ex±acto

VI Congreso Internacional de investigación en Artes Visuales ANIAV 2024 | Valencia

Colección Congresos UPV

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

Editado por
Editorial Universitat Politècnica de València, 2024
www.lalibreria.upv.es / Ref.: 6733_01_01_01

ISBN: 978-84-1396-211-5
ISSN: 2603-5855
DOI: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.19029

EDITORES CIENTÍFICOS
Elías M. Pérez
Emilio Martínez
Fabiane C. Silva dos Santos

MAQUETACIÓN ACTAS
Equipo globalCOMUNICA



VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2024. EX±ACTO. Se distribuye bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Basada en una obra en http://ocs.editorial.upv.es/index.php/ANIAV/ANIAV2024

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.

ex±acto

VI Congreso Internacional de investigación en Artes Visuales ANIAV 2024 | Valencia

PRESENTACIÓN DEL CONGRESO

VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2024. EX±ACTO.

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

Del 3 al 5 de julio, la Universitat Politècnica de València acoge la VI edición del Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales, una cita que reúne más de 150 investigadores del ámbito de las artes visuales de diversas universidades de España, Brasil, Argentina, Colombia, Chile, México, Ecuador, Portugal. Se abordarán temas como POÉTICAS PERSONALES / EXPOSICIONES / PROYECTOS / AUDIOVISUAL / FEMINISMO / GÉNERO / INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA / NUEVOS MEDIOS / SONIDO / ARTE PÚBLICO / ARTE CRÍTICO / PROYECTOS ARTÍSTICOS / PRÁCTICAS COLABORATIVAS / CREACIÓN COLECTIVA / ECOLOGÍA / NATURALEZA / CULTURA / CÓMIC / ANIMACIÓN / DISEÑO / HISTORIA / ESTÉTICA / IMAGEN / ARTE E INCLUSIÓN / ARTE EDUCACIÓN / tratados en un encuentro consolidado a nivel internacional que se estructura en torno a tres grandes ámbitos de investigación en las artes visuales: producción artística, estética y teoría del arte y gestión, conservación y comunicación.

Vivimos momentos de incertidumbre producto de los cambios de paradigmas en este primer cuarto del siglo XXI. Aparecen nuevos conceptos propios de la sociedad post industrial. La digitalización, virtualización, precariedad, posverdad, crisis climática, negacionismos, etc. son el campo de actuación de las artes visuales en las últimas décadas. En este VI congreso ANIAV, con el lema ex±acto queremos ofrecer un altavoz, un espacio de comunicación, para visibilizar desde una posición abierta y no excluyente la complejidad y la riqueza de la investigación artística en artes visuales actual.

El lema ex±acto alude a la complejidad disidente del pensamiento artístico, a la particularidad inexacta de la investigación artística no reducible a los parámetros de exactitud verificable del pensamiento científico. ex±acto alude a la complejidad instaurada entre lo real y virtual, entre la acción y su imposibilidad. ex±acto alude también a la esencia de la práctica artística actual, un ámbito inclusivo con un inmenso dial entre lo + y lo – pleno de líneas de acción. Ex±acto es texto ambiguo que funciona como una imagen cargada de significados diversos para acoger lo mejor de la investigación artística actual siempre consciente y crítica con el contexto.

La práctica artística siempre es un fenómeno vinculado a su contexto. Cualquier posición artística hoy, desde la creación como acción individual a la más grupal y participativa supone un posicionamiento, se convierte en un acto ético y político. Consideramos esencial la investigación artística como espacio de reflexión crítica privilegiado para abordar los temas que conforman nuestra época cuestionando los medios y lenguajes que construyen los discursos.

La Conferencia inaugural “Utopías y distopías en la modernidad; los no lugares extendidos y los sin lugar” a cargo de Ingrid Merino (artista e investigadora Chilena) tratará sobre el proyecto de investigación Utopías y distopías en la modernidad; los no lugares extendidos y los sin lugares formato de video ensayo que nace tras una investigación en el ártico (Polo Norte) y en la Antártida (Polo Sur). Ingrid Wildi Merino vive y trabaja en Santiago de Chile. Emigró de Chile a Suiza en 1980, durante la dictadura. Estudió en la Universidad de Bellas Artes de Zúrich y en la Universidad de Bellas Artes de Ginebra, Suiza. Master en estudios transdisciplinares de Universidad de Bellas Artes de Zúrich (ZHDK), fue docente en diferentes Universidades como en el Master de la Haute école d’art et de design, Ginebra, Suiza, Magíster Práctica Escénica y Cultural Visual, Universidad de Alcalá, España y Campus creativos Universidad Andrés Bello, UNIACC Universidad de Artes, Ciencia y Tecnología y Universidad de Chile en Santiago de Chile.

Se realizará una Mesa Redonda titulada: “Retos en la investigación en las facultades de Bellas Artes Artes”. Organizada por ANIAV y la Conferencia de Decanos de las Facultades de Bellas Artes del territorio español que contará con la presencia de Victoria Chezner- Universidad de Murcia, Bernardo Candela - Universidad de la Laguna, Ruth Chércoles - Universidad Complutense de Madrid, Ramón Parramón - Universitat de Barcelona, José Galindo - Universitat Politècnica de València.

La conferencia de clausura “Pensar con historias: narrativas y ficciones críticas como herramientas de conocimiento artístico” de Miguel Ángel Hernández (profesor, ensayista y escritor con una amplia trayectoria y libros publicados) se adentrará en la potencia epistemológica de la narrativa y en el uso de la ficción como herramienta de conocimiento del fenómeno artístico. A través de la cartografía de las relaciones recientes entre arte y literatura, se definirá el término “ficción crítica” y se tratará de plantear sus posibles ventajas

para la escritura sobre arte. Miguel Ángel Hernández (Murcia, 1977) es escritor, crítico de arte y profesor de Historia del Arte en la Universidad de Murcia. Entre sus ensayos sobre arte y cultura visual, destacan La so(m)bra de lo real (2021), El arte a contratiempo: historia, obsolescencia, estéticas migratorias (2020), El don de la siesta (2020) o Materializar el pasado (2012). Es autor de los libros de cuentos Infraleve: lo que queda en el espejo cuando dejas de mirarte (2004), Demasiado tarde para volver (2019) y Cuaderno […] duelo (2010) y de los diarios Presente continuo (2016), Diario de Ithaca (2016), Aquí y ahora (2019) y Tiempo por venir (2024). Es autor también de cuatro novelas publicadas por Anagrama: Intento de escapada (2013), El instante de peligro (2015), El dolor de los demás (2018) y Anoxia (2023).

El congreso congrega las actividades paralelas en Espacio en RED ANIAV, un lugar de encuentro abierto a todos los participantes, así como a los socios de ANIAV y colaboradores y entidades que quieren dar a conocer sus proyectos, temas y preocupaciones sobre investigación. En esta edición dentro de la programación de Espacio en RED ANIAV contamos con la presentación de proyectos artísticos como “Proyectar el cambio 2a ed.: representando los retos ecosociales” presentado por Lorena Rodríguez Mattalía (UPV) y José Albelda (UPV); “Ecoarte: tierra en tránsito” por Lilian Amaral (HOLOSCI(U)DAD(E)/MEDIALAB BR)”; presentación de libros como: “Imágenes de lo frágil. Imaginación y catástrofe” Presentan: Teresa Marín y Miguel Corella; “The Happy Misfits / Los inadaptados felices” a cargo de Ana Naverrete, José Ramón Alcalá. Así como visitas guiadas a exposiciones: Una matriz herida. Grietas de la creatividad artificial. Espacio N-1, UPV; y la exposición LaboLuz Ex machina que contará con el programa de «RadioLuz: capítulo 0» en directo.

Desde ANIAV seguimos convencidos de que debemos mantener plataformas que permitan, 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.

