las conferencias un grupo de profesionales que participó activamente en el desarrollo de las mismas.

OBJETIVOS

Las jornadas ofrecieron a través de un ciclo de conferencias relacionadas con el coleccionismo y la fotografía las siguientes actividades:

- Conferencia - taller de los artistas participantes
- Entrevista con los artistas
- Transcripción de las conferencias y de las entrevistas
- Grabación audio.

La finalidad de dichas actividades (audios, conferencias, entrevistas,...) no fue otro que poner al alcance de investigadores del ámbito de las artes, profesionales o cualquier otra persona interesada en estos temas, un material inédito de figuras destacadas dentro de los diferentes campos tratados. Todo este material se puede encontrar de manera libre en la página web del grupo de investigación: <https://grupo.us.es/copa/>

DESARROLLO

- 1ª Jornada. "Fotografía: COntemporaneidad y PAtrimonio".

Daniel Canogar (Madrid, 1964) artista visual trabaja con fotografía, video e instalación.

Sus trabajos se han expuesto en el Museo de Arte Contemporáneo Reina Sofía, Madrid; bitforms Gallery, Nueva York; Galería Filomena Soares, Lisboa; Galerie Guy Bärtschi, Ginebra; Mimmo Scognamiglio Arte contemporanea, Milán; Centro de Arte Santa Mónica, Barcelona; Museo Alejandro Otero, Caracas; Wexner Center for the Arts, Ohio; Offenes Kulturhaus Center for Contemporary Art, Linz; Museo Kunstsammlung Nordrhein Westfalen, Dusseldorf; Museo Hamburger Bahnhof, Berlín; Borusan Contemporary

Museum de Estambul; Museo de Historia Natural, Nueva York; Museo Andy Warhol, Pittsburgh y Mattress Factory Museum, Pittsburgh.

Ha publicado "Ciudades Efímeras: Exposiciones Universales, Espectáculo y Tecnología", Julio Ollero Editor, Madrid, 1992; "Ingrávidos", Fundación Telefónica, Madrid, 2003; y diversos ensayos sobre la arquitectura de la imagen, la fotografía contemporánea y el arte de los nuevos medios.

El conferenciante Daniel Canogar nos acerca en su intervención hacia numerosas reflexiones sobre la naturaleza del arte, tratando aspectos tan importantes como: la originalidad artística, el problema de autoría, la reproducción de las obras artísticas, el artista como coleccionista, el valor mercantil de su propia producción y el arte en la sociedad de masas.

Daniel nos habla también de aspectos más técnicos de su trabajo haciendo un recorrido por la obra y el sentir del propio artista. Finalmente nos habla de las vicisitudes del artista ante su nuevo papel como empresario y de sus acciones para poder mantener la empresa y a sus trabajadores, tocando aspectos puramente mercantilistas.

En segundo lugar Carlos Gollonet, editor y comisario de exposiciones de fotografía, ofreció una interesantísima conferencia. Conservador Jefe de Fotografía de la Fundación Mapfre. Desde comienzos de los años 90 ha comisariado más de veinte exposiciones de fotografía: Helen Levitt, Richard Misrach, Hiroshi Sugimoto, Lee Friedlander, Garry Winogrand, Harry Callahan y Nicholas Nixon, entre otros. Ha publicado numerosos artículos en libros y revistas especializadas, invitado como conferenciante y miembro de diversos jurados de fotografía (PHotoEspaña, FotoPres, Cartier-Bresson Award, Foto Levallois, etc.). En 2010 se le concedió el Premio Entrefotos 2010.

Carlos comenzó hablando del coleccionismo fotográfico español y cómo la Fundación Mapfre es consciente del lugar que tiene la fotografía en las colecciones artísticas, nos cuenta que a través de la oferta del programa de actividades de la Fundación nos dan la oportunidad de conocer a fotógrafos, críticos, ensayistas, comisarios,... Protagonistas todos ellos de la renovación historiográfica que cada vez más genera un mayor interés del público por conocer y disfrutar la fotografía.

Prosiguió hablándonos de la colección de la Fundación y se centró en el siglo XIX y XX, en como la fotografía pasa de herramienta de registro y clasificación de la realidad a medio de experimentación y desarrollo estético-artístico donde la sensibilidad y la imaginación ocupa un lugar importante.

Entre otras fuentes fotográficas, mostró imágenes del proyecto de las hermanas Brown, obra del fotógrafo Michael Nixon, proyecto de larga duración que comenzó en 1975 y continúa en la actualidad.

Finalizó explicando el sentido del coleccionismo y su función social y cultural.

- 2ª Jornada. "Fotografía: COntemporaneidad y PATrimonio".

Abrío la segunda sesión el experto en gestión y archivo fotográfico Miguel García Cárcelos, de la Diputación de Valencia y Asistente Técnico en las colecciones de fotografía. Coordinador del equipo de gestión documental en PROYECTO DFOTO, UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA. Destaca su labor como Investigador en el proyecto Europeo DAGUERREOBASE en el equipo de investigación del Iemfc. UPV.

El conferenciante ha centrado su intervención en la parte más técnica y descriptiva del archivo fotográfico. Miguel nos habla de la falta de visibilidad del patrimonio fotográfico español, siendo la causa por la que el grupo de investigación al cual pertenece decide crear una línea de investigación orientada a aumentar la difusión de este patrimonio.

Miguel nos explica con todo detalle el proyecto dFoto: directorio de colecciones digitales y la manera en que nos ofrece la información sobre los fondos y colecciones de fotografías que se encuentran por el territorio español.

Habló también de los resultados obtenidos en esta primera etapa: recogida de datos y difusión. Información obtenida de los centros dependientes del Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, y los Archivos Municipales, habiendo ya completado los Archivos de las Diputaciones Provinciales, los Archivos Históricos Provinciales y una muestra representativa de centros y coleccionistas privadas, volcadas en la base de datos <http://www.dfoto.info/>.

Finalmente puntualizó la importancia del proceso de actualización, puesto que el trabajo de identificación y catalogación de materiales fotográficos en muchas instituciones está todavía en proceso, y la tendencia creciente de las instituciones por aumentar nuevos fondos y colecciones fotográficas. También nos habló de los problemas que tienen con el almacenamiento y mantenimiento en la que muchas ocasiones se encuentran las obras.

El segundo ponente fue Pep Benlloch. Profesor Titular de fotografía en la Facultad de Bellas Artes de Valencia. Universitat Politècnica de València. Director del “Máster en fotografía” de la Universitat Politècnica de València. Codirector del programa de doctorado “Fotografía y nuevos medios audiovisuales: De lo analógico a lo digital”. Director del laboratorio para el estudio de los materiales fotográficos contemporáneos. Director de la Galería Visor desde su fundación en 1982 hasta 2009 y comisario de numerosas exposiciones.

Esta conferencia resultó tan brillante como reveladora. No fue un enfoque meramente descriptivo sino analítico del panorama actual de la fotografía española. Pep nos habla de la fotografía como docente, como artista, como galerista incluso como coleccionista.

Pep Benlloch comenzó una intervención inteligente y bien construida afirmando que se ha banalizado la fotografía, convirtiéndose a veces en un producto más de consumo de masas. Nos cuenta que la relación del artista del siglo pasado con las imágenes era muy diferente, se aproximaba más a un diálogo unidireccional entre el espectador y la imagen captada casi intuitivamente. Destacó el poder innovador de la fotografía de estos años afirmando que ésta es mucho más moderna y muchas de las fotografías actuales.

Prosiguió haciendo un recorrido de autores nacionales que reflejan los diversos momentos de la fotografía española: pictorialismo tardío, la Guerra Civil, la renovación de la década de los 50 y los 60, el auge del fotoperiodismo, el ensayo fotográfico y la fotografía de ficción en los 70 y los 80, dándonos a conocer nombres que, si bien está reconocido en el mundo de la fotografía no es tan conocido por el público general, como son: Pere Catalá-Pic, Francesc Catalá Roca, Agustín Centeller, Koldo Chamorro, Pepe Florido, Ramón Mastas, Nicolás Muller, Jorge Rueda,...

Finalizó hablando de su experiencia en este campo como galerista y coleccionista, reivindicando así la fotografía en España.

CONCLUSIONES

Las jornadas finalizaron con una gran afluencia de público entre los que destacamos estudiantes y profesionales del sector de las artes plásticas y visuales. La transferencia de conocimiento y el debate que se generó tras las sesiones ha puesto en valor la necesidad de hablar sobre el coleccionismo en el ámbito de la fotografía, uno de los grandes desconocidos en nuestro país. Gracias a la aceptación que ha tenido, ya se ha planteado su continuidad con unas segundas jornadas para el curso académico 2015/16, en las que seguir profundizando en los conceptos propuestos.

Para finalizar señalaremos, con un especial énfasis, la importancia que ha tenido para la sostenibilidad de la producción fotográfica, el coleccionismo por parte de instituciones privadas como públicas y particulares. Esto ha hecho que se active una actividad ausente en nuestro país tras la dictadura franquista y que si estaba teniendo lugar en países como Francia, Inglaterra o Estados Unidos.

Sobrino Heyvaert, Clara.

Doctoranda, Facultad de Bellas Artes, Universidad de Vigo, Departamento de Pintura, grupo MODO.

El cine y los estados alterados de consciencia. De la representación a la experiencia.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Cine, consciencia alterada, trance, hipnosis.

KEY WORDS

Film, altered conscience, trance, hipnosis.

RESUMEN

Se pretende comprobar la hipótesis de la existencia de un espacio-tiempo virtual propio a la experiencia fílmica, relacionándolo con los estados alterados de consciencia, que provocan una separación temporal con la realidad. En la oscuridad de la sala, el espectador, inmóvil en la butaca, se deja transportar alejándose de su instante presente.

Más concretamente, la investigación tiene como voluntad observar lo que ocurre cuando el cine busca activamente parecerse a dichos estados e incluso las imágenes hacen referencia a ellos, produciéndose una analogía entre lo representado y la experiencia.

ABSTRACT

The aim is to prove the hypothesis of the existence of virtual space-time proper to the film experience, relating to the altered states of consciousness, which causes a temporary separation from reality. In the dark room, the viewer, motionless in his chair, he lets himself be carried, moving away from its present moment.

More precisely, the research has the will to observe what happens when the film actively wants to resemble those states and even the images refer to them, producing an analogy between what is represented and the experience.

CONTENIDO

“El que os está hablando en estos momentos tiene que reconocer una cosa: que le gusta salir de los cines. Al encontrarse en la calle iluminada y un tanto vacía (siempre va al cine por la noche, entre semana) y mientras se dirige perezosamente hacia algún café, caminando silenciosamente (no le gusta hablar, inmediatamente, del film que acaba de ver), un poco entumecido, encogido, friolero, en resumen, somnoliento: solo piensa en que tiene sueño ; su cuerpo se ha convertido en algo relajado, suave, apacible: blando como un gato dormido, se nota como desarticulado, o mejor dicho (pues no puede haber otro reposo para una organización moral) irresponsable. En fin, que es evidente que sale de un estado hipnótico”.

BARTHES, Roland : *Lo obvio y lo obtuso, Imágenes, gestos, voces*, Paidós Comunicación, Barcelona, 1992.

La hipótesis defendida es la existencia de una relación entre los estados de consciencia alterados y la experiencia fílmica. Siendo estos una condición significativamente diferente del estado de consciencia ordinaria de vigilia (caracterizada por un mundo psíquico individual con un sentimiento de sí mismo y de su envoltura corporal). Se produce entonces una desviación en la experiencia subjetiva, suspendiéndose la identificación del sujeto con su cuerpo y sus percepciones. “Cuando asistimos a la proyección de una película, nuestro tiempo se convierte en el tiempo del otro(s), y en otro tiempo. El flujo fílmico que otros han condensado realizado viene a

actuar por mí, a estimularme o alterarme, a ocuparme, a ocuparse de mí.”¹ Comparando dichos estados con el estado resultado de la recepción de una película, en el que la consciencia y las percepciones del espectador son tomadas por las imágenes y los sonidos proyectados, se pretende comprender y exponer lo que sucede durante ese momento, así como reconocer las condiciones necesarias para que haya un desplazamiento desde el espacio físico y tangible de la sala hacia el espacio virtual situado en la consciencia del espectador creado por la película, y, finalmente, la relación entre la observación y la experiencia.

Se sostiene la idea de que el arte nace con su percepción, que “hace algo” a la persona que lo recibe y que dicha persona se entrega recíprocamente, siendo en su experiencia en donde se construye. En dicha experiencia el sujeto ve sus condiciones físicas y mentales afectadas. Esto es aún más presente en el cine, arte de la sinestesia, es decir, que ocupa a la vez varios sentidos e incluso alude a los que no están directamente involucrados, transformándolos, a la manera de un psicotrópico, y mimetizándolos con las imágenes proyectadas.

Hipnosis, trance, experiencia psicotrópica

“En la oscuridad de la sala de cine, el espectador, inmóvil en su asiento, se deja transportar”². Algo lo fuerza, lo empuja a participar a la acción. La proyección lo proyecta, se reconoce en la pantalla produciéndose una disociación corporal; está dentro y fuera al mismo tiempo. Si se deja llevar, el cine ocupa sus sentidos, sus percepciones del tiempo y del espacio se ven modificadas. La película es un viaje inmóvil, un desbordamiento del momento presente que opera como un pasaje, un desplazamiento. El espectador está sentado, pero su consciencia está en circulación constante, visitante más que voyeur, su ojo sigue el camino que el ojo-cámara le enseña.

La sala de cine es un lugar muy particular en el que el sujeto se junta con otros para dejarse llevar a un espacio virtual, el cuerpo encuentra una libertad extra carnal en la crisálida física de la pieza. Encerrado durante una cantidad específica de minutos pactada de antemano, el espectador pasa a formar parte de una masa colectiva, de un cuerpo comunal, al mismo tiempo que olvida la presencia de los otros. La hipnosis está provocada por elementos externos: la imagen y el sonido que lo embrujan, o la luz que emana de la oscuridad para fascinarlo, transformándolo sin desposeerlo completamente de su identidad. Cediendo su voluntad, sale de sí mismo para afirmar un yo independiente del yo corporal. A partir de la retención de la mirada hacia una imagen de una intensidad tan fuerte y que delinea tanto sus contornos que borra el contexto del ámbito humano, se crea una relación con la realidad material en la que el espectador sólo está presente fuera del lugar en el que físicamente se encuentra.³

El cine es sugerido en un momento entre el sueño y el desvelo, impidiendo al espectador dormirse, pero precipitándolo a un estado intermedio, gracias a una postura de atención extrema y de percepción activa. Este adormilamiento producido es similar al efecto de un tren sobre un pasajero o al balanceo producido por la madre al bebé, ambas sensaciones de protección. En ambos casos en cuanto el movimiento oscilante se para, el sujeto se despierta.

El cine como “desplazamiento psicotrópico”⁴ es un ataque a la consciencia, que en realidad cumple la función de narcótico, solo actúa durante un determinado tiempo durante el que la cámara manipula y falsea las dimensiones espacio temporales.

- El cuerpo/arquitectura del cine

La película crea un cuerpo que entra en contacto con la persona que percibe. Organismo inmaterial y sin anclajes, posee una fisicidad evanescente. La recepción de las imágenes construye una arquitectura muy particular, un espacio virtual sin límites. A la posición inmóvil del espectador en el asiento, se contrasta la liberación de su visión, que se escapa de la carne de su cuerpo, captivada por la sucesión de imágenes. El cine fija la movilidad de la mirada rompiendo la visión natural, que se opone a los movimientos oculares cotidianos que son la base de la construcción del significado de la imagen. Trae consigo una nueva experiencia estética ya no directamente vinculada a su cuerpo: “El espectador ocupa un sitio fijo, pero solo físicamente, no como sujeto de una experiencia estética. Estéticamente está en movimiento permanente y su ojo se identifica con la lente de la cámara, que cambia permanentemente de distancia y dirección”.⁵

El espectador asocia dicho cuerpo-arquitectura a una experiencia interior, un acontecimiento fisiológico en su universo mental. La concentración que lo absorbe y fascina lo saca del entorno que lo rodea para hacerlo entrar en otro que ocurre en su consciencia, sin llegar a cortar completamente con el exterior. El montaje puede mimetizarse con el pensamiento, el funcionamiento de la psique: el cine tiene la capacidad de reflejar las imágenes mentales, recuerdos, sueños... porque estas no tienen un ritmo lineal y coordinado, más bien son impresiones de velocidad o lentitud, siguen una estructura de discontinuidad propia a la experiencia interior, donde la percepción se combina con la sensación o la memoria, como recolecciones fragmentarias. Estos movimientos se oponen a las costumbres visuales naturales: pérdida de puntos cardinales, formas en deformación, diferentes fases del mismo objeto simultáneamente, etc. A diferencia de la fotografía o la pintura, en vez de invitar a la contemplación de una sola imagen, el ojo no puede fijarse, una imagen cede a otra y así sucesivamente. Es, en consecuencia, un buen medio para mostrar la fluctuación de la percepción del mundo.

¹ RUIZ DE SAMANIEGO, Alberto: *Las horas bellas. Escritos sobre cine*, Abada Editores, Madrid, 2015.

² La relación del cine con la hipnosis está desarrollada por Raymond Bellour en *Le corps du cinema*.

³ VIRILIO, Paul: *La máquina de visión*, Cátedra, Madrid, 1998.

⁴ Aunque de manera más drástica y negativa, Paul Virilio compara el cine con los psicotrópicos en *Estética de la desaparición*, Anagrama, Barcelona, 1988.

⁵ CURTIS, Davis: *Expanded Cinema: Art, Performance, Film*, Tate Gallery, Londres, 2011.

Por otro lado, el cine, puede reconstruir lo que sucede entre el momento de mirar y el momento de asimilar intelectualmente una imagen: momento físico-psicológico en un entre dos. En toda percepción hay una diferencia entre lo que vemos y lo que atraviesa hacia nuestra consciencia. El tema de la película se convierte en el acto de mirar un mundo externo interpretado por una interioridad. Dicha subjetividad no es la del espectador si no la del director. El resultado de la grabación y del montaje puede recordar al movimiento de un ojo: flujo ocular del que filma, materializando la presencia del cineasta. La subjetividad del autor se expresa como potencia de estructuración y deformación. Cuando los planos son sacudidos o cortados y hay sobreexposiciones, subexposiciones, desenfocados... sin una lógica estricta, recordamos que es un sujeto el que percibe el mundo en oposición a una manera de mirar normativizada. Así la subjetividad del autor se impone a la subjetividad del espectador.

- Cine como invitación a los sentidos

En el cine hay una gran parte de experiencia no verbal, que se resiste al lenguaje y que excede la imagen. Pero la recepción fílmica no es solo sensación, no se puede reducir a un efecto fisiológico, también se compone de significación y emoción, que surge como respuesta a trazos estilísticos y formales. Es algo que sale de la imagen y se sitúa entre lo cognitivo y lo emotivo,⁶ que trasciende lo inteligible para proporcionar una experiencia, provocando fuerzas, energías y potencias en las imágenes, difíciles de definir con palabras: percepciones que nos mueven, que nos arrebatan, nos transportan... y que no pueden ser referidas con significados culturales existentes, teniendo muchas vías de aprehenderse. Nos transportan hacia un terreno de lo primitivo, animal, infantil... el niño ve y escucha antes de comprender.

Si todo el cine provoca una experiencia particular de creación de estados alterados de consciencia en relación a una arquitectura mental, ¿Qué sucede cuando el cine imita los efectos, los poderes y las armas del trance u otras experiencias psicodélicas? ¿Cuándo busca activamente un efecto físico sobre el espectador abandonando la narración? Esto lleva a una manera visceral de entender el cine, como una invitación a los sentidos, a la vez que a un cuestionamiento sobre el momento de ver una película. La consciencia del espectador, confrontada a la ausencia de "historias cinematográficas", se libera y se gira sobre sí misma para descubrir la instantaneidad de la recepción fílmica. En vez de un universo ficcional ilusorio de fuera de campo, se produce un encuentro con el momento de la visión. La audiencia se observa a sí misma observando. A su vez, la película se construye a través de la respuesta física del público, que toma consciencia de su rol activo

Hay una gran complejidad en la recepción cuando una película busca conscientemente los estados de consciencia alterados. El espectador oscila entre la observación y la penetración, entre mirar y experimentar, como si tuviese dos cuerpos al mismo tiempo, uno de voyeur y el otro como participante en la acción proyectada. Puede analizar lo que está viendo de manera separa o/y dejarse arrebatado por ello. También se produce por ello un cuestionamiento sobre la activación y el control del espectador.

- Herramientas y estrategias

Para convocar la experiencia fílmica se puede buscar las percepciones puras, los perceptos, excediendo la narración. Para ello, el cine utiliza sus elementos fundamentales : luz, tiempo, color... En vez de ilustrar, se trata de provocar por el artificio: el montaje, los juegos de velocidad, el *flickering*, los cortes, las deformaciones..., imitar los efectos psicodélicos. La emoción del espectador se ve atrapada por los afectos, el *stimulus*.

La repetición y el ralentizado tienen la capacidad de crear un principio de infinito, una suspensión en el tiempo, para así aumentar la capacidad general del cine a crear su propio espacio-tiempo. El montaje, o desmontaje, rompe las dimensiones, se propaga, puede parar la linealidad temporal y la dirección espacial. Cuando dicha repetición es sacudida y rápida el efecto psicotrópico se vuelve físicamente más presente. "Se trata de reconquistar violentamente la materia-luz, y adentrarse en la catarata visual que desborda toda posibilidad de clasificación y nos colocan frente a un trance. Nos vemos forzados a enfrentarnos a un ojo de un ritmo estroboscópico que no nos permite otra cosa que seguir adelante y adentrarnos aun más en la espesura."⁷

La suspensión lineal del tiempo que provoca una circularidad y simultaneidad incitan a la percepción a girarse hacia su interior. La película puede olvidarse de la narración y cuando la única "historia" es la sucesión de imágenes, la percepción consciente del tiempo se hace más fuerte, la temporalidad se impone. Así, forzando sus propias herramientas, las películas pueden separarse del significado, en vez de significar "algo", significarán, de manera concreta "nada". Cuando se va más allá de la visualización, para formar parte del ser, el presente se vuelve protagonista. Se genera un movimiento, en vez de ilustrarlo, se construye un espacio, en vez de representarlo, y el tiempo actual se impone a un tiempo ficcional, poniendo en evidencia la inmediata realidad de la experiencia.

Con su estiramiento o encogimiento, el fotograma, objeto material y concreto, se vuelve duración. Al poner una imagen en movimiento se expone, se rompe, se disloca, creándose un pasaje a una continuidad otra. El fotograma, pedazo robado de realidad no existirá hasta que se produzca una dialéctica del paso por la máquina de reproducción, la proyección anima, da vida al fotograma. Imposible de abarcar en un solo encuadre, la película sale de la representación. El espacio virtual de la película se construye en y gracias al movimiento, renovación constante o crecimiento orgánico. La película sale de su cuerpo para transformarse en luz que irradia al espectador.

⁶ Estas ideas son una interpretación del concepto de *tercer sentido* que propone Roland Barthes *Lo obvio y lo obtuso, Imágenes, gestos, voces*, Paidós Comunicación, Barcelona, 1992.

⁷ INCARBONE, Florencia: *Stan Brakhage: el pintor de la luz del fin del mundo*, 20 de Septiembre de 2013, <http://hambrecine.com/2013/09/20/stan-brakhage-el-pintor-de-la-luz-del-fin-del-mundo/>

- De la representación a la experiencia

La manera más eficaz de convertir la película en una experiencia sensorial sin narración es utilizando bloques de luz que se sustituyen en cadena los unos a los otros (técnica conocida como *flickering*), tocando rápida e intensamente los sentidos; pero los afectos pueden ser producidos también por imágenes, y, yendo aún más lejos, por documentos de situaciones de estados de consciencia alterada, que buscan una metamorfosis de la representación en experiencia.

Como el espectador se identifica a lo que ve, las ideas pueden producir emociones. Por ejemplo, las sensaciones reales que todo espectador conoce y que provocan una identificación, como un plato de comida que provoca hambre. Son sensaciones que juegan con el contagio inmediato, emociones de contenido. Al mostrar escenas de estados de consciencia alterados se crea una analogía entre espectador y sujeto filmado, hay una correspondencia entre la energía de las personas exhibidas y las que miran. Así el archivo se convierte en estimulante.

- Conclusión. Efectos en lo real

El cine puede ser una manera de separarse de la realidad, pero huir no es escapar, sino enfrentarse de pleno al presente. Las películas proponen otra manera de mirar, abrir la percepción fuera de los códigos, buscar en los intersticios ... reconsiderar el hábito de mirar. El montaje permite abrir las imágenes como un cuerpo separado de sus órganos, para inspeccionarlo en el detalle, así como interrumpir el movimiento para ver algo que podríamos haber olvidado o haber pasado por alto. Así mismo, produce transformaciones particulares en nuestra percepción y nuestra relación con nuestro propio cuerpo, imponiéndose a las coordenadas subjetivas estalla la mirada para acercarse a la conciencia y desplegar el espacio tiempo. Finalmente, también problematiza la percepción. Afectos, sensaciones, ideas, pensamientos sin formular... se insinúan en la materia y en la forma. Busca una grieta en la imagen que movilice al espectador.

El cine transforma el mundo tangible en virtual descomponiéndolo y des-localizándolo para mejor analizarlo y así comprender su funcionamiento. Busca en la zonas de lo no aprendido, de lo desconocido, de lo primitivo, de lo pre-lingüístico... para dislocar el sentido abriendo a la sensación y olvidar lo que nos impone el conocimiento sedimentado, con la voluntad orgánica de aprender a mirar más intensamente.

Suárez Saá, Beatriz

Investigadora de la Universidad de Vigo (UVIGO), Facultad de Bellas Artes de Pontevedra (FBAP), Grupo de Investigación (PS1).

Entre lo humano y el entorno. Los nuevos híbridos.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Arte, híbrido, frontera, orgánico, tecnológico.

KEY WORDS

Art, hybrid , border, organic, technology.

RESUMEN

Vivimos en la era de lo tecnológico. El ser humano ha cambiado sus hábitos de vida y el modo en el que se relaciona con el entorno en las últimas décadas. Los nuevos aparatos tecnológicos nos rodean e invaden por donde quiera que vamos, y se han vuelto "indispensables" en nuestra sociedad global; hasta el punto de convertirse en extensión de nuestros cuerpos, e incluso podríamos decir, que en "prótesis" de los mismos. Los límites entre lo humano y el entorno se han empezado a desdibujar a una velocidad atroz y hasta límites inconcebibles. Lo real y lo virtual se confunden. Las fronteras se han esfumado y esto se ha observado directamente en el arte y en sus nuevas producciones. Y es que el siglo XXI se puede considerar la época de la hibridación, tanto a nivel conceptual, de definición identitaria, como a nivel de formalización, y más concretamente, en las recientes manifestaciones artísticas. Este texto tratará de hacer una revisión conceptual y visual de algunas de las producciones artísticas de nuestros días, en las que se muestran estos conceptos.

ABSTRACT

We live in an age of technological. Humans have changed their lifestyle and the way it relates to the environment in recent decades. The new technological devices around us and invade wherever they go, and have become "indispensable" to show global society; to the point of becoming extension of our bodies, and we might even say that in "prosthesis" of them. The boundaries between the human and the environment have begun to blur a terrible speed and to inconceivable limits. The real and the virtual are confused. The borders are gone and this has been directly observed in art and new productions. And the twenty-first century can be considered the time of hybridization, both conceptually, defining identity, and at the level of formalization, and more specifically, in recent artistic expressions. This text will try to make a conceptual and visual review of some of the artistic productions of our time, in which these items are.

CONTENIDO

Introducción

Voy a empezar este pequeño texto, planteándole la cuestión que yo misma me cuestioné antes de comenzar a escribir las líneas que dan forma al mismo. ¿Qué es un híbrido? Deténgase por un instante, piénselo, y dese una rápida respuesta. Intente quedarse con esas primeras impresiones latentes en su cabeza, mientras a través de mis reflexiones trato de desengranar, muy por encima, el concepto, sin perder de vista el contexto artístico que nos compete.

Si seguimos la definición que de esta palabra se da en el diccionario de la real academia española¹, podemos citar tres descripciones de este adjetivo. La primera: “dicho de un animal o de un vegetal que es procreado por dos individuos de distinta especie”. La segunda: “dicho de un individuo cuyos padres son genéticamente distintos con respecto a un mismo carácter”. Y la tercera: “se dice de todo lo que es producto de elementos de distinta naturaleza”.

Dicho así parece que lo híbrido no tiene una relación completamente directa con nosotros. En la primera, nos quedamos aparentemente fuera, observándolo en nuestros vecinos, los animales y las plantas. Se sugiere, en la segunda, que se puede dar la circunstancia, en casos determinados, de que entorno a lo humano se permite generar algo híbrido. Y la tercera, resulta tan abierta, que dependiendo de lo que se defina como distinta naturaleza, casi todo puede serlo, pero tampoco se concreta.

Mi apreciación al respecto, es que lo híbrido está íntegramente presente en nosotros y en todo nuestro entorno, sobre todo en las últimas décadas, años de gran avance técnico, y en cuyo campo considero que se muestra esto de una forma rotunda. El arte de por sí, es un territorio naturalmente heterogéneo, ya que mezcla lenguajes de distinta naturaleza que dialogan a la par, dando lugar a lo que podríamos denominar géneros o manifestaciones híbridas; u obras, como las definimos a diario. ¿Pero no es, al fin y al cabo esto, una descripción del ser humano? ¿No es el hombre en sí, un híbrido, por encima de todo? ¿No somos seres compuestos por múltiples “mecanismos”, fragmentarios, que percibimos y nos relacionamos con los “otros”, a través de pedazos y composiciones hechas de los mismos? ¿A través, de conjuntos de lenguajes, percibidos por los sentidos, que nuestras mentes luego fusionan e interpretan?

El pasado siglo trajo consigo numerosos avances en múltiples campos del conocimiento y a nivel social, pero si cabe destacar alguno en concreto, deberíamos decir que el siglo XX fue la centena de años, a lo largo de la historia de la humanidad, de más progresos a nivel tecnológico².

Vivimos, actualmente, en esta era. El ser humano ha cambiado sus hábitos de vida y el modo en el que se relaciona con el entorno. Los nuevos aparatos mecánicos nos rodean e invaden por donde quiera que vamos, y se han vuelto “indispensables” en nuestra sociedad global; hasta el punto de convertirse en extensión de nuestros cuerpos, e incluso podríamos decir, que en “prótesis” de los mismos, siendo solo a veces, conscientes de ello. Los límites entre lo humano y el entorno se han empezado a desdibujar a una velocidad atroz y hasta límites inconcebibles. Lo real y lo virtual se confunden. Las fronteras se han esfumado y esto se ha observado directamente en el arte y en sus nuevas producciones. Y es que el siglo XXI se puede considerar la época de la hibridación, tanto a nivel conceptual, de definición identitaria, como a nivel de formalización, y más concretamente, en las recientes manifestaciones artísticas.

La fotografía y el cine abrieron la veda a nuevas posibilidades el pasado centenario, e Internet y la utilización de los nuevos medios informáticos, lo han empezado a explotar llegando a extremos inconcebibles. Muchos artistas de nuestro tiempo investigan y reflexionan sobre esta cuestión, llegando a confundir ese límite entre lo real y lo ficticio, y en correlación, con lo virtual. El simulacro se explota al extremo y el espectador es inundado por la duda de lo que es veraz y de lo que es fingido. Los híbridos de artistas consagrados como Matthew Barney, Patricia Piccinini, Joan Fontcuberta; los ciborgs de Marina Núñez, Stelarc...; las esculturas hiperrealistas de Xooang Choi y Ron Mueck; las performances de Orlan..., entre otros; y las producciones de jóvenes creadores como María Castellanos, Estela de Frutos...; serán citados para hacer un pequeño recorrido sobre esta cuestión tan amplia. Al mismo tiempo, quiero señalar, que estas clasificaciones las he hecho simplemente para organizar los conceptos a nivel textual, ya que posiblemente muchos de sus creadores no lo hubieran indicado así, y solo desde este punto de vista, pretendo que se perciba.