El congreso lo organiza la Asociación Nacional de investigadores/as en Artes Visuales, cuenta con la colaboración de la Universitat Politècnica de València, Vicerrectorado de Arte, Ciencia, Cultura y Sociedad; Facultad de Bellas Artes, UPV València; Facultad de Ciencias Sociales y Humanas, UNIZAR Zaragoza; Departamentos de Escultura, Pintura, Dibujo, Departamento de Conservación y Restauración de Bienes Culturales de la Facultad de Bellas Artes, UPV y del Ministerio de Relaciones Exteriores del Gobierno del Chile.

https://www.aniav.org/6congresoaniav

Estas actas online, publicadas por la Editorial de la Universitat Politècnica de Valencia mediante su Plataforma OCS

http://ocs.editorial.upv.es/index.php/ANIAV/ recogen los 150 trabajos aceptados y presentados en el congreso.

ÍNDICE

PRESENTACIÓN

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

Presentación del VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2024. EX±ACTO.....I

Programa del congreso XVI

CONFERENCIAS

CONFERENCIA INAUGURAL: INGRID WILDI MERINO
Utopías y distopías en la modernidad; los no lugares extendidos y los sin lugar XIII

MESA REDONDA: RETOS EN LA INVESTIGACIÓN
Retos en la investigación en las facultades de Bellas Artes Artes.....XIV

CONFERENCIA DE CLAUSURA: MIGUEL ÁNGEL HERNÁNDEZ
Pensar con historias: narrativas y ficciones críticas como herramientas de conocimiento artístico XIV

COMUNICACIONES

ÁBALOS ALIAGA, DAVID
Tu nombre. El proyecto de escultura como pregunta abierta 1

AGUILAR ALONSO, RAQUEL
Del mito de Frenhofer a Giorgio Morandi. Una reflexión sobre el modelo en la pintura moderna 11

ALCAIDE RAMÍREZ, AURORA
Tapas y medias suelas: 500 pesetas. Un proyecto autobiográfico de arqueología de la memoria 19

ALEMÁN AROZENA, SOFÍA; SANTIAGO DE MADRID, MARÍA PAULA
Horizonte e instrumentalización: la perspectiva del espectador en la pintura de William Turner y las imágenes del TIROS I 27

ALOY BIBILONI, GUILLEM; BAEZA SERVER, CARLES FRANCESC
El espacio de las artes visuales y escénicas 34

ALOY BIBILONI, GUILLEM; GALVÁN MARTÍNEZ, MÓNICA
ADEMA UNIVERSITY PRESS. Propuesta de línea editorial universitaria..... 41

ARIAS, OSIRIS
Denkraum y estética zen. En torno al concepto de Equilibrio en Aby Warburg y Morihei Ueshiba 48

ARISTIMUÑO, FELIPE
Inteligencia Artificial en la creación de falsos documentales en las aulas de arte: desafiando la desinformación a través de narrativas pseudo-históricas y deepfakes..... 54

ARTERO FLORES, JAVIER
A SALA DOS VIAJANTES. Una cápsula del tiempo en el museo de ciencias 63

ARTERO MUT, LIDÓN
Resignificación del espacio público por la interrelación de arte y arquitectura 72

ARTIME PINILLA, JOAQUÍN
Buena nueva. Memoria, recuperación y visibilización 78

BÁGUENA BUESO, MARIANO A.; MAÑAS CARBONELL, MOISÉS
Circunscripciones ilimitadas en el marco variable del arte generativo computacional 80

BAIGORRI BALLARÍN, LAURA; ORTUÑO MENGUAL, PEDRO
Arte identitario en la no presencialidad: Curaduría online en Arch_INOP 89

BARREIRO PARGUIÑA, SANDRA
El pañuelo de artista. Intersecciones entre el arte contemporáneo y la moda de lujo en el cambio de milenio 101

BEJARANO COCA, DIANA CAROLINA
Hacia una práctica artística como investigación comprometida con el territorio 108

BERNAL RIVAS, GONZALO ENRIQUE
Una taxonomía procedente del diseño Do-it-yourself como método potencial para examinar el arte DIY 115

BLANCO SIENDONES, PEDRO-LUIS
Remake y demake: estéticas miméticas retro high-spec y low-spec en animación digital de apariencia 2D 124

BLASCO SOPLON, LAIA; TESCONI, SUSANA; SÁNCHEZ DE SERDIO, AIDA
Reseguir el camino: La documentación como recurso para un aprendizaje reflexivo en la formación artística 131

BUENO DE SANTIAGO, ALEJANDRA; MARTINEZ MARTIN, LAURA; PEREZ, AISKOA
Sesgos en la creación de imágenes por sistemas TTI de IA: hibridando arte, ciencia y tecnología 140

CABALLERO CANO, LAIA
Centre del Col·lapse (CCCC). Plataforma artística de confrontación y resiliencia en el contexto cultural valenciano 146

CAJIGAL GARCÍA, ALBERTO
Imágenes señuelos. Estrategias narrativas en torno al fake y la exposición 156

CALLEJAS ARISTIZABAL, DANIELA
La onda vibratoria. Luz, oscuridad y cuerpo 166

CAMPELLO, CLARISSA LOURENÇO JORGE
Prácticas artísticas decoloniales: El títere Mamulengo como caso de estudio 175

CAMPOS PÉREZ, IRENE
La imagen “aperreá”. Un cuestionamiento de Internet como esfera pública a través de las prácticas artísticas de María Cañas y flo6x8 182

CARBÓ DEL MORAL, IGNACIO
Crisis climática y nuevos biomateriales 187

CASANOVA IVANCO, MARIO; DE LA TORRE OLIVER, FRANCICO JOSÉ
Paradigma cyborg. La influencia de las corrientes transhumanistas actuales en la transformación de los roles sociales en la industria del entretenimiento 196

CASASOLA GÓMEZ, ELIZABETH
Imagen pobre ¿Volver legítimo lo ilegible, lo inscrito pero no deseado? 207

CASSIRAGA, LUCÍA
Intersecciones entre pintura, género y sociedad en la modernidad y en la contemporaneidad 217

CASTILLA SANTOS, SERGIO
El enfrentamiento entre la sociología y la estética en el análisis de la autonomía del arte 225

CASTILLO MEDINA, EDUARDO
¿Docente o Artista?, habilidades y competencias profesionales necesarias para ser un profesor en Arte Contemporáneo a nivel Universidad 231

CASTILLO VALDERRAMA, ALMENDRA SHEIRA
Reflexiones en torno a la menstruación: Ixiptla como encarnación de lo sagrado. La Tlahuelpuchi a través del video-performance 237

CATALÀ NACHER, ROBERTO
Los soportzes de árbol como estrategia estética 246

CAUSADIAS DOMINGO, ISABEL
Identidades colectivas en la práctica artística contemporánea 254

CENTINEO, SANTI
El gran oxímoron del arte artificial 261

CEPEDA MUÑOZ, VANESSA
Modelos transdisciplinarios de investigación en el desarrollo de experiencias de apreciación estética ... 270

CID BERDEAL, MARÍA FLORENCIA
Lo que un cuerpo puede 275

COLLADO-MONTERO, FRANCISCO JOSÉ; MORENO-RUANO, RAÚL; CALERO-CASTILLO, ANA ISABEL
Recreación virtual del campamento romano de A Cidadela: las técnicas digitales como herramienta para la difusión y conservación del patrimonio cultural 285

CORRALES DEVESA, ANDREA
La imagen como entidad feminizada 297

DAHÓ MASEMONT, MARTA
Desnaturalizar el paisaje: puntos de inflexión y nuevas perspectivas relacionales 304

DE LA FUENTE DE LOS ANGELES, ALICIA
Hay un caballito en el largo pasillo: espacios liminales y juguetes mecánicos como dispositivos ficcionales para la exploración de los “no lugares” y lo monstruoso en el arte actual 312

DE LA TORRE OLIVER, FRANCISCO
AF30. Una aproximación al archivo del festival Art Futura desde la arqueología de los medios y la Realidad Virtual 323

DEL JUNCO GONZÁLEZ, JUAN
Cigüeñas y grullas. Un intento de comprender una etología propia mediante el concepto de la filopatría 331

DOMINGO MUÑOZ, ROSER
Escribir con la luz. Estudio de prácticas artísticas que usan la luz como herramienta 333

EIZAGUIRRE GRANADOS, JOSÉ MANUEL
No se toca. La difícil formalización del tacto y el contacto en el arte 343

ESCRIG GRESA, MARTA; LÓPEZ IZQUIERDO, M. ÁNGELES
Mujer y arte: la lucha por el reconocimiento de las mujeres en el arte desde la primera autoría femenina hasta las vanguardias 349

FLISYKOWSKA, MARTA ALEKSANDRA
De Mitos A Realidades Futuras: Enfoques Interdisciplinarios En El Proyecto Especulativo ‘Fossibilities -Arechology Of The Future” 357

FRACASSO, LILANA; CABANZO, FRANCISCO; GAMBOA, JORGE
Entre paradigmas: investigacion-creación y atmosferas afectivas en contextos territoriales de alta complejidad, Usme-Sumapaz, Venecia 367

FRACASSO, LILIANA; AMARAL, LILIAN; SILVA DOS SANTOS, FABIANE CRISTINA
DESIERTO /INUNDACIÓN: crisis climática, acciones artivistas y entornos digitales 379

FUERTES, ALEX
Monstruo. Contra el territorio 390

GABALDÓN LÓPEZ, CARMELO
Exilio marica. Estrategias tecnológicas para enunciar la identidad LGTBI. Videoarte y tecnologías del empoderamiento 397

GARCÉS FERNÁNDEZ, LAURA; DE LA TORRE OLIVER, FRANCISCO JOSÉ
Regenerar el videojuego. Cuestionamiento de los ideales de belleza femenina a través del diseño actual de personajes 410

GARCÍA GARCÍA, ELIZABETH DE LOS ÁNGELES; CAMACHO FUENMAYOR, MARIANELA
Kueka, rito de paso en el arte 421

GARCÍA RAMS, MARÍA SUSANA
Taller de animación: solidaridad, compromiso y participación social. Estudio de caso 429

GARCÍA, ROSELI AMADO DA SILVA
Tecituras: Creaciones artísticas tridimensionales 439

GARCÍA-POZUELO, SALVADOR
El rural andaluz: descentralización y periferia en el arte contemporáneo 449

GARO, ANDRÉS
Casi piso una nube y varios horizontes pixelados 458

GAY RAMÓN, NICOLÁS
La Imagen Autófaga. Análisis tipológico y aproximación a la relación entre representación visual y generación sintética 464

GHETTI, CRISTINA; TORRECILLA, ELIA
Fantastik Lab, espacio de creación y pensamiento in-exacto en Valencia, España 471

GÓMEZ HARO, LEONARDO; GUILLAMON MARTIN, ALFREDO; VILAR GARCÍA, SARA
Miradas disidentes. La mirada atenta en la práctica artística contemporánea 479

GONÇALVES DA SILVA SANJUÁN, BRUNA
La maestría técnica y poética de Aurelino dos Santos: análisis de obras entre los años 1960 - 1990 486

GONZÁLEZ GARCÍA, CLARA
Ecomedia didáctica: prácticas artísticas a través de la ecología, la educación y los nuevos medios 495

GONZÁLEZ, CLAUDIA
Estrategias de ofuscación. Prácticas artísticas para evitar ser reconocidas 502

HERCE MARTÍN, ÁLVARO
La Edad Media videolúdica: entre lo documental y espectacular en los videojuegos de historia medievales 514

HERNÁNDEZ ACUAVIVA, HELENA; GARCÍA ROBLES, ROCÍO
Arte y engaño en la red: IA como recurso creativo 524

HERRERO GARCÍA, ROBERTO
O que foi e o que será. Un proyecto artístico sobre el fin de la cultura campesina a través de la obra poética de Pier Paolo Pasolini 531

HIDALGO RODRÍGUEZ, Mª CARMEN; LAPEÑA GALLEGO, GLORIA; PERTÍÑEZ LÓPEZ, JESÚS
El álbum ilustrado y la animación: recursos narrativos de calidad para la infancia 536

HUERTA JIMÉNEZ, MAYRA
Aproximaciones a un diálogo sobre el territorio y la territorialidad en la práctica artística 545

INFANTE BARBOSA, Mª ÁNGELS; GONZÁLEZ IBÁÑEZ, EDURNE; LÓPEZ IZQUIERDO Mª ÁNGELES
La Metaperformance como práctica identitaria en el contexto virtual 553

IPPOLITO, FIORENZA
Cuando el Dolor se Convierte en una Imagen Bella: Ética en la Estética Migratoria Contemporánea 560

LAGUNA BASTANTE, HELENA
Cuerpo de Texto 566

LEGAZ, ALFONSO
Cuerpo mediado (llamado cuerpo), ser Pervertimento. Pensamiento, cinematografía y objeto social 572

LEITE, MANUELA DE SOUZA DE ALMEIDA
El espíritu de la época - El arte como fabulación de futuros posibles 579

LEIVA DEL VALLE, ALFIA
La imagen corpórea alterada, un problema de salud mental en las redes sociales inducida por estas plataformas 586

LEON BORJA, XAVIER; CARMENATI GONZÁLEZ, MEYSIS
El arte como vehículo de la memoria. Lecturas del levantamiento popular de octubre de 2019 en Ecuador a partir de la obra de León Borja 593

LEÓN-MENDOZA, RAÚL
La larga sombra de Proyectante. El sentido de conservar y restaurar obras de arte digital desde la práctica artística 600

LEPRA, VALERIA
Imágenes de migración. Un proyecto de investigación basada en las artes a partir de la experiencia de migrar 610

LI, LIQUN
El uso del color y la gráfica. Exploración del color y la gráfica de la arquitectura en el arte visual contemporáneo 619

LI, MO
Integración Creativa en la Industria: El Caso del Departamento de I+D de Sensibilidad Social 630

LÓPEZ-DAVALILLO DÍAZ, ALVA
El poder del humor en el arte contemporáneo. El caso de estudio de Maurizio Cattelan 641

LUGO MARTÍNEZ, PABLO ÁNGEL
Arte, Brexit y Clandestinidad: Los Neo-ciudadanos del Reino Unido creados a través de una práctica artística anarquista 648

LUQUE MALDONADO, NURIA
Un viaje transmedia por el vertedero. Aproximaciones desde la práctica artística 659

MALDONADO, VICTORIA
Hilos, membranas y viscelaridad: los ecos de la informidad en el arte textil contemporáneo 666

MARHUENDA BARBERÁ, SARA
Aproximaciones a la noción de precariedad a partir de la práctica artística del colectivo Precarias a la deriva 673

MARTÍN GALLEGO, MARÍA VICTORIA; ESGUEVA LÓPEZ, VICTORIA
Intersección entre grafismo y naturaleza en la obra de mujeres artistas contemporáneas 681

MARTÍN, SERGIO
El gesto ensayístico: correspondencias entre la literatura y el fenómeno audiovisual 689

MARTÍN-DÍAZ, ROCÍO; CORTÉS-GARCÍA, ALBA
El arte como reacción. Uso de biomateriales desde una perspectiva artística 695

MARTINEZ PIMENTEL, LUDMILA CECILIA
Analívia Cordeiro: Nuestra Eva Digital Brasileña 705

MARTÍNEZ-BORDIÚ AZNAR, MÓNICA
El paisaje expandido 711

MARTÍNEZ-GOROSTIZA, ANA
De LIFE Magazine al ensayo fotográfico contemporáneo: Evolución de la fotografía medioambiental sobre incendios forestales 718

MATEO LEÓN, JOSÉ ENRIQUE
En el photocall. Presentarse desde los imaginarios del arte 726

MATEOS LÓPEZ, MARÍA ISABEL
La contribución del artista en la divulgación del Patrimonio Integral 732

MATÍAS FERNÁNDEZ, BLANCA
Cómo hacer mujeres con imágenes 739

MAYO VEGA, LUIS; PÉREZ GONZÁLEZ, CARMEN
Máquinas ópticas: divertimento para la cultura popular, divulgación científica para la cultura midcult y creación artística para la high cult 750