Desarrollo

Entrando ya en materia, dentro del terreno de los híbridos, quiero resaltar los que se distinguen como tal, a nivel formal, por ser o tener una mezcla de elementos de cuerpos provenientes de distintas naturalezas (animal, vegetal y humana), conviviendo entre sí. Los primeros ejemplos de ello de los que quiero hablar, son los creados por el artista y video creador estadounidense **Matthew Barney** (1967)³, y más concretamente, en dos de los personajes que aparecen en su Ciclo *Cremaster*, (obra a medio camino entre el cine y el vídeo-arte, compuesto por cinco películas, esculturas, fotografías, dibujos y el cuaderno del propio artista), realizado entre el año 1994 y el 2002. Y más concretamente, dentro del mismo, en la parte fílmica, en la mujer-guepardo, presente en *Cremaster 3* (2002), y en el fauno con dos pares de cuernos, que aparece en *Cremaster 4* (1994), e interpretado por el propio artista. A continuación añado dos fotografías de los mismos, en las que se pueden observar como el cuerpo humano y el animal se fusionan de forma armoniosa para dar lugar a otro tipo de “seres”, en este caso ficticios, aunque la barrera entre lo real y lo “virtual”, debido al gran realismo en su representación, intenta, de alguna manera, confundirnos. No obstante, este es un papel recurrente del cine, por lo que quizás, en este caso, el engaño puede resultar menor.

¹ “híbrido”, Diccionario de la lengua española (22ª edición), Real Academia Española (2001), consultado el 28 de abril de 2015.

² Carvalho, M. Híbridos tecnológicos. Lisboa: Ed. Nova Vega, 2007, ISBN 978-972-699-839-6.

³ Matthew, B. *Cremaster* [en línea]. <www.cremaster.net> [Consulta: el 27 de Abril de 2015]



Imagen 1. Mujer-guepardo, Fotograma perteneciente a la película *Cremaster 3*, 2002, Matthew Barney
Imagen 2. Fauno con cuernos, Fotograma perteneciente a *Cremaster 4*, 1994, Matthew Barney

Cremaster es una obra de una gran complejidad a nivel formal y conceptual. Posee continuas reminiscencias a la sexualidad humana, concretamente al músculo cremáster y a la posición de los órganos reproductivos durante el proceso de la diferenciación sexual, a las etapas de desarrollo fetal, a las mutaciones genéticas...; todo ello influencia del campo de la medicina en el que se formó el artista antes de dedicarse a la creación, y que forman parte de su universo simbólico junto con otros rasgos narrativos provenientes de su biografía, de la mitología, y la arquitectura, entre otros. Y sus personajes no son más que la conjunción de estos aspectos aunque a una menor escala.

Otra creadora, nada en Sierra Leona en 1965, ésta ya en el campo de la escultura realista, o más bien “hiperrealista”, **Patricia Piccinini**⁴, trabaja desde sus inicios con el mismo concepto, aunque en ella se percibe de una forma mucho más clara e intencionada. Usando materiales como las resinas, siliconas, pelo humano...; crea obras tridimensionales cuyos protagonistas parecen extraídos de nuestra imaginación, o del mundo onírico infantil. Resultado también de la simbiosis de los tres terrenos (animal, humano y vegetal) dentro de un mismo cuerpo, aunque en su caso bajo cierto aspecto mucho más dócil y amigable que en otros creadores; muchos de sus “personajes” desprenden un carácter tierno que nos transmite cercanía. Esto se nos muestra a través de formas grotescas, signos de lo “diferente” o de lo “raro naturalmente”, pero siempre de una manera muy próxima y natural, como si estuvieran presentes a diario en nuestra cotidianidad. En este caso lo diferente ya no es lejano, sino todo lo contrario. Y de hecho, esta cercanía creo que es fundamental para entender su trabajo, y por ello lo destaco. La frontera entre nosotros y esos “otros seres anormales” se desdibuja por completo, aspecto que se muestra claramente en las obras recogidas en las fotografías siguientes.



Imagen 3. *The long awaited*⁵, Patricia Piccinini, escultura, 2008

4 Piccinini, P. *Patricia Piccinini* [en línea]. <<http://www.patriciapiccinini.net/>> [Consulta: 27 de Abril de 2015]

5 Roslyn Oxley 9 Gallery. *Artists: Patricia Piccinini* [en línea] <http://www.roslynoxley9.com.au/artists/31/Patricia_Piccinini/1124/41436/> [Consulta: 9 de Mayo de 2015]

A su vez, quiero indicar, que la obra de Piccinini nos recuerda, por cierta similitud formal en lo que se refiere al potencial hiperrealista de sus obras, a las creaciones del australiano **Ron Mueck** (1958)⁶, o a las del coreano **Xooang Choi** (1975)⁷. Ambos con un dominio formal y técnico espectacular_ al igual que la africana_, desde el punto de vista de la recreación, o la similitud con lo humano, cada uno, eso sí, bajo su estilo propio y personal; siguen poniendo en entredicho, y de forma obvia, esa frontera entre lo real y lo ficticio. Mueck rompe esa tela de ficción jugando con la escala, y Choi resalta la incapacidad y el fracaso humano a través de lo absurdo y lo anómalo. Las siguientes obras de ambos, son algún ejemplo de ello.



Imagen 4. In bed, Ron Mueck, escultura, 2005.
Imagen 5. Vegetative state, Xooang Choi, escultura, 2007

Y ya sobrepasando ese límite de la ficción y lo real, podemos destacar el trabajo del español **Joan Fontcuberta** (1955)⁸. Este creador nos involucra por completo en sus fotografías, sobre todo en la serie Fauna, en la que sus híbridos, en este caso, entre animales de distintas especies, parecen completamente reales, falseando ser nuevas especies descubiertas, y su fotografía el registro de las mismas a modo documental. Su labor se asemeja a la de un falso zoólogo que recoge muestras visuales de sus investigaciones y las difunde. Aquí juega no solo con el concepto de mezcla, sino también con el concepto del arte y la labor del artista y de su trabajo.

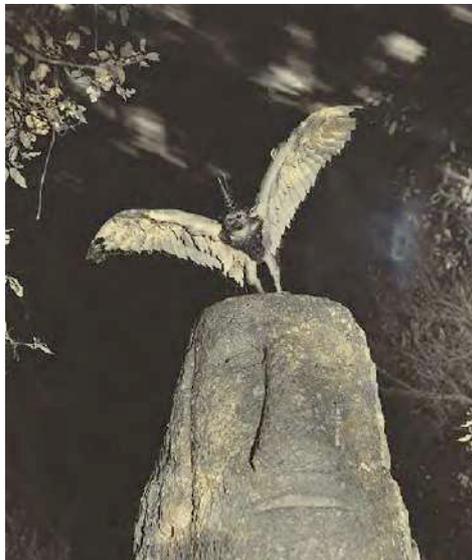


Imagen 6. Cercopithecus Icarocomu, Joan Fontcuberta, fotografía de la serie fauna, 1985

6 Brooklyn Museum. *Exhibitions: Ron Mueck*. [en línea] <https://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/ron_mueck/in_bed.php> [Consulta: 29 de abril de 2015]

7 Dossan Gallery. *Archive: Xooang Choi* [en línea] <http://www.doosangallery.com/artists/works_eng.asp?idx=119&workIdx=1478&subPageNum=17> [Consulta: 27 de Abril de 2015]

8 Fontcuberta, F. *Joan Fontcuberta* [en línea]. <<http://www.fontcuberta.com/>> [Consulta: 28 de Abril de 2015].

Y a medio camino entre una identidad híbrida, en diálogo continuo, sin frontera, de los tres campos que mencionaba anteriormente, y centrándonos también en el concepto de prótesis añadida al ser humano, quiero citar a la joven artista madrileña **Estela de Frutos** (1983)⁹. Esta creadora multidisciplinar, recoge elementos naturales, inertes, provenientes del mundo vegetal y animal, y les otorga una “nueva vida” a través de sus intervenciones. Ejemplo de ello es la obra perteneciente a las serie *Cuerpo germinal*, en la que a través de la escultura y la fotografía al mismo tiempo, muestra la no frontera de territorios en lo humano y añade un enfoque de cuestionamiento existencial y espiritual que no está presente, o no tan claramente, en los artistas de los que ya he hablado.



Imagen 7. Querer volar, Estela de frutos, fotografía, 2012
Imagen 8. Cuerpo germinal, Estela de frutos, fotografía, 2012

Entra aquí en escena un elemento que es fundamental para entender al grupo de artistas que voy a citar a continuación, y este es, la prótesis, con sus diversas apreciaciones o usos. Aquí debo de nombrar en primer lugar a **Stelarc**¹⁰, Chipre (1946). Artista, principalmente performer, que integra la robótica y la tecnología directamente en el cuerpo. Trabaja con sistemas de realidad virtual, Internet, biotecnología... Y como un ejemplo de ello, he de señalar, la obra *Third hand*, en la que se instaló una tercera mano, un brazo “virtual”, o *Err on arm*, en la que se incorporó una oreja en el brazo, como muestras de su labor. Consiguiendo disolver, a través de sus personales fórmulas, las barreras entre lo mecánico y lo carnal. Y en relación directa con él, es imprescindible nombrar en este punto, a la artista francesa **Orlan** (1947)¹¹, que justamente ha explorado el concepto de prótesis en una dirección similar al chipriota, pero en su caso, llegando a rozar límites que cortejan el delirio. Realizó a lo largo de su carrera diversas performances en las que llegó a someterse a múltiples operaciones quirúrgicas, en las que se cambió por completo sus rasgos físicos, faciales, perdiendo así, lo que podríamos definir, como sus rasgos identitarios personales. Ella, se sirve de los avances mecánicos para establecer juegos entre la desfiguración y la refiguración, aunque su planteamiento se podría enfocar concretamente desde los territorios que cuestionan la identidad, o aspectos de diferenciación de género, a diferencia de Stelarc.



Imagen 9. Amplified body, laser eyes and third hand, Stelarc¹², Fotografía registro de la performance, 1985
Imagen 10. Operación acertada, Orlan, fotografía en Cibachrome, 1991, París.

9 De Frutos, E. *Estela de Frutos* [en línea]. <www.esteladefrutos.com> [Consulta: 28 de Abril de 2015].

10 Stelarc. *Stelarc* [en línea]. <<http://stelarc.org/>> [Consulta: 6 de Mayo de 2015]

11 Orlan. *Works: Performance*. [en línea]. <www.orlan.eu> [Consulta: 8 de Mayo de 2015]

12 CEC, Canadian electroacoustic community. *Gallery: Stelarc* [en línea] Julio 2012. <http://cec.sonus.ca/econtact/14_2/stelarc_gallery.html> [Consulta: 9 de Mayo de 2015]

Y llegados a este instante, quiero introducir aquí el concepto de *cyborg*, ya que la obra de los dos últimos artistas que he indicado, ya se podrían clasificar bajo este término definitorio. El *cyborg* no es más que un híbrido, pero en este caso concreto, “la conjunción es entre lo humano y la máquina, una criatura de realidad social y de ficción”¹³. Lo mecánico y lo tecnológico se muestran como extensión del cuerpo humano. Donna Haraway utiliza justamente el término, en su *Manifiesto para Cyborg*¹⁴ _texto que se considera el origen de los ciberfeminismos_, para definir la realidad social de la contemporaneidad, señalando, en el mismo, la desaparición de las divisiones entre lo orgánico y lo mecánico, lo material y lo inmaterial, entre las identidades sexuales¹⁵.

Como subraya Haraway, “las fronteras entre ciencia ficción y la realidad son ilusión óptica”¹⁶. Y justamente, en este punto de cuestionamiento de la ficción y la realidad podemos incluir también la obra de la artista palentina Marina Núñez (1966)¹⁷. En la que, a través de sus series *Cyborgs*, o *Ciencia ficción*, plantea y profundiza en muchas de las cuestiones que Haraway adelanta en su texto.



Imagen 11. Sin título (serie: ciencia ficción). Marina Núñez. Detalle. Infografía sobre tela, 2010.

Y en relación con esta, y ya para finalizar, me gustaría hablar de la obra de una joven creadora asturiana, María Castellanos (1985)¹⁸, que tiene un interesante trabajo en el que investiga acerca del uso continuo de las nuevas tecnologías en nuestro día a día. Muestra como las mismas influyen en nuestros cuerpos y nuestras formas de percibir o mirar, y como lo real y lo aparentemente invisible, entran en un diálogo paralelo, puesto en relieve, gracias a la presencia de los aparatos técnicos. En una de sus obras más conocidas, “Corpo-realidad”, se presenta ella misma vistiéndose con un traje realizado con un material especial, que hace que la gente que la está viendo en directo la perciba de forma normal, pero al mismo tiempo, está siendo grabada un equipo de vídeo, que gracias al material del que está compuesto el vestido, permite que se capture lo invisible para los asistentes al acto. Y es que en la grabación se puede ver el cuerpo desnudo de María por debajo del mismo, en un determinado momento de la acción.

13 AACA, Asociación Aragonesa de Críticos de Arte. Ciborgs y mutantes [en línea]: *lo humano y lo posthumano en la obra de Matthew Barney*, realizado por Monika Keska. 30 de Julio de 2009. Revista online Estudios del Arte, nº 7, Junio 2007, ISSN 1988-5180.

<<http://www.aacadigital.com/contenido.php?idarticulo=212>> [Consultada: 2 de Mayo de 2015].

14 Haraway, D. Manifiesto para cyborg. *Ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*, Valencia: Eutopía, 1985, ISBN 8489055858.

15 Haraway, D. Manifiesto para cyborg. *Ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*, Valencia: Eutopía, 1985, pp. 3-5, ISBN 8489055858.

16 Haraway, D. 1985, *Ibidem*.

17 Núñez, M. *Marina Núñez* [en línea]. <www.marinanunez.net> [Consulta: 9 de Mayo de 2015]

18 Castellanos, M. *María Castellanos Vicente* [en línea]. <<http://mariacastellanos.net/>> [Consulta: 9 de Mayo de 2015]

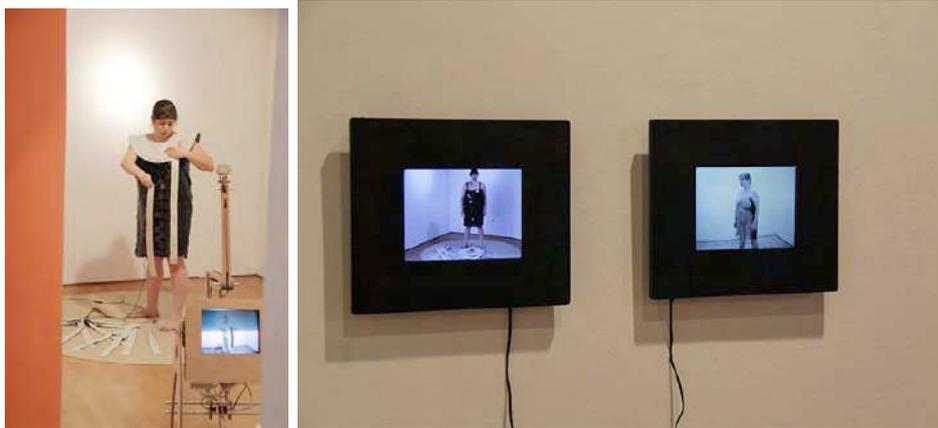


Imagen 12 . “Corpo-realidad”, María Castellanos, Fotografías registro de performance en la Sala Astragal de Gijón, 2013.

Conclusiones

Lo híbrido es un reflejo de nuestro tiempo, símbolo de la postmodernidad y de la contemporaneidad, tal y como he indicado anteriormente, y como señalaba Haraway en su Manifiesto¹⁹. Pero híbrido no es un concepto nuevo, si no que siempre ha sido un aspecto que ha estado presente en la vida del ser humano, desde sus orígenes, aunque en la actualidad, arropado por circunstancias específicas que tienen que ver con la globalización, la presencia arrolladora de Internet y de los *mass media* en nuestras vidas, los avances tecnológicos y el consumo masivo de los mismos...; hacen que hoy éste tenga un papel protagonista y se pueda percibir de una forma más clara.

A su vez, son muchos los artistas que trabajan y reflexionan acerca de esta cuestión, tal y como he mostrado, ya que forma parte de sus existencias, aunque muchos de ellos no sean conscientes de que lo están haciendo, o no se definan bajo el concepto de híbrido con que yo los he acuñado. No obstante, como he mostrado, todos ellos presentan visiones muy particulares y diferentes del concepto, desde diversos campos creativos y con una gran riqueza definitoria. Pero en todos ellos, símbolos o productos de nuestro tiempo, se puede advertir lo que señalaba anteriormente, las fronteras, tanto de lo orgánico como de lo tecnológico, y el hecho de como las mismas se han desdibujado, como aquello que es real o es ficticio, o por correlación, virtual, conviven en nuestros días a la par. Nosotros no somos más que testigos o víctimas del engaño de su existencia. O lo que podría indicarse de otro modo, nosotros no somos más que los residuos de los mismos. Lo que **Daniel Canogar**, Madrid (1964)²⁰, muestra en sus intervenciones. Quizás el residuo sea ese el lugar hacia el que nos dirigimos, y todo ese compendio de restos que consumimos y acumulamos a un ritmo atroz desde hace unos años, sea lo que nos torture en el futuro, lo que nos “hibridice”.



Imagen 13. Enredos, Daniel Canogar, fotografía digital impresa en kodak endura, 2008

19 Haraway, D. 1985. Vid.

20 Canogar, D. *Daniel Canogar*. [en línea]. <<http://www.danielcanogar.com/?lang=es>> [Consulta: 9 de Mayo de 2015]

FUENTES REFERENCIALES.

Bibliografía

Carvalho, M. Híbridos tecnológicos. Lisboa: Ed. Nova Vega, 2007, ISBN 978-972-699-839-6.

Diccionario de la lengua española (22ª edición), Real Academia Española (2001), consultado el 28 de abril de 2015.

Haraway, D. Manifiesto para cyborg. *Ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*, Valencia: Eutopía, 1985, ISSN 8489055858.

Recursos electrónicos

Matthew, B. Cremaster [en línea]. <www.cremaster.net> [Consulta: el 27 de Abril de 2015]

Piccinini, P. Patricia Piccinini [en línea]. <<http://www.patriciapiccinini.net/>> [Consulta: 27 de Abril de 2015]

Roslyn Oxley 9 Gallery. Artists: Patricia Piccinini [en línea]
<http://www.roslyn9.com.au/artists/31/Patricia_Piccinini/1124/41436/> [Consulta: 9 de Mayo de 2015]

Brooklyn Museum. Exhibitions: Ron Mueck. [en línea] <https://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/ron_mueck/in_bed.php> [Consulta: 29 de abril de 2015]

Dossan Gallery. Archive: Xooang Choi [en línea]
<http://www.doosangallery.com/artists/works_eng.asp?idx=119&workidx=1478&subPageNum=17> [Consulta: 27 de Abril de 2015]

Fontcuberta, F. Joan Fontcuberta [en línea]. <<http://www.fontcuberta.com/>> [Consulta: 28 de Abril de 2015].

De Frutos, E. Estela de Frutos [en línea]. <www.esteladefrutos.com> [Consulta: 28 de Abril de 2015].

Stelarc. Stelarc [en línea]. <<http://stelarc.org/>> [Consulta: 6 de Mayo de 2015]

Orlan. Works: Performance. [en línea]. <www.orlan.eu> [Consulta: 8 de Mayo de 2015]

AACA, Asociación Aragonesa de Críticos de Arte. Ciborgs y mutantes [en línea]: lo humano y lo posthumano en la obra de Matthew Barney, realizado por Monika Keska. 30 de Julio de 2009. Revista online Estudios del Arte, nº 7, Junio 2007, ISSN 1988-5180.
<<http://www.aacadigital.com/contenido.php?idarticulo=212>> [Consultada: 2 de Mayo de 2015].

Nuñez, M. Marina Núñez [en línea]. <www.marinanunez.net> [Consulta: 9 de Mayo de 2015]

Castellanos, M. María Castellanos Vicente [en línea]. <<http://mariacastellanos.net/>> [Consulta: 9 de Mayo de 2015]

Canogar, D. Daniel Canogar. [en línea]. <<http://www.danielcanogar.com/?lang=es>> [Consulta: 9 de Mayo de 2015]

Tomás Marquina, Daniel.

Becario de investigación FPI UPV en el Laboratorio de Creaciones Intermedia (LCI). Departamento de escultura.

DE LO VIRTUAL A LO REAL. Experiencias artísticas en la esfera de lo público dentro del contexto de la sociedad de redes.

TIPO DE TRABAJO: *comunicación virtual.*

PALABRAS CLAVE

Arte público, control, comunicación, co-creación, imaginario social.

KEY WORDS

Public art, control, communication, co-creation, social imaginary.

RESUMEN

Los medios electrónicos dan un nuevo giro al ambiente social y cultural dentro del cual lo moderno y lo global suelen presentarse como dos caras de una misma moneda. Aunque siempre cargados de un sentido de la distancia que separa al espectador del evento, estos medios de comunicación, de todos modos, ocasionan la transformación del discurso cotidiano. Actualmente existe una reclama a la participación del público, donde se le invita a formar parte de la obra artística, del juego digital o a expresarse online en innumerables foros, hablándose de Co-creación de la obra y de la desaparición de la dicotomía productor/receptor. El espacio público se convierte en un espacio de representación en que casi todos los personajes tenemos cabida. La estetización del juego democrático parece abarcar toda la superficie del planeta a través de la paulatina conversión de los ciudadanos en espectadores y de la vida en espectáculo. ¿Este movimiento es acaso un paso más en la emancipación de los ciudadanos en los quehaceres y decisiones o reduce toda acción a un teatro de celebración del infinito entretenimiento mientras lo que deciden son otros? Como bien hemos podido comprobar el paulatino control que ejerce el poder sobre estas esferas ha provocado reacción social y aumento de producción creativa ante este fenómeno. Desde esta perspectiva, analizaremos tales cuestiones a nivel teórico/práctico a partir de nuestra propia experiencia artística.

ABSTRACT

Electronic media gives a new twist to social and cultural environment within which modern and global notions are often presented as two sides of the same coin. Even though they are always full of a sense of distance between the viewer of the event, these media, however, cause the transformation of everyday discourse. Currently there is a claim to public participation, which invites you to be part of the artistic work, the digital game or express online in countless forums, talking about Co-creation of the work and the disappearance of the producer dichotomy / receiver. Public space becomes a space of representation in which almost all the characters have no place. The beautification of the democratic game seems to cover the entire surface of the planet through the gradual conversion of citizens into spectators and life in show. Is this movement perhaps a step in citizens emancipation from chores and decisions or reduces any action to a theatre celebration of endless entertainment while the ones who decide are others? . As we have seen the gradual control that the power applies over these areas has led to increased social reaction and creative production to this phenomenon. From this perspective, we will discuss issues such theoretical / practical level from our own artistic experience.

CONTENIDO

Introducción

El control es un componente intrínseco a la economía, la política y la cultura en la sociedad contemporánea. A finales de los años 90 se hace más evidente la vigilancia en el espacio público a partir de la publicación de un informe de la New York Civil Liberties Union (NYCLU) titulado *New York City: A surveillance camera town*. En definitiva lo que se ponía de manifiesto era la proliferación no regulada de sistema de video vigilancia de la ciudad, los posteriores atentados sufridos en esta ciudad y el miedo inducido ante “una amenaza exterior” que se propagó en los subsiguientes años hasta la actualidad ha cristalizado en ciudades supervigiladas, donde los ciudadanos hemos cedido parte de nuestras libertades a costa de la promesa de la seguridad. Estos procesos funcionan bajo la premisa del miedo. Ése miedo del ser humano ante todo aquello que no conoce y bajo esta interferencia se manifiesta un éxito rotunda de los sistemas de vigilancia actuales en una sociedad que los ha asimilado de manera rotunda. Esta es una estructura que se edificó en las colonias, donde la diferencia colonial actuaba convirtiendo las diferencias en valores y estableciendo una jerarquía entre los seres humanos ontológica y epistémicamente. Ontológicamente se presupone que hay seres humanos inferiores. Epistémicamente se supone que los seres humanos inferiores son deficientes tanto racional como estéticamente. Este paso fue fundamental para la constitución legal y filosófica de la modernidad/colonialidad y el principio de la razón se mantendría a lo largo de los siglos, cambiando la terminología de bárbaros a primitivos, de primitivos a comunistas, de comunistas a terroristas.

La función que ejerce el poder necesita de una sociedad que se sienta temerosa y vulnerable para mantener así a la gente sumisa e insegura para consolidar la eficacia de este propio poder. Las fuerzas del orden tanto públicas como privadas se ejercen con un único objetivo que a día de hoy la sociedad ha asimilado como prioritario y es el de garantizar la seguridad a toda costa, algo que jamás se podrá conseguir y que por tanto, nos lleva a un aumento enfermizo, continuo y desmesurado del control y la vigilancia instaurado en nuestra cotidianidad. No por ello, hay que dejar de lado y olvidar que la manifestación del poder es cada vez menos visible y precisamente por esta razón es difícil de conocer, diferenciar y resistir.

*[...] Nosotros podríamos profetizar que, si nada la refrena o la domina, nuestra globalización negativa –y su modo alternativo de desproveer de su seguridad a los que son libres y de ofrecer seguridad en forma de libertad- hace ineludible la catástrofe. [...] El único comienzo prometedor para una terapia contra el miedo que crece y, en última instancia, nos incapacita es ver más allá de él, hasta lo más hondo de sus raíces, porque el único modo prometedor de continuar dicha terapia pasa por enfrentarse a la tarea de arrancar esas raíces [...]*¹.

Foucault había centrado su análisis en instituciones que se caracterizaban por ser lugares a los que los sujetos se veían obligados a ingresar e impedidos a salir por cierto tiempo. A través de dispositivos en los que se atendía a la individualización al mismo tiempo que a la inclusión de esos individuos en ámbitos masivos, se formaban sujetos fuertes pero dóciles y obedientes. Para Deleuze, los tiempos de la sociedad disciplinaria están terminando pero dejaba la puerta entreabierto a analizar hacia dónde se dirigen nuestros pasos en el futuro. A diferencia de lo que sucedía en la sociedad disciplinaria, las actuales sociedades de control no se centran en imposibilitar la salida de los individuos sino todo lo contrario. La importancia radica en obstaculizar la entrada. Actualmente no se nos confina en ningún lugar, pero somos permanentemente ubicables y “aconsejados” en nuestras actuaciones en la vida cotidiana².

La clave está en el uso que se hace de la tecnología, en cómo se articula su regulación y sus posibilidades. Lo habitual es que se legisle de forma ultrarrestrictiva, viendo en muy pocas ocasiones una reforma legal que salvaguarde nuestros derechos. Este es el caso de las últimas reformas relacionadas con el uso y gestión de datos en internet como la ley Sinde o el reciente cierre del portal Megaupload. El gran poder que ostentan las grandes compañías de software como por ejemplo Google, que posee el privilegio de rastrear información en tiempo real sobre cualquier cosa; ya sea mercado, ideas políticas predominantes dentro de la sociedad, o rastreo sobre fotografías donde sus algoritmos pueden incluso definir objetos mediante información incompleta, las pone en una situación privilegiada que las coloca por encima de la democracia porque son las dueñas de la información. Ellas deciden que hacen con ella, pueden dejarla libre, pueden manipularla, o simplemente usarla. En definitiva poseen la información. En estos momentos tienen un mapa exacto y en tiempo real de la sociedad del mundo tecnificado como por ejemplo la vinculación entre tú y tu teléfono móvil. Tienen la posibilidad de controlar la sociedad, ya que es la información, la que otorga el poder. Al igual ocurre con los datos obtenidos mediante los satélites, cuestión sobre la que poca información manejamos. Este sería por ejemplo el caso del programa salido a la luz Echelon, que es considerada la mayor red de espionaje y análisis para interceptar comunicaciones electrónicas de la historia. Controlada por la comunidad UKSA (Estados Unidos, Reino Unido, Canadá, Australia, y Nueva Zelanda), Echelon puede capturar comunicaciones por radio y satélite, llamadas de teléfono, faxes y e-mails en casi todo el mundo e incluye análisis automático y clasificación de las interceptaciones. Se estima que Echelon intercepta más de tres mil millones de comunicaciones cada día³.

¹ Bauman, Zygmunt. *Miedo líquido. La sociedad contemporánea y sus temores*. Paidós, Barcelona. 2007. Páginas 227 y 228.

² Deleuze, Gilles. *Sociedades de control*. En: <http://aquileana.wordpress.com/2009/08/10/gilles-deleuze-sociedades-de-control-2/>. Consultado el 19 de febrero de 2015, 12:05h.

³ Documental Canal Historia. *Echelon, la máquina espía*. EYE TOO Productions, 2003.

Estos mecanismos de control se han extendido ya a la mayoría de sociedades modernas de principios del siglo XXI. En la actualidad, está ocurriendo un cambio real en la conducta de la sociedad ante estos poderes represivos tras el cuestionamiento de la difícil pervivencia de un sistema económico basado en la sobreexplotación de un mundo finito, la homogenización de la diversidad o la violación de derechos universales por parte de las grandes estructuras de poder. Aquí es donde podemos indagar sobre los nuevos empoderamientos políticos que situarían en la opinión pública los últimos reclamos de emancipación ciudadana. Como podrían ser ordenados cronológicamente en: la Argentina del 2001, la primavera Árabe, los indignados del 15M, la resistencia ciudadana Griega ante el déficit del país, las manifestaciones de Londres, las revueltas estudiantiles en Chile o los movimientos Indígenas de Latinoamérica desde Chiapas hasta la Patagonia Chilena en los años del principio de la década del 2010. Estos sólo son algunos de los reclamos acontecidos durante la última década, donde encontramos los llamados espacio-tiempos de Deleuze. El sistema, por más que se esfuerce por tener todo bajo control, no lo consigue. Siempre hay orificios por donde se produce un escape, una fuga. Estos son los flujos que ponen en peligro a la estabilidad de un sistema que pretende bloquear el deseo, donde se pueda construir o abrirse paso lo inesperado, el acontecimiento. Se trata a abrir posibilidades a un ejercicio creador de la potencia.

En una entrevista realizada por Toni Negri, Deleuze sostiene:

“En Mil mesetas se sugerían muchas orientaciones, pero las principales serían estas tres: en primer lugar, pensamos que una sociedad no se define tanto por sus contradicciones como por sus líneas de fuga, se fuga por todas partes y es muy interesante intentar seguir las líneas de fuga que se dibujan en tal o cual momento. [...] Y hay otra indicación en Mil mesetas : no ya considerar las líneas de fuga en lugar de las contradicciones, sino las minorías en lugar de las clases. Finalmente, una tercera orientación consistiría en dar un estatuto a las “máquinas de guerra”, un estatuto que no se definiría por la guerra sino por una cierta manera de ocupar, de llenar el espaciotiempo o de inventar nuevos espaciotiempos: los movimientos revolucionarios [...] y también los movimientos artísticos, son máquinas de guerra”⁴.

Del mismo modo, los medios electrónicos pasan a ser recursos, disponibles en todo tipo de sociedades y personas para experimentar con la construcción de la identidad y la imagen personal. Debido a la pura multiplicidad de las formas que adoptan (el cine, la televisión, los teléfonos, los ordenadores) y a la velocidad con que avanzan y se instalan en las rutinas de la vida cotidiana, los medios de comunicación electrónicos proveen recursos y materia prima para hacer de la construcción de la imagen del yo, un proyecto social cotidiano. En este sentido, los artistas y activistas aumentaron su producción creativa frente a este fenómeno, sucediéndose innumerables trabajos y exposiciones que trataban el tema, utilizando todos los medios de expresión a su alcance incluyendo las mismas cámaras de vigilancia y otros artefactos de control. El auge tecnológico ha permitido el desarrollo de un sistema global de vigilancia, pero una reflexión entre lo global y lo local puede ayudar a desarrollar una nueva comprensión del lugar de la comunicación en nuestro propio contexto. Aquí radica la importancia de la audiencia activa, a través de la interpretación individual y colectiva de los productos de los medios de comunicación, y también de la acción política colectiva⁵.

Desarrollo

Durante los últimos años, el marketing se ha impuesto al mundo de la política. Los “líderes” se han erigido en la categoría de productos. Los ciudadanos nos hemos convertido en codiciados consumidores, y nuestros votos en moneda de cambio. Estas tendencias han hecho que se construya una idea donde la figura del ciudadano consumidor se erige por encima del pensamiento crítico y la visión de un consumidor pasivo frente a la información proporcionada por los medios de masas. Nuestro análisis, radica en que esta idea puede ser sustituida y no es en absoluto cierta, ya que las formas de consumo también construyen resistencias, ironías o selectividad por parte de las personas. Es aquí donde el papel de lo que Appadurai⁶ denominará imaginación. En un mundo postelectrónico tiene un papel central al tiempo de definir nuevos mundos imaginados que se despliegan en el marco de la globalización y que responden a procesos tanto de homogeneización como de heterogeneización. Con nuestras intervenciones artísticas y nuestra investigación académica pretendemos indagar como la imaginación inserta en el mundo de la vida cotidiana puede jugar un papel central a la hora de desmarcarse de la idea de consumidores pasivos que se plantea desde las grandes estructuras de poder mediático y de capital. En contraposición a esta figura surge una nueva idea de ciudadano prosumidor, es decir, ciudadano como productor cultural, generador de nuevas realidades y de experiencia auténtica⁷.

Resulta acertado pensar que la Sociedad Digital plantea diversos conceptos de constante ocupación y preocupación para muchas actividades relacionadas con el mundo de la cultura, de la economía y de la sociedad que han irrumpido y asaltado nuestra vida cotidiana de mano de la tecnología. Entendemos por Sociedad Digital aquella en la cual, por un lado, las llamadas nuevas tecnologías

⁴ Revista *Futur Antérieur*. N°1, 1990. En: Pre-textos, Valencia. 1996.

⁵ Castells, Manuel. *La era de la información Vol.1. La sociedad red*. Alianza Editorial, Madrid. Primera reimpression, 2008. Páginas 402 y 403.

⁶ Appadurai, Arjun. *La modernidad desbordada. Dimensiones culturales de la globalización*. Ediciones Trilce, Montevideo, 2001. Páginas 21 a 23.

⁷ Entendemos por experiencia auténtica todo lo que depende directa o indirectamente de la sensibilidad de una persona vinculada a los actos cognitivos, los actos vivenciales y el aprendizaje. I, al mismo tiempo, se encuentra marcada por una vivencia reflexiva sobre las circunstancias sociales y vitales del entorno que se manifiestan en la generación de contenidos mediante el imaginario.

de la información y comunicación (TIC) se constituyen en facilitadoras dominantes de la creación, distribución y manipulación de la información, a la vez que asumen un papel central en las actividades sociales, culturales y económicas. Considerando la convergencia tecnológica de los medios extensivos de comunicación y la hibridez de elementos en la creación de la postmodernidad, el concepto de la institución "autoría" entre en crisis con las TIC y el estatuto del derecho autoral pasa a ser cuestionado. La autoría es una institución en crisis. Analizándola en perspectiva, es posible afirmar que está sujeta a interpretaciones diversas y hasta divergentes en niveles de concepto y de praxis, en una aproximación multidisciplinar. La autoría siempre estuvo ligada a las nociones de cultura y ciencia en que se desarrolló, pero es en la civilización occidental, sobre todo con la aparición del liberalismo y del individualismo triunfante, cuando la autoría caló en la sociedad. El estatuto del derecho del autor se configura como el reconocimiento máximo legal y social del individuo autor, como propiedad intelectual de valor económico y de carácter hereditario⁸. Después de la modernidad, la cuestión de la autoría colectiva se replanteó en la forma en que los artistas de los noventa revisaron las estrategias de colaboración implícita o explícitamente. Para muchos estudiosos, el hipermedia marca el fin de la autoría individual cuando el autor sufre una erosión del self, con la transferencia del poder del autor al lector, en un proceso que destruye los roles tradicionalmente establecidos. El conocimiento colectivo es construido vía TIC en bases inter y transdisciplinarias, en una multivocalidad de autorías.

Los términos cultura colaborativa, cibercultura o prosumidor, provocan cambios en los procesos de creación, producción, distribución y consumo de los productos culturales. Jenkins llama a esta tendencia *convergence culture*. Quizá estos fenómenos no sean más que la manifestación actual de lo que en otro tiempo fue un ensayo, como definía Foucault sobre el autor del futuro: mundos en permanente creación y ensayos para otros que vendrán más tarde.

Conclusiones

Con las premisas anteriormente expuesta, comenzamos a trabajar en un proyecto colaborativo llamado *Colectivo Genérico*, formado en un primer momento por Daniel Tomás Marquina y Pablo Martínez Caulín⁹, con afán de que se transformase en proyecto global donde se evolucionase en la idea de productor/autor y receptor. La génesis del colectivo pasó a ser la siguiente:

"La formación del Colectivo Genérico nace ante la escasa existencia de un marco conceptual crítico, estético e incluso ideológico en el campo del arte contemporáneo. Asunto que pide un constante diálogo y revisión del terreno en el que nos estamos moviendo. La propuesta de trabajo fundamental, y por la que se mueven nuestros impulsos artísticos es la de la pérdida de la autoría individual en la obra de arte, legitimando así los procesos de actuación e inserción de nuestros trabajos como colectivo, en un intersticio social donde el arte pueda señalar, actuar y sugerir visiones contemporáneas de una sociedad paradójica y cambiante.

Cuestiones como la participación abierta, la creación de propuestas y la importancia de la obra por encima de su autor, delimitan el campo conceptual y de análisis que queremos proponer. Por todo ello, se trata de una llamada a la cohesión de ideas, un marco genérico pero unitario a la hora de conformar acciones y obras sólidas de revisión, crítica y análisis del contexto social que nos rodea. Generando una esfera de espacio público, donde exista un diálogo de igual a igual entre el espectador y la propuesta. Considerando esta relación directa, como una forma de democratización del arte contemporáneo en relación con un receptor que se distancia; tal vez siendo esta la forma de hacer un arte por y para todos.

Concebimos como prioritaria la necesidad de desarrollar un nuevo lenguaje, que identifique y evalúe las nuevas obras, vinculando sus aspiraciones sociopolíticas y estéticas con una sociedad entumecida"¹⁰.

Obra de arte encontrada. Se trata de una propuesta que parte de la figuración i la escultura, técnicas que pretendimos utilizar en la generación de esa esfera pública que esta poco explotada por estos medios. Estas figuras eran reconocibles y de fácil lectura para el espectador, favoreciendo la democratización en la recepción de la obra de arte.

⁸ Miranda, Antonio y Simeao, Elmira. "Aspectos Interdisciplinarios y Tecnológicos de la Autoría colectiva e individual". Universidade de Brasília, Departamento de Ciência da Informação e Documentação, Brasília, 2002. Páginas 12 a 16.

⁹ Para visualizar el trabajo de este artista consultar En: <http://www.pablomartinezcaulin.com/>

¹⁰ Manifiesto del "Colectivo Genérico" se puede consultar En: <http://colectivogenerico.blogspot.com>(última consulta 24/03/2015 a las 13:35h).



Figura 1. *Obra de arte encontrada*, del Colectivo Genérico. 2011.

Se diseñó un mapa después de realizar un estudio de la zona, donde se fueron abandonando esta serie de “personajes” que dialogaban de forma directa con el espectador. Este diálogo fructificaba tanto si una persona miraba con extrañeza el objeto, tanto si lo recogía y se lo llevaba con ella. Esta crítica al objeto de ansiedad iba ligada a la creación de situaciones asociadas al contexto y al tiempo de la propuesta. La propuesta *Obra de arte encontrada*, planteaba una intervención social capaz de generar esfera pública y un espacio de diálogo, a través de una figura reconocible, con valor plástico y estético, y de fácil lectura para el espectador. Una figura antropomórfica con forma de marioneta cuya cabeza emulaba una cámara de vigilancia, símbolo del control en la sociedad contemporánea. Se plantean conceptos acerca de “la muerte del autor” (Roland Barthes) para dirigirse en una posterior mirada a la revisión del “autor como productor” de Michel Foucault. Y, aún así, no perder de vista los conceptos asociados a la producción masiva y al modelo de mercado como prototipo de vida social. A su vez, el modelo de control social queda reflejado en la figura, y la metáfora de la marioneta refuerza su sentido.



Figura 2. Obra de arte encontrada, del Colectivo Genérico. 2011. Con mapa de los lugares intervenidos del espacio público de Albacete.

Al abandonar obras de arte, seriadas y firmadas, se establece una serie de críticas hacia el sistema actual de consumo capitalista, al objeto de ansiedad, al concepto de autoría individual como artista único y genuino, además de la integración del concepto deriva en nuestra creación artística. El papel del investigador, tanto a nivel artístico (práctico) como a nivel teórico, entendemos que debe actuar para incorporar la cultura a las formas de expresión de las clases populares. Es decir, la cultura planteada como un ámbito donde estudiar las relaciones de dominación, lucha y contestación. La cultura puede ser un elemento de transformación urbana con incidencia en el espacio habitado. Un motor de desarrollo urbano en contacto con la ciudadanía.

FUENTES REFERENCIALES.

- APPADURAI, A. *El rechazo de las minorías. Ensayo sobre la geografía de la furia*. Ed. Tusquets, Barcelona, 2007.
- ARDENNE, Paul. *Un arte contextual. Creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación*. CENDEAC, Murcia, 2006.
- AA.VV. *Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa*. Ediciones Universidad de Salamanca, 2001.
- BAUMAN, Zygmunt. *Miedo líquido. La sociedad contemporánea y sus temores*. Ed. Paidós, Madrid, 2009.
- BECK, Ulrich. *La invención de lo político*. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires, 1999.
- BREA, J.L. *La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Ed. Akal. Madrid, 2005.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Ed. Adriana Hidalgo, 2006.
- CASTELLS, Manuel. *La era de la información. Volumen 1. La sociedad red*. Alianza Editorial, Madrid, 2008.
- FOCAULT, Michel. *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Siglo Veintiuno, 2005.
- G. CORTÉS, José Miguel. *La ciudad cautiva. Control y vigilancia en el espacio urbano*. Ed. Akal, 2010.
- HABERMAS, J. *Historia y crítica de la opinión pública (la transformación estructural de la vida pública)*. Ed. Gustavo Gili. Colección Mass media. Barcelona, 1990.
- MITCHELL, W. J. *Interdiscipliniedad y cultura visual*. Jornadas *Más allá de la educación artística. Cultura visual, política de reconocimiento y educación*. Fundación La Caixa: 5 y 6 de Noviembre. Traducción del texto *Interdisciplinarity and visual culture*. *Art Bulletin*, 4, 77. Diciembre, 2000.
- RIFKIN, Jeremy. *La era del acceso. La revolución de la nueva economía*. Ed. Paidós, 2000.

Torres de Huertas, Germán.

Alumno, Universidad Politécnica De Valencia, Facultad Bellas Artes, Máster Artes Visuales y Multimedia.

La invisibilidad y la percepción dirigida (manipulada) como constructores de imaginarios. Un tránsito de lo real a lo virtual. La necesidad de la mirada periférica.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE

Paraxial, imaginarios, invisibilidad, virtual, periférica.

KEY WORDS

Paraxial, imaginary, invisibility, virtual, peripheral.

RESUMEN

Esta propuesta, concebida para la opción de producción artística, es una instalación audiovisual reactiva, que posibilita una aproximación a tres cuestiones. Por un lado contempla la invisibilidad física a través de ópticas paraxiales; por otro reflexiona sobre las dificultades connaturales de nuestra percepción y su posible manipulación en la construcción de imaginarios, mediante la distorsión de la proyección de la figura del espectador; y también aborda el cambio de plano entre lo real y lo virtual, trasvasando al espectador de uno a otro plano, cuya separación hoy siguen cuestionando especialistas en Media Art como Claudia Gianetti y neurólogos como Humberto Maturana.

La instalación simboliza la manipulación que se hace de las imágenes y por extensión de la información, para orientar nuestra percepción, dificultando la visión de ciertas realidades o parte de las mismas. Se plantea así la utilidad de enfocar nuestra atención en los márgenes de la visión y de las ideas, en lugar de atender a aquello que nos es presentado como central. Igualmente cuestiona la participación de la ciudadanía en aparentes sistemas democráticos, así como en la toma de decisiones y la construcción de nuestras sociedades.

ABSTRACT

This proposal, designed for the option of artistic production, is a reactive audiovisual installation, which enables an approximation to three issues. On the one hand contemplates the invisibility through physical optical paraxials; on the other reflects on the difficulties inherent in our perception and its possible manipulation in the construction of imaginaries, through the distortion of the projection of the figure of the spectator; and also deals with the change of plane between the real and the virtual, transferring the spectator from one to another level, whose separation today are still questioning specialists in Media Art as Claudia Gianetti and neurologists as Humberto Maturana.

The installation symbolizes the manipulation of the images and by extension of the information, to guide our perception, making it difficult to view of certain realities or part of the same. This raises the utility to focus our attention on the margins of the vision and ideas, instead of responding to what is presented as central. Also puts into question the participation of the citizenry in apparent democratic systems, as well as in decision-making and the construction of our societies.

INTRODUCCIÓN

Cuando H. Maturana afirmó: "*En nuestra experiencia no podemos distinguir entre percepción y lo que llamamos ilusión*".¹ comunicaba entre otras una realidad hoy confirmada a nivel neurológico. El hecho de que nuestro cerebro activa las mismas áreas cuando realiza una acción, que cuando sueña que la realiza. No distinguiendo una actividad de la otra. Esta cuestión justifica la crítica que Foucault le hizo al psicoanálisis y a Lacan, por no reconocer la visualidad implícita en los sueños.²

La indistinción entre realidad y virtualidad, que ya alberga el funcionamiento del cerebro por defecto, posiblemente sea una de las bases biológicas que posibilitan la manipulación de nuestra percepción mediante imágenes virtuales, mediante lo aparente y lo imaginado.

Apunta además C. Gianetti: "*La realidad no puede ser entendida como algo independiente del observador*" [...] "*Lo que diferencia las diversas realidades que se perciben es cómo el sujeto experimenta e incorpora las vivencias*".³

Gianetti nos recuerda que esa relación postulada por Maturana entre realidad y virtualidad en función del observador, se apuntala en la importancia que la Teoría de la Relatividad, la teoría Cuántica y la dinámica no-lineal dieron precisamente al observador.

Antes, el creador del Panóptico Jeremy Bentham, había sido el primero en cuestionar la distinción entre un plano real y otro virtual⁴. Bentham analizó cómo elementos de la ficción y la apariencia -provenientes de nuestra memoria interna o de informaciones mediales- se incorporan a nuestra realidad, para acabar construyendo verdades. De manera que su planteamiento precedió tanto al de los constructivistas como al de quienes negaban una clara distinción entre lo real y lo virtual. Después relativistas como Paul Feyerabend, y constructivistas como Heinz von Foerster o Ernst von Glasersfeld, investigaron que la realidad no es un hecho preexistente, sino una construcción de nuestro conocimiento creativo.⁵

Por su parte Metz sostenía, en cuanto a las imágenes virtuales cinematográficas, que el espectador lo que hacia era una transferencia de realidad a la imagen *duplicada virtualmente*, al implicarse intelectual y emocionalmente en el proceso⁶ su (de su consumo). De nuevo era la posición del observador-espectador la que redefinía lo real y lo virtual.

Gianetti al respecto: "*El problema no consiste en diferenciar entre realidad (hipotética), ilusión, simulación o realidad virtual*".⁷ [...] "*Reconocer la posición central que ocupa el observador es el requisito básico para dilatar las fronteras que limitan nuestro propio mundo, y por consiguiente, el mundo del arte*."

También es interesante la definición de "virtual" de Vilém Flusser, como aquello que proviene de lo posible y se aproxima a la realidad⁸, porque nos remite a una idea de lo virtual que tiene su raíz en el conocimiento surgido de lo anhelado, de lo imaginado primeramente. Y esa imagen de futuro soñada -y por tanto virtual- siempre ha estado presente en cada avance científico, como dice Tereixa Constenla.⁹

DESCRIPCIÓN

DESCRIPCIÓN GENERAL

La instalación audiovisual está compuesta de tres elementos: dos proyecciones reactivas al espectador más un dispositivo de invisibilidad óptica con lentes paraxiales.

El espectador sentado en el área de detección de la kinect, resulta incorporado virtualmente en el tiempo en loop de la pantalla principal que tiene en frente, mediante programación Pure Data. Su presencia se simultánea en dos escenas distintas: una reunión de dirigentes políticos y un grupo de inmigrantes subsaharianos encaramados a la valla de Melilla. La primera representa una toma de decisiones en la que los espectadores no suelen participar aunque les influya. La segunda representa igualmente otra realidad normalmente ajena al espectador y de la que sólo recibe noticias fragmentadas por lo general.

En la pantalla de menor tamaño que tiene detrás se reproduce la sala en tiempo real, con la exclusión del espectador sentado. El único de los presentes que resulta "invisibilizado" una vez que ha cambiado de plano al incluirse en las imágenes virtuales. Como si cruzara el espejo que imaginó Lewis Carroll, el espectador transita de lo real a lo virtual sin esperarlo. Cambia de dimensión como lo hacían los

¹ Maturana, Humberto: *La realidad: ¿objetiva o construida?*, ed. Anthropos, Barcelona, 1996, p. 105.

² Jay, Martin: *Ojos Abatidos. La denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX*. López Martin, Francisco. Madrid: ed. Akal, Estudios Visuales, 2007, p. 312.

³ Gianetti, Claudia. *La estética de la simulación*. [en línea]. ed. Claudia Gianetti, 1997, p. 9 [http://www.artmetamedia.net/pdf/1Giannetti_EstSimulacion.pdf] [accedido 12 Marzo 2015]

⁴ Gianetti, Claudia: *El mundo es como una realidad virtual sin salida de emergencia*. [en línea]. ed. Claudia Gianetti, 2002 [http://www.artmetamedia.net/pdf/3Giannetti_SinSalida.pdf]. [en línea 5 Abril 2015]

⁵ Gianetti, Claudia. *La estética de la simulación*. [en línea]. ed. Claudia Gianetti, 1997, p. 1 [http://www.artmetamedia.net/pdf/1Giannetti_EstSimulacion.pdf] [accedido 12 Marzo 2015]

⁶ Jay, Martin: *Ojos Abatidos. La denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX*. López Martin, Francisco. Madrid: ed. Akal, Estudios Visuales, 2007, pp. 353-354.

⁷ Gianetti, Claudia. *La estética de la simulación*. [en línea]. ed. Claudia Gianetti, 1997, p. 9 [http://www.artmetamedia.net/pdf/1Giannetti_EstSimulacion.pdf] [accedido 12 Marzo 2015]

⁸ Gianetti, Claudia. *La estética de la simulación*, Publicado en C.Giannetti (ed.). *Arte en la era electrónica - Perspectivas de una nueva estética*.

Barcelona, ACC L'Angelot/Goethe Institut de Barcelona, 1997, pag 8

⁹ Constenla, Tereixa, *Atapuerca, sima de los cuentos*. [en línea]. 2003

[http://cultura.elpais.com/cultura/2013/06/08/actualidad/1370715680_395251.html] [accedido 22 Abril 2015]

protagonistas de "Arrebato" (Zulueta, 1976). Haciendo bueno el Principio de Heisenberg, la imposibilidad de abarcar dos dimensiones simultáneamente, que Jim Campbell había tratado también.

Pero esa pantalla secundaria además reacciona a la proximidad gracias a un sensor, dificultando la percepción del espectador que decida acercarse a comprobar quién está presente en la sala real y quien desapareció. La visión se ve dificultada doblemente: por un lado contradice nuestra óptica natural, desenfocando el centro que contiene a los espectadores no sentados y enfocando el contorno de la imagen de la sala; y por otro lado cuanto más se acerca el espectador más se aleja la imagen en zoom progresivo.

Representa cómo las imágenes que nos sirven direccionan nuestra mirada, mediante la elección de unas realidades y la invisibilización de otras. Que puede hacerse por distintas vías: con el envío o no de correspondencias; con la elección de un encuadre; con la edición audiovisual incluyendo o no condicionantes emocionales; con el orden de publicación de las imágenes y a través de un medio u otro, a una hora u otra, con la fragmentación del contenido...o con su mera cancelación.¹⁰ Contribuyendo a conformar nuestros imaginarios en determinadas direcciones.

Se hace evidente la idea de que el espectador no puede ver lo que quiere, solo lo que le es permitido.

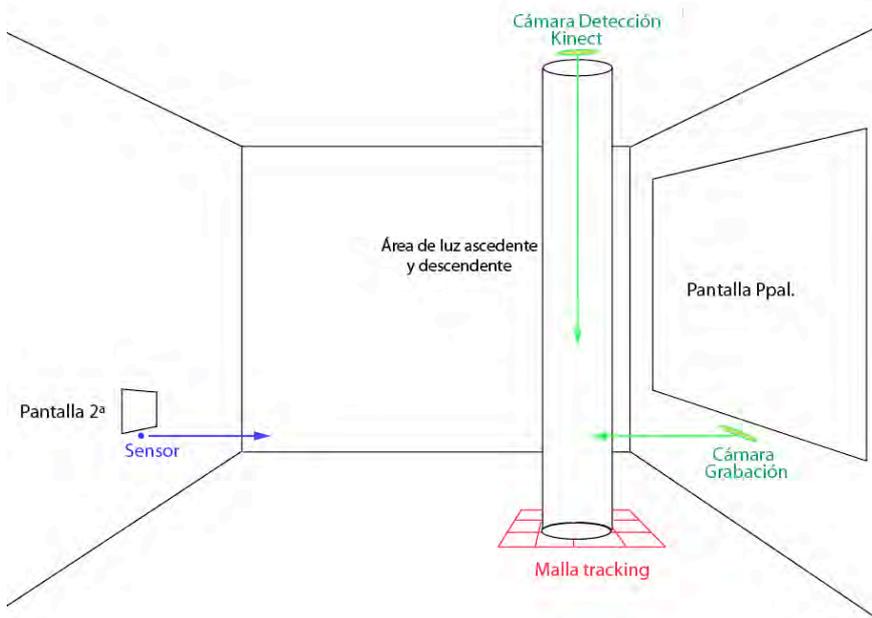


Ilustración 1. Esquema básico de la Instalación

El tercer elemento de la instalación, el dispositivo de invisibilidad óptica, está compuesto de una alineación de lentes combinada con proyecciones de video y fijas. Plantea la posibilidad de invisibilizar, objetos físicos, y ensaya también la ocultación de proyecciones de imágenes virtuales, video, y diapositivas fijas.

Encarna el efecto que la imagen y su posible invisibilización puede ejercer sobre nuestros idearios y sobre la manera de conformar experiencias y conocimientos. Cuestión que ha ocupado las preocupaciones epistemológicas sobre la supremacía de la visión en la tradición científica y en los métodos de acceder al conocimiento, de la tradición anticulacristra iniciada en el s.XX y aún hoy de actualidad.

La instalación solapa distintas imágenes, forzando la invisibilidad física por medio de óptica geométrica. Dejar "fuera del campo visual" parte de la proyección, supone omitir una parte de la realidad. Alude a un tipo de visión, en la que todo lo ausente de los medios parece borrarse de la realidad. En clara alusión a la advertencia de Gianetti sobre esa nueva forma de poder emergida desde la invisibilidad de lo virtual, que a su vez actúa invisibilizando ciertas realidades.

Si el cine para Barthes y Metz duplicaba la realidad en movimiento, el dispositivo de lentes paraxiales permite agujerear la proyección virtual que es un duplicado de la realidad, para ver a través de ella lo que solapaba, como si al someter la imagen proyectada al efecto de invisibilidad de las lentes, siguiéramos la intención de Barthes de atender a la experiencia de la imagen eludiendo su posible "hipnosis", mirando por debajo de ella.

Barthes: "La vista, al revelar un mundo de objetos opacos no puede conducir a la reflexión"

¹⁰ Romano, Vicente. *La formación de la mentalidad sumisa*. [en línea] ed. El viejo Topo. Barcelona 2007. [<http://www.rebellion.org/docs/121965.pdf>] [accedido 9 Abril 2015]

DESCRIPCIÓN TÉCNICA

En la pantalla principal, un área de luz ilumina al espectador sentado, para capturar su imagen e introducirlo en las escenas virtuales. Una cámara kinect envía su imput a Pure Data OpenCV¹¹, que primero "filtra" su imagen mediante los objetos *pix_opencv_bgsubstrat*; en un siguiente paso el software "pre-procesa" la figura del espectador con *pix_opencv_morphology* mediante los valores de erosión, focalizando la detección de píxeles binarios en función de las zonas de luz u oscuridad, por comparación entre los píxeles actuales y los de la imagen referencia del background tomada previamente; y finalmente "analiza" la imagen con el objeto *pix_blob* que determina el centroide del volumen a capturar.

En la pantalla secundaria que recoge la sala en tiempo real, a escala reducida, otra cadena de Gemwin de OpenCV gestiona el desenfoque de la secuencia mediante el objeto *pix_motionblur* y el efecto de alejamiento de la perspectiva, usando el objeto *scale* en función de los inputs procedentes del sensor de distancia por infrarrojos tipo SHARP IR GP2Y0A02YK con un rango de detección entre 20-150 cm.

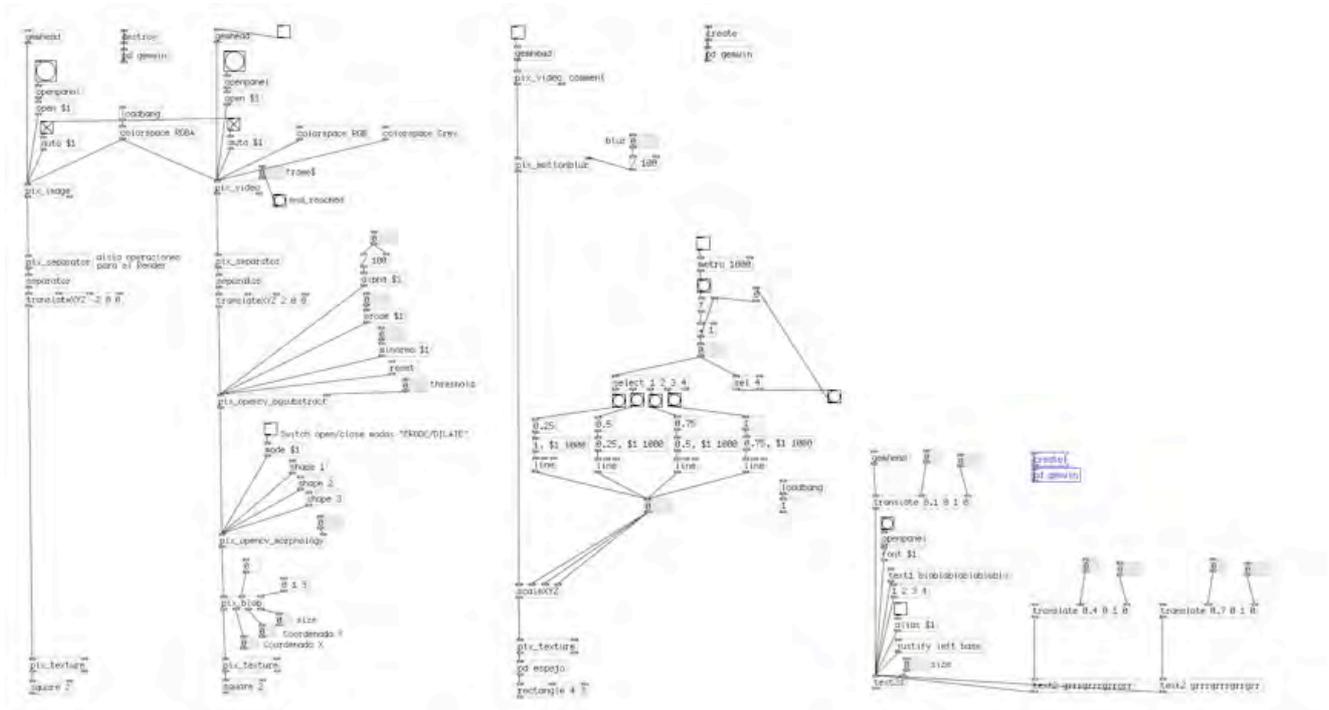


Ilustración 2. Patch Pure Data

El tercer elemento es el dispositivo de invisibilidad óptica, basado en el experimento de la Universidad de Rochester¹², que se centraba en el encubrimiento de objetos físicos. En la instalación se le añade una doble proyección, de video y de imagen fija, situadas como background y entre las lentes tres y cuatro respectivamente, para explorar su intervención en la imagen virtual.

En la práctica, la colocación de las ópticas combina sus distancias focales generando un área que permite concentrar el paso de la luz, invisibilizando parcialmente el objeto introducido. Resulta efectivo por la curvatura que se provoca en la luz alrededor de un objeto, provocando su invisibilidad parcial. Al tiempo que su multidireccionalidad permite desplazar el ángulo de visión en varios grados.

Utiliza lentes acromáticas fresnel de 50 mm de diámetro, alineadas paraxialmente, con longitudes focales f_1 de 200 mm. y f_2 de 75 mm. El cálculo de las distancias entre lentes, capital para el efecto de invisibilidad, se realiza mediante dos ecuaciones de óptica geométrica en función de su longitud focal:

$$t^2 = t_1^2 + t_2^2 \quad y \quad t_2 = 2f_2(f_1 + f_2)/(f_1 - f_2).$$

¹¹ S.Puckette, Miller. 1996. Pure Data 0.43.4-Extended. [software creación audio visual] [accedido 16, Diciembre, 2014]

¹² Joseph S. Choi and John C. Howell, *Paraxial ray optics cloaking* [en línea] The Institute of Optics, University of Rochester, Department of Physics and Astronomy, University of Rochester, Rochester, New York 2014, [http://www.rochester.edu/newscenter/watch-rochester-cloak-uses-ordinary-lenses-to-hide-objects-across-continuous-range-of-angles-70592/] [accedido 2 Febrero 2015]

La elección de lentes acromáticas supone la corrección de las aberraciones esférica, coma, astigmatismo, y la deformación Petzval de las imágenes.

ANTECEDENTES y REFERENTES

Remedios Zafra por su idea de la necesidad de fijar nuestra mirada en la "periferia" de las cosas, de hacer visible lo habitualmente oculto y pasajero a nuestro interés, orientándonos hacia direcciones distintas de las que imponen los imaginarios construidos por el poder: "...situar una cosa en otro lugar o campo de sentido, amplificarla o cambiar el enfoque...mirar fuera del marco de la imagen por tanto tiempo jerarquizada, y al fondo, detrás, descubrir la periferia"¹³. La idea confluye con la estrategia en la instalación, de dificultar al espectador la percepción central de la imagen y en cambio mantener nítidos los márgenes.

Las obras "*Sistine Chapel*" y "*Silent Language*"¹⁴, Valie Export, donde se utilizó una mesa de mezclas analógica y dos fuentes de video para introducir su propia imagen en una serie de retratos femeninos de la pintura clásica, con la intención de desmontar los estereotipos masculinos sobre el cuerpo de la mujer y hacerlo entrar en contradicción con una visión contemporánea. Valie se proponía así subvertir uno de los imaginarios del Poder, al insertar su imagen real en otra virtual.

La obra "*Shadows for Heisenberg*"¹⁵, de Jim Campbell, donde empañaba con vaho la visión de una figura introducida en una urna de cristal, activando un dispositivo con un sensor de presencia que detectaba al espectador, con el fin de dificultar su deseo de ver y su capacidad de percepción. También éste trabajo remite a la estrategia de complicar la visión precisa de la realidad por parte del espectador, e igualmente se trata de un dispositivo que se activa mediante un sensor que detecta la proximidad.

El Principio de indeterminación de Karl Heisenberg¹⁶, según el cual "*No es posible conocer algunos pares de magnitudes "a la vez" [...]. Cuanto más sabemos del lugar donde está una partícula -su "momento"- menos sabemos de la velocidad a que se mueve -su tiempo-. En el caso de una onda, podemos saber donde está uno de sus pulsos/picos localizados, o hacia donde va -su frecuencia-, pero no ambas cosas a la vez"*

La obra "*On Off*"¹⁷ y "*Entre Cabanyal*"¹⁸, del Laboratorio de Luz de la Facultad de Bellas Artes de Valencia, por su manipulación de la percepción del espectador y por la inclusión digital de éste en una proyección virtual respectivamente.