MENDOZA CAMACHO, MARTHA GABRIELA
La performance como experiencia de vida Estudios sobre performance art 752

MENESES GUTIÉRREZ, JUAN PABLO
La Construcción del imaginario de la fotografía de autor en México, 1990 – 2022 759

MENESES GUTIÉRREZ, RODRIGO DE JESÚS
Procesos escultóricos no objetuales. Escultura energética efímera 767

MIRANDA MAS, CARLOS; PEÑA SILLERO, ENRIQUE 'RES'
Una cafetería como caballo de Troya: efectividad ejecutiva de un proyecto relacional de crítica institucional 775

MIRÓ MOÍNA, ARÁNZAZU
De Eugène Delacroix a Miquel Barceló, la interpretación visual del Fausto de Goethe 784

MON VALDÉS, GONZALO
Amigas viejas de las que no sé nada. Enunciando pasados disidentes entre lo real y lo ficcionado 785

MONGE BLESA, NORA
Unsolicited. Desde la imagen desenfocada en las Redes Sociales 794

MONTALVO, BLANCA
Imagen del poder en la representación de la mujer cualquiera 804

MORAL ALZAGA, MIREIA
Te juro que te hablo de algo profundo. Confluencias procesuales entre el karate y el arte desde su hacer 812

MÜLLER BRAVO, NICOLÁS
RESONANCIA EN JUEGO: Determinación teórica de recomendaciones de diseño para audio juegos que emplean la ecolocalización 820

NAVARRO COLL, JULIA
THE ART FOR GOOD FIRE Estudio intensivo del proceso de producción artística de cuatro fallas infantiles divergentes 822

NAVARRO RODRÍGUEZ, MIGUEL ÁNGEL
El paseante ciego. Una deriva desde los medios hasta los extremos de la ciudad de Valencia 833

NOGUERA MUNTADAS, MONTSERRAT
La edición como espacio de disturbio. Pedagogías y transferencias entre arte y diseño 845

NOVOA PÉREZ, CORA
Pensarnos desde el cuerpo 856

PAGE VALERO, BEATRIZ
Dimensiones lúdicas del arte digital 863

PALLEIRO-SÁNCHEZ, PEDRO
La identidad del espacio arquitectónico a través de la mirada fotográfica 873

PASCUAL GALBIS, PAU
La magia en la animación de Jan Švankmajer 883

PASTOR ANDRÉS, GEMA; FERNÁNDEZ ROMERO, DIANA
El archivo, la semilla y el futuro 891

PEÑA SÁNCHEZ, NOEMÍ
Ficcionar el yo como aprendizaje en acción de una mediación artística 897

PÉREZ CRESPO, JOSÉ ARMANDO; GUZMÁN CABRERA, RAFAEL
Tecnologías emergentes en enseñanza y aprendizaje del arte universitario, un mapeo sistemático del año 2023 903

PÉREZ GARCÍA, JUAN CARLOS
Memoria enterrada: el pasado en una fosa 912

PERNISCO, FABIANA
El ensayo industrial: un modelo artístico entre el ensayo audiovisual y el film industrial 913

PERUJO PÉREZ, ANA ISABEL
Análisis para una representación interespecies e interdisciplinar. Observación, exposición y cautiverio en Una habitación llena de pájaros 920

POMARES MARCO, MARINA
Análisis del sistema de la moda en la era transmedia 928

PORTELA, ANTONIO CARLOS DE A.
Arte y Espiritualidad: Performance y Cuerpo Colectivo 936

POZO RUIZ, CARLOS-EMILIO
Simposio Internacional de escultura en la academia como estrategia de intercambio de conocimientos 948

PRIETO MARTÍN, JOSÉ; RUIZ CAPELLÁN, VEGA
Arte y memoria un mecanismo de conservación del legado cultural 956

QUESADA ALONSO, REGINA
Piedras: sobre una geología del territorio 967

RAMÓN SORIANO, MARÍA DEL MAR
Anotaciones sobre la mirada: Dispositivo de consideración del objeto como material 974

RANGIL GALLARDO, MIGUEL
Future[past]. Poéticas artificiales especulativas a través de modelos generativos IA 982

REGOSINI JIMÉNEZ, STEFANO; MARÍN-CLAVIJO, JESÚS; LÓPEZ RODRÍGUEZ, SILVIA
Dinamitar lo dinámico 984

REINA GARCÍA, FRNACISCO M.
Hacia una educación artística y estética de la vida cotidiana en la Enseñanza Secundaria 992

RICHARTE RAMÍREZ, ANDRÉS; LUQUE MALDONADO, NURIA
'Mis vecinas las palomas' reflexiones sobre el encuentro y la convivencia con aves urbanas a través de la práctica artística 999

RODRIGUEZ CAÑESTRO, SHEILA
El ámbito de la inquietante extrañeza en la pintura figurativa contemporánea: una aproximación al proyecto expositivo "Sobre la tierra y bajo el cielo" (2024) 1007

ROSALES PEÑA ALFARO, CUAUHTZIN ALEJANDRO
Del Arte Sonoro a las Hibridaciones Arte-Música-Tecnología 1018

RUBILAR-MEDINA, JOSÉ EUGENIO
Espacios intersticiales del rigor creativo: Incomodar[nos] con la investigación/educación de las artes visuales en la Universidad 1026

SACO, DANIELA YANINA
La otredad en el Archivo General de Indias a través de las producciones de Adriana Bustos 1033

SALGUERO RUBIO, LAURA
Laboratorio de cera: Pieles 1041

SÁNCHEZ DABALIÑA, JORGE
Espacios recursivos en la imagen: del mise en abyme al efecto Droste 1051

SÁNCHEZ, JUAN
Pintar con menos pintura: economía en Giorgio Griffa y Ferran Gisbert 1061

SANTOS HERBOSA, SARA
La subversión de los objetos. Deconstrucción y construcción del deseo 1070

SANTOS JUNIOR, ANTONIO JOSÉ DOS; CORREA, HELGA
El artista, los enfrentamientos y el terreno baldío: una ocupación 1080

SANTOS, ERIEL DE ARAÚJO
La tecnopoética y sublimidad, una investigación de procesos fotográficos de carácter híbrido 1088

SAYAGO, ALEXIA
"Las palabras me dicen a mí, me señalan" 1090

SENA, DJANE DA SILVA
El Boi-bumbá de Parintins: de la tradición noreste a la amazonización 1100

SILVESTRE GARCÍA, LAURA
Repensando la colección de Bombas Gens Centre d'Art en clave objetual 1112

SIMARRO ESCOBAR, ANTONIO
La ciudad del revés. Un particular modo de ver las cosas. Metodología de un Proyecto Final de CFGS de Cerámica Artística 1124

SOTO GONZÁLEZ, MARÍA DOLORES; RODRÍGUEZ-LÓPEZ, RAMONA
El museo Manolo Safont de Onda como agente de construcción de identidad territorial. Una experiencia de investigación educativa a través de la cerámica con el alumnado de educación secundaria 1135

TEIRA MUÑIZ, ISMAEL; MAÑAS GARCÍA, ALEJANDRO
Footprints y footpaths: la inexactitud del recorrido. Un enfoque artístico con voluntad de archivo sobre el andar y su rastro en el contexto verde de la ciudad de Valencia y su lectura en clave mística y espiritual 1145

TEJO VELOSO, CARLOS
Corpus vile: performance y virtualidad en el siglo XXI 1153

TERRONES REIGADA, ÁLVARO
Performance de fatiga y resistencia. “Exactitud (±) de la repetición” en la acción artística duracional y la acción atlética 1158

TORRES GUTIÉRREZ, BREOGÁN
Bajo las formas del paisaje hay un espacio en el que cantar: Representación y transmisión de una cultura minorizada..... 1169

TORRES JURADO, JUAN JESÚS
Moda y Stasis. El impacto fotográfico de Soichi Aoki 1179

VALVERDE BUFORN, JOSÉ LUIS
Reconstrucción del paisaje desde los márgenes de la pintura 1180

VARELA MANOGRASSO, JULIETA
La voz y el silencio. Un estudio artístico-etnográfico de la tradición del “Coche de los Muertos” en Murcia, España..... 1189

VEGA, ELO
Anatomía de una pintura. El museo como espacio de debate y reflexión feminista..... 1197

VIDAL MÍGUEZ, DIEGO
Facendo Zapping: Intervención escultórica como reflexión sobre la incomunicación en la sociedad actual..... 1198

RIVERA, JOSE CARLOS
Relación y Duración: Prácticas Artísticas para una Era Posdigital 1205

ex±acto

VI Congreso Internacional de investigación en Artes Visuales ANIAV 2024 | Valencia

CONFERENCIAS

Conferencia Inaugural.

Utopías y distopías en la modernidad; los no lugares extendidos y los sin lugar

Miercoles, 3
10:30-11:30
Auditorio Alfons Roig
Facultad de Bellas Artes - UPV



Ingrid Wildi Merino

Presenta: Teresa Marín

Organiza: ANIAV ASOCIACIÓN NACIONAL DE INVESTIGADORES EN ARTES VISUALES

Mesa redonda:

Retos en la investigación en las facultades de Bellas Artes Artes.

Jueves 4 Julio
10:00-11:00

Victoria Chezner, Universidad de Murcia
Bernardo Candela, Universidad de la Laguna
Ruth Chércoles, Universidad Complutense de Madrid
Ramón Parramón, Universitat de Barcelona
José Galindo, Universitat Politècnica de València
Modera: Emilio Martínez, ANIAV

Conferencia de Clausura.

"Pensar con historias: narrativas y ficciones críticas como herramientas de conocimiento artístico"

Viernes, 5
12:30-13:30
Auditorio Alfons Roig
Facultad de Bellas Artes - UPV



Miguel Ángel Hernández

Presenta: Elías Pérez

ESPACIO EN RED ANIAV

Miércoles 3 Julio
18:15-20:00 h

Proyectar el cambio 2a ed.: representando los retos ecosociales
Presentan: Lorena Rodríguez Mattalía (UPV) y José Albelda (UPV)
Mariola Olcina Alvarado e Isidro Jiménez Gómez; Akira Mohamed Lahsen Mezgueldi; Fayna Sánchez Santana; de Ana G. Argüelles; de Alberto Biesok; Javier Narváez Bravo; Javier Toca Lahuerta; María Penalva (Alissia); José Manuel Cifuentes Maestre; Jessyka Morales; Júlia Caixal Salvador; de Rubén Marín Ramos; Stefano Scarani; José Carlos Rivera; Jowita Tyszka; de Silvia Ariño; Karolina Adamczak; Carles Llonch Molina.

Presentación del libro Imágenes de lo frágil. Imaginación y catástrofe
Presentan: Teresa Marín y Miguel Corella

Ecoarte: tierra en tránsito
Presenta: Lilian Amaral (HOLOSCI(U)DAD(E)/MEDIALAB BR)
Selección de videos – Desierto/Inundación (Holos), Solastalgia (Lucas Bambozzi/BR), Caronte Monte Cabrão (Maurício Adnolfi/BR) e Suzete Venturelli (BR)

ESPACIO EN RED ANIAV

Jueves 4 Julio

13:00 – 13:30 h
Presentación del libro The Happy Misfits / Los inadaptados felices
Presentan: Ana Naverrete, José Ramón Alcalá.

13:30 – 14:00h
Visita guiada a la exposición Una matriz herida.
Grietas de la creatividad artificial.
Espacio N-1, UPV
(planta baja Biblioteca Central, junto al ágora)

19:00 h – Visita guiada a la exposición LaboLuz Ex machina
«RadioLuz: capítulo 0» - Raúl León, Roser Domingo y Miguel Rangil
Lugar: CCCC Centre del Carme Cultura Contemporània
C/ del Museu, 2, 4, Ciutat Vella

Programa del congreso

Miércoles 3 Julio
9:30-10:00 Acreditaciones
10:00-10:30 Acto inaugural
- José E. Capilla – Rector Universitat Politècnica de València
- José Galindo – Decano facultad de Bellas Artes
- Elías M. Pérez García – Presidente comité organizador
- Emilio Martínez – Presidente ANIAV

10:30-11:30 **Conferencia inaugural. Ingrid Wildi-Merino**:
- *Utopías y distopías en la modernidad; los no lugares extendidos y los sin lugar*
  http://ingridwildimerino.net/ presenta: Teresa Marín

11:30-11:45 Pausa café (incluida)
11:45-13:45 Comunicaciones Sala B-0-2 y B-0-5
13:45-16:00 Pausa comida
16:00-18:15 Comunicaciones Sala B-0-2 y B-0-5
18:30-20:30 Espacio en Red
- *Proyectar el cambio 2a ed.: representando los retos ecosociales*
  Presentan: Lorena Rodríguez Mattalía (UPV) y José Albelda (UPV)
- *Imágenes de lo frágil. Imaginación y catástrofe*
  Presentan: Teresa Marín y Miguel Corella
- *Ecoarte: tierra en tránsito*
  Presenta: Lilian Amaral (HOLOSCI(U)DAD(E)/MEDIALAB BR)

Jueves 4 Julio
9:30-10:00 Acreditaciones
10:00-11:00 Mesa redonda:
Retos en la investigación en las facultades de Bellas Artes Artes. Participan:
- Victoria Chezner, Universidad de Murcia
- Bernardo Candela, Universidad de la Laguna
- Ruth Chércoles, Universidad Complutense de Madrid
- Ramón Parramón, Universitat de Barcelona
- José Galindo, Universitat Politècnica de València
  Modera: Emilio Martínez, ANIAV

11:00-11:15 Pausa café (incluida)
11:15-13:00 Comunicaciones Sala B-0-2 y B-0-5
13:00 – 13:30 Espacio en Red
Presentación del libro *The Happy Misfits / Los inadaptados felices*
Presentan: Ana Naverrete, José Ramón Alcalá.
13:30 – 14:00 Visita guiada exposición *Una matriz herida. Grietas de la creatividad artificial*. Espacio N-1, UPV (planta baja Biblioteca Central, junto al ágora)
13:30-16:00 Pausa comida
16:00-18:15 Comunicaciones Sala B-0-2 y B-0-5
19:00 Espacio en Red
- Visita guiada exposición «Laboluz ex machina»
  «RadioLuz: capítulo 0»
  Lugar: CCCC Centre del Carme Cultura Contemporània
  C/ del Museu, 2, 4, Ciutat Vella

Viernes 5 Julio
9:30-10:00 Acreditaciones
10:00-12:15 Comunicaciones. Sala B-0-2 y B-0-5
12:30-13:30 Conferencia clausura:
- Miguel Ángel Hernández: *Contaminaciones entre arte contemporáneo y literatura*
  https://www.mahernandez.es/ presenta: Elías Pérez

14:00 Comida de clausura (prev. pago)

ex+acto

VI Congreso Internacional de investigación en Artes Visuales ANIAV 2024 | Valencia

FICHA TÉCNICA Y AGRADECIMIENTOS

DIRECCIÓN

Presidente comité organizador: Elías M. Pérez García. Universitat Politècnica de València, España
Presidente comité científico: Emilio Martínez. Universitat Politècnica de València, España
Coordinación: Fabiane Cristina Silva Dos Santos. Universidad de Zaragoza, España

Editor científico
Elías M. Pérez García. Dep Escultura. Universitat Politècnica de València

COMITÉ ORGANIZADOR

Emilio Martínez. Universitat Politècnica de València, España
Fabiane Cristina Silva Dos Santos. Universidad de Zaragoza, España
Elías M. Pérez García. Universitat Politècnica de València, España
Teresa Marín García. Universidad Miguel Hernández, España
Daniel Tomás Marquina. Universitat Politècnica de València, España
Tanya Angulo. Universitat de València, España
Ramon Parramon Arimany. Universitat de Barcelona, España