La investigación de la Universidad de Rochester sobre invisibilidad óptica, que permite ocultar objetos mediante la aproximación paraxial de lentes acromáticas y fresnel.

¹³ Zafra, Remedios. 2014. *Arte, Feminismo y Tecnología. Reflexiones sobre formas creativas y formas de domesticación. en Quaderns de Psicologia*, Vol. 16. N° 1, p. 97-109.

¹⁴ Export, Valie. *Valie Export. Body Superimpositions with Historical Reproductions*. [en línea] 1974 [accedido 2, Diciembre, 2014]. [http://www.medienkunstnetz.de/works/koerperueberblendungen/images/3/]

¹⁵ Campbell, Jim. *Jim Campbell: Portfolio: Installations: Shadow for Heisenberg* [en línea] 1993-94 [accedido 2 Diciembre 2014]. [http://www.jimcampbell.tv/portfolio/installations/shadow_for_heisenberg/]

¹⁶ [en línea] [http://www.fisicafundamental.net/ruptura/incertidumbre.html] [accedido 2 Mayo 2015]

¹⁷ Laboratorio de Luz UPV: *On Off*, [en línea] 2001 [http://laboluz.webs.upv.es/?s=especulaciones+a+un+tiempo] [accedido 10 Enero 2015]

¹⁸ Laboratorio de Luz UPV: *Entre Cabanyal*, [en línea] 2003 [http://laboluz.webs.upv.es/projects/entre_cabanyal/] [accedido 10 Enero 2015]

Yokoigawa, Miki.

Profesor Investigador Titular, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Área Académica de Artes Visuales, Cuerpo Académico Práctica Visual en el Arte Actual (Laboratorio AV).

Para posible conservación de la memoria de la catástrofe en el estudio del Tourizing Fukushima: The Fukuichi Kanko Project.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Memoria, archivo, *art activism*.

KEY WORDS

Memory, archive, art activism.

RESUMEN

Después de cuatro años de ocurrida la catástrofe del terremoto, el tsunami y el accidente de las plantas nucleares de Fukushima en Japón, hay ciertas preocupaciones en torno a la reconstrucción de la sociedad posFukushima y la inquietud por el olvido de dicho suceso, es decir, la memoria de la catástrofe.

En ese contexto, encontramos un planteamiento radical: Tourizing Fukushima: The Fukuichi Kanko Project, el cual consiste en convertir Fukushima en un lugar turístico con interés comercial. Éste es un proyecto bastante polémico pues ha provocado malestar y desacuerdo por el concepto turístico. El grupo colectivo presentó el proyecto en dos publicaciones: *Guía de Chernobyl Dark Tourism*, y la segunda, *Tourizing Fukushima: The Fukuichi Kanko Project*. En ambas hay una propuesta sobre la conservación de la memoria a través de los archivos y su nexa con la realidad virtual. Este proyecto tiene un aspecto artístico por el cambio de perspectiva para aproximarnos a la realidad por medio de la tecnología virtual.

ABSTRACT

After four years of the disaster of the earthquake, the tsunami and the accident at the nuclear plant in Fukushima in Japan, there are certain concerns about rebuilding the posFukushima society and concern about the forgetfulness of the event, that is to say, the memory of the catastrophe.

In this context, we find a radical approach: Tourizing Fukushima: The Fukuichi Kanko Project, which is to turn Fukushima into a tourist spot with commercial interests. This is a rather controversial project because it has caused discomfort and disagreement with the tourist concept. The collective group presented the project in two publications: *Dark Tourism Guide Chernobyl*, and the second, *Tourizing Fukushima: The Fukuichi Kanko Project*. In both there is a proposal on the retention of memory through the files and its connection with virtual reality. This project has an artistic look for change of perspective to approach reality through virtual technology.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

Después de los eventos ocurridos en Fukushima el 11 de marzo de 2011 se ha suscitado un conflicto entre los sectores públicos y privados. En la zona afectada se planteó la conservación de los “restos del desastre”, discutiendo la importancia de una didáctica a partir de la memoria frente a la resistencia del olvido, mientras que diferentes sectores sociales comenzaron la inmediata reconstrucción de la sociedad posdesastre. Por ejemplo, la asociación de arquitectos ArchiAid¹ ha planteado el rediseño urbano-popular de esta área, evitando la construcción uniforme que exige la lógica tecnocrática, la cual no resuelve el problema local, además de demostrar su fragilidad frente al desastre natural. Por otro lado, dada la dificultad del problema que significó el accidente nuclear de Fukushima, se está evitando ofrecer soluciones al problema, dejando en el olvido a alrededor de 71399 personas refugiadas² y una cantidad inmensa de materiales contaminados por la radiación.

DESARROLLO

En torno del accidente de la central nuclear de Fukushima, el grupo interdisciplinar³ Fukushima Daiichigenpatsu Kankoukakeikaku Seisaku linkai (FDKSI) propuso en Genron⁴ un proyecto: convertir a Fukushima en un lugar turístico con cierto interés comercial, basándose para ello en el estudio de *Dark Tourism* de Chernobyl.⁵

En forma concreta, con el proyecto Tourizing Fukushima: The Fukuichi Kanko Project, FDKSI propone organizar una exposición acerca de los juegos olímpicos de 2020, rentabilizando el desastre y ocupando para ello las instalaciones del J-Village.⁶ Para ello es necesario construir un museo o *Hazard Center* en Tokio con la misma temática y disponer transporte entre Fukushima y Tokio con el fin de alinear Asia-Tokio-Fukushima para, posteriormente, en el 2036, crear el Fukushima Gate Village, rehabilitando el J-Village como un centro de visitantes que cumpla la función de centro académico, comercial y museo, y hacer de dicho espacio un punto de partida para visitar las plantas nucleares y conocer el proceso de desmontaje.

Este proyecto, encabezado por Hiroki Azuma,⁷ comenzó en 2012 en una mesa redonda que formó parte de la exposición colectiva “Hikkurikaeru-ten (*Turning around*)”,⁸ con sede en el museo Watari-Um, con la participación de artistas que realizan *art activism* como Chin↑pom,⁹ de Japón; JR, de Francia; Voina, de Rusia; Adbusters, de Canadá, y otros más. Dentro de la exposición se encontraban ciertas expresiones relacionadas con el suceso de Fukushima, y a partir del evento mencionado Azuma organiza FDKSI.

Ahora bien, el *dark tourism* (turismo oscuro) comenzó a ser investigado en los noventa en Europa. Comenzaron a llamarse *dark tourism* a partir de la publicación *Dark Tourism: The Attraction of Death and Disaster*,¹⁰ que ha definido estas actividades como las visitas a monumentos de guerra o ruinas de desastres naturales. Los campos de exterminio usados durante la Segunda Guerra Mundial; Chernobyl, el accidente nuclear de 1986 en Ucrania; *Grand Zero* en Nueva York en 2001 (en EEUU); Banda Aceh y el tsunami de 2004 en Indonesia son puntos bastante reconocidos de turismo oscuro.

¹ ArchiAid: *Relief and Recovery by Architects for Tohoku Earthquake and Tsunami* [<http://archiaid.org/english/>]. [18 de abril de 2015].

² De los refugiados de Fukushima, más de la mitad (casi 46902 personas) están en otra prefectura. El dato fue citado por el último reporte sobre el número de refugiados con fecha del 31 de marzo de 2015 de la Reconstrucción Agency del gobierno japonés [http://www.reconstruction.go.jp/topics/main-cat2/sub-cat2-1/20150331_hinansha.pdf]. [21 de abril de 2015].

³ El comité está formado por ocho investigadores: Akira Ide, del Estudio del turismo; Kazuki Umezawa, artista visual; Hiroshi Kainuma, sociólogo; Ryo Shimizu, programador; Daisuke Tsuda, periodista y media activista; Kenrou Hayamizu, escritor y editor independiente; Ryuji Fujimura, arquitecto, y Hiroki Azuma. Hay observadores que colaboran en el desarrollo del proyecto, como Yoko Ueda, traductora e investigadora de literatura y teatro ruso; Kebshu Shintsubo, fotógrafo; Hidenori Watanabe, arquitecto e informático, y otros más.

⁴ Genron [<http://genron.co.jp/>]. [15 de abril de 2015].

⁵ Dicho proyecto se dio a conocer en dos tomos: *Chernobyl Dark Tourism Guide (Guía de Chernobyl Dark Tourism)*. En Shiso Chizu beta, vol. 4-1, Genron, Tokio, 2013; y *Fukushima Daiichiguempatsu kankoukakeikaku gaido Tourizing Fukushima: The Fukuichi Kanko Project (El proyecto turístico del Primer centro nuclear de Fukushima)*. En Shiso Chizu beta, vol. 4-2, Genron, Tokio, 2013.

⁶ J-Village es un centro deportivo asignado al equipo nacional de fútbol, fue donado por Tokyo Electric Power Company (TEPCO) para promoción regional en 1996. Actualmente funciona como base de TEPCO para el tratamiento del accidente.

⁷ Hiroki Azuma, nacido en Tokio en 1971, es el fundador de Genron y uno de los críticos más influyentes de Japón. Sus publicaciones en inglés incluyen el libro sobre el pensamiento político *Otaku: Japan's Database Animals*. University of Minnesota Press, 2007; y *Ontological, Postal, a Book on French Modern Philosophy*. 1998, la cual recibió el Premio Suntory para las Ciencias Sociales y Humanidades; también publicó *General Will 2.0*. Vertical, Nueva York, 2014. Su obra de ciencia ficción *Quantum* (2009) recibió el Premio 23º de Yukio Mishima. Sus tweets pueden leerse en @hazuma en japonés y @hazuma_en en inglés.

⁸ “Hikkurikaeru-ten (*Turning around*)”, del 1 de abril al 29 de julio de 2012, en Watari-Um, The Watari Museum of Contemporary Art [<http://www.watarium.co.jp/exhibition/1204hikkuri/index.html>]. [15 de abril de 2015].

⁹ Chin↑pom es un grupo de seis jóvenes artistas japoneses. Por el accidente nuclear de Fukushima realizaron intervenciones al mural de Taro Okamoto que se encuentra en Shibuya, Tokio, añadiendo una escena de Fukushima con el tema de la energía nuclear, así visualizaron la continuidad histórica del asunto. Para más detalles véase el artículo: Yokoigawa, Miki: “Real Times: art-activismo en tiempo real de posFukushima en Japón”, en *Memoria del V Encuentro de Investigación y Documentación de Artes Visuales. Inventar el futuro. Constricción Política y Acción Cultural*. Cenidiap-INBA, México, 2015, pp. 243-251.

¹⁰ Lennon, John y Foley, Malcolm: *Dark Tourism: The Attraction of Death and Disaster*, Cengage Learning EMEA, 2000.

El accidente de la central nuclear de Chernobyl, primera experiencia para la humanidad de un desastre de esta magnitud, tiene 29 años de ocurrido y todavía no ha comenzado el proceso de deshacer los reactores. A partir de 2010 el gobierno ucraniano permitió el acceso a la central nuclear y a la zona de exclusión para realizar visitas guiadas exclusivamente. Antes de la autorización gubernamental, también existían visitas a la zona y los ex habitantes acompañaban a los turistas para facilitar el trámite de acceso e informar sobre el suceso, las víctimas y la experiencia de la diáspora. Actualmente, en Fukushima los ex habitantes se han convertido en guías voluntarios, sin que esto se considere una actividad comercial ni turística; por ello FDKSI argumenta que debe ser una actividad profesional que remunere, lo que mejoraría la calidad de esta labor basándose en un conocimiento global.

Akira Ide, investigador de este tipo de turismo y miembro del FDKSI, insiste en la validez de dicho turismo para la conservación de la memoria traumática en el lugar del suceso; en su artículo "Pensar a partir de *Dark Tourism*"¹¹ argumenta la necesidad del turismo oscuro como una actividad de sucesión de la aflicción de la zona con el sentimiento de las víctimas, esperando el efecto de catarsis. Ide presenta el caso de Banda Aceh,¹² que ha logrado superar el estado traumático conservando la memoria triste y el escarmiento del desastre natural a través del turismo activo, a partir de los restos conservados del desastre, lo que ha detonado una importante actividad comercial en la zona. Los visitantes reciben información en un museo y el impacto directo se da a través del contacto con los restos, por lo que comprenden el suceso y además experimentan compasión por las víctimas y sus seres queridos. Por otra parte, el proceso de reconstrucción en sí se convierte en la identidad de la zona y los visitantes comparten esa identidad al observar el proceso. Por el contrario, en el caso de la mina Konomai de Monbetsu, en Japón, se está dificultando la sucesión de la memoria por no poder acceder a los restos, pues tan sólo está un monumento de piedra. Por no tener acceso a los restos, además de otras dificultades que no favorecen el turismo, prácticamente no llega nadie, no se genera ninguna actividad económica y no hay actualización de la sucesión; su triste memoria ha quedado encerrada.

Además de la conservación del espacio y el objeto físico que evoca el suceso, la conservación de la memoria puede hacer uso de la realidad virtual para comprender la relación y el vínculo de cada asunto y facilitar el acceso al *open archive*, lo que posibilita considerar el suceso desde distintas dimensiones. En el proyecto The East Japan Earthquake Archive (EJEA),¹³ que inició el 24 de marzo de 2011, se comenzó a facilitar la comunicación de la realidad compleja del desastre y del accidente¹⁴ a través de una plataforma digital. Hidenori Watanabe, observador del FDKSI, ganó el premio Ars Electronica 2013¹⁵ por organizar EJEA con su colectivo, cuyo antecedente fue la construcción de Nagasaki Archive,¹⁶ presentado en 2010, e Hiroshima Archive,¹⁷ en 2011, los cuales cimentaron la base de una plataforma digital con *mapping* en imágenes 3D a través de *Google Earth*. EJEA posibilita reflexionar la imposibilidad de unificar y uniformar las imágenes del suceso, además de los testimonios y múltiples puntos de vista. Watanabe argumenta que el EJEA sería una herramienta que permitiría visibilizar el carácter polifacético de la imagen para ir más allá del estereotipo de Fukushima: accidente nuclear, ruinas contaminadas, como sucedió con el videojuego S.T.A.L.K.E.R.,¹⁸ en el que se exageran los elementos. Pero esta interfaz, como cualquier otra tecnología, tiene una durabilidad limitada, de allí que la conservación de la memoria, para superar este problema, requiera que las personas continúen narrando el suceso. En el caso de Hiroshima Archive, las estudiantes de una preparatoria entrevistaron a los ancianos sobrevivientes de la bomba, registraron varios testimonios de quienes guardaron durante 70 años la memoria como secreto. Al escuchar estos testimonios, las jóvenes tuvieron la posibilidad de narrar lo experimentado, siendo primeras usuarias de la interfaz. Estas actividades formaron "la comunidad de la memoria", como la denomina Watanabe: un movimiento que actualiza la sucesión de la memoria activando el Archive. Del mismo modo, en Fukushima se está construyendo "la comunidad de la memoria". Los estudiantes de la zona realizan *mapping* de los testimonios documentados y los vecinos de la zona comienzan a ofrecer información voluntariamente. Es muy diferente la información reunida en Fukushima de la de Hiroshima; sin embargo, ambos casos comparten asuntos bastante delicados como son la contaminación radiactiva, el daño o la segregación por el rumor.

Watanabe no niega el riesgo de malentendido o la mala interpretación del Archive, por lo que serían necesarias lecciones continuas para fortalecer "la comunidad de la memoria". Actualmente Fukushima tiene una dificultad, por la separación física causada por el accidente, para reconstruir su comunidad, pero existen antecedentes como *Virtual Pripyat*,¹⁹ en Chernobyl, y *Tomioka Inside*,²⁰ en

¹¹ Ide, Akira: "Dark Tourism kara kangaeru (Pensar a partir de *Dark Tourism*)". En *Tourizing Fukushima: The Fukuichi Kanko Project (El proyecto turístico del Primer centro nuclear de Fukushima)*. En *Shiso Chizu beta*, vol. 4-2, Genron, Tokio, 2013, pp. 144-157.

¹² Banda Aceh Tourism [<http://bandaaccehtourism.com/>]. [19 de abril de 2015].

¹³ The East Japan Earthquake Archive [<http://nagasaki.mapping.jp/p/japan-earthquake.html>]. [15 de abril de 2015].

¹⁴ Watanabe, Hidenori: "Kiokuo tsuateru (Comunicar la memoria)". En *Tourizing Fukushima: The Fukuichi Kanko Project (El proyecto turístico del Primer centro nuclear de Fukushima)*. En *Shiso Chizu beta*, vol. 4-2, Genron, Tokio, 2013, pp. 48-51.

¹⁵ Ars Electronica [<http://www.aec.at/news/>]. [22 de abril de 2015] ha premiado al The East Japan Earthquake Archive en 2013 [<http://archive.aec.at/prix/#48559>] [22 de abril de 2015] y al Proyecto Funbaro East Japan en 2014 [<http://archive.aec.at/prix/#48994>] [22 de abril de 2015].

¹⁶ Nagasaki Archive [<http://nagasaki.mapping.jp/>] [22 de abril de 2015].

¹⁷ Hiroshima Archive [<http://hiroshima.mapping.jp/>] [22 de abril de 2015]

¹⁸ S.T.A.L.K.E.R. [<http://www.stalker-game.com/>] [22 de abril de 2015].

¹⁹ Virtual Pripyat [<http://addyour.name/index.php?lang=en>] [22 de abril de 2015].

²⁰ Tomioka Inside [<http://www.tomioka.jpn.org/>] [22 de abril de 2015].

Tomioka; comunidades en las que se desarrollan actividades a través de una red virtual civil después de la diáspora. En este sentido la interfaz podría ser una herramienta indispensable para establecer una nueva comunidad.

CONCLUSIÓN

Hemos observado los primeros pasos para la realización del *Tourizing Fukushima: The Fukuichi Kanko Project*, cuyo motivo principal es la resistencia social al olvido y la apatía sobre el suceso de Fukushima. El proceso de desmontar los reactores nucleares seguramente tardará unas décadas y poder controlar la contaminación radiactiva necesitará cientos de años, así que la estabilización de la zona requiere mucho tiempo y amplio apoyo.

No somos capaces de juzgar si el proyecto es apto o no, pero este proyecto nos permite visualizar la realidad de Fukushima, que no se reduce a una imagen, sino que tiene un aspecto prolífico, realidad que cambiaría el punto de vista para enfrentarla y generar una red de complicidad entre todos.

Es clara la presencia de la imagen en torno de una catástrofe natural como lo fue el terremoto y tsunami que afectó el noreste de Japón, incluida Fukushima. Pero un proyecto como el anterior trata de visualizar hechos invisibles: la radiación, el sufrimiento, la pérdida y la diáspora de las víctimas. Es necesario ver la imagen acerca del suceso natural en su multiplicidad, no sólo recogida por los medios masivos sino a través de las miles de capas, opiniones y memorias de los afectados; es aquí donde el sistema virtual nos permite romper el estereotipo, citando datos que nos permitan visualizar el hecho pero no la memoria. Por ello este proyecto puede ser una gran narración que simplemente espera ser activada por el espectador que usa la interfaz, el sistema y sus herramientas, para posibilitar una nueva construcción de la memoria, acto que se relaciona ampliamente con el campo artístico.

FUENTES REFERENCIALES

Bibliografía

Memoria del V Encuentro de Investigación y Documentación de Artes Visuales. Inventar el futuro. Constricción Política y Acción Cultural. Cenidiap-inba, México, 2015.

Azuma, Hiroki (ed.): Chernobyl Dark Tourism Guide (Guía de Chernobyl Dark Tourism). En Shiso Chizu beta, vol. 4-1, Genron, Tokio, 2013.

Fukushima Daiichiguempatsu kankoukakeikaku gaido Tourizing Fukushima: The Fukuichi Kanko Project (El proyecto turístico del Primer centro nuclear de Fukushima). En Shiso Chizu beta, vol. 4-2, Genron, Tokio, 2013.

Lennon, John y Foley, Malcolm: Dark Tourism: The Attraction of Death and Disaster, Cengage Learning EMEA, 2000.

Web

Ars Electronica [<http://www.aec.at/news/>] [22 de abril de 2015].

ArchiAid: Relief and Recovery by Architects for Tohoku Earthquake and Tsunami [<http://archiaid.org/english/>] [18 de abril de 2015].

Banda Aceh Tourism [<http://bandaaccehtourism.com/>] [19 de abril de 2015].

Genron [<http://genron.co.jp/en>] [10 de abril de 2015].

Hiroshima Archive [<http://hiroshima.mapping.jp/>] [22 de abril de 2015].

Nagasaki Archive [<http://nagasaki.mapping.jp/>] [22 de abril de 2015].

Project Funbaro East Japan (Premio Ars Electronica) [<http://archive.aec.at/prix/#48994>] [22 de abril de 2015].

Reporte sobre el número de refugiados con fecha del 31 de marzo de 2015 de Reconstrucción Agency del gobierno japonés [http://www.reconstruction.go.jp/topics/main-cat2/sub-cat2-1/20150331_hinansha.pdf] [21 de abril de 2015].

Yokoigawa, Miki

Para posible conservación de la memoria de la catástrofe en el estudio del Tourizing Fukushima: The Fukuichi Kanko Project
II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales ANIAV 2015. <http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2015.1194>

S.T.A.L.K.E.R. [<http://www.stalker-game.com/>] [22 de abril de 2015].

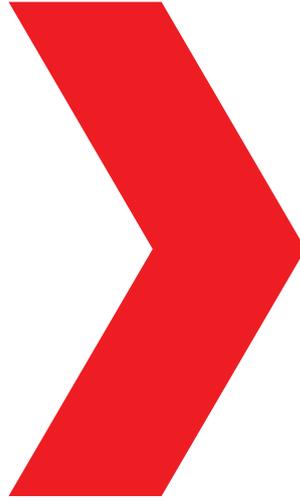
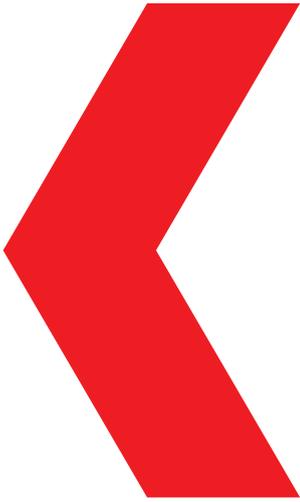
The East Japan Earthquake Archive [<http://nagasaki.mapping.jp/p/japan-earthquake.html>] [15 de abril de 2015].

The East Japan Earthquake Archive (Premio Ars Electronica) [<http://archive.aec.at/prix/#48559>] [22 de abril de 2015].

Tomioka Inside [<http://www.tomioka.jpn.org/>] [22 de abril de 2015].

Virtual Pripyat [<http://addyour.name/index.php?lang=en>] [22 de abril de 2015].

Watari-Um, The Watari Museum of Contemporary Art [<http://www.watarium.co.jp/exhibition/1204hikkuri/index.html>].



pósters

Ajuriagoxeascoa Esquiroz, Leire.

Alumna Máster en artes visuales y multimedia, Universidad Politécnica de Valencia.

Like me.

TIPO DE TRABAJO

Poster.

PALABRAS CLAVE

Redes sociales, identidad, sociedad, fotografía.

KEY WORDS

identity, social network, society, photography.

RESUMEN

“El hombre separado de su producto, cada vez en mayor potencia produce él mismo todos los detalles de su mundo y se encuentra, así, cada vez más separado de su mundo. Tanto más su vida es ahora su producto, tanto más se encuentra separado de su vida.” Guy Debord.

La llegada de los *smartphones* y las redes sociales es un fenómeno sin precedentes, que ha cambiado radicalmente la forma en la que nos expresamos, relacionamos, o vemos el mundo. El ser humano está experimentando una transformación en la forma en la que experimenta y representa su vida, o deja constancia de la misma.

El hombre, desde sus comienzos, ha tenido una fuerte necesidad por contar su historia, mostrarla a los demás.

Las nuevas formas de expresión nos permiten reflejar en tiempo real nuestra vida, nuestras experiencias y nuestras posesiones. Y además lo hacen de una forma muy rica en recursos. Debido a este fenómeno, las personas hemos pasado a tener una vida dividida entre lo real y lo virtual. Podemos mostrar a todo el mundo el bistec que nos vamos a comer, y hacerlo antes incluso de que éste se enfríe. Esto ha facilitado que la sociedad cree su propia vida virtual, un espacio donde podemos modular nuestra vida real, ponerle filtros, endulzarla e incluso inventarla. Y en ese espacio virtual, esa vida será una realidad.

La violencia controlada que la sociedad ejerce sobre el individuo se acentúa en la vida virtual. La necesidad de encajar en un entorno social concreto, definido por clases, geografía, edad, etc... se ve aumentado, y a pesar de la mayor facilidad que las redes sociales nos aportan para generar una imagen, también las expectativas son mayores. Esto produce una actitud de “vida escaparate” de la que cada vez somos más esclavos.

ABSTRACT

“Though separated from his product, man is more and more, and ever more powerfully, the producer of every detail of his world. The closer his life comes to being his own creation, the more drastically is he cut off from that life.” Guy Debord.

The smartphone has set up an unprecedented phenomenon. It has radically changed the way we communicate to the rest, the way we relate to each other or the way we see the world. We are changing the manner we experiment our lives, and how we leave proof of it. Since the very beginning of human existence, there has been a strong necessity to place our stories on record and of showing them to the others.

New expression languages allows us to reflect our lifestyle, stories or showing our belongings in real time. Besides, we can do it very richly. Due to this phenomenon, people’s lives have been divided between a real world and a virtual one. We can display the steak we are eating to everyone around the globe, and do it before it even gets cold. This has favored the creation of a virtual life in contemporary society, a space where we can modulate our real life, add filters to it, sweeten it up or invent it as well. Furthermore, in that virtual space, that life would be a reality.

The controlled violence the contemporary society exerts over the individual gets emphasized in virtual life. The urge to fit in a specific social environment defined by social classes, geographic context... gets increased and despite the fact that social network facilitates image generation, they also increase the expectations about them. As a result, it delivers a “window display life” effect from which we are more enslaved every day.

CONTENIDO

La llegada de los *smartphones* y las redes sociales es un fenómeno sin precedentes, que ha cambiado radicalmente la forma en la que nos expresamos, relacionamos o vemos el mundo. El ser humano está sufriendo una transformación en la forma en la que experimenta y representa su vida o deja constancia de la misma.

El hombre, desde sus comienzos, ha tenido una fuerte necesidad por contar su historia, mostrarla a los demás. Pero como en cualquier relato, la historia no puede ser contada de una forma objetiva. Esto no implica necesariamente que no sea real, un mismo acontecimiento tiene varias versiones “reales”. Esto es así porque la percepción humana es subjetiva. Un suceso no afecta igual a todos los implicados, ni éstos se encuentran bajo las mismas circunstancias. Son tantos los factores que influyen que se hace imposible encontrar una versión única y verdadera de algo. En tanto en cuanto algo deba ser narrado o descrito por un sujeto, ese algo va a estar manipulado.

Las nuevas formas de expresión nos permiten reflejar en tiempo real nuestra vida, nuestras experiencias y nuestras posesiones. Y además lo hacen de una forma muy rica en recursos. Formas de representación como la imagen o el video nos ofrecen una fuente de información más factible de aceptar que las palabras. “*Una imagen vale más que mil palabras*” o “*ver para creer*” son refranes de la sabiduría popular que reflejan el mayor rigor que muestran las imágenes frente a las palabras. Es decir, damos una mayor credibilidad a una imagen, o a la representación visual del relato (texto) que al discurso oral, aunque ambas sean una manipulación de la realidad. Otro elemento que otorga mayor verosimilitud a las imágenes es el hecho de que éstas perduran en el tiempo, mientras que la realidad es algo efímero. Cuando esa historia, objeto o persona ya no existan en la vida real, lo seguirá haciendo en la vida virtual. La identidad virtual dota de veracidad, pero también de inmortalidad.

Debido a este fenómeno, las personas hemos pasado a tener una vida dividida entre lo real y lo virtual. Podemos mostrar a todo el mundo el bistec que nos vamos a comer, y hacerlo antes incluso de que éste se enfríe. Esto ha facilitado que la sociedad cree su propia vida virtual, un espacio donde podemos modular nuestra vida real, ponerle filtros, endulzarla e incluso inventarla. Y en ese espacio virtual, esa vida será una realidad.

Son infinitas las aplicaciones, programas y plugins que existen a modo de filtros para presentar la realidad más sugerente. Nadie quiere mostrar la fealdad o hacer públicos los errores. La fealdad y el error no tienen cabida en el mundo virtual. El mundo digital es un mundo de belleza y de éxitos. Buscamos la admiración, y en lo virtual, como en el imaginario, podemos manipularlo todo cuidadosamente y embellecerlo con filtros y colores para conseguirla a modo de followers, likes o comentarios. Por lo tanto, podemos considerar la vida virtual como una vida manipulada, basada en una realidad, pero subjetivizada, premeditada, dirigida.

La violencia controlada que la sociedad ejerce sobre el individuo se acentúa en la vida virtual. La necesidad de encajar en un entorno social concreto, definido por clases, geografía, edad, etc... se ve aumentado, y a pesar de la mayor facilidad que las redes sociales nos aportan para generar una imagen, también las expectativas son mayores. Además, la sociedad cada vez aísla más al individuo. En las últimas décadas, y en esto las nuevas tecnologías han influido mucho, las distancias en cuanto a conocimiento se han acercado mucho, pero se han alejado en otros aspectos. Hoy en día podemos obtener información en tiempo real de lo que está pasando a miles de kilómetros, podemos visitar una exposición en otro continente sin salir de casa o incluso asistir a una comida familiar al otro lado del océano a través de una conferencia... pero todo ello en un plano virtual. ¿Podemos entonces afirmar que hemos visitado esa ciudad, o estado en esa exposición?

Lo cierto es que hay muchísima información sensorial que no nos estamos perdiendo, y es ahí donde las distancias se hacen enormes. El ser humano se encuentra cada día más aislado y solitario en la vida real, y está cambiando esa soledad real por la compañía y admiración virtual, de la misma manera que lo ha hecho con las experiencias.

Esto produce una actitud de “vida escaparate” de la que cada vez somos más esclavos y una alienación de la identidad. Hemos pasado de analizar quienes somos en realidad a construir nuestra identidad en base a estereotipos sociales y cánones idealizados. La identidad virtual ha supuesto una vía de escape cuando la identidad real no encaja con nuestras expectativas y además nos resulta más cómodo y asequible de cambiar o construir.



Ilustración 1.

FUENTES REFERENCIALES.

Deleuze, Gilles. La sociedad del espectáculo. 2ª ed. Valencia: Pre-textos, 2005. 184 p. ISBN: 97884819144229

Andrés Ejarque, Laura (alumna).

Asensi Muñoz, Rosa (alumna).

Llamas Pacheco, Rosario (profesora).

Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de Conservación y Restauración de Bienes Culturales.

Prácticas en el aula para el desarrollo de dimensiones competenciales: estudio y proceso de intervención de la obra “Fragmento Corporal”.

TIPO DE TRABAJO

Póster.

PALABRAS CLAVE

Restauración; metodologías activas de aprendizaje; arte contemporáneo.

KEY WORDS

Restoration; active learning methods; contemporary art.

RESUMEN

La implementación de metodologías activas de aprendizaje en el aula deviene fundamental en el aprendizaje de la conservación y restauración de los bienes culturales. En el caso de las obras contemporáneas el desarrollo de prácticas centradas en la restauración de obras reales se ha convertido en el motor para la consecución de dimensiones competenciales varias, como el desarrollo del trabajo en equipo, la capacidad de análisis crítico o el aprendizaje autónomo.

Presentamos a continuación uno de los procesos de intervención llevados a cabo en el aula, dirigido y tutelado, pero que pensamos ha contribuido, además de a la consecución de competencias específicas, al desarrollo de competencias de tipo transversal.