COMITÉ CIENTÍFICO

José Ramón Alcalá Mellado – Universidad de Castilla La Mancha, España
José Pedro Lorente Lorente – Universidad de Zaragoza, España
Liliana Fracasso – Accademia di Belle Arti Venezia, Italia
María Victoria Sánchez Giner – Universidad de Murcia, España
Trinidad Gracia Bensa – Universitat Politècnica de València, España
Blanca Guitiérrez Galindo – Universidad Nacional Autónoma de México, México
Jesús Hernández Sánchez – Universidad de Vigo, España
Cleomar Rocha – Universidade Federal de Goiás, Brasil
Sara Álvarez Sarrat – Universitat Politècnica de València, España
José Maldonado Gómez – Universidad Miguel Hernández de Elche, España
Teresa Marín García – Universidad Miguel Hernández de Elche, España
Vicente Barón Linares – Universitat Politècnica de València, España
Inmaculada Abarca Martínez – Universidad de Murcia
Blanca Montalvo Gallego – Universidad de Málaga, España
Gilbertto Prado – Universidade São Paulo / Universidade Anhembi Morumbi, Brasil
Silvia Hernández Muñoz – Universidad de Zaragoza, España
Gilbertto Prado – Universidade Sao Paulo / Universidade Anhembi Morumbi- Brasil
Duarte Miguel Encarnação – Universidade da Madeira, Portugal
Francisco López Alonso – Universidad de Zaragoza, España
Ignacio Barcia Rodriguez – Universidad de Vigo, España
Alfia Leiva del Valle – Universidad Nacional Autónoma de México, México
Marcos Umpièrrez – Universidad de la República de Uruguay, Uruguay
Neus Lozano-Sanfèlix – Universidad de Zaragoza, España
Humberto Huergo – Carleton College – USA
Suzete Venturelli – Universidade Anhembi Morumbi, Brasil

Organiza

ANIAV. Asociación Nacional de Investigadores en Artes Visuales.

Colabora

Universitat Politècnica de València

Vicerrectorado de Arte, Ciencia, Cultura y Sociedad. Universidad Politécnica de València

Facultad de Bellas Artes, Universidad Politécnica de València

Departamentos de Escultura, Pintura, Dibujo, Departamento de Conservación y Restauración de Bienes Culturales, Universidad Politécnica de València

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas – Teruel – UNIZAR

Ministerio de Relaciones Exteriores del Gobierno del Chile

Agradecimientos

Centro de Formación de Posgrado de la Universitat Politècnica de València

Editorial Universitat Politècnica de València.

A los miembros del comité científico y comité organizador

A los becarios de investigación que participan en la coordinación y logística del congreso

Miguel Rangil, Marina Pomares, Cora Novoa, Blanca Matías, Lucía Cassiraga, Sara Marhuenda, Marta Escrig, Sergio Martínez y Roser Domingo

A los moderadores de mesa

A los socios de ANIAV

Al personal de servicios de la Facultat de Belles Arts

A todos los participantes por su interés, trabajo y comprensión

ex+acto

VI Congreso Internacional de investigación en Artes Visuales ANIAV 2024 | Valencia

COMUNICACIONES

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18299

Tu nombre. El proyecto de escultura como pregunta abierta

Tu nombre*. The sculpture proyect as open question*

David Ábalos Aliaga
Técnico superior de investigación (doctorando en LCI). Departamento de Escultura. Universidad Politécnica de València, daabal@doctor.upv.es

Breve bio autor: David Ábalos Aliaga es Técnico Superior de Investigación desde 2022 en el Departamento de Escultura de la Universitat Politécnica de València. Actualmente desarrolla su proyecto doctoral "Configuraciones del espacio existencial desde la perspectiva del Dasein de Heidegger" bajo la dirección de Miguel Molina Alarcón y Francisco de la Torre Oliver.

How to cite: Ábalos Aliaga, D. (2024). *Tu nombre*. El proyecto de escultura como pregunta abierta. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18299

Resumen

Tu nombre *es un proyecto realizado para el espacio expositivo Pols, mostrado entre septiembre y diciembre de 2022 en València. El proyecto plantea la hipótesis de una escritura plástica de tu nombre; amor mío, mi amor. Se dirime como colección de ejercicios plásticos estructuradas mediante la inclusión de palabras, signos gráficos no alfabéticos y piezas de ganchillo; incluye* Barrier Reef*, pieza de vídeo concebida como álbum de canciones románticas.*

Este artículo expone algunas de las entrañas del proyecto desde primeras aproximaciones hasta la interpretación de algunas piezas, con la mirada puesta en una caracterización fenomenológica de actos y procesos implicados en la creación escultórica contemporánea, haciendo hincapié en el uso que se hace de la imagen del taller en el vídeo. Se esboza una conceptualización del proyecto de escultura como «pregunta abierta» entendido al modo hermenéutico-existencial, como continuum *de experiencia que crea contenido toda vez que procura la pregunta por él.*

Palabras clave: *escultura; escultura contemporánea; fenomenología; proyecto; vídeo; pregunta abierta.*

Abstract

Tu nombre *is a project carried out for the exhibition space Pols, shown between September and December 2022 in València. The project proposes the hypothesis of a plastic writing of your name; my love, my love. It is a collection of plastic exercises structured through the inclusion of words, non-alphabetical graphic signs and crochet pieces; it includes* Barrier Reef*, a video piece conceived as an album for romantic songs.*

This article exposes some guts of the project from first approaches to the interpretation of certain pieces, in the direction to a phenomenological characterisation of acts and processes involved in contemporary sculptural creation, with an emphasis on the use made of the image of the studio in the video work. A conceptualisation of the sculpture project as 'Open Question' is outlined, understood in the hermeneutic-existential way as a continuum *of experience that creates content every time it seeks to question about it.*

Keywords: *sculpture; contemporary sculpture; phenomenology; project; video; Open Question.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

INTRODUCCIÓN

La posibilidad de coger un momento fulgurante (los meses que van de septiembre a diciembre del año veintidós en el espacio valenciano *Pols*) y convertirlo en texto que se ve inaugurado con estas palabras atiende al hecho de que la producción artística en la contemporaneidad es un ejercicio que va más allá de los hechos expositivos y es trascendental con ellos. Hemos aprendido que el momento de la muestra representa solo un hito con respecto a una actividad más extensa que está siendo desarrollada por un creador (que tampoco es solo eso, sino que a menudo desarrolla los roles de teórico y pedagogo). Esta extensión puede quedar nombrada y validada por la existencia del *proyecto*.

Proyecto (del latín "pro" y "iacta", que significan adelante y tirar o lanzar) nombra de forma tácita un dispositivo presente que habilita otro hecho situado en algún punto del futuro. Es la plataforma de la que viene cualquier hecho artístico, plástico o no. El proyecto es también la plataforma en el caso de la muestra *Tu nombre*. Y es también la plataforma para este artículo.

Desde la filosofía existencial se comprende también el proyectar. Como un «llegar a ser» del ser humano que ya reside previamente en él como su esencia. Según esta lógica, el ser humano como proyecto no tendría una esencia predeterminada, sino que es lo que deviene (y que siempre está deviniendo). Su esencia toma la medida del devenir mismo —y un solo límite surge ante este proyectarse continuo del ser humano, la muerte (Heidegger, 2022)—.

La variante marxiana sugiere que el ser humano crea la realidad histórica mientras se crea a sí mismo. Es crucial entender cómo vivir y proyectar están ligados, especialmente en el binomio de crear y ser artista. Un proyecto es algo íntimo y personal[1]. Al proyectar, uno se define a sí mismo, y es difícil imaginar hacer otra cosa distinta. Además, el proyecto no es solo un objeto de nuestra práctica o de la Historia, sino que es la forma en la que esta Historia se vuelve efectiva y se realiza.

Esta miscelánea entre vivir y hacer que nos propone el prisma existencial, tiene su correspondencia en la forma en la que se ha venido caracterizando la Investigación en Artes, como forma de trabajo más involucrada con los procesos psíquicos de la experiencia. Apoyándonos en Borgdorff (2010):

> No existe ninguna separación fundamental 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 con las prácticas artísticas y, en parte por esta razón, el arte es siempre reflexivo. De ahí que la investigación en las artes trate de articular parte de este conocimiento expresado a través del proceso creativo y en el objeto artístico mismo.

Tu nombre es un proceso vital que también recoge estos supuestos. Lo entendemos como proyecto que es antesala de proyectos, investigación sin objeto, exploración de lo posible; en atención a un objeto tramposo («tú», «tu nombre») que utilizado a la manera de la lírica nos devuelve un rasgo metafísico del propio sujeto, por representar un otro absoluto, Dios, objeto imposible.

[1] En referencia a la performance de Esther Ferrer de 1977 *Íntimo y personal*, en la que la artista invita a ejercicios de medición corporal y a rotular los cuerpos (incluido el propio) con estos dos adjetivos.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

METODOLOGÍA

Este proyecto comenzó en un momento personal negro. El taller donde trabajo se encuentra en Cuenca, es el taller de carpintería de mi padre.

Al punto, los días de visita al taller se sucedían unos tras de otros sin sentido ni sentido artístico ninguno. No era capaz de encontrar un hilo del que tirar.

Me encontraba absolutamente perdido, no sé si por haber pasado cierto tiempo sin enfrentarme a ello, o por el valor simbólico que para mí tiene *Pols*, espacio a cargo de Empar Polanco y Nestor García con una trayectoria que es ya tan significativa en la ciudad en el ámbito del arte internacional emergente, joven y crítico.

Estaba perdido respecto de lo que quería contar. Esto ha sido siempre especialmente incómodo para mí. Sabía que no quería acudir frívolamente a abrevarme de una temática, quería corresponder al proyecto con el mismo misterio que este representa para mí. Esta también era la manera de mantenerme interesado y de sentir que aquello que haría se preservaría también como ente crítico.

Si bien es cierto que esta actitud linda lo depresivo y resulta inmovilizante.

Una historia del arte hecho por mujeres es de inspiración en mi práctica. La certeza de que ellas se han visto obligadas a escribir una historia del arte propia me inspira y me permite comprender que los relatos son infinitos, y que continuar buscando alberga un sentido.

No puedo evitar pensar en Esther Ferrer; en Ana Laura Aláez, cuya nueva muestra en Es Baluard se titula *Soy Palacio / Soy Establo*, espero poder verla, tiene un título tan inspirador. O en Tracey Emin, cuando afirma en una entrevista: “My subject matter was, and is, me; the sculptures are self-portraits of my feelings. A work doesn´t have to look like me – just feel like me” (Afshar, 2022). Me doy cuenta de que no existe escapatoria al recorrido del cuerpo para quien renuncia a —o tiene vetada desde el principio— la enunciación neutral. La identificación entre el trabajo y la persona se da de forma sistemática en estas artistas, a través de sus títulos, su escritura o su testimonio; y tiene como meta la emancipación de la persona.



Fig. 1 ***I Wanted You To Fuck Me So Much I Couldn't Paint Anymore*** **(2020), Tracey Emin**. Fuente: Xavier Hufkens Gallery (2020)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

El tema de la emancipación y de la expansión de los paradigmas no es ni nuevo, ni simple en su abordaje. En un contexto donde el plural mayestático abunda, elegimos recordar la función cultural y científica de la primera persona del singular. Estas artistas la ejercen. Pero también la ejerce Descartes, y consideramos esto como el inicio de la época moderna del pensamiento.

Un interesante artículo de Sergio G. Rodríguez (2017) revisa el texto, *Discurso del método*, donde el autor escribió «Pienso, luego existo». Este texto se ha entendido como un trabajo sobre la posibilidad del ser humano de hacerse con un base sólida sobre la que construir conocimiento *a posteriori*. Rodríguez destaca que el contenido va más allá de lo teóretico o solipsista (crítica habitual al cartesianismo) y sostiene que el texto propone la subordinación del conocimiento por la esfera de vida práctica de la persona, priorizándola en la construcción de una epistemología. El punto de Descartes con ello sería empezar a derivar ontológicamente las cosas que son de la cosa que somos. Y así el mundo comienza a ser un derivado del yo, una ampliación de este.

¿No es el arte un «hacer hueco» para dar cabida a la ficción —o realidad— más capciosa del yo?

Yo puedo interferir en la verdad de las cosas que son. Yo abundo de una verdad que es valiosa a la hora de modificar las formas de vida y de obtener una nueva cosmovisión.

Desde el sentimiento de absoluta inmovilidad y frustración en que me encontraba, escribo la primera línea. Me olvido del afuera por un instante estéril. Así decido dar forma con varillas de hierro de 1.5. mm a la pieza *ME ESTOY HUNDIENDO*.



Fig. 2 *ME ESTOY HUNDIENDO* (2022).

Se trata de un ejercicio con el que romper mano, empezar a testar materiales. Pero también un ejercicio con el que recordar que vincularse desde la vulnerabilidad es algo legítimo y significativo culturalmente.

Hacemos nuestra esta respuesta de Ana Laura Aláez:

> "No persigo extraordinarias metas o levantar pancartas. Cuando estudiaba abandoné esa definición de obra de arte como expresión de un sujeto seguro de sí mismo. Siempre he buscado otras maneras de abordar mi práctica en la que cupieran los miedos y la vulnerabildad" (Marco, 2024).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

DESARROLLO

Tras la realización de la pieza *ESTOY HUNDIENDO*, tres líneas de trabajo empiezan a tomar cuerpo:

1. Cuerpo de piezas de corte objetual realizadas con diversos materiales: piezas medianas y pequeñas tejidas a ganchillo, objetos encontrados (dos grandes bobinas de lana de roca para el aislamiento de viviendas, espuertas, cajas de fruta) y una colección de dibujos.
2. Una fotografía tomada en las inmediaciones del taller y una pieza de vídeo capturada en el propio taller.
3. Una pieza de site-specific proyectada en una de las paredes del espacio.

Cómo estas 3 tipologías identificadas contribuyen a conformar un proyecto como «pregunta abierta»:

a. Los trabajos unitarios (no instalativos) funcionan como metáforas del escribir. El ganchillo funciona como escritura; y la escritura, en los dibujos, es fallida al acudir a solucionarios de crucigramas y autodefinidos (apropiados). Las piezas de lana de roca son también apropiación que interpela por su volumen (y por su función de aislamiento) al cuerpo.

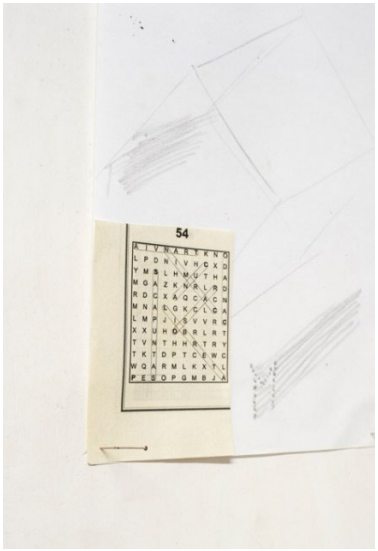




Fig. 3 y 4 *No digas que fue un sueño* (2022). Detalle. Fotografía por David Zarzoso.



Fig. 5 *Tu nombre* (2022). Vista general. Fotografía por David Zarzoso.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

b. La fotografía de paisaje y el paisaje del taller en el vídeo: lo identifico como el gesto más intencional respecto al trabajo de la pregunta abierta: los *otros* lugares del proyecto (los terrenos circundantes dedicados al cereal, las fincas rústicas y descampados; el propio taller familiar de carpintería que ahora es plató de grabación) se vuelven *tema* en el trabajo. El proyecto se vuelca hacia su entraña en una fotografía que muestra una escenografía sin personajes, y en un filme donde el protagonista se dedica a cantar en la soledad del taller al compás de su guitarra.