La obra que nos ocupa está constituida a partir de escayola, láminas de acetato, agujas e hilo y presentaba un mal estado de conservación debido a una defectuosa ejecución técnica. Al encontrarse la materia gravemente afectada se había producido una pérdida del discurso estético, por lo que en este caso era evidente que la condición material había descontextualizado absolutamente el objeto. Esta pérdida de aspectos semánticos hacía necesaria la intervención, por lo que el objetivo de la restauración se centró, una vez valorados todos los factores discrepantes que la envolvían, en restituir cada elemento a su estado inicial, y ello, con el fin de que la pieza pudiera de nuevo ser comprendida.

ABSTRACT

The implementation of active learning methods in the classroom becomes crucial in learning the conservation and restoration of cultural property. For contemporary works development practices focused on the restoration of royal works has become the engine for achieving various dimensions of competence, such as development of teamwork, the capacity for critical analysis or independent learning.

We present one of the intervention processes carried out in the classroom, directed and supervised, but we think it has, in addition to achieving specific, skills development contributed transversal competences.

The work at hand is made from plaster, acetate sheets, needles and thread and had a poor condition due to faulty technical execution. When being seriously affected the matter there had been a loss of aesthetic discourse, which in this case was clear that the material condition was absolutely decontextualized the object. This loss of semantic aspects intervention was necessary, so that the objective of restoring focused once valued all the wrapped factors differing in each element to restore its initial state, and therefore in order that the piece may again be understood.

CONTENIDO

Descripción de la obra. La obra que nos concierne, *Fragmento corporal*, fue realizada en el año 2010. Expresa una postura de incomodidad o de dolor frente a lo estético. Se estudia el enfrentamiento entre lo bello y lo práctico, realizando una crítica a la sociedad por el sometimiento de la mujer a la moda, que la viste y manipula a su antojo.

Los materiales componentes son la escayola, material mayoritario de la obra, placas de acetato, ubicadas a modo de "tacón", y agujas e hilo. La artista no realizó pruebas de compatibilidad entre materiales ni prestó atención a la estabilidad de los mismos, como comentó en la entrevista: *"En el momento de creación no atendí a detalles tales como si la obra se mantendría estable en el tiempo, aunque es cierto que si hubiera tenido más tiempo para ejecutarla sí hubiera escogido otro material de sostén más rígido"*.

La creación de la obra se llevó a cabo mediante un molde realizado directamente sobre la piel de la artista. Una vez realizado, la artista se lo extrajo y realizó un vertido de escayola sobre el mismo. Para realizar el sostén del pie la artista recurrió a unir placas de acetato entre sí, que luego adhirió a la pieza. Estas placas de acetato fueron cortadas de forma que se asemejaran a un cristal roto. Las agujas se clavaron en los dedos del pie y se enhebraron, realizando después con ellas una especie de "entramado" de hilos a lo largo de todo el empeine y el tobillo de la pieza.



Ilustración 1 Imagen de la obra tras su creación. Fotografía facilitada por la autora.

Analizando ahora el plano conceptual de la obra, cabe destacar que la técnica posee una carga significativa muy importante, ya que el molde, como señaló: *"Se concibió sobre el propio pie para hacerlo más realista y más cercano al cuerpo de uno mismo"*. La artista pretendía así dotar de realidad a la obra. En lo que respecta a la elección de los materiales, es necesario señalar que se utilizaron estos, y no otros, por la esencia de los mismos: la materia apoya a la significación. El empleo de la escayola en la obra se basa en sus características de fragilidad, cotidianidad, frialdad, simplicidad y neutralidad. Las placas de acetato, insertadas en el talón, reflejan la incomodidad y el dolor, esto se hace posible por la similitud entre este material y el cristal. Las agujas envían un mensaje muy explícito por sí mismas, reforzado por su colocación, ya que se encuentran clavadas directamente sobre el pie, representando el sometimiento al dolor de la mujer en la moda.

La postura de la artista ante la restauración planteaba la devolución de legibilidad, de su significación, que había menguado enormemente debido al mal estado de conservación. La inestabilidad de la obra había desembocado en la pérdida de su sentido, y por lo tanto, en la pérdida de la obra en sí.

Al estudiar la obra desde el punto de vista de los factores discrepantes que determinan la intervención, se concretó que el factor que no podía verse alterado era la intención artística. La autenticidad de la materia prístina sería un factor relevante solo en el caso del pie de escayola. El resto de materiales son susceptibles de reemplazo, si así la obra lo requiere. Como la artista expuso: *"Únicamente el pie es irremplazable e irreplicable"*.

Estado de conservación.

El estado de conservación de la obra era malo prácticamente desde su concepción. La principal problemática era consecuencia de que el conjunto de acetatos dispuestos a modo de sostén no fueron capaces de sustentar la pieza desde el inicio, por lo que ha pasado la mayor parte de su vida en una posición para la cual no fue creada y que le hace perder toda su significación. Por otro lado, las condiciones de almacenaje no han sido cuidadas, y dada la fragilidad de la escayola, se han producido traumas mecánicos tales como arañazos y erosiones.

Por su parte, las agujas han ocasionado manchas de óxido y tinta que fue necesario eliminar. A esto podemos añadir que la artista no aplicó una capa de protección a la obra, por lo que es mucho más susceptible de sufrir este tipo de daños. Más problemáticas derivadas del almacenaje han sido el desmontaje de dos de las agujas y el consiguiente enredo de todos los hilos, destruyendo así el entramado.

Por otro lado, a la obra no se le ha realizado ningún tipo de mantenimiento, por lo que ha estado sometida a intensas acumulaciones de polvo y suciedad superficial que han acabado impregnando toda la pieza.

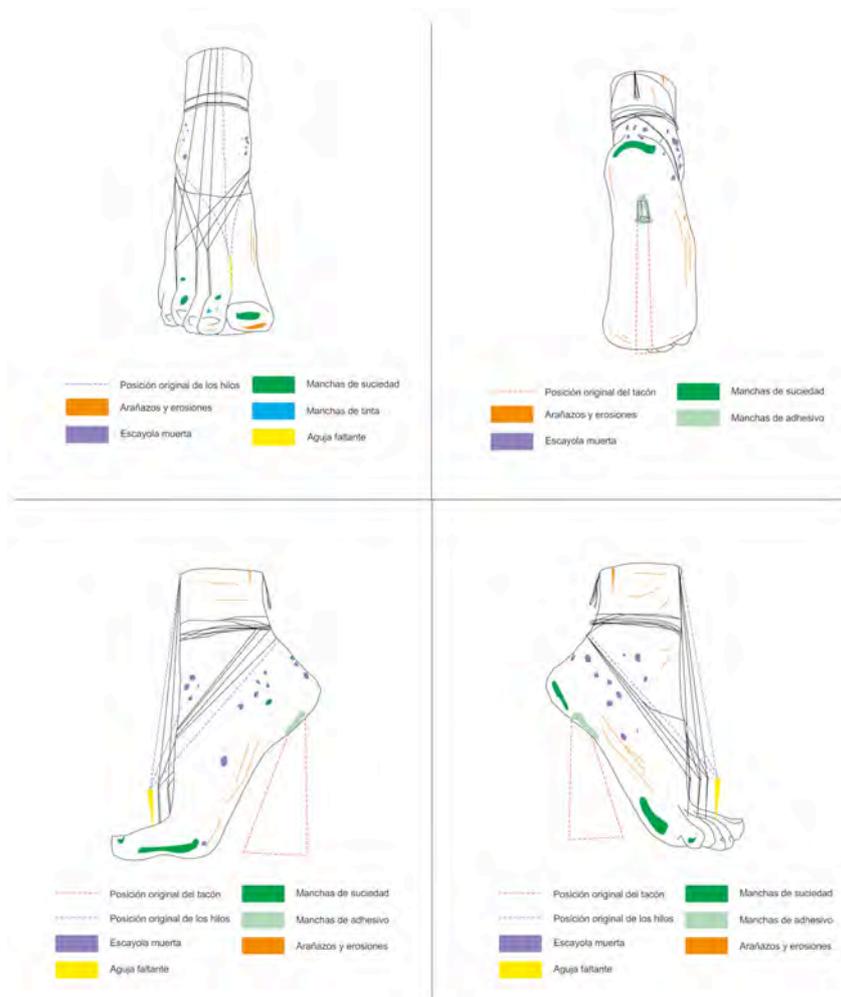


Ilustración 2 Mapas de daños.



Ilustración 3 Detalle del desprendimiento de dos agujas.

Tras la entrevista con la artista se estudiaron los aspectos discrepantes que envolvían la intervención y tras el análisis de la significación de la materia y de la idea de la obra, se optó por realizar un tratamiento que devolviera su legibilidad. Como había perdido la significación debido a la defectuosa ejecución técnica, se planteó la sustitución de las placas de acetato que hacían de sujeción del pie, por un material más rígido que mantuviera estable a la pieza y que no alterara el significado de la obra (metacrilato).

En conclusión, los procesos de intervención realizados pasaron por una limpieza de la suciedad superficial de la obra con métodos en seco y con geles rígidos de agar; por la consolidación de zonas desprendidas con resinas de tipo acrílico; por la adhesión de las agujas desprendidas y por la recomposición de la estructura de los hilos. También se realizó el estudio de la conservación preventiva adecuada a la pieza.

La intervención realizada ha resuelto los problemas de ejecución técnica y ha devuelto la significación a la obra.



Ilustración 4 Gel de agar retirado con espátula tras la limpieza.

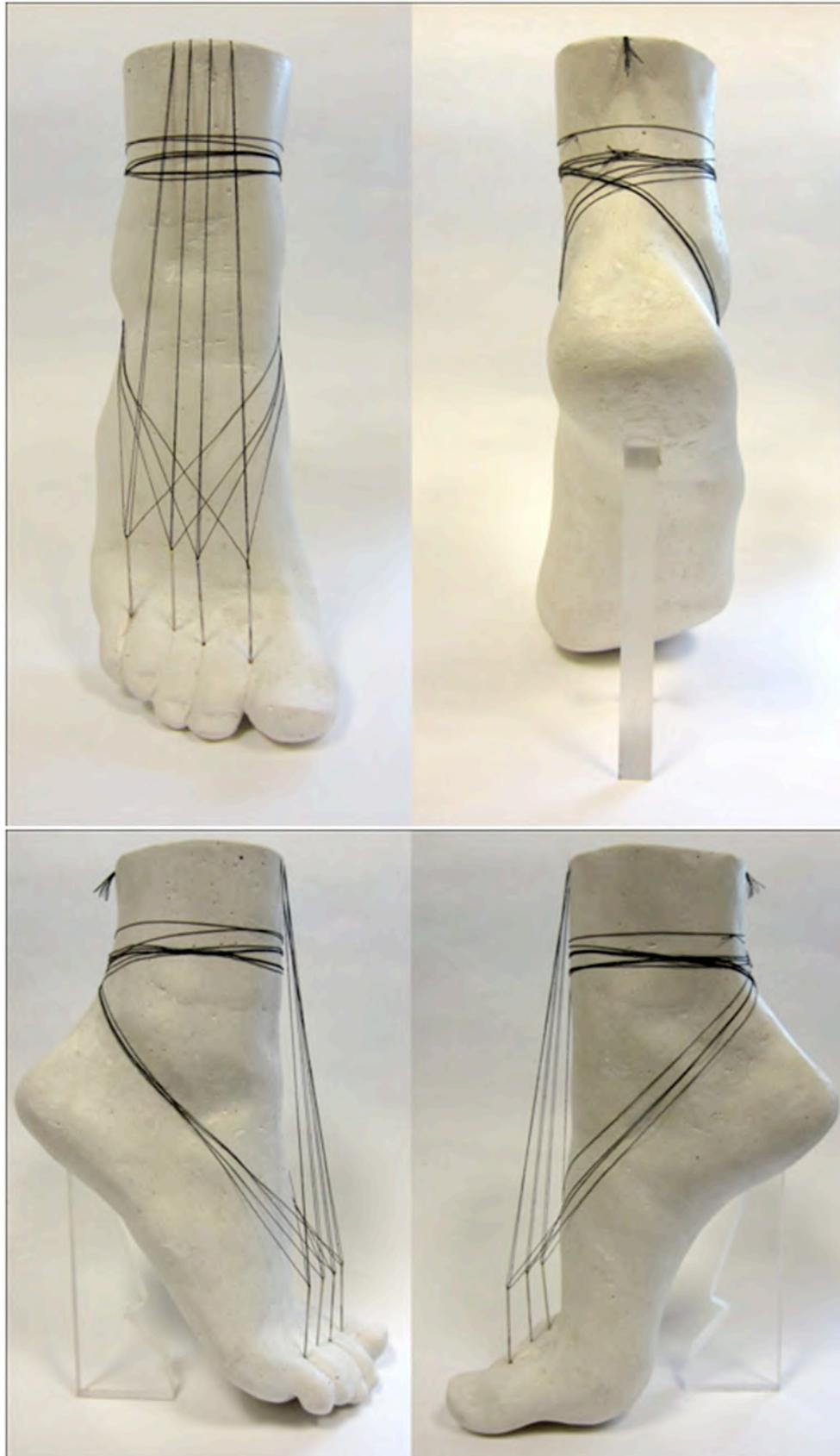


Ilustración 5 Estado final de la obra.

FUENTES REFERENCIALES.

CHIANTORE, O.; RAVA, A. *Conservare l'arte contemporanea*, Electa, Milán, 2005.

GUASH, A. M., *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*, Madrid, Alianza Forma, 2000.

LLAMAS PACHECO, R. *Arte contemporáneo y restauración o cómo investigar entre lo material, lo esencial y lo simbólico*. Editorial Tecnos. Madrid, 2014.

LLAMAS PACHECO, R. *Conservar y Restaurar el arte contemporáneo. Un campo abierto a la investigación*. Editorial Universidad Politécnica de Valencia. Valencia, 2010.

LLAMAS PACHECO, R. *Idea, materia y factores discrepantes en la conservación del arte contemporáneo*. Editorial Universidad Politécnica de Valencia. Valencia, 2011.

Bellange, Sofía.

La construcción de la identidad como un relato en las redes sociales. Estudio de un caso.

TIPO DE TRABAJO

Póster.

PALABRAS CLAVE

Identidad, redes sociales, arte.

KEY WORDS

Identity, Social Networks, Art.

RESUMEN

Sofía Bellange nació el 7 de marzo de 1987 en la ciudad de Namur. Su interés por la fotografía surgió a una edad muy temprana: con solo 13 años empezó con sus primeros trabajos, en los que adoptó un estilo característico. A partir de 2002, comenzó a construir sus primeras obras experimentales, en las que combinaba la edición digital con la fotografía analógica. Esta serie de trabajos le llevó a desarrollar, a partir de 2010, una técnica que denominó *passé composé*, y que tuvo su origen en el interés por el análisis de la naturaleza del pasado y de su relación con el presente. Con este método, Bellange utiliza el presente para recrear el pasado y construir identidades y relaciones que nunca han existido, pero que tienen una apariencia de veracidad incontestable. Como las identidades que construye, Sofía Bellange tampoco ha existido, si bien existe su producción artística y su rastro en las redes sociales.

En este póster, se documenta la existencia de Sofía en las redes sociales desde que fue creada en 2012, así como el modo en que ha interactuado con el sistema del arte: ha sido seleccionada en certámenes como Mulier Mulieris (MUA), ha participado en la última edición de PHOTOALICANTE, y ha realizado numerosas exposiciones individuales y colectivas. Asimismo, se analiza el objeto del arte y la construcción de la identidad del artista.

ABSTRACT

Sofía Bellange was born on March 3, 1987, in Namur. She first expressed an interest in photography aged thirteen, adopting a very personal style. In 2002 she began to experiment with a mixture of analogue and digital photography. This series of works leads her to develop, in 2010, a technique called *passé composé*, which had its origin in the analysis of nature of past and its relationship with present. With this method, Bellange uses the present time to recreate past and construct identities that have never existed, but with an undeniable real appearance. But as the identities she creates, Sofía does not exist, although her artistic production does as well as her trace in social networks.

In this poster, we give documentary evidence of the existence of Sofía Bellange, since she was created in 2012 in Facebook. We also show the way she has interacted with the art system: selection in contemporary art calls as Mulier Mulieris (MUA), participation in the last edition of PHOTOALICANTE, as well as many solo and group exhibitions. Additionally, we analyse the construction of the artist identity in the social networks era.

INTRODUCCIÓN. EL SER EN LA ERA DE SU REPRODUCTIBILIDAD TÉCNICA

En *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*, Walter Benjamin (1936) se refiere al enunciado de las relaciones de producción capitalista que introdujo Marx en *El Capital*, y expresa su intención de acometer una teoría materialista del arte. Para

llevar a cabo esta teoría, Benjamin subraya las dos velocidades en que tienen lugar las transformaciones en la superestructura e infraestructura, así como la relación del arte con los modos de producción: el arte se desarrolla de un modo paralelo a la infraestructura del capitalismo. El desarrollo técnico sometido al modo de producción capitalista ha modificado la obra de arte de una manera fundamental: la ha transmutado para quitarle el *aquí y ahora*, su existencia irrepetible en el lugar en que se encuentra. Este *aquí y ahora* remite a la autenticidad de la obra de arte, en contraposición a su reproductibilidad: la reproductibilidad técnica cuestiona la noción misma de autenticidad. Asimismo, Benjamin considera que las nuevas tecnologías han llevado a cabo la transformación dialéctica del arte de tal modo que lo han conducido a su autoliquidación. Esto le conduce a una de las ideas clave de su ensayo: el proceso de transformación de la obra de arte despoja a ésta de su *aura*. La obra reproducida sale al encuentro del espectador y, por consiguiente, cambia también la relación entre éste con la obra de arte misma.

Como la obra de arte, la identidad, en la era de las redes sociales, es reproducible y configurable. Según Goffman (1959), en diferentes contextos sociales, el individuo tiende a manipular y controlar la impresión que los demás tienen sobre éste y, al mismo tiempo, configura su propia opinión sobre los demás. El objetivo del individuo es construir una representación positiva de uno mismo (Leary y Kowalski, 1990; Dywer, 2007; Walter, 2011) que, además, puede ser múltiple y darse en diferentes redes sociales para reflejar una componente diferente de su identidad (Baym, 2010).

Por otro lado, Deleuze (1997) analiza la identidad a través de la diferencia: sitúa a ésta como algo ni opuesto ni subordinado a la identidad. Lo idéntico, lo uno, el ser, lejos de ser lo previo y el fundamento de lo existente, opera segmentando la multiplicidad y estableciendo oposiciones entre estas segmentaciones, entendidas como diferentes: la identidad procede de la diferencia. Las relaciones que se establecen entre los elementos de las multiplicidades son devenires que se dan bajo el modelo de rizoma. Afirma Serres (1995): “¿Quiénes somos? La intersección, fluctuante en función de la duración, de una variedad, numerosa y muy singular, de géneros diferentes. No dejamos de coser y tejer nuestra propia capa de Arlequín, tan tamizada o abigarrada como nuestro mapa genético. No procede pues defender con uñas y dientes una de nuestras pertenencias, sino multiplicarlas, por el contrario, para enriquecer la flexibilidad”.

La creación y existencia de Sofía Bellange se enmarca en estas cadenas discursivas: su identidad, reproducible gracias a la potencia de las redes sociales para propiciar relaciones entre los elementos que componen las multiplicidades, se ha ido tejiendo como una capa de Arlequín. Sofía Bellange es una construcción social de la propia red. Es el conjunto de interacciones que tiene lugar en la red, no ha precisado de un cuerpo físico para conformar, en este contexto, su identidad. Tampoco es una creación de una mente pensante, puesto que se articula a partir del modo en que la entienden las interacciones en la red. La arquitectura de su identidad, también, está sostenida por la propia red: las estructuras comunicativas de un espacio de acción social vienen determinadas por el medio (Dobrowsky, 2012).

PERFIL DE SOFÍA BELLANGE EN LAS REDES SOCIALES

El perfil de Sofía Bellange en la red social Facebook (Ilustración 1) fue creado en 2012. En la actualidad, este perfil cuenta con más de 2200 amigos, muchos de los cuales interactúan de forma habitual con Sofía.



Ilustración 1.

OBRA FOTOGRÁFICA

En el momento en que creó el perfil en Facebook, Sofía difundió parte de su obra fotográfica, de la que puede verse una muestra en la Ilustración 2. Pronto recibió propuestas para exponer en algunos espacios , así como de publicar su obra en algunas revistas de arte como en la publicación de Ecuador *Freelance* (Bellange, 2013).



Ilustración 2.

EXPOSICIONES INDIVIDUALES Y COLECTIVAS

Desde su nacimiento en las redes sociales, Sofía ha participado en las siguientes exposiciones:

INDIVIDUALES

- 2015 EVERLASTING PAST, Pequeña Luisa, ALC
- 2014 EVERLASTING PAST, Juanita Palomo, ALC
- 2013 EVERLASTING PAST, Freaks Art Bar, ALC

COLECTIVAS

- 2015 PHOTO ART MARKET, Las Cigarreras, ALC
ARCO TANGENTE, La Galería de Magdalena, MAD
- 2014 ART EN FEMENÍ. Auditori Barradas, L'Hospitalet de Llobregat, BCN
- 2013 INCUBARTE, VI Festival Internacional de Arte, VLC
MULIER MULIERIS, Museo de la Universidad de Alicante, ALC
Colectiva de Navidad, Freaks Art Bar, ALC

CONCLUSIONES

Sofía Bellange es una construcción social que tuvo su origen en la red social Facebook y que se ha construido a partir de las interacciones que tienen lugar en la red.

FUENTES REFERENCIALES

- BAYM, N. *Personal Connections in the Digital Age*. Cambridge, UK: Polity, 2010
- BENJAMIN, W. *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica (1936)*. Itaca, México DF, 2003
- DELEUZE, G. "Inmanence: A life ... ". *Theory, Culture and Society*. 1997, vol. 14, núm. 2, p. 3-7
- DOBROWSKY, D. "Constructing identity on social networks. An analysis of competences of communication costituted on Facebook.com". *Central European Journal of Communication*. 2012, vol. 1, p. 91-103
- DYWER, C. (2007). "Digital relationships in the 'MySpace' generation: Results from a qualitative survey". *Proceedings of the 40th Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii, 2007*
- BELLANGE, S. "Everlasting Past". *Freelance*. Ecuador, 2013, vol. 5, núm. 4, p. 134-145.
- GOFFMAN, E. *The presentation of self in everyday life*. New York, NY: Anchor, 1959
- LEARY, M. R.; KOWALSKI, R. M. "Impression management: A literature review and two-component model". *Psychological Bulletin*. 1990, vol. 107, núm. 1, p. 34-47.
- Mulier, Mulieris, VII Convocatoria de Artes Plásticas. Museo de la Universidad de Alicante, 2013. 44 p. ISBN: 978-84-95990-99-0
- SERRES, M. *Atlas*. Madrid: Cátedra, 1995
- WALTHER, J. B. "Theories of Computer-Mediated Communication and Interpersonal Relations". En: KNAPP, M. L. y DALY, J. A. (eds.) *The Handbook of Interpersonal Communication*, 4th ed. Thousand Oaks, CA: Sage, 2011

Benavent Boluda, José Alfredo (alumno).

García Serrano, África (alumno).

Llamas Pacheco, Rosario (profesora).

Universidad Politécnica de Valencia,

Departamento de Conservación y Restauración de Bienes Culturales

Documentar la técnica a través de la restauración. Proceso de intervención de un ninot de falla tradicional.

TIPO DE TRABAJO

Póster.

PALABRAS CLAVE

Restauración; fallas; técnica ejecución.

KEY WORDS

Restoration; "fallas"; artistic technique.

RESUMEN

El trabajo presenta el interesante proceso de restauración llevado a cabo en un "ninot" de falla del año 1961. El artista fallero Julián Puche Ferrándiz trabajó durante cinco años para la comisión de la falla *Na Jordana*, periodo en el cual realizó este boceto que posteriormente se convertiría en falla. Nuestro objeto presenta, desde el momento de su creación, una naturaleza específica: no se trata de un "ninot indultat", ya que nunca fue concebido para arder, sino de un estudio previo que posteriormente quedó guardado y expuesto en el casal fallero. Está pues, dotado de cierta singularidad, pues presenta elementos añadidos con respecto a lo que sería un clásico "ninot de falla indultat". A su vez, la calidad de la obra es sobresaliente, por lo que nos encontramos ante una creación que atesora los valores que la hacen merecedora de conservación.

Por otro lado, el trabajo realiza un profundo estudio de la técnica de ejecución tradicional, de manera que queda caracterizada la factura de nuestro objeto, proceso imprescindible antes de poder emprender la restauración. De este modo, han quedado recogidos y documentados los aspectos que se refieren al plano material de la obra, pero también al plano conceptual, para que, una vez conocida la intención artística, el estado de conservación de la materia, y las posibles discrepancias entre ellos, pudieran tomarse las decisiones adecuadas de conservación.

También hemos realizado una detallada descripción del estado de conservación y el proceso de restauración llevado a cabo, con el fin de que pueda ser conocido por otros restauradores, ya que la intervención sobre este tipo de patrimonio no es demasiado conocida y por lo tanto, nuestra aportación puede tener un carácter útil realmente. Por último se han realizado algunas recomendaciones sobre la conservación preventiva a adoptar, dada la necesidad de almacenar o exhibir el objeto correctamente.

ABSTRACT

The paper presents the interesting process of restoration carried out in a "ninot de falla" from 1961. The fallas artist Julian Puche Ferrándiz worked for five years for the commission of the *Na Jordana*, a period in which he made this sketch later would become monument. Our object has, since its creation, a specific nature: there isn't a "indultat ninot" because it was never meant to burn, but a previous study that was subsequently saved and displayed in the at the headquarters. It is endowed with certain uniqueness, and has added elements relative to what would be a classic "ninot indultat." In turn, the quality of work is outstanding, so we have a creation that holds the values that make it worthy of preservation.

On the other hand, the work makes a thorough study of traditional execution, so that is characterized invoice our object, essential process before they can undertake restoration. Thus, they have been collected and documented aspects relating to the material of the work, but also the conceptual plane, so that, once known artistic intention, the state of conservation of matter, and possible discrepancies between them, may take appropriate conservation decisions.

We have also made a detailed description of the state of conservation and restoration process carried out, in order that it may be known by other restaurateurs, since the intervention on this heritage is not widely known and therefore, our contribution can have a really useful character. Finally there have been some recommendations to adopt preventive conservation, given the need to store or display the object correctly.

CONTENIDO

Esta obra representa el remate central del monumento de la comisión Falla Na Jordana de Valencia del año 1961. El "ninot", está formado por un busto erguido de un hombre sobre una peana de madera que sostiene a su vez un cohete y un buñuelo, símbolos de la fiesta valenciana. Bautizado por el artista como so Quelo, es conocido comúnmente como El llaurador. Fue modelado por el artista con la técnica tradicional para que expresara dos emociones diferentes según el día de las fiestas falleras en que se encontrara. En la tarde del día 15 de Marzo, anterior al día de la "plantà", y con el juego de luces y sombras que se crea en el rostro con la luz natural, el "ninot" parece llorar por haber sido separado del resto de "ninots" con los ha permanecido durante todo el año. Sin embargo, durante la "nit de la plantà", en la que se monta toda la escenografía de los "ninots", so Quelo es iluminado de manera que muestre una carcajada de alegría como muestra de orgullo por formar parte del monumento.



Ilustración 1 Fotografías generales de la obra con luz visible. Anverso y reverso.



Ilustración 2 Fotografía general del cohete y el buñuelo que también forman parte de la obra.

La obra intervenida es un boceto que realizó el artista para la comisión. La ubicación en la que se encontraba no permitía un fácil acceso, ya que se almacenaba en un estante decorativo a una altura aproximada de dos metros. La pieza no estaba protegida por ninguna vitrina ni por ningún material de preservación, por lo que presentaba abundante suciedad superficial de manera generalizada.

Estado de conservación

El estado de conservación de la obra no era bueno. Presentaba diversos tipos de patologías, como una importante pérdida de soporte, preparación, y película pictórica, en la parte delantera del cuello, producida probablemente por efecto de un golpe. La naturaleza del catón piedra, de carácter altamente higroscópico, y el paso del tiempo, han convertido al material base de la obra en rígido y quebradizo, y por lo tanto resulta muy vulnerable a los impactos.

Otra importante patología presente era una grieta en la zona de unión del busto al soporte de madera que lo sujeta, grieta que incluye pérdida de preparación y película pictórica.

Por otro lado, encontramos abundante presencia de repintes, sobre todo en la parte inferior del busto, así como pequeñas lagunas y arañazos distribuidos por toda la superficie. Las piezas que se encontraban en peor estado de conservación eran el buñuelo y el cohete, ambos con graves pérdidas, repintes y problemas de unión al busto.



Ilustración 3 Pérdida de soporte, preparación y película pictórica. En esta imagen se puede observar el grosor de las diversas capas.



Ilustración 4 Detalle de la grieta junto con la pérdida de preparación y película pictórica, dejando a la vista el soporte de madera.



Ilustración 5 Detalle del estado de conservación del elemento de unión entre el busto y la peana. Repintes en la zona del cuello, oreja y barbilla. Pérdida de película pictórica y parte de imprimación en la zona de la oreja.



Ilustración 6 Detalle de la pérdida de preparación y película pictórica en la parte trasera del cohete. Detalle de la cinta o papel encolado en la parte inferior del cohete.

Proceso de intervención.

El objetivo del presente trabajo fue devolver a la pieza su completa lectura mediante procesos de conservación y restauración que respetasen al máximo los criterios de mínima intervención, respeto al original y reversibilidad. El proceso de intervención comenzó con la consolidación de las capas pictóricas con una sustancia filmógena de origen natural y tipo acuoso como es la cola de pescado. Para la remoción de la gruesa capa de suciedad se utilizó una brocha suave junto con la aspiración controlada. La limpieza continuó con la limpieza acuosa y para ello se empleó un tensoactivo de carácter no iónico diluido al 4% en agua desionizada. Se optó por un tratamiento acuoso, ya que las pruebas de solubilidad de los disolventes efectuadas anteriormente, dieron en el caso del agua óptimos resultados de limpieza. No obstante, se decidió introducir un tensoactivo neutro para mejorar y facilitar la hidrosolubilización de la suciedad de mayor incrustación.

Tras la eliminación de repintes por medio químico, se procedió a realizar la reconstrucción volumétrica de los faltantes que alteraban la correcta lectura de la pieza. Para ello se preparó una pasta de cartón en polvo mezclado en una solución de 4 g de cola de pescado en 100 ml de agua. Después de su secado, se aplicaron mediante pincel fino las capas de imprimación.

Por último, se impermeabilizaron los estucos y una vez secos, se reintegraron con colores al agua. Sobre la reintegración cromática se aplicó una capa de barniz satinado, consiguiendo un mejor ajuste del color, así como la protección de la capa pictórica.



Ilustración 7 Inyección del consolidante. Eliminación de la suciedad superficial mediante brocha. Durante la limpieza con un tensoactivo no iónico.



Ilustración 2 Durante el proceso de consolidación y estucado.

En conclusión podríamos decir que la intervención se ha centrado en devolver la estabilidad estructural al conjunto y en realizar una correcta limpieza que incluyera tanto los restos depositados como los repintes realizados a lo largo del tiempo.

FUENTES REFERENCIALES.

PASTOR, J., BORREGO, P; MAROTO, J.V; BUTRAGUEÑO, J.: *Llibre Noces d'Argent Falla Plaça Na Jordana* (1950, 1975), Ed. Falla Plaça Na Jordana, València, 1975.

CENNINI, C., *El libro del arte*, Ed. Akal, Madrid, 1988.

COLOMINA, A., *La preservació dels vestigis de l'art efímer de les falles. Matèria, tècnica i estètica. Estudi constitutiu i anàlisi estructural*, Tesis doctoral, Ed. Universitat Politècnica de València, València, 2006.

LLAMAS, R., *Arte contemporáneo y restauración. Cómo investigar entre lo material, lo esencial y lo simbólico*, Ed. Tecnos, Madrid, 2014.

Corbí, Hugo^{1,3} y **Villanueva Marañón, Silvia Yoliztli**^{2,3}

¹Profesor e Investigador del Departamento de Ciencias de la Tierra y del Medio Ambiente de la Universidad de Alicante.

² Doctoranda en Artes, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), Facultad de Artes y Diseño.

³ Grupo Interdisciplinario de Experimentación e Investigación de Escultura Sonora (GIEIES) de la Facultad de Artes y Diseño (Universidad Nacional Autónoma de México).

Expandiendo la escultura sonora en piedra: puntos de encuentro con la geología.

TIPO DE TRABAJO

Póster.

PALABRAS CLAVE

Escultura en Piedra, Arte Sonoro, Roca, Geología, Sonido.

KEY WORDS

Sound Sculpture, Sound Art, Stone, Geology, Sound.

RESUMEN

En este trabajo se presentan parte de las líneas de investigación desarrolladas en el marco del grupo Interdisciplinario de Experimentación e Investigación en Escultura Sonora (GIEIES) de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México. La línea de trabajo incluye ejemplos de interacción y sinergia en investigación en Artes y Ciencias, en particular las disciplinas de la escultura y la geología. Asimismo se conceptualiza el proceso escultórico dentro del concepto geológico denominado “ciclo de las rocas”.

ABSTRACT

This paper presents part of the research developed within the “Grupo Interdisciplinario de Experimentación e Investigación en Escultura Sonora” (GIEIES) of the Faculty of Arts and Design at the “Universidad Nacional Autónoma de México”. The work includes examples of interaction and synergy in research in Arts and Sciences, including the disciplines of sculpture and geology. The sculptural process is also conceptualized within the geological concept “Rock Cycle”

CONTENIDO

Introducción

Cuando investigamos realizamos un conjunto de actividades intelectuales y experimentales que permiten avanzar en el conocimiento, profundizar, reflexionar o interpretar algún aspecto del mundo natural, cultural o artístico. Muchas veces los académicos, científicos y artistas tienen visiones contrapuestas a la hora de definir lo que significa investigar en el campo de las artes. Al margen del concepto que tengamos de la propia definición de arte y de lo que supone investigar en artes, es evidente que si relacionamos y buscamos puntos de encuentro entre dos disciplinas, en principio muy alejadas y pertenecientes una al campo de las ciencias, por ejemplo la geología y otra al campo del arte, la escultura, podemos explorar de forma sinérgica nuevas posibilidades en la investigación en artes y ciencias. El propósito de este trabajo es presentar una de las líneas de investigación que suponen un evidente ejemplo de interacción ciencia-arte y que han sido desarrolladas en el marco del grupo Interdisciplinario de Experimentación e Investigación en Escultura Sonora de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México. Las actividades desarrolladas muestran

como a la hora de investigar en Escultura Sonora en Piedra es posible interactuar y utilizar de forma activa elementos de otras disciplinas como la geología.



Ilustración 1. Instalación “El Sonido de las Piedras: Escultura Sonora Expandida” (Academia San Carlos – Universidad Nacional Autónoma de México; Yoliztli, 2013)

El proceso escultórico y el “Ciclo de las Rocas”

El proceso escultórico puede ser integrado dentro del concepto geológico denominado “ciclo de las rocas”. Este concepto expone que las rocas pueden presentar distintos estados y transiciones a lo largo del tiempo geológico de forma que toda roca puede pasar por cualquiera de los tres estados (sedimentario, metamórfico e ígneo) cuando es forzada a romper el equilibrio. Por ejemplo, el magma proveniente del interior de la Tierra es expulsado a través de un volcán dando lugar a una colada de lava que finalmente, al enfriarse, queda solidificada (dando lugar a un basalto). Las inclemencias del tiempo (lluvia, viento, nieve, etc) hacen que esta nueva roca vaya progresivamente desgastándose de forma que las partículas que la componían son arrastradas por los ríos hasta el mar dando lugar a la arena de las playas. Con el transcurso de miles de años esta arena es enterrada y compactada dando lugar a una nueva roca, en este caso una arenisca; el basalto, por tanto, con el paso de millones de años se transforma en una arenisca. Por su parte, el proceso escultórico provoca la alteración y desgaste de una roca que es objeto de escultura (siempre que se trate de escultura en piedra); por tanto, este proceso de erosión, desgaste, de dar forma a un material pétreo, puede integrarse de forma conceptual en el denominado concepto “Ciclo de las Rocas”; todo proceso escultórico, quedaría incluido, en sentido amplio, como proceso de transformación de una roca en otra, de una roca en una escultura.

Escultura Sonora en Piedra: Interacciones en investigación en Artes y Ciencias Geológicas

A continuación se exponen las principales actividades desarrolladas por el grupo de investigación GIEIES en el ámbito de la escultura sonora en Piedra y su expansión hacia conceptos geológicos.

En primer término cabe destacar la caracterización geológica y petrofísica de los materiales pétreos objeto de escultura. Con este propósito se han empleado diversas técnicas geológicas de laboratorio, entre las que destaca la realización de “secciones o láminas delgadas”. A través de estas secciones muy finas de roca (de apenas unas micras) es posible identificar los componentes minerales que conforman las roca y finalmente establecer, con el complemento de otras técnicas, las características como la densidad, resistencia,



grado de fracturación, porosidad y color de los materiales escultóricos. El conocimiento de estas propiedades litológicas es de vital importancia pues su conocimiento permite examinar las propiedades acústicas de los propios materiales objeto de escultura sonora. Además, esta técnica permite generar materiales visuales, las propias fotografías de microscopio electrónico, que los propios artistas pueden incorporar a sus obras o instalaciones artísticas.

Otra de las actividades realizadas ha sido el desarrollo de una instalación artística que incluía piedras pómez “flotantes” rodeando a todas las esculturas sonoras, (Academia San Carlos, UNAM, Yoliztli, 2013). Este tipo de roca es conocida por ser muy porosa y debido a su baja densidad es la única roca capaz de flotar en el agua. La formación de esta roca, piedra pómez o pumita está relacionada con la expulsión de forma violenta de material piroclástico a través de un volcán. Este material, al expulsarse de forma explosiva y rápida sufre una gran desgasificación lo que conlleva la formación de una gran cantidad de huecos o poros en la propia roca. Esta porosidad elevada es la que confiere a la roca una muy baja densidad. Desde un punto de vista conceptual, la instalación con piedras pómez “flotantes” en modo de cortinas (ver ilustración) refleja desde un punto de vista no solo artístico sino también científico (geológico) el origen de la propia roca.



Ilustración 2. Izquierda: Piedras pómez “flotantes” a modo de cortinas. El Sonido de las Piedras: Escultura Sonora Expandida (Academia San Carlos, Universidad Nacional Autónoma de México, 2013). Derecha: piedra pómez del Teide (Islas Canarias, España).

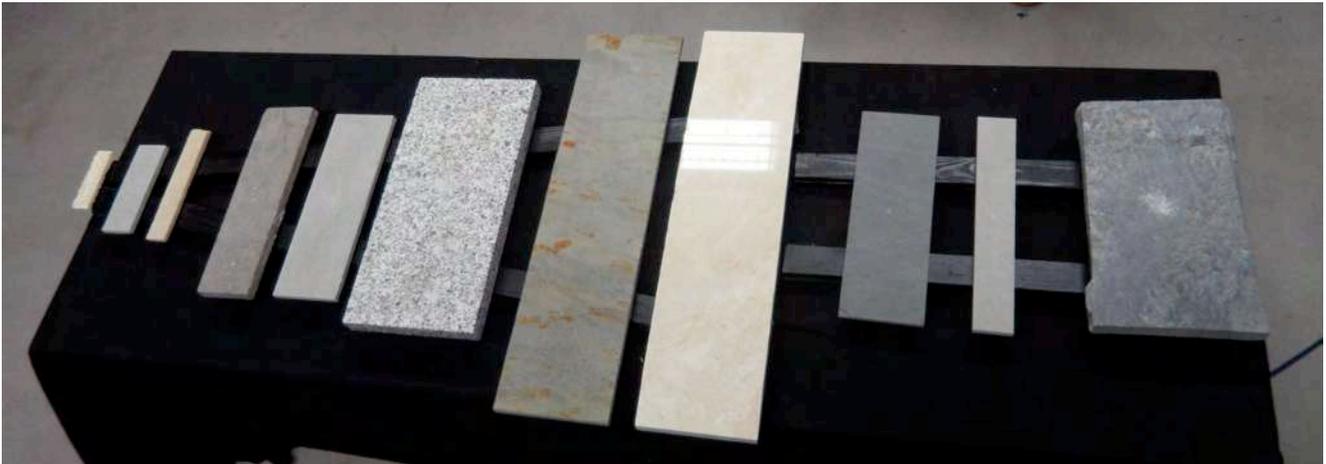


Ilustración 3. "Los Sonidos de las Piedras" - Bienal de la IX Mostra Sonora i Visual del Convent de San Agustí de Barcelona (Yoliztli, 2014).

Conclusiones

En la actualidad las líneas de investigación están focalizadas en el estudio acústico de litófonos a través de un análisis metodológico de sus propiedades geológicas y petrofísicas. Dentro del desarrollo de litófonos, considerando estos como instrumentos construidos a base de piedras, se están evaluando los siguientes aspectos: a) propiedades petrofísicas de los distintos materiales pétreos; b) dimensiones de los litófonos; y c) tipos de percutores. En esta línea de trabajo se ha desarrollado un litófono experimental compuesto por diversos tipos de rocas sedimentarias, metamórficas y volcánicas (ver ilustración) que fue incluido en la instalación "Los Sonidos de las Piedras (Yoliztli, 2014) recientemente seleccionada en la bienal de la IX Mostra Sonora i Visual del Convent de San Austí de Barcelona.

Como consideración final cabe destacar que la búsqueda de puntos de encuentro entre investigación en Arte y Ciencias, como el presentado en este trabajo, permite la ampliación del concepto de escultura sonora en piedra y la exploración de nuevas posibilidades de investigación en el campo de las artes.

Agradecimientos

Este trabajo se ha realizado en el marco del Grupo Interdisciplinario de Experimentación e Investigación de Escultura Sonora (GIEIES) de la Facultad de Artes y Diseño (Universidad Nacional Autónoma de México). Los autores agradecen al Dr. Javier Tous (Universidad Nacional Autónoma de México) y Josep Cerdà (Universidad de Barcelona) todas sus ideas y apoyo en el desarrollo de estas actividades de investigación.

Erdaide, Garazi.

Doctoranda en el Programa de Doctorado en Investigación en Arte Contemporáneo.

Universidad del País Vasco/Euskal herriko Unibertsitatea UPV/EHU.

Ironía en la imagen fotográfica como un acto de resistencia.

TIPO DE TRABAJO

Póster.

PALABRAS CLAVE

Ironía, fotografía, resistencia, experimentación, fotocollage.

KEY WORDS

Irony, photography, resistance, experimentation, photo collage.

RESUMEN

La ironía es un concepto escurridizo, de difícil definición, su uso es tan antiguo como el habla y su estudio puede remontarse a la Antigua Grecia. La ironía visual, por el contrario, no ha sido objeto de amplias reflexiones. En esta investigación nos centramos en su estudio. Nos interesan especialmente las imágenes fotográficas que hacen uso de la ironía entendida como una experiencia que permite interrogarnos sobre el sentido, desde la resistencia no trascendente y no sublimada. A lo largo de nuestro proceso de investigación hemos centrado el objeto de estudio entendiendo la práctica artística como práctica investigadora. Mediante metodologías artísticas y de análisis hemos acotado aquellas prácticas que utilizan el collage y la poesía visual como experimentación y presentan a la ironía como la capacidad de dudar. La experimentación visual mediante el juego en la fotografía nos ha permitido el rodeo, la relativización, el extrañamiento, interrogarnos sobre lenguaje dogmático y crear estructuras de comunicación visual con nuevos imaginarios. Así, la ironía en la imagen fotográfica es una forma de interrogar, de subvertir el sentido, de enfrentarnos a la incertidumbre, que desmantela el discurso único y la cultura esencializante en la trasmodernidad.

ABSTRACT

Irony is a slippery concept of difficult definition, its use is as old as language and its study goes back to Ancient Greece. Visual irony, on the other hand, has not been the object of broader reflections. This research focuses on the study thereof. We are especially interested in those photographic images in which irony is used as an experience that poses the question of its significance, starting from resistance that is neither transcendent nor sublimated. Throughout our research process we have defined the object of our investigation by understanding artistic practice as research practice. By means of artistic and analytical methodologies we have defined the topic as those practices with an experimental approach to the use of collage and visual poetry, presenting irony as the capacity to doubt. Our visual experimentation of photography as play has enabled detour, relativisation, estrangement, examination of dogmatic language and creation of visual communication structures with new imageries. In this sense, irony in the photographic image is a form of questioning, of undermining meaning, of confronting uncertainty that dismantles unique discourse and essentialising culture in transmodernity.

CONTENIDO

Introducción

Definir la ironía es una tarea compleja. Es elusiva y ambigua, cuestiona el lenguaje dogmático y disocia las asociaciones rutinarias y predecibles. Su uso coloquial se ha visto desvirtuado y suele ser confundida con algunos conceptos con los que comparte frontera: la parodia, el cinismo, la sátira, el sarcasmo, el pastiche, lo cómico o el humor.¹ Entender la ironía visual como un acto de resistencia al discurso único a través del fotocollage y de la poética visual es el objeto de esta investigación. La ironía en el contexto de la

transmodernidadⁱⁱ se vuelve resistente al nihilismo, subversiva en su experimentación, en su constante colisión con la norma. Investigar imágenes y con imágenes hace que nos planteemos la visión naturalista que se asocia a ellas. La fotografía nace instaurada sobre un sistema mimético, que se basa en el grado de parecido con el referente. Asociada al automatismo y a la reduplicación mecánica de la realidad ha hecho que desde el S. XIX hasta numerosos debates actuales, se le siga considerando como “objetiva”. La imagen fotográfica a través de su fragmentación y su ensamblaje puede convertirse en un sistema alternativo que regenere una estética irónica activa en el S.XXI.

La pregunta es irónica en esencia

La pregunta como método de proceder irónico desmantela el carácter opresivo de la lengua, quiebra lo hegemónico y nos permite jugar con la imagen como artefacto que genera disidencias en el imaginario. La imagen irónica se convierte en una figura del pensamiento que procede mediante preguntas. Añade J.L. Ramírez que, “entre el absoluto no saber y el creer saber, aparece la ironía como una tensión que da origen al modo lingüístico de la interrogación.”ⁱⁱⁱ La ironía no responde a las preguntas, expande la imaginación y prefigura otros sentidos. Apelando al carácter transideológico^{iv} del que habla Hayden White, Linda Hutcheon afirmará que el desplazamiento que produce la ironía no es por sí mismo subversivo^v - a diferencia de Batjtin^{vi} -, por lo que la ironía puede ser utilizada desde diferentes ideologías para fines diversos. Sin embargo, la actitud irónica se vuelve resistente en el contexto de la transmodernidad, que une el proyecto de la modernidad y la fragmentación de la posmodernidad y permite que lo plural, lo múltiple y lo heterogéneo relativicen las prácticas normativas sin caer en el nihilismo. Será Valeriano Bozal quien vea en la ironía la manera de resistir al consumo y al totalitarismo, “allí donde *kitsch* y sublime cabalgan arrollándolo todo, sólo la ironía parece capaz de fundamentar una resistencia posible..., sólo resistencia, pero nada menos que eso.”^{vii}

Ironía en la imagen fotográfica

La creencia de que la imagen, y en especial, la imagen fotográfica es un *espejo* de la realidad permite que ésta sea un foco fácil para la rápida interiorización de valores, costumbres y comportamientos. El positivismo hizo de la imagen fotográfica un mecanismo de captura, reduplicación mecánica y retención de la realidad. De esta manera, la fotografía se convierte en un documento veraz. La problemática de la verosimilitud y de la presencia y contacto con el referente seguirá debatiéndose en la posfotografía^{viii}. Sin embargo, tal y como afirmaran Gombrich y Goodman, el ojo no es ni ve de manera inocente^{ix} y de igual manera que reconstruimos lo que miramos con lo que ya tenemos almacenado en nuestra memoria, lo percibido cambia nuestro imaginario. Así, la imagen fotográfica se convierte en una construcción. El fotocollage, como técnica que utiliza fragmentos de imágenes fotográficas para conseguir una sola realidad: “la unión de diferentes imágenes que conforman otra diferente y que casi siempre compite conceptualmente con las que lo originan”^x, favorece la aparición de la ironía visual.

Conclusiones

Proceder mediante preguntas y experimentar con la imagen fotográfica ha permitido en este estudio cuestionar su relación con la verdad. La ironía como una forma de interrogar, como la capacidad de dudar, colisiona con las asociaciones previsibles y permite ahondar en la búsqueda del sentido. La ironía como método visual será entendida en la práctica artística como estrategia subversiva que relativice las creencias hegemónicas y que de manera crítica amplíe el imaginario pudiendo convertir a la imagen fotográfica en un acto de resistencia.

FUENTES REFERENCIALES.

NOTAS:

- ⁱ SÁNCHEZ, Elizabeth. “La ironía Nietzscheana y su influencia en la literatura contemporánea”. En *Signótica*, jan. / jun., 2010, vol. 22, no. 1, p. 39-55.
- ⁱⁱ Vid.: RODRÍGUEZ, Rosa María. *La sonrisa de Saturno. Hacia una teoría de la transmodernidad*. Anthropos, Barcelona, 1989.
- ⁱⁱⁱ RAMÍREZ, José Luis. “La existencia de la ironía como ironía de la existencia. Una investigación sobre el sentido”. En *Issegoría*, 2001, vol. 25, p.117.
- ^{iv} Vid.: WHITE, Hayden. *Metahistoria. La imaginación histórica en la Europa del siglo XIX*. Traducido por Stella Mastrangelo. Fondo de Cultura Económica, México, 1992.
- ^v Vid.: HUTCHEON, Linda. *Irony's edge: the theory and politics of irony*. Routledge, London, 1994.
- ^{vi} Vid.: BAJTÍN, Mijail. *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*. Alianza, Madrid, 1987.
- ^{vii} BOZAL, Valeriano. *Necesidad de la ironía*. Visor, Madrid, 1999. P. 97.
- ^{viii} Vid.: MITCHELL, William. *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*. MIT Press, Cambridge, 1992.
- FONTCUBERTA, Joan. *La cámara de Pandora. La fotografi@ después de la fotografía*. Gustavo Gili, Barcelona, 2013.
- ^{ix} Vid.: GOMBRICH, Ernst-Hans. *Arte e Ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Gustavo Gili, Barcelona, 1979.
GOODMAN, Nelson. *Los lenguajes del arte*. Seix Barral, Barcelona, 1976.
- ^x OLIVARES, Rosa. “Cortar y pegar”. En *EXIT-Imagen y Cultura-*, 2009, vol. 35, p.8.

Estela Prieto, Fco. Borja.

Alumno 2º año en la Escuela de Doctores de la UPV.

El Individuo en la Pantalla: La Soledad del Narciso Contemporáneo.

TIPO DE TRABAJO

Póster.

PALABRAS CLAVE

Soledad, Aislamiento, Narciso, Nuevas Tecnologías de la Comunicación, Redes sociales, Identidad.

KEY WORDS

Loneliness, Isolation, Narcissus, Social Media, Identity, Hikikomori, New communication technologies.

RESUMEN

El siguiente trabajo tiene como objetivo plasmar cómo el nuevo modelo comunicativo nos aísla cada vez más del resto de los seres humanos. Este cambio de paradigma en la forma de relacionarnos nos ha llevado a una paradoja: Por miedo a estar solos buscamos cada vez más contactos utilizando las nuevas tecnologías de la comunicación, pero a la vez, estamos perdiendo cada vez más el trato cara a cara, convirtiendo las calles de las ciudades dónde habitamos en un escenario de tránsito donde los individuos caminan ajenos al resto, sumergidos en su mundo y absorbidos por la pantalla. La búsqueda de la conexión lleva al aislamiento. Cada vez más solos. Además, el ser humano contemporáneo ya no busca su reflejo en el espejo, sino en las pantallas. Y éstas nos devuelven un reflejo pervertido, una identidad exaltada y fragmentada que potencia aún más esa sensación de soledad y de extrañeza a la hora de asentar nuestra identidad.

ABSTRACT *(En inglés)*

The following dissertation aims to capture how the new communication paradigm increasingly isolates us from the rest of the humanity. This paradigm shift in the way we relate with other people has led to a paradox: As we are afraid to be alone, we seek contacts increasingly using new technologies, but at the same time, we are losing increasingly dealing face to face, turning the streets of the cities where we inhabit a traffic scenario where individuals walk outside the rest, immersed in their world and absorbed by the screen. The search for the connection leads to isolation. Increasingly alone. In addition, the contemporary man no longer seeks his own reflection in the mirror, but on the screens. And these we return a perverted reflection, exalted and fragmented identity that further enhances the feeling of loneliness and strangeness seat when our real identity.

CONTENIDO

Con este trabajo intentamos reflejar una mirada a ese Narciso que habita en las ciudades posmodernas, plasmando su soledad y su aislamiento del resto, en parte, por las nuevas tecnologías de la comunicación que lo absorben volviéndolo ajeno a todo lo que ocurre. Este Narciso contemporáneo se encuentra aislado, por un lado, la sociedad en la que vive fomenta una producción de un individuo cada vez más narcisista. Aparte, somos cada vez más “objetos”¹, es decir, el individuo se ve cada vez más como un objeto de

¹ VERDÚ, Vicente. *Yo y tú, objetos de lujo. El personismo: la primera revolución cultural del siglo XXI*. Barcelona, Random House Mondadori, 2005.

consumo. También las relaciones están concebidas como un producto con fecha de caducidad². Por otro lado en la ciudad, el aumento de los “No lugares”³ como aeropuertos, estaciones de metros, cajeros etc. Y la disminución de los espacios públicos y de relación ha empujado al individuo a sumergirse en el mundo virtual gracias a las nuevas tecnologías de la comunicación. Sin embargo, estas conexiones que se crean mediante las nuevas tecnologías son generalmente débiles y superficiales como para llegar a formar un vínculo fuerte. Además, este individuo quiere estar con los demás, pero también estar en otros lugares, conectado con los que quiere estar consiguiendo así que esa conexión derive finalmente en una completa aislación por su parte⁴.



Fco Borja Estela, *Soledad y Anonimato de la vida en las grandes ciudades VI*, 41'7 x 30 cm. Bolígrafo sobre papel. 2013



Fco Borja Estela, *Soledad y Anonimato de la vida en las grandes ciudades VIII* 41'7 x 30 cm. Bolígrafo sobre papel. 2013

Todo esto deriva en una hegemonía absoluta de la pantalla ya que según la psicóloga Sherry Turkle la tecnología nos lleva allí donde somos más vulnerables⁵. Vemos en el dispositivo móvil a ese alguien que nos escucha cuando el resto no lo hace y es muy gratificante tener a ese oyente automático. Las nuevas tecnologías de la comunicación nos ofrecen tres gratificantes fantasías: La primera es que podemos poner la atención en donde queramos tenerla; la segunda, que siempre seremos escuchados; y la tercera, que nunca estaremos solos. Y esa idea es clave para cambiar nuestra forma de pensar. Estar solos parece haberse convertido en un problema que hay que resolver y la gente lo soluciona conectándose. Y esa conexión permanente está cambiando la forma en la que la gente piensa de sí misma ya que si no tenemos conexión no nos hallamos en nosotros mismo. Por eso nos conectamos cada vez más pero en el proceso nos disponemos a estar más aislados.



Fco Borja Estela, *Soledad y Anonimato de la vida en las grandes ciudades IV*, 41'7 x 30 cm. Bolígrafo sobre papel. 2013



Fco Borja Estela, *Soledad y Anonimato de la vida en las grandes ciudades III*, 41'7 x 30 cm. Bolígrafo sobre papel. 2013

² BAUMAN, Zygmunt. *Modernidad Líquida*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica de Argentina, S.A. 2002

³ AUGÉ, Marc. *Los <<No lugares>>. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona. Editorial Gedisa, S.A. 1998.

⁴ TEDXUIUC- Sherry Turkle- Alone Together. [En línea]. En You Tube, el 25-03-2011.[Consultado el 20-05-2013] Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=MtLVCPzIiNs>

⁵ *Ibidem*.

Un ejemplo es la sociedad japonesa. Cuna y paraíso tecnológico, es el país más adelantado en cuanto a tecnologías de la comunicación sin embargo, las relaciones interpersonales han mermado quedando relegadas a un segundo plano. Resultado de esa falta de comunicación y de empatía es que casi un tercio del país ha dejado de tener relaciones sexuales⁶. En el documental *El Imperio de los SinSexo* se reflexiona sobre los diversos aspectos que han conllevado a esta situación siendo el más clave la desaparición de la comunicación cara a cara. Además el *Hikikomori*, que se convierte en el aislamiento hecho carne. Refugiados en su particular burbuja hermética de tecnología, aislándose de la sociedad. Les resulta más fácil moverse en un mundo virtual que en un mundo real... Sabiendo esto, ¿Japón es muy diferente o sencillamente va por delante?



Fco Borja Estela, *Soledad y Anonimato de la vida en las Grandes ciudades XII*, 100x 70 cm. Bolígrafo sobre papel. 2014



Fco Borja Estela, *Soledad y Anonimato de la vida en las Grandes ciudades XI*, 70x 50 cm. Bolígrafo sobre papel. 2014

Por eso, la obra que presentamos se basa en el paradigma japonés. El bolígrafo como herramienta nos remite a las décadas de los 60, 70 y 80 del S. XX dónde se creía que los avances tecnológicos nos asegurarían una vida de bienestar. Así, cuando nos habla de las imágenes que las pantallas reproducen todos los días, la mirada nostálgica carga de valor nuestra destreza manual, al material y al soporte. Son escenas de ensimismamiento de la población. Una marea de gente dirigida a cualquier lugar, ajena al resto, sentada en el metro, solamente teniendo relación con sus *keitai*. El carácter duro de las grisallas, o del contorno de los individuos les da un aire de apunte que sólo está centrado en captar esa sensación de soledad aún estando acompañado por muchas personas. Solamente existen ellos y la ceguera blanca emanada de las pantallas de sus móviles.

⁶ CAULE, Pierre. *El Imperio de los SinSexo*. Francia, Kami Productions y France Télévisions. 2012. 53 minutos.

López Fernández, Santiago.

Doctorando, Universitat Politècnica de València.

El uso del micrófono piezoeléctrico sobre instrumentos metálicos de largas cuerdas y objetos idiófonos a través del sonido en las artes. Aplicación práctica creativa.

TIPO DE TRABAJO

Póster.

PALABRAS CLAVE

Instalación sonora, objeto sonoro, instrumento de cuerdas largas.

KEY WORDS

Sound installation, sound object, long string instrument.

RESUMEN

En este trabajo de investigación analizamos el papel del micrófono piezoeléctrico en su uso sobre instrumentos metálicos de largas cuerdas y sobre objetos cotidianos convertidos en dispositivos sonoros donde aquí los denominamos objetos idiófonos. Se toma como referente aquellos trabajos de Terry Fox y Paul Panhuysen que tienen que ver con las instalaciones y acciones sonoras con largas cuerdas sin micrófono de contacto y obras de otros autores que lo utilizan para convertir objetos en instrumentos sonoros diseñados para crear conciertos.

ABSTRACT

In this research we analyze the role of the piezoelectric microphone in use on long strings metal instruments and everyday objects turned into sound devices which we call here idiófonos objects. It is taken as reference papers by Terry Fox and Paul Panhuysen that deal with installations and sound actions with long ropes without contact microphone and works of other authors who use it to convert objects into instruments designed to create sound concerts.

CONTENIDO

Planteamos la cuestión de la relación del espectador con obras de carácter sonoro y analógico, además de crear una nueva lectura entre las diferentes disciplinas que abordan el hecho sonoro a través de la cuerda vibrante y objetos convertidos en idiófonos como hilo vehicular. Además nos enfrentamos a las reticencias y negativas de muchos investigadores y educadores de la disciplina musical, los cuales no aceptan la interdisciplinariedad del hecho musical, haciendo complicadas las relaciones entre ambas disciplinas. Por esta razón la hipótesis que formulamos es: A través de las manifestaciones del sonido como medio expresivo en las artes que hacen uso de dispositivos metálicos, se puede orientar la experiencia sonora hacia un espacio interdisciplinar con el fin de vislumbrar nuevos enfoques y lecturas en lo que se refiere a la investigación musical. Esta hipótesis nos lleva a plantearnos los siguientes objetivos:

- Estudiar y tomar referentes de la historia del arte sonoro, la música, la acústica y el arte de acción musical desde una perspectiva interdisciplinar con el fin de analizar los diferentes usos del micrófono de contacto en estos tipo de dispositivos.

- Crear idiófonos-metálicos a partir de objetos cotidianos e instalaciones de largas cuerdas metálicas con un propósito experimental correlativos a la fundamentación teórica de la investigación.
- Analizar las diversas metodologías en la creación de instrumentos de cuerdas largas y de idiófonos metálicos.
- Investigar sobre el concepto de instrumento musical experimental en el ámbito de la música tradicional y de las artes sónicas.
- Afirmar y defender la interdisciplinariedad en la música contemporánea.

Tratamos aquí sobre una materia musical que afirma la voluntad de abrir un resquicio en la investigación de este ámbito que tradicionalmente es reticente a manifestaciones heterodoxas. Hemos de manifestar que este trabajo parte de lo interdisciplinar desde el ámbito de la intervención e instalación artística, la escultura y la música, con el propósito de que lo escultórico se convierta en musical y a la inversa.

Comenzamos este estudio haciendo referencia a la catalogación clásica en música de los instrumentos musicales, es decir, la organología. Nuestra principal cuestión es denominar a los dispositivos sonoros que hemos creado como instrumentos musicales desde la idea de que cualquier entidad sonora corresponda a la música o que pueda servir como medio de expresión artística. Es aquí donde pueden encontrarse ejemplos del diseño de instrumentos musicales experimentales como los creados por Bart Hopkin, instrumentos nuevos, que a veces pueden ser de varias familias de instrumentos en uno solo. Se plantea en esta investigación que estos instrumentos musicales experimentales contemporáneos son el reflejo de otras manifestaciones en la historia del arte que desde los instrumentos musicales preparados, los intonarumori y el legado de Cage acabaron con la idea de instrumento musical tradicional.



“Estudio de monocordio de cinco cuerdas”. Universitat Politècnica de València. 2013.

El hilo vehicular en la investigación es el uso del micrófono de contacto o micrófono piezoeléctrico. Es con este sencillo dispositivo con el que se hará sonar toda la producción artística que gira alrededor de esta fundamentación teórica. El micrófono piezoeléctrico es un pequeño disco que recoge la vibración de cualquier objeto convirtiéndolo en lo que aquí denominamos objeto idiófono, haciendo una analogía con la catalogación clásica musical.

Con este mismo medio tecnológico hacemos servir la piezo electricidad para convertir el micrófono de contacto en transductor de audio, es decir convertir el micrófono en amplificador y haciendo que los mismos objetos se conviertan en la fuente sonora principal, como en la famosa obra de Tudor *Rainforest*. De esta manera se crearan obras en las que el objeto idiófono será a su vez amplificador, creando así obras que funcionan de manera retroalimentada.

En el estudio de uno de los mayores referentes en esta investigación, el artista sonoro Terry Fox, encontramos obras en las que intervienen objetos y también instalaciones de largas cuerdas en los cuales no se hace uso del micrófono piezoeléctrico. Nuestra idea es aplicar el micrófono de contacto a piezas sonoras que tengan que ver con el trabajo de Terry Fox o Paul Panhuysen. Las instalaciones que crearon estos artistas consisten en disposiciones de largas cuerdas de acero de piano dispuestas sobre espacios concretos en los que las cuerdas hacían sonarse de modo acústico, sin requerimiento de amplificación alguna. En nuestra producción artística hemos creado intervenciones con cuerdas largas amplificadas con micrófono de contacto a modo *site-specific* en diversos espacios que han servido a la amplificación y difusión sonora de las piezas tanto al aire libre como en interiores. El instrumento de cuerdas largas ha sido aquí analizado desde los diferentes autores prestando especial atención en los procesos, la metodología y a las especificidades tecnológicas particulares de cada autor, siendo por ejemplo el *long string instrument* de Ellen Fullmann un instrumento musical de cuerda clasificable en la organología actual.