El vídeo y la fotografía son ventana y prueba de una fenomenología proyectual concreta: allende el proyecto y lo que es volumétrico contenido entre las cuatro paredes del espacio. Se busca ser más que simple caja contenedora o estudio sobre el volumen. Se buscan las «dimensiones» que estos otros paisajes traen a la muestra. Ruth Pérez Jiménez (2018) nos habla de entender el taller como espacio suplementario del proceso creativo y de la obra, como «cuarta dimensión», un espacio siempre sugerido o dado por hecho en el trabajo, espacio que no es ni apertura ni cierre. A este respecto, Pérez y otros autores se han servido de la caracterización de Foucault de «espacio heterotópico» para hablar de las características del espacio del taller, como espacio que es a la vez muchos espacios, espacio que habla de otro espacio o «contraespacio» (Foucault, 2023).



Fig. 6 Fotografía incluída en *Tu nombre*. Tomada a unos 200 metros del taller. El formato de exhibición original fue 130 x 100 cm con marco de aluminio.



Fig. 7 Fotograma de *Barrier Reef* (2022).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 8 Fotograma de *Barrier Reef* (2022).



Fig. 9 Fotograma de *Barrier Reef* (2022).

La imagen del taller o de las inmediaciones nos devuelven la conciencia del tiempo del hacer. El tiempo del hacer, el proceso vital, tiene significado en esta cita de Agamben (2019) sobre el estudio, donde el autor relaciona la imagen del taller con ser una posible imagen del habitar:

> El estudio es la imagen de la potencia: de la potencia de escribir para el escritor, de la potencia de pintar o esculpir para el pintor o el escultor. Intentar la descripción del propio estudio significa entonces intentar la descripción de los modos y las formas de la propia potencia, una tarea, al menos a primera vista, imposible. ¿Cómo se tiene una potencia? No se puede tener una potencia, sólo se la puede habitar. (p.13)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

c. Una pieza site-specific conformada por modulos ocupa una de las paredes Pols: la pieza se termina en el momento del montaje, rompiendo las bovedillas con una maza y seleccionando qué fragmentos nos parecen mejor. Se busca la referencia a un alfabeto inexistente.



Fig. 10 *Tu nombre* (2022). Vista general. Fotografía por David Zarzoso



Fig. 11 *Tu nombre* (2022). Detalle. Fotografía por David Zarzoso

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

¿Qué tipo de habitar es el propio de un proyecto de escultura? ¿Qué tipo de espacio se está propiciando con este proceso?

¿Es útil una teoría del espacio cualitativo a la luz de estas preguntas? Heidegger puede ofrecernos alguna idea de cómo esbozarla, desde su texto *El arte y el espacio*, donde «espaciar» se entiende como la «libre donación de lugares» (Heidegger & Escudero, 2009).

El filósofo intenta superar la noción de espacio tecnocientífico entendido como contenedor de extensión uniforme. El espacio en la técnica está saldado más allá de nuestra vivencia, su extensión está preservada más allá de la experiencia que de él tenemos, es siempre el mismo y es uniforme; sin embargo, en el espacio de la vivencia —el de la plástica (pero también el del comercio o la praxis cotidiana)— es un espacio que conoceremos por su particularidad cada vez, un espacio que no es uniforme y que recibe su sentido desde el habitar.

Como lo describe Bertorello tratando sobre Heidegger (2008, p. 143):

> El espacio humano no es la pura extensión indiferenciada. Por el contrario, cuando el hombre habita un espacio lo que hace es recortar la pura extensión en unidades discontinuas. Estas unidades discontinuas de la extensión pura no tienen un valor cuantitativo sino semántico. En efecto, el sentido primigenio de la vida humana para Heidegger es la praxis […] Por su actividad, el hombre impregna de sentido los espacios puros y los transforma en humanos.

CONCLUSIONES

Hemos reseñado la muestra *Tu nombre* desde la perspectiva de lo que caracteriza un proyecto de escultura, incluyendo una recopilación de material fotográfico y una narración de lo que significó.

Hemos puesto de manifiesto el valor de la praxis humana en el asunto del proyectar, desde el significado que adquiere en la filosofía existencial y hermenéutica, vinculando vida y teoría. Hemos visto que en el proyecto, como en la Historia, la persona puede pronunciarse desde el núcleo irreductible de su yo, con el propósito de encontrar nuevos saberes éticos y morales (aplicables a un contexto práctico).

Hemos acercado la idea de «pregunta abierta» como modelo interpretativo de la producción artística contemporánea ocupada en el trabajo escultórico. Para ello, hemos identificado como herramienta la estrategia de visibilización del entorno inmediato. En este extremo, hemos hablado del taller como paisaje suplementario del proyecto, y de la descripción —o escucha— como herramienta proyectual del preguntar abierto.

Sobre lo abierto, hemos dedicado unas líneas a entender de qué manera proyectar es describir o dejar hablar. Y cómo preguntar se revela como forma o modo del habitar, en la medida en que lo que emerge como lo nuevo no representa viejos significados, sino que crea y encarna siempre otros nuevos. Las esculturas son cuerpos respondiendo a espacios concretos e idiosincráticos, también respondiendo a descubrimientos (objetos encontrados). Fenomenológica y semánticamente son cuerpos que interpelan otros cuerpos y cuya lectura nunca es previa, sino fáctica.

Concluimos que el acto de proyectar es un acto interpretativo para con la vida circundante, un ejercicio de elaboración de lugares vivibles que interpretan cómo vivir.

Demarcación o ámbito, estos lugares atentos con la emoción y la piel, no salen de ni se oponen a la vida, sino que la continúan. Continúan el movimiento infinito de la facticidad que mantiene la pregunta por el sentido siempre abierta, como pregunta que vuelve a elaborarse infinitamente con cada nuevo espacio, lugar, plaza.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

FUENTES REFERENCIALES

Afshar, H. (2022). *Self-portraits of my feelings*. National Gallery of Australia. Recuperado de https://nga.gov.au/stories-ideas/selfportraits-of-my-feelings/ (National Gallery of Australia) (National Gallery of Australia).

Agamben, G. (2019). *Autorretrato en el estudio*. Adriana Hidalgo editora.

Bertorello, A. (2008). *El límite del lenguaje: la filosofía de Heidegger como teoría de la enunciación*. Editorial Biblos.

Borgdorff, H. (2010). El debate sobre la investigación en las artes. *Cairon: Revista de Ciencias de La Danza*, *13*. https://doi.org/10.5281/zenodo.6484894

Foucault, M. (2023). Des espaces autres (1984). *Anthologie Zum Städtebau. Band III: Vom Wiederaufbau Nach Dem Zweiten Weltkrieg Bis Zur Zeitgenössischen Stadt*, 519–526.

Heidegger, M. (2022). *Ser y tiempo*. Editorial Universitaria de Chile.

Heidegger, M. y Escudero, J. A. (2009). *El arte y el espacio*. Herder Editorial. https://books.google.de/books?id=MqUERQAACAAJ

Marco, M (25 de abril de 2024). Ana Laura Aláez: "Estar en contacto con nuestra bestia interior es lo que me salva". *El español. https://www.elespanol.com/el-cultural/arte/20240425/ana-laura-alaez-contacto-bestia-interior-salva/847165502_0.html*

Pérez Jiménez, R. (2018). El taller del artista como entorno performativo de la obra. *HipoTesis Serie Numerada*, *6*(0), 60–74. http://hipo-tesis.eu/serienumerada/index.php/ojs/article/view/hipo6perez

Rodríguez, S. G. (2017). La primacía de la práctica de la vida sobre la contemplación de la verdad en el proyecto filosófico cartesiano. *THÉMATA. Revista de Filosofía*, *56*, 103–126.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18860

Del mito de Frenhofer a Giorgio Morandi. Una reflexión sobre el modelo en la pintura moderna

From the myth of Frenhofer to Giorgio Morandi. A reflection on the model in modern painting

Raquel Aguilar Alonso
Universidad Politécnica de Valencia, raquelaguilaralonso@gmail.com

Breve bio autora: Raquel Aguilar es Doctora en Bellas