A modo de conclusión hemos de señalar que la investigación en el mundo de lo musical necesita nutrirse de trabajos que son en su esencia anti-musicales o que afirman un concepto sobre lo sonoro que se aleja de posturas tradicionales en el medio expresivo y académico musical., al igual que ocurre por ejemplo en el terreno de las artes plásticas, donde los movimientos anti-arte como Fluxus son estudiados en los centros universitarios. Este trabajo de investigación favorece el desarrollo de esta línea de trabajos que en el terreno musical permanecen fuera, fomentando así la interdisciplinariedad entre las artes musicales, plásticas y la escultura. También cabe decir que el objeto de investigación, que es en este caso el micrófono piezoeléctrico, es un elemento muy importante en el desarrollo histórico de las artes sónicas, siendo un objeto de estudio pendiente a tomarse como punto de partida en trabajos de investigación por su relevancia como dispositivo y medio de expresión en el arte sonoro y en la música.

FUENTES REFERENCIALES

ARIZA, Javier. Las imágenes del sonido. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha, 2003

BARBER, Llorenç y PALACIOS, Montserrat. La Mosca tras la Oreja. De la música experimental al arte sonoro en España. Madrid: Ediciones Autor. 2009

BALFOUR, Henry. The History of the Musical Bow. A Chapter in the Developmental History of Stringed Instruments of Music. Oxford : Clarendon Press, 1899.

CAGE, John. Para los pájaros. Caracas: Monte Avila Editores, 1981. 319 p.

CARRIÓN, Antoni. Diseño acústico de espacios arquitectónicos. Barcelona: Edicions UPC, 1998,

COSTA, José Manuel (Comisario). ARTE SONORO. Madrid: La Casa Encendida, 2010

DARRIGOL, Olivier. The acoustic origins of harmonic analysis. History of exact sciences, (61): 343-424, 2003.

EIRIZ, Claudio. El oído tiene razones que la física no conoce. (De la falla técnica a la ruptura ontológica). Cuadernos del centro de estudios de diseño y comunicación, (41): 59 79, 2012.

FERRANDO, Bartolomé. El arte de la performance. Elementos de creación. Valencia: Mahali Ediciones, 2009.

FERRER, Rodrigo, MASSMANN. Herbert, Instrumentos musicales, artesanía y ciencia. Santiago de Chile: Dolmen Editores, 1993.

FOX, Terry. Ataraxia [CD]. Munich: Edition S Press, 1998.

López Fernández, Santiago

El uso del micrófono piezoeléctrico sobre instrumentos metálicos de largas cuerdas y objetos idiófonos a través del sonido en las artes. Aplicación práctica creativa.

II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales ANIAV 2015 <http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2015.1089>

FOX, Terry, OSTERWOLD, Matthias, SCHMIDT, Eva. Terry Fox, Works with sound, Arbeiten mit klang. Munich: Edition S Press, 1999.

IGES, José (comisario) El espacio del sonido. El tiempo de la mirada. San Sebastián: Koldo Mitxelena Kulturunea. 1999.

FULLMAN, Ellen. Staggered stasis [CD]. Seattle: Anomalous Records, 2004.

FULLMAN, Ellen. The long string instrument. Musicworks, (85): 20-28, 2003.

GRABNER, Hermann. Teoría general de la música. Barcelona: Akal, 2001.

GROUT, Donald. A history of western music. Nueva York: W.W. Norton Company Inc. 1960.

HORNBOSTEL, Erich, SACHS, Kurt. Clasification of Musical Instruments [en línea]. The Galpin Society Journal Vol 14 [Londres, Reino Unido]: Galpin Society, Marzo 1961 [citado Marzo 3, 2012]. Disponible de Jstor: <http://www.jstor.org/discover/10.2307/842168> ?

KUJPER, Jade. Paul Panhuysen long strings 1982-2011. Eindhoven: Het Apollohuis, 2012.

LIGHT, Alan: Sound Art. Beyond Music, Between Categories. New York: Rizzoli International Publications. 2007



“Concierto para un atril preparado” Nowe Miejsce Gallery, Varsovia. 2015.

Robles Garrido, Francisco Javier.

Filiación, en su caso: alumno, Universitat Politècnica de València, Máster en Artes Visuales y Multimedia.

meteoGMT.

TIPO DE TRABAJO

Poster.

PALABRAS CLAVE

Meteorología, Datos Masivos, Eco-Media, Interacción, Infoestética.

KEY WORDS

Meteorology, Bigdata, Eco-Media, Interaction, Infosthetics.

RESUMEN

meteoGMT es una instalación interactiva, que se enmarca dentro de las prácticas artísticas llamadas ecomedia. Esta instalación reporta datos masivos meteorológicos de internet, transcodificando estéticamente esta información en un paisaje sonoro/lumínico, en donde una serie de sombrillas dispuestas a modo de matriz cuadrangular y otros elementos electrónicos se activarán, o no, dependiendo de los datos que le sean requeridos por el espectador mediante la interfaz gráfica de una tablet.

Para poder transcodificar al medio físico los datos masivos de internet, y que estos accionen los elementos electrónicos y la matriz de sombrillas, se utilizará una microcontroladora y conexión WIFI, que permitirá hacer parsing de la web del Departamento de Ciencias Atmosféricas de la Universidad de Wyoming. En donde se dispone de información on-line de todas las estaciones meteorológicas del mundo.

La Tablet está conectada a internet y comunica mediante bluetooth con el microcontrolador a través una interfaz gráfica (GUI), que muestra un mapamundi con 45 ciudades que conforman el Greenwich Mean Time. El usuario podrá interactuar utilizando este dispositivo, pudiendo elegir qué datos meteorológicos quiere ver transcodificados.

El objetivo es crear una experiencia teatralizada e inmersiva en el espectador, en la que experimente variaciones sensoriales con los diferentes cambios meteorológicos, además de hacer visible el flujo de datos tomados con instrumentos de medición de una serie de estaciones meteorológicas del mundo para que el espectador perciba como estas mediciones son transcodificadas, y llegan a nosotros en forma de información comprensible.

ABSTRACT

meteoGMT is an interactive installation, which is part of the artistic practices called EcoMedia. This facility reported massive meteorological data internet, aesthetically transcoding this information in a sound/lighting landscape, where a square arranged as a matrix and other electronics umbrella series is activated, or not, depending on the data that will be required by the viewer through the graphical interface of a tablet.

To transcode the physical environment massive Internet data, and that these actuate the electronic matrix elements and umbrellas, A microcontroller and a development environment with Ethernet connection is used, that allow you to parsing the website of the Department of Atmospheric Sciences, University of Wyoming. Where information is available on-line of all worldwide weather stations.

Tablet was connected through an internet and communicate with the microcontroller bluetooth one through a graphical user interface, which shows a world map with the 45 cities that make up the Greenwich Mean Time. The user can interact using this device, choosing what weather data you want to see transcoded.

The goal is to create an immersive theatrical experience in the viewer, in which sensory experience variations with different weather changes, in addition to visible flow data taken with instruments measuring a series of weather stations in the world for the viewer to perceive how are you measurements are transcoded, and come to us information as compressible.

INTRODUCCIÓN

En 1894, una compañía juguetera llamada Tot Ideas S.L. creó *El fraile del tiempo*. A simple vista parece una marioneta de madera dentro de un teatrillo para colgar en la pared, pero en la parte trasera hay un mecanismo conectado a un instrumento de medida de humedad. *Las pequeñas contracciones y dilataciones sufridas por los pelos se transmiten a la capucha y a la varita que tiene el fraile, indicando en cada caso lo que corresponda: seco, bueno, inseguro, etc. Como a menudo los cambios de humedad vienen acompañados de cambios de presión, el tipo de tiempo anunciado por el fraile sería el mismo que podría deducirse de la tendencia de presión marcada por un barómetro.* (Viñas 2012). *El fraile del tiempo* no es más que un higrómetro con un decorado con el que medir datos atmosféricos. ¿Es necesaria toda esa parafernalia? El hombre siente la necesidad de teatralizar su entorno.

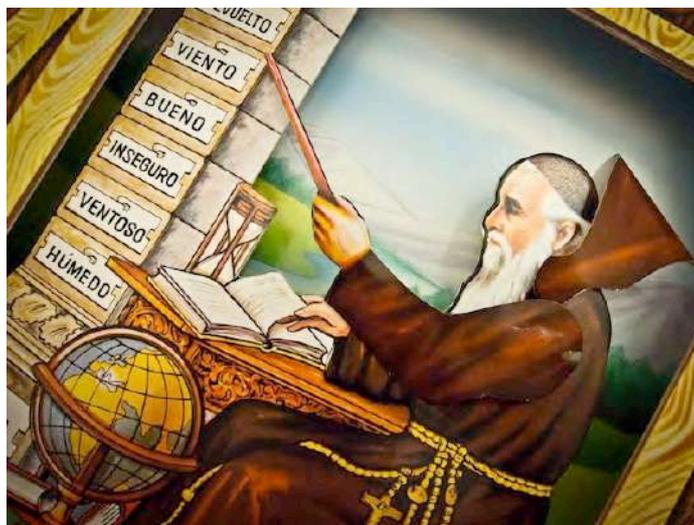


Ilustración 1. *El fraile del tiempo* (1894), Agapito Borrás Pedemonte

Con la llegada de las nuevas tecnologías las formas de teatralización y representación cambian, pero en definitiva la intencionalidad sigue siendo la misma. Para argumentar meteoGMT me centraré en la transcodificación y en su consecuencia directa, la base de datos. Transcodificar es la conversión o traducción de un formato a otro, en concreto, la informatización de los medios en datos de ordenador conservando una organización estructural que tenga sentido para los humanos. La representación de este nuevo lenguaje pertenece a la cultura humana, ya sea en imágenes, textos, espacios... Mientras que su estructura se basa en datos de ordenador como variables, matrices, listas. Esta dualidad es definida como la capa cultural y la capa informática. (Manovich 2005).

Observations for BUENOS AIRES EZ, Argentina (SAEZ)

Location: 34.82S 58.53W 20 meters

1700Z 4 Mar 2015 to 1700Z 5 Mar 2015

STN	TIME DD/HHMM	ALTM hPa	TMP C	DEW C	RH %	DIR deg	SPD m/s	VIS km	CLOUDS	Weather
SAEZ	05/1700	1014.0	27	20	66		3	10.0	FEW040	
SAEZ	05/1600	1015.0	27	19	62	110	4	10.0	FEW035	
SAEZ	05/1500	1016.0	26	19	65		2	10.0	FEW027	
SAEZ	05/1400	1016.0	26	19	65	130	2	10.0	SCT022	
SAEZ	05/1300	1016.0	23	19	78	120	4	10.0	FEW020	
SAEZ	05/1200	1016.0	19	19	100	120	2	7.0	FEW006	
SAEZ	05/1100	1016.0	17	17	100	140	2	0.8	SCT005	F
SAEZ	05/1030	1016.0	16	16	100	140	2	0.5	BKN002	F
SAEZ	05/0900	1015.0	16	15	94	0	0	1.5	SCT005	GFF
SAEZ	05/0800	1014.0	16	15	94	0	0	3.0	FEW005	GFF
SAEZ	05/0700	1014.0	18	17	94	110	2	5.0	FEW005	GFF
SAEZ	05/0600	1014.0	17	16	94	0	0	5.0		GFF
SAEZ	05/0500	1014.0	18	17	94	140	3	8.0		
SAEZ	05/0400	1015.0	19	18	94	140	2	10.0		
SAEZ	05/0300	1015.0	20	18	88	90	2	10.0		
SAEZ	05/0200	1015.0	21	19	88	90	3	10.0	FEW030	
SAEZ	05/0100	1014.0	21	19	88	110	3	10.0	FEW030	
SAEZ	05/0000	1013.0	22	19	83	110	2	10.0		
SAEZ	04/2300	1012.0	23	19	78	130	2	10.0		
SAEZ	04/2200	1012.0	25	18	65	160	2	10.0	SCT040	
SAEZ	04/2100	1011.0	26	20	70	160	5	10.0	BKN033	
SAEZ	04/2000	1011.0	26	20	70	160	5	10.0	BKN033	
SAEZ	04/1900	1011.0	27	20	66	230	6	10.0	FEW026	BKN046
SAEZ	04/1800	1012.0	25	20	74	230	5	10.0	FEW020	BKN037
SAEZ	04/1700	1012.0	25	20	74	260	4	10.0	SCT019	BKN028

Ilustración 2. Big Data Weather (1894), University of Wyoming, Department of Atmospheric Science

En el gráfico anterior se pueden ver la llamada capa informática de la cual es posible extraer información con el fin de transcodificarla, en este caso, esto es posible gracias a que *Los satélites nos han conducido a una potenciación y a un cambio de escala formidable en nuestro entorno conectado. Ahora cualquier persona puede acceder a la Red, descargar imágenes, en tiempo casi real, del planeta Tierra desde un satélite de información meteorológica. No es lo mismo que estar en la cima de una montaña y la experiencia podría no siempre generar el orgullo de propiedad de un montañés, pero lo que ves en la pantalla sin duda está allí y es tu acceso personal al mundo global.* (de Kerckhove 1999, 27).

DESARROLLO

meteoGMT esta compuesto por cuatro sombrillas dispuestas en forma de matriz y colocadas a una altura 1,90 m. El bastón de la sombrilla lleva acoplado un actuador lineal que permite controlar la apertura y el plegado electrónicamente. La lona de la sombrilla tiene adheridos excitadores electrodinámicos que emiten sonido y vibración que simulan efecto de lluvia. Por encima de las sombrillas hay cinco puntos de iluminación siguiendo la forma de matriz. Los componentes electrónicos citados, conformarán un único circuito gestionado por un microcontrolador.



Ilustración 3. GUI Interfaz Gráfica de Usuario

En el centro de la instalación hay una tablet colocada en un trípode con una interfaz gráfica en dónde el usuario podrá elegir entre 45 ciudades. Una vez realizada la elección, la tablet se comunica vía WIFI con la web del Departamento de Ciencias Atmosféricas de la Universidad de Wyoming recibiendo METAR code y finalmente el microcontrolador transcodifica la información y acciona los elementos electrónicos que correspondan. Existirán cinco eventos que serán visibles en la tablet junto con la información horaria y la posición de la ciudad en la franja del GMT: Soleado, nublado, lluvia y sol a intervalos, parcialmente soleado y lluvioso.

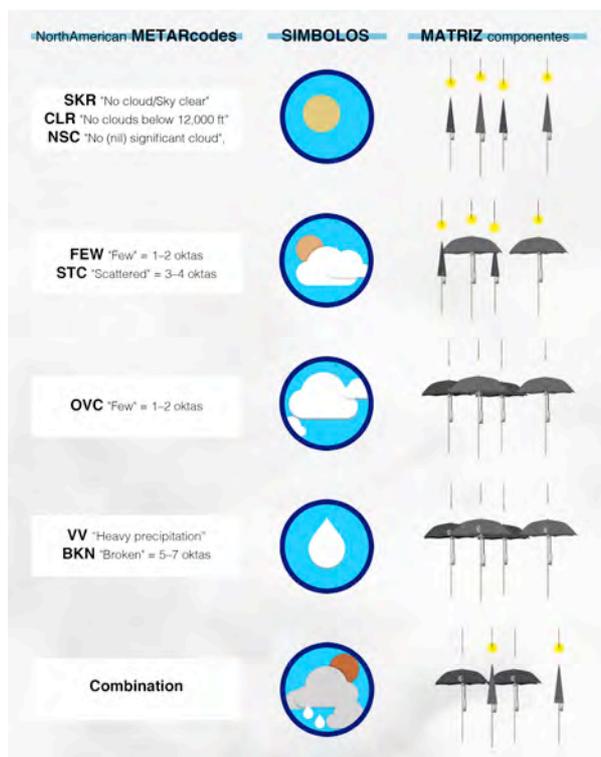


Ilustración 4. Diagrama de correspondencias METARcodes-GUI-Matriz

CONCLUSIÓN

El proyecto está en continuo desarrollo, en un inicio sólo contará con 45 ciudades pero esta cifra será ampliable. Se contempla agrandar la matriz según lo permita el espacio expositivo en dónde pudiera ser expuesto. Como tarea final se espera poder implementar nuevas previsiones meteorológicas, como viento, temperatura, relámpagos, niebla... Añadiendo a la instalación la combinación de nuevos componentes electrónicos que ayudarán a simular tales parámetros.

FUENTES REFERENCIALES.

ABC.es. "El famoso fraile del tiempo que siempre acierta" [01/10/2014]. <http://www.abc.es/sociedad/20140609/abci-fraile-tiempo-anos-201406091638.html>

Keckhove, Derrick. 1999. Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web. Barcelona: Editorial Gedisa.

Manovich, Lev. 2005. "Las formas" en El lenguaje de los nuevos medios. Barcelona: Paidós.

Otros: University of Wyoming Department of Atmospheric Science. Base de datos [en línea]. <<http://weather.uwyo.edu/surface/meteorogram/>> [Consulta: 1 de mayo de 2015]

Viñas, Jose Miguel. 2012. Curiosidades meteorológicas. Madrid: Alianza Editorial.

Sánchez, Carlos Miguel.

La revolución del objeto.

TIPO DE TRABAJO

Póster.

PALABRAS CLAVE

Objeto, Transformación, manipulable, escultura.

KEY WORDS

Object transformation, manipulable, sculpture.

RESUMEN

Parto de una realidad distópica en la que todo ha sido concebido para una función específica, sesgada y procesada. Nada parece ya poseer la capacidad de convertirse en nada, al menos no con relevancia. El valor que se da a cada cosa pasa de útil a obsoleto, sin ningún atisbo aparente de cambio, simplemente una variación conceptual, sin nada físico, ésta es toda su posibilidad. Aquello que admirábamos como nuevo, ha podido ser sustituido por una mejora simple; es el mal denominado "progreso". No es una consecuencia de derroche, no, es más bien de inconformismo, pero no es el inconformismo creativo, no, es otra cosa, una de esas que solo encaminan a un declive del alma.

Nada más auténtico que un niño jugando, es la creatividad fluyendo en estado puro, está probando el entorno y descubriendo las posibilidades del medio, sin ninguna intención más que la de descubrir de manera inconsciente las propiedades que se le brindan, tanto es así que lo hace sin ninguna intención de llegar a un resultado, haciendo presente la inutilidad del producto en la práctica creativa, el fin.

Lo único que puedo pretender yo con lo que a continuación expongo, es proponerme una variación en diversos útiles con una carga banal, para terminar creando múltiples objetos de una misma cosa, tratar de romper el convencionalismo. Cada generación necesita variaciones reales, nada imaginario aparentemente de marca, algo que con sinceridad, altere el canon.

Todo se transforma...

Un banco en una mesa, un yermo en tierra de cultivo, el paisaje, la cultura, las personas.

ABSTRACT

Delivery of a dystopian reality in which everything has been designed for a specific, biased and processed function. Nothing seems to have the ability to become anything, at least not with relevance. The value given to each thing happens to obsolete useful, without any apparent hint of change, simply a conceptual change, nothing physical, it's all your possibility. Admired what new, it has been replaced by a simple improvement; It is the misnamed "progress." It is not a result of waste, no, it's more of dissent, but not the creative dissent, no, is another thing, one of those that just routed to a decline of the soul.

Nothing more authentic than a child playing, creativity is flowing in its purest form, is testing the environment and discovering the possibilities of the medium, without any intention rather than unconsciously discover the properties that are provided, so much so that It made without any intention of reaching a result, making this product the futility of creative practice, the end.

The only thing I can pretend to expose what then is propose a variation in various useful with a banal charge, to finish creating multiple objects of the same thing, trying to break the convention. Every generation needs real changes, nothing apparently imaginary brand, which honestly, alter the canon.

Everything changes ...

A bench on a table, a wilderness into farmland, landscape, culture, people.

CONTENIDO

Prohibido terminar.

“Nada mas autentico que un niño jugando, es la creatividad fluyendo en estado puro, está probando el entorno y descubriendo las posibilidades del medio, sin ninguna intención más que la de descubrir de manera inconsciente las propiedades que se le brindan, tanto es así que lo hace sin ninguna intención de llegar a un resultado, haciendo presente la inutilidad del producto en la práctica creativa, el fin”.

El diccionario a grandes rasgos viene a decir que el concepto de objeto significa resultado de un proceso, de una acción o de algo relacionado con el movimiento de elementos, de ideas. Para llegar a su esencia es sencillo entender que el resultado de algo obedece a ese propio proceso, es decir que la mercancía se genera en el proceso de fabricación, mediante un esfuerzo físico, mental, práctico. Esto viene a decir que ese “objeto” es el testigo de una acción que realiza el sujeto.

Llegamos al punto de inflexión, ¿Cuándo deja el objeto de ser? ¿Cuándo comienza a existir? Si un objeto tiene sentido respecto del proceso de creación, el sentido de que se genere “un objeto inexistente” es la acción ininterrumpida, el bagaje sin fin, lo no acabado. La acción se convierte en el objeto, lo cual no genera una materialidad, una mercancía sino que se juega con unos elementos en incertidumbre constante, que no solo pueden modificarse sino que adquiere su sentido mediante la modificación, mediante un camino de cambio, de variación. Lo que tradicionalmente denominamos objeto no se encuentra finalizado y nunca finalizara porque lo que se estudia es que no exista dicho objeto, que no exista una forma concreta, solo elementos cambiantes mediante su utilización, lo cual es la razón de su existencia.

Buscando otro modelo de entendimiento, podemos extrapolar esta idea al contexto arquitectónico. Esta investigación tiene que ver con el cuestionamiento del edificio estable, consolidado, protagonista y simbólico de poder, enfrentándolo directamente con las cualidades culturales que posee las drunnas nómadas mongol, tales arquitecturas son montadas y desmontadas pieza por pieza en tiempos, respecto de un lugar, temperaturas o necesidades para quien las habita.

La confrontación es clara, el cuestionamiento de lo establecido frente a lo cambiante resulta interesante, roca y agua luchan conscientes de su dureza y constancia, pero valorando las cualidades de cada una de ellas y dependiendo del tiempo de lucha siempre tendrá más poder la fluidez, lo cambiante o más bien lo versátil que aquello que es estable. El hecho es que cuando algo se da por asumido se convierte en una convención, algo que tiene un fin claro, justo el momento en que empieza a morir.

Entrados en el siglo XXI, con grandes rasgos de la historia muy asumidos respecto a los grandes defectos y virtudes que la humanidad ha propiciado en milenios de vivencias recogidas en múltiples lenguajes, que lo contemporáneo estudia con el fin de avanzar, de no repetir errores, de asumir ciertos aspectos de dicha historia.

Los grandes metarrelatos murieron, fracasaron, con ellos sus grandes líderes, no con esto significa que la posición de líder haya desaparecido, sino que este rol se ha visto obligado a reciclarse de algún modo, quizá por la muerte de dios con el existencialismo, propicia que los líderes no contengan el rasgo divino que se les otorgó en algún tiempo, lo cual ofrece un cuestionamiento frente a la figura que representa el monumento.

Hoy sería absurdo que se hicieran monumentos como el que conmemora el mandato de Lincoln en E.E.U.U. Convertido en héroe nacional y leyenda de un estado. No significa que no haya ningún ejemplo, sino que no es propenso a convertirse en un símbolo, al menos no venerado como el mencionado.

Tratándose del monumento muerto, el ejemplo explicado anteriormente hacia los líderes americanos sirve como modelo para definir el reciclaje de la escultura con respecto de su tradición, la tradición estática y solida se convierte en un sinsentido respecto de la celeridad cultural que exige un comportamiento, una poética que tiene más que ver con el dinamismo, lo nómada, que abomina del cimientto, que lo periférico adquiere una importancia tan como lo central, el propio ámbito social se encuentra en transformación, los viejos valores que tienen que ver con el preciosismo y lo estable dan paso, en una cultura masificada, a lo subsidiario, a todo lo que se produce en masa, lo que le otorga menos valor material, pero como concepto de posibilidad provoca versatilidad, hace que los medios lleguen a todas partes y a todos con una calidad media, de utilidad valida y asequible, lo que provoca que el oro tenga menos valor que el plástico, lo que tiene que ver con la minoría hoy se queda muy corto con respecto a lo masivo, es lo que llega, es valor y potencia cultural.

A modo de conclusión y valga la redundancia en cuanto al tema, el objeto de esta investigación no trata de contraponer ningún punto de vista ni siquiera cuestionar la escultura en sí, sino mas bien tratar de revelar un planteamiento, acorde a un ejemplo, a una actitud que se genera a través del lenguaje plástico. Proponiendo conclusiones no estables, quizá contradictorias y con gran carga de incertidumbre, porque la importancia del objeto es lo que fluye, elementos que no tienen norte ni sur, que son banales y que solo tienen sentido si se les da la utilidad para la que fueron creados, nada más lejos de la realidad.

Objeto manipulable. De la serie “La revolución del objeto” Ensamblaje de madera y kayem. 2014.



Combinaciones posibles de la obra.





Simón Casanova, Ángela.

Investigadora, Universidad de Murcia.

Realidad Pictórica. Entre la estasis y la ficción.

TIPO DE TRABAJO

Póster.

PALABRAS CLAVE

Realidad, ficción, pintura, cine.

KEY WORDS

Reality, fiction, painting, movies.

RESUMEN

La pintura y la cámara se unen en una misma escena. Realidad Pictórica consiste en hacer de lo tridimensional algo bidimensional. En convertir lo real en algo pictórico pintando sobre la propia realidad, literalmente. Transformar superficies tridimensionales como objetos o personas en superficies bidimensionales. Se pinta directamente sobre los propios sujetos.

Se incluye la propia pintura dentro de la realidad, de manera que, tras una cámara, la realidad deja de serlo para convertirse en un cuadro estático o en movimiento. La manera de pintar es la tradicional que se realizaría sobre un lienzo normal, con la diferencia de que ahora el lienzo ha desaparecido y se ha convertido en la propia realidad. Todo sin intervención de efectos digitales.

Se trata de unir el cine y la pintura en una misma escena, tratando así de darle vida a un cuadro.

CONTENIDO

A la hora de pintar siempre se suele tratar de representar algo, en la mejor medida de lo posible, a través de un soporte plano. Muchas son las veces en las que se ha innovado con respecto al soporte pictórico (tela, madera, papel, acero, cobre...), pero siempre se ha tratado de una base homogénea. ¿Y si en lugar de realizar el procedimiento habitual en la pintura, se utilizara el inverso? ¿Y si en vez de tratar de plasmar algo sobre una tela, se trataran de coger todos aquellos objetos físicos que se tienen intención de plasmar y se pintaran como si de un soporte plano se tratara? ¿Y si en lugar de intentar realizar algo real a través de la pintura, se intentara realizar algo ficticio a través de una realidad? Se está realizando este experimento con la intención de construir un nuevo método pictórico que consiga salirse de los cánones comunes del soporte, y así conseguir establecer una relación entre la pintura y la cámara. Introducir la pintura sobre soportes menos usuales y más vivos, y tratar de que, tras un objetivo, parezca un óleo común y corriente.

La pintura sobre el lienzo, la pintura sobre tabla, sobre papel, sobre metal... quedan a un lado en este experimento. No se trata de representar una obra de manera pictórica, sino de hacer de la realidad una obra. Un mueble, un cuerpo humano, una pared... se han convertido en el propio lienzo. Se trata de, principalmente, conseguir que los objetos a pintar en cuestión, parezcan, unidos, una obra pictórica. Uniendo todos los elementos y creando, de esta forma, un arte real y vivo. El acrílico es el material pictórico más apropiado para utilizar en este proyecto, debido, principalmente, a su textura y su rápido secado. Con esta idea se pretende evidenciar que es posible salir de las reglas pictóricas y seguir llamando a algo pintura. Se pretende conseguir sacar a la pintura de sus cánones establecidos y mostrar que es posible crear un cuadro más allá de sus cuatro esquinas.

Este proyecto consigue engañar a simple vista al espectador, mostrando confusión al sugerir algo que realmente no es. Muchos artistas utilizan diferentes técnicas para engañar a ojos desconocidos, la fotografía, la pintura y la escultura son quizá las más destacadas. Cuadros que parecen cuadros pero no lo son, fotografías que lo parecen pero siguen sin serlo. La creación de este método ha abierto una vera dentro del mundo del arte que, seguramente, aun no se ha cerrado.



Actualmente, los recientes cambios producidos en los medios tecnológicos como la fotografía o el cine han modificado en cierta medida la manera en la que se relacionan el movimiento y la inactividad dentro del género visual. Han cambiado la forma en la que se perciben las

probables relaciones entre lo estático y el movimiento dentro del arte visual. Habitualmente la ilusión de movimiento se introduce automáticamente dentro del propio término cinematográfico. La inactividad y el movimiento son considerados como la base más amplia dentro de las imágenes y los medios actuales. Desde sus comienzos, las imágenes en movimiento y las imágenes fijas han tenido varios encontronazos debidos, principalmente, a su función en las ideas que transmite. Sin embargo, usando ambos estratégicamente, pueden llegar a unirse iluminando determinadas cuestiones en lo que al cine, el arte y los medios se refieren. En la sociedad en la que vivimos a día de hoy, lo ficticio ha pasado a formar parte de la realidad. Se ha llegado a un punto en el que no se distingue un significado de otro. Se ha alterado tanto su concepto, y en tan grande medida, que la propia realidad se ha convertido en ficción y esta ha pasado a ser realidad. La sociedad ha pasado a ser una realidad ficticia en todo momento. El ser humano ha penetrado como actor de su propia vida y actúa "inconscientemente" delante de su propia comunidad. El mundo prefiere dar una imagen ficticia de la realidad, con el fin, en muchas ocasiones, de engañar a la sociedad y no mostrar realmente lo que ocurre alrededor. Con este experimento se pretende unificar todo en un mismo plano, pero a sabiendas de todo lo que acontece.

Este nuevo proyecto que aquí se presenta, únicamente trata de una producción artística en el que lo principal es que se consiga transmitir y entender, a partes iguales, la idea y técnica utilizada con el fin de intentar llevarla más allá. La unión de cine y pintura no es un método común dentro de ninguna de las dos artes, pero el resultado de ambos juntos crea una incógnita dentro del cine pictórico que dará sus frutos de un tiempo hacia adelante.

La fusión de la pintura y la cámara podría llegar a suponer un cambio dentro de las artes visuales, uniendo diferentes técnicas en una y tratando de ampliar horizontes dentro del mundo del arte.



Tortosa Cuesta, Rubén.

Profesor y Subdirector de Investigación del Dpto. de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València.

Meléndez Cardona, Ronald F.

*Doctorando de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València (España).
Profesor del Departamento de Artes Visuales de la Facultad de Artes de la Pontificia Universidad Javeriana (Colombia).*

Sánchez López, Miguel.

Profesor Dpto. de Sistemas Informáticos y Computación de la Universitat Politècnica de València.

Nuevos sistemas de impresión 3D para la creación artística. La visualización digital.

TIPO DE TRABAJO

Póster.

PALABRAS CLAVE

Impresión 3D, Digital, Visualización, Producción.

KEY WORDS

3D printing, Digital, Display, Production.

RESUMEN

Hasta hace poco la tecnología de impresión 3D era difícil de acceder por su elevado coste. Lo digital (bits) estaba separado de lo concreto (átomos) por la pantalla. El progreso está en función del abaratamiento de la tecnología, la rapidez el tamaño y la flexibilidad de sus aplicaciones.

En 1986 Chuck Hull patenta el proceso de la esterolitografía: para ello emplea un polímero líquido que se endurece por la acción de un haz de luz ultravioleta cuya posición se va guiando para que realice el trazado del patrón deseado para formar cada capa. Ese año Carl Deckard inventa el “sinterizado selectivo por láser” que consiste en agrupar partículas de polvo de material por la acción calorífica de un láser. S. Scott Crump en 1989 idea un modo de depositar filamentos fundidos para formar capa a capa un objeto de plástico de la geometría deseada. En 2005 Adrian Bowyer (Universidad de Bath, Inglaterra), propone un proyecto de máquinas autoreplicantes conocidas como RepRap que utilizan un filamento fundido que se deposita capa a capa, y que en estos momentos se puede encontrar en diferentes materiales: ABS, PLA, Madera, Bronce entre otros.

El proyecto RepRap esta transformando la manera que se ha tenido hasta ahora de entender el proceso. Ello nos lleva a preguntarnos ¿como puede afectar a la creación artística?.

Estas “impresoras” en tres dimensiones traducen lo virtual en mundo físico, implicando el tránsito de un plano de existencia a otro, introduciendo la paradoja de la virtualidad de la imagen en una fisicidad concreta de ella: la de las tres dimensiones. Territorios que están todavía por explorar. Este póster plantea algunas de las claves del paso de lo virtual (bit) a la imagen física (átomo), en la que el proceso vuelve a ser protagonista de la creación artística.

ABSTRACT

Until recently the 3D printing technology was difficult to access because of its high cost. The screen separated the digital (bits) from the concrete (atoms). Progress depends on the capacity to reduce technology costs and the rapidity, size and flexibility of its applications.

In 1986 Chuck Hull patented the process of the esterolitografía: This uses a liquid polymer that hardens by the action of an ultraviolet light beam whose position will be guided to do the route of the desired pattern to form each layer. That year Carl Deckard invents the "selective laser sintered" that consists of grouping dust particles of material by the action of a laser heat ray. S. Scott Crump in 1989 develops a way to deposit fused filaments to form layer by layer a plastic object of the desired geometry.

In 2005 Adrian Bowyer (University of Bath, England), proposes a project known as RepRap self-replicating machines that uses a cast strand which is deposited layer to layer, and currently is available in different materials: ABS, PLA, wood, brass and others.

The RepRap project is transforming the way taken until now to understand the process. This leads us to wonder how this affects the artistic creation?

These "printers" in three dimensions translate virtual into physical world, implying the transition from one plane of existence to another, introducing the paradox of the virtual condition of the image in a concrete physicality of it: the three dimensions. Territories still to be explored.

This poster raises some of the keys of the step from virtual (bit) to the physical image (atom), in which the process becomes, again, protagonist of the artistic creation.

CONTENIDO

Hasta hace poco la tecnología de impresión 3D era difícil de acceder por su elevado coste. Lo digital (bits) estaba separado de lo concreto (átomos) por la pantalla, término utilizado por Neil Gershenfeld en el MIT para aludir a esta transformación. El progreso está en función del abaratamiento de la tecnología, la rapidez el tamaño y la flexibilidad de sus aplicaciones.

En 1986 Chuck Hull patenta el proceso de la esterolitografía: para ello emplea un polímero líquido que se endurece por la acción de un haz de luz ultravioleta cuya posición se va guiando para que realice el trazado del patrón deseado para formar cada capa. Ese año Carl Deckard inventa el "sinterizado selectivo por láser" que consiste en agrupar partículas de polvo de material por la acción calorífica de un láser. S. Scott Crump en 1989 idea un modo de depositar filamentos fundidos para formar capa a capa un objeto de plástico de la geometría deseada.

Proyecto RepRap

En 2005 Adrian Bowyer (Universidad de Bath, Inglaterra), propone un proyecto de máquinas autorreplicantes conocido como RepRap de código abierto. El autor describe la autorreplicación como "La habilidad de producir los componentes necesarios para construir otra versión de sí mismo, siendo una de las metas del proyecto. Con ello se consigue distribuir a muy bajo costo impresoras 3D a personas y comunidades, permitiéndoles crear productos y objetos complejos sin necesidad de maquinaria industrial costosa".¹

El modelo de fabricación, producción y distribución cambia por completo en una nueva revolución en la que cada persona es potencialmente su propio productor, compartiendo la información y los avances de manera abierta: electrónica, software, diseño físico, documentación e incluso logotipo.

Este modelo de "hágalo usted mismo" (ilustración 1), se está convirtiendo en una poderosa tecnología disruptiva. Los usuarios no necesitan de las grandes empresas para producir sus propios objetos. De esta forma, todos tenemos acceso a infinidad de productos hasta ahora fuera de nuestro alcance. Pensemos en enviar nuestro archivo digital a la impresora 3D a la que podemos suministrar consumibles de diferentes materiales. (ABS, PLA, Madera, Cobre, Bronce, Nylon, etc.)

¹ [Proyecto reppap en Wikipedia](#)

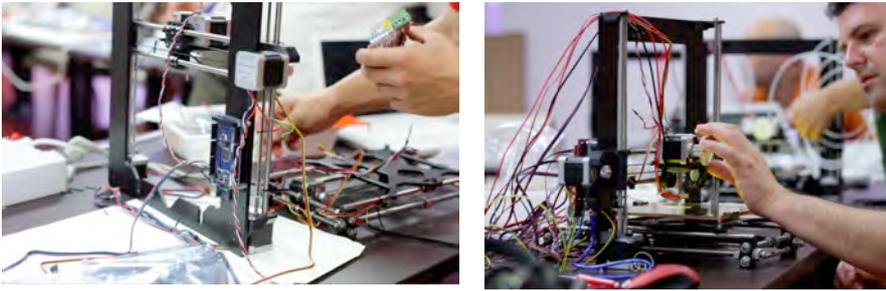


Ilustración 1: Montaje impresora 3D Modelo Prusa i3

Registro 3D (hardware) y Modelado 3D (software)

Hoy podemos encontrar gran variedad de software , scáneres 3D y repositorios de piezas 3D que los usuarios diseñan y comparten gratuitamente con la comunidad como Thingiverse. El perfeccionamiento y la rápida expansión de estas impresoras ha forzado a evolucionar de manera vertiginosa el 3D, y en gran medida con la misma filosofía de *open source*, y esto es una novedad importante. Empresas como Google o Autodesk ofrecen software gratuito. En software libre para modelado 3D destacamos: Autodesk 123D, SketchUp (Google), Meshmixer , Blender, Tinkercad, Openscad (crea objetos 3D sólidos). Slicer3 convierte un modelo 3D en instrucciones de impresión para la impresora 3D.

Hardware para escanear 3D: Ahora podemos escanear 3D con escáneres de bajo coste como Kinect (Ilustración 2), o utilizar smartphone y/o Tablet. Software App 123 Catch., TRNIO



Ilustración 2: Laura Sanz "Alter Ego". Escaneado 3D con Kinect e impresión 3D Prusa i3, ABS

Impresión 3D en la creación artística

El proyecto *RepRap* también está influyendo en las disciplinas de la creación artística de manera considerable, aportando una nueva situación inédita en la imagen digital, desde el registro digital (Bits), la mediación y su visualización en 3D (Átomos). La máquina autorreplicable es ya un múltiple. Ello nos plantea la situación de la obra desde una nueva perspectiva: máquina, proceso y original replicable se funden.

La obra "*Tótem_2 Four Eyes Machines*" de José Manuel Ruíz (ilustración 3), reflexiona sobre estos aspectos. El artista registra con un Smartphone la propia impresora. Este archivo lo envía al software transformándose en un archivo 3D listo para ser impreso. La impresora colocada en la pared verticalmente, comienza a imprimir el archivo. Al estar en esta posición, el filamento no se deposita en su base y por gravedad va cayendo encima de un escáner de sobremesa, que se afana en registrar el filamento (átomos), que va depositándose sobre su pantalla. Este registro digitalizado vuelve a la pantalla (bits). En definitiva la obra es el proceso, un proceso de la mirada, de idas y venidas.

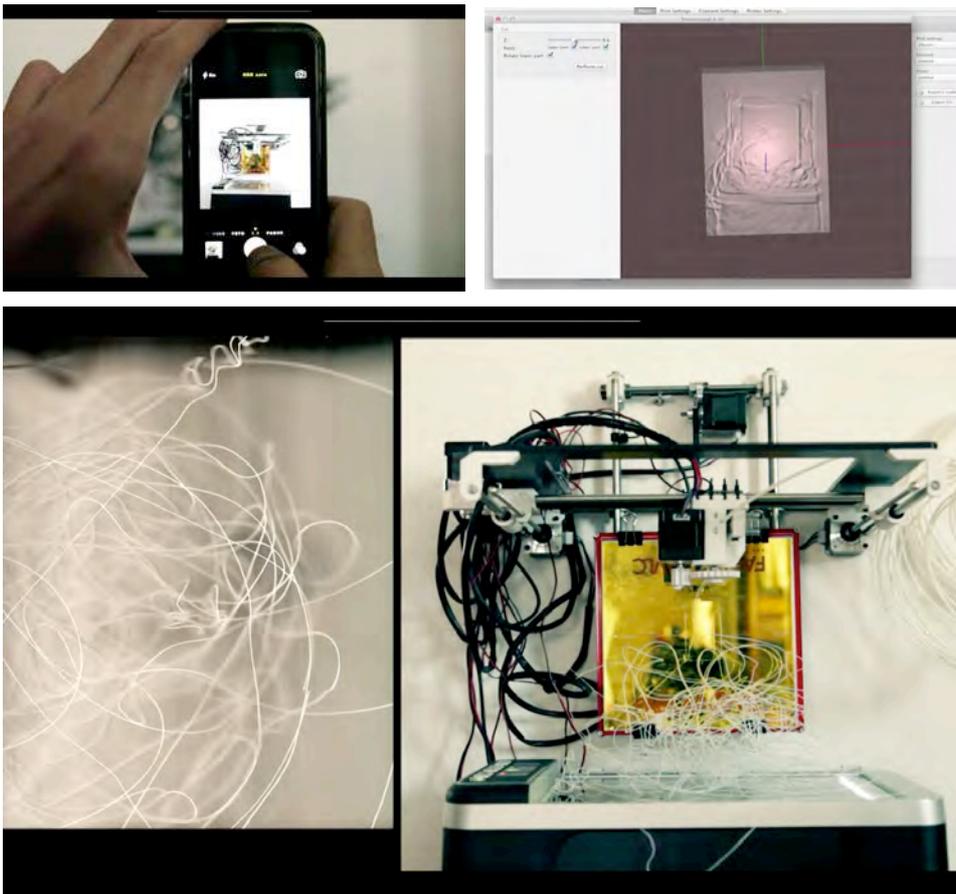


Ilustración 3. José Manuel Ruíz, “*Tótem_2 Four Eyes Machines*”. Smartphone, Impresora 3D, Escáner sobremesa.

Marta Fernández para realizar la obra “*Desarraigo*”, busca una casa en el repositorio de diseños 3D gratuito Thingiverse, La artista no ha diseñado el objeto, según sus palabras: “Alguien había diseñado exactamente lo que buscaba y lo había compartido en la red, para cualquier usuario”. El archivo 3D: una casa, lo imprime tres veces. La primera vez lo imprime por completo, la segunda, parte de él, ya que una vez alcanzada una altura deseada, comienza a moverlo, con lo que el filamento ya no se deposita en su lugar, sino de forma azarosa formando una maraña (ilustración 4). La tercera impresión hace lo mismo, pero esta vez en cuanto ha impreso los primeros milímetros de su base. De esta forma, controlaba la cantidad de hilo que salía del extrusor, como el lugar en donde se depositaba. Ella se convertía en un eje azaroso de la máquina, pasando a formar parte de ella. (ilustración 3)

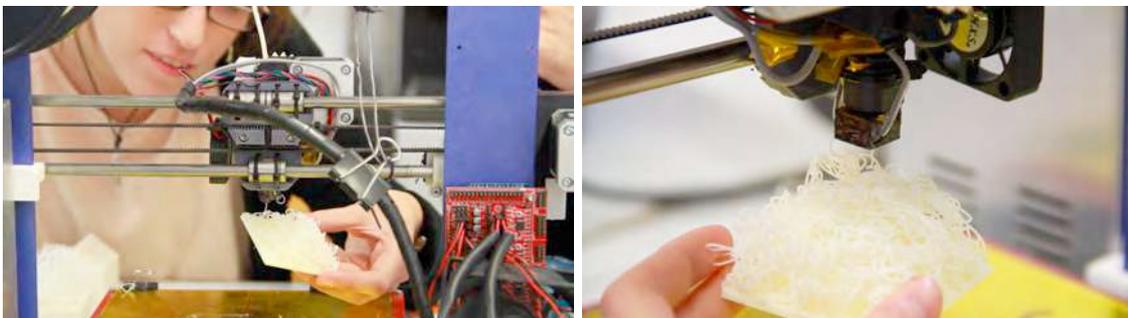


Ilustración 4. Marta Fernández “*Desarraigo*”. Impresión 3D ABS

La obra se compone de los tres objetos impresos, tres fotografías de ellos y tres fotografías de una mujer, en la que en cada una de ellas la imagen se va desvaneciendo. La obra nos habla de identidad, hogar y memoria.



Marta Fernández “Desarraigo”. Impresión 3D ABS, fotografías

FUENTES REFERENCIALES.

ANDERSON, Chris. *Makers*. En Urano (Ed). Barcelona 2013

BOURRIAUD, Nicolas. *Radicante*. En Adriana Hidalgo (Ed). Buenos Aires 2009

BOWYER, Adrian: *The Self-replicating Rapid Prototyper – Manufacturing for the Masses*, Invited Keynote Address, Proc. 8th National Conference on Rapid Design, Prototyping & Manufacturing, Centre for Rapid Design and Manufacture, High Wycombe, June 2007

[Proyecto rewrap en Wikipedia](#)

Velasco Caballero, Sergio.

Investigador, Universidad Politécnica de Valencia, Depto. Escultura.

Bienvenidos al aburrimiento. Introducción a conciencia.

TIPO DE TRABAJO

Póster.

PALABRAS CLAVE

Aburrimiento, conciencia, juicio, creatividad.

KEY WORDS

Boredom, consciousness, judgement, creativity.

RESUMEN

Introducción a los procesos conscientes que sustentan la noción de aburrimiento como emoción limitante de la creatividad, y por extensión, de la experiencia artística.

Al desvelar su naturaleza de juicio separatista frente al mundo, la interpretación occidental del aburrimiento pasa tímidamente de estigmatizarlo, a valorarlo como un efecto creativo en sí mismo. Esto se debe a la consideración del pensamiento inocente como base para la toma de conciencia de la creatividad, que puede proyectarse en forma de aburrimiento.

ABSTRACT

We introduce to conscious processes that support the notion of boredom as limiting emotion of creativity and, by extension, of the artistic experience.

By revealing his separatist nature of judgment before the world, the western interpretation of stigmatic boredom passes to regard it shyly as a creative effect. This is due to the use of innocent thinking that is the basis for taking consciousness of our creativity, which can be projected finally like boredom.

CONTENIDO

Según el análisis fenomenológico del filósofo Rafael Echeverría “el aburrimiento no es algo que pertenezca al mundo (como sucede con las afirmaciones) sino que se trata de un rasgo que es propio de un determinado observador del mundo. No existen, de por sí, hechos o eventos aburridos. Sólo existen observadores que ante determinados hechos o eventos, se aburren. El aburrimiento reside en ellos, no en su mundo.”¹ Por esto, generalmente asociado a la separación entre el yo y el mundo, el aburrimiento es provocado por un juicio del pensamiento, que proyecta su interpretación personal sobre lo experimentado, que a su vez nos devuelve este mismo aburrimiento, como un reflejo de nuestro estado de conciencia. La prueba de esto es que no todo el mundo se aburre con lo mismo, ni de la misma forma.

En el aburrimiento se bloquea la subjetividad, evitando la implicación creativa e instaurando la creencia de que el mundo tiene la capacidad de aburrir. Su limitada percepción proyecta sobre lo otro la etiqueta de “aburrido”, desvelándose incapaz de asumir la responsabilidad o la culpabilidad que se siente frente al rechazo voluntario del mundo. Teniendo esto en cuenta, vemos que su

¹ ECHEVERRÍA, R., *Por la senda del pensar ontológico*, Granica, Buenos Aires, 2007, p.187.

estudio, tan implicado en el fracaso de los procesos creativos, nos dirige a sus mecanismos de percepción. Podríamos decir entonces que el aburrimiento es un estado de la conciencia, causado por prejuicios de carencia creativa y expresado en su peculiar sentimiento. Estos pensamientos han sido tradicionalmente juicios de valor, transmitidos culturalmente como una falta de interés que ignora el potencial creativo del observador, que queda abandonado a sus propias inercias y automatismos. Por lo tanto, y por más que pueda pesar, *el aburrimiento es producto de nuestra capacidad creativa*. En él somos partícipes y creadores de realidades (“aburridas”). Bien sea desde una predisposición mental para experimentarlo, o desde los modos de relación con el mundo. Su provecho depende de la conciencia que tomemos.

Esto mismo pareció notar François de La Rochefoucauld cuando cuestionó irónicamente su visión estigmatizada: “Perdonamos con frecuencia a quienes nos aburren, pero no podemos perdonar a aquellos a quienes aburrimos.”² En la ilusión del aburrimiento, donde nos vemos perjudicados, el perdón a “quienes nos aburren” reconoce y sustenta dicha separación. Sin embargo, el perdón a “quienes aburrimos” contemplaría la ignorancia de éstos como creadores de su propio aburrimiento, permitiendo la disolución del juicio que lo causa. De modo que la experiencia aburrída no es cualidad de la materia o sus procesos, sino condición de la conciencia que la interpreta y experimenta de forma consciente o inconsciente.

Por ello, como su fenomenología y representación no pueden sino acudir a la subjetividad que lo origina, vemos en el aburrimiento un estado immanente que trasciende su propio estigma, dando la posibilidad de disolver el juicio original para abrirlo a un campo de multi-posibilidad perceptiva más creativo. Estado anímico que Jean Carteret llamaba *ennui vertical* [aburrimiento vertical]: “L’ennui, c’est l’inutile qui ignore l’utile”³ [El aburrimiento, es lo inútil que ignora lo útil]. Por eso en él es posible una percepción inocente que trasciende la dialéctica del pensamiento. Como en la estrategia del perdón planteada por La Rochefoucauld.

Actualmente, Byung-Chul Han reivindica la necesidad del aburrimiento como enemigo de la cultura contemporánea. Un aburrimiento inadvertido ya ante el exceso de positividad, uniformidad estructural y cultural, cuya hegemonía tiene para el autor la capacidad de castrar la atención consciente mediante la hiperestimulación. Así, la huida del aburrimiento es la huida de la lentitud. Adictos al frenesí de la dispersión, el *multitasking* vela contra el aburrimiento contemporáneo. Por ello declara Han que esta emoción pudiera ser una solución que restablezca el equilibrio de la percepción, acercándola al proceso creativo original, ya que del aburrimiento parte la contemplación profunda que explicamos y que la sociedad del rendimiento anula. Un ejemplo para explicar esto es el de la danza: “Quien se aburra al caminar y no tolere el hastío deambulará inquieto y agitado, o andará detrás de una u otra actividad. Pero en cambio, quien posea una mayor tolerancia para el aburrimiento reconocerá, después de un rato, que quizás andar, como tal, lo aburre. [...] A lo mejor, puede que al andar lo invada un profundo aburrimiento, de modo que, a través de este ataque de hastío, haya pasado del paso acelerado al paso de baile. En comparación con el andar lineal y rectilíneo, la danza, con sus movimientos llenos de arabescos, es un lujo que se sustrae totalmente del principio de rendimiento.”⁴

En definitiva, la toma de conciencia del aburrimiento como producto de nuestras propias proyecciones mentales no potencia ni anula la creatividad. Pero sí es un recurso útil que la señala, al situarnos como hacedores de nuestra percepción. Por esto permite liberarnos del carácter utilitario y productivista que suele limitar la creatividad. Pero también, como supo ver Marcel Duchamp del happening, la conciencia del aburrimiento permite ampliar nuestro campo de conciencia artística: “Los happenings han introducido en el arte un elemento que nadie había puesto: el aburrimiento. ¡Yo nunca había pensado en hacer una cosa para que la gente se aburriera viéndola! Y es una lástima, porque se trata de una buena idea.”⁵

FUENTES REFERENCIALES.

CABANNE, P., *Conversaciones con Marcel Duchamp*, Barcelona, Anagrama, 1984.

CARTERET, J., “L’ennui”, *Kanal 5-Inédits*.

ECHVERRÍA, R., *Por la senda del pensar ontológico*, Granica, Buenos Aires, 2007.

HAN, B.C., *La sociedad del cansancio*, Herder, Barcelona, 2012.

ROCHEFOUCAULD, F., *Máximas*, Akal, Madrid, 1984.

² ROCHEFOUCAULD, F., *Máximas*, Akal, Madrid, 1984, p.64.

³ CARTERET, J., “L’ennui”, *Kanal 5-Inédits*, p.69.

⁴ HAN, B.C., *La sociedad del cansancio*, Herder, Barcelona, 2012, p.36.

⁵ CABANNE, P., *Conversaciones con Marcel Duchamp*, Barcelona, Anagrama, 1984, p.161.

Zárraga Llorens, Maria.

Profesora contratada doctor, Facultad de Bellas Artes, Universitat Politècnica de València.

La fotografía performativa en la era analógica frente a la fotografía digital.

TIPO DE TRABAJO

Póster.

PALABRAS CLAVE

Fotografía performativa, Analógico, Digital, Género, Representación.

KEYWORDS

Performative photograph, Analogical, Digital, Gender, Representation.

RESUMEN

Este estudio trata de reflexionar sobre algunos cambios que creemos que se produjeron con la introducción de la cámara digital y los programas de tratamiento de imágenes. La hipótesis que presentamos es sobre si hay una diferencia en la forma de trabajo dentro de la tendencia que se ha denominado fotografía *performativa* y de qué forma ha influido el proceso de digitalización. Nuestro estudio se fundamenta en nuestra experiencia personal y en la observación de la obra de artistas europeos que desde los años setenta del siglo XX destacaron por un uso de la fotografía con la finalidad de la representación, como una herramienta para el performance en directo y para documentar una actuación que tenía lugar especialmente delante de la cámara.

ABSTRACT

This study aims to reflect on some changes that we believe occurred with the introduction of the digital camera and image processing programs. The hypothesis presented here is whether exists a difference in the way of work within the trend has been called performative photography and if digitization processes have influenced the creation of this photographic process. The basis of our study is from our personal experience and observing the works made by european artists during the seventies of the twentieth century, whose works emphasized the use of photography for the purpose of representation, as a tool for live performance, for documenting a performance that took place especially in front of the camera.

CONTENIDO

El objetivo fundamental es cuestionar, a partir de la observación de fotografías *performativas*, cuáles eran las actitudes en el momento de crear la imagen, mientras sólo existía la herramienta analógica y el pensamiento del artista dirigía la actuación al espacio y tiempo reales. Y nos preguntaremos sobre qué ha supuesto la introducción de nuevas herramientas para el proceso creativo e incluso el abandono del espacio real por el espacio virtual para la creación de la imagen.

Entre los artistas que siguen esta tendencia fotográfica desde los años setenta del pasado siglo, destaca el trabajo de dos artistas americanos. Por un lado, Duane Michals y su fotografía narrativa, escenificada, donde en gran parte de sus series aparece el recurso de la representación delante de la cámara, considerándola como si se tratase de una cámara de cine, trabajando probablemente con el obturador abierto o con una exposición lo suficientemente lenta para impresionar la película con una variedad de veladuras y desenfoques que indican movimiento de los personajes para crear un relato. Y por otro, Francesca Woodman que sigue esa misma línea de trabajo, autorretratándose delante de la cámara.



Fig. 1.

Durante los años noventa del pasado siglo, surge una generación de mujeres desde el contexto español que utilizan la fotografía con una perspectiva muy particular, la de retratar su universo, su cotidianeidad y destacan en conjunto, por utilizar la fotografía como herramienta para narrar. Entre este grupo de mujeres artistas, algunas de ellas se caracterizaron por actuar delante de la cámara mientras esta tenía el obturador abierto, como si se tratase de una cámara de cine. Podemos nombrar especialmente a Eulalia Valladosera, Silvia Martí y la propia autora de este trabajo, María Zárraga, todas ellas experimentando la actuación delante de la cámara.

El hecho de haber trabajado de esta forma nos permite expresar que la actitud delante de la cámara no tenía una preparación previa, ni permitía seguir un esquema fijado. Se trataba de una especie de coreografía, performance, movimientos rápidos, con el objetivo de quedar grabados en la película fotográfica.

Pero debemos explicar que para esta forma de actuación basta con dejar el obturador de la cámara abierto, contar un tiempo razonable y moverse delante de la cámara, hasta que se considera suficiente. Dependiendo del ritmo de los movimientos, de su velocidad o lentitud, la huella, la imagen será más definida o borrosa.

Este método de trabajo procede de un tiempo en el que la fotografía era analógica y utilizábamos película, y planteábamos escenas y movimientos de forma azarosa, esperando obtener buenos resultados, pero el resultado era aleatorio. La casualidad hacía que en ocasiones los resultados eran sorprendentes sin haberlo pretendido.



Fig. 2

Pues bien, estas reflexiones que aquí compartimos pretenden demostrar que desde el momento en que se introduce la digitalización en nuestro entorno de trabajo, la actitud desinhibida delante de la cámara, cambia en cierta medida. Utilizando la cámara digital, se puede actuar igualmente delante de la cámara pero lo que queremos evidenciar en este artículo es que cambia el sentido de la toma única y en este caso, se pueden revisar los errores cometidos y perfeccionar la toma a medida que se está realizando el trabajo. No hay tiempo de espera, no hay que esperar el revelado, no hay sorpresas, el resultado se configura y se corrige al mismo tiempo que su creación. Observamos en la pantalla la toma de forma inmediata y podemos repetir tantas veces como deseamos, corregir posturas, modelar la actuación, variar el encuadre.



Fig. 3

Pensamos que no solo cambia la actitud en el momento de la toma ante la perspectiva de observar lo realizado y corregirlo, sino que el proceso creativo también está influido ante la posibilidad que ofrece la postproducción y el retoque fotográfico. Por tanto, el conocimiento de las posibilidades, antes de iniciar una sesión fotográfica, abre otras perspectivas de lo que se puede hacer y no está contemplado, lo que se puede resolver en la postproducción y que no está incluido en la toma real. A pesar de los cambios durante el proceso de trabajo, la finalidad de la fotografía es la misma, y como señala Román Gubern¹ con este tránsito es posible que algunos hayan podido lamentar que el antiguo *savoir-faire* del artista ha sido sustituido ahora por un *savoir-calculer*. Se les puede responder no obstante, que los fines estéticos son los mismos y que lo único que ha cambiado es el procedimiento para alcanzarlos.

CONCLUSIONES

En definitiva, pensamos que el sistema analógico favorecía, un **tiempo necesario para el relato**, para la **acción performativa**, ya que el artista era consciente de que su actuación era **única e irrepetible** y tampoco se podía pensar en la manipulación posterior de la imagen.

Ya definía Régis Durand a la fotografía como una forma de hacer arte en presente, capaz de condensar en una "punta de presente" una experiencia temporal compleja². Para el momento de la toma fotográfica, todo tenía que estar preparado. Algo se gana, mientras algo se pierde y la manipulación de las imágenes post-captura no permite integrar la imagen fugaz y espontánea con la misma sensación de naturalidad del "eso fue actuado"³ como indica F. Soulages.

La digitalización determina la posibilidad de recuperación de lo perdido o aquello que no aparece en encuadre, aunque aquello que aparece como fugaz es irrepetible. Permite una planificación previa favoreciendo una narración desde una perspectiva más distante. La digitalización pone en duda la condición del acto de perpetuar algo que ya ha sido, donde el tiempo se ha detenido y deja paso a la muerte que anticipó Roland Barthes⁴.

Finalmente, creemos que podemos afirmar que **la actuación delante del objetivo de la cámara constituía un momento único, de instantaneidad y de pérdida**, estableciéndose una relación de complicidad con el medio y que ahora con el mundo digital creemos que queda dispersa y aunque sea posible la manipulación, queda difuminada, sin conseguirse la misma intensidad en los resultados. Estos son simplemente, diferentes.

NOTAS:

- 1- Gubern, Román, *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*, Barcelona, Anagrama, 1996, p. 145
- 2- Durand, Régis. *El tiempo de la imagen*. Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 1998, p. 77.
- 3- Soulages, François. *Estética de la fotografía*. Buenos Aires, Editorial La Marca, 2005.
- 4- Barthes, Roland. *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*, Barcelona, Paidós, 1990.

FIGURAS:

- 1- Duane Michals, *La muerte llega a la anciana*, 1969.
- 2- Francesca Woodman, *Charlie the model. #1,#2,#3,#4*, 1976-77.
- 3- María Zárraga, *Trampa 1*, 1998.
- 4- María Zárraga, *Escenas 1*, 1999.



ficha técnica y agradecimientos

Ficha técnica del congreso

DIRECCIÓN

Elías Miguel Pérez García. Dirección y Responsable científico.
Emilio José Martínez Arroyo. UPV. Subdirección y Responsable económico
Estela López de Frutos. UPV. Coordinación congreso
Sergio Velasco Caballero. Coordinación actas

COMITÉ ORGANIZADOR

Emilio José Martínez Arroyo. Universitat Politècnica de València.
Elías Miguel Pérez García. Universitat Politècnica de València.
Estela López de Frutos. Universitat Politècnica de València.
Fabiane Cristina Silva Dos Santos. Universitat Politècnica de València.
Mercedes Sánchez Pons. Universitat Politècnica de València.
Josefa López Poquet. Universitat Politècnica de València.
Carlos Martínez barragán. Universitat Politècnica de València.
Francisco Giner Martínez. Universitat Politècnica de València.
Dolores Furió Vita. Universitat Politècnica de València.
Teresa Marín. Universidad Miguel Hernández.
José Maldonado. Universidad Miguel Hernández.
Sergio Velasco caballero. Universitat Politècnica de València.
Joaquín Ortega garrido. Universitat Politècnica de València.

COMITÉ CIENTÍFICO

Elías Miguel Pérez García. Universitat Politècnica de València
Emilio José Martínez Arroyo. Universitat Politècnica de València.
Mercedes Sánchez Pons. Universitat Politècnica de València.
Carlos Martínez barragán. Universitat Politècnica de València.
Fernando Canet Centelles. Universitat Politècnica de València.
José Luis Clemente Marco. Universitat Politècnica de València.
José Manuel Guillem. Universitat Politècnica de València.
Amparo Carbonell Tatay. Universitat Politècnica de València.
Maribel Domenech Ibáñez. Universitat Politècnica de València
Rubén Tortosa Cuesta. Universitat Politècnica de València.
Sara Álvarez Sarrat. Universitat Politècnica de València.
Miguel Molina Alarcón. Universitat Politècnica de València.
Teresa Marín. Universidad Miguel Hernández.
José Maldonado. Universidad Miguel Hernández.
Blanca Montalvo Gallego. Universidad de Málaga.
Pedro Ortuño Mengual. Universidad de Murcia.
Sylvia Molina Muro. Universidad de Castilla la Mancha.
Ana Arnaiz. Universidad del País Vasco.
Juan Carlos Meana. Universidad de Vigo.
Jesús Hernández Sánchez. Universidad de Vigo.
Martin Kaltenbrunner. Universidad de Linz. Austria.
Patricia Gouveia. Universidad Nova de Lisboa.
Gilberto Prado. Universidade de Sao Paulo.
Celeste Almeida Wanner. Universidade federal Da Bahia, Brasil.
Lilian Amaral. Investigadora ANPAP.

DISEÑO

Luis Lisbona

ACTAS

Sergio Velasco

ORGANIZA

ANIAV. Asociación Nacional de Investigadores en Artes Visuales

COLABORA

Facultad de Bellas Artes de San Carlos de la Universitat Politècnica de València. Departamentos de Dibujo, Pintura, Escultura, Restauración y Comunicación audiovisual documentación e historia del arte.

AGRADECIMIENTOS

Centro de Formación de Posgrado de la Universitat Politècnica de València.

Editorial Universitat Politècnica de València. La gestión y revisión de trabajos se ha realizado gracias a la plataforma OCS de la Editorial de la UPV.

Facultad de Bellas Artes de San Carlos de la Universitat Politècnica de València

Departamentos de Dibujo, Pintura, Escultura, Restauración y Comunicación audiovisual documentación e historia del arte.

A los miembros del comité del comité científico y del comité organizador.

A todos los profesores que actuaron de moderadores,

Al Laboratorio de Creaciones Intermedia de la Universitat Politècnica de València, especialmente a los becarios de investigación Ximo Ortega, Elia Torrecilla y Javier Palacios.

Mención especial a Estela López de Frutos y Sergio Velasco, que han asumido el núcleo de coordinación y gestión del congreso y de la publicación de las actas, y que han llevado siempre el ingente trabajo y las dificultades con una sonrisa.

Y por supuesto a todos los participantes por su interés y comprensión.



l<real | virtual>l

II CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV

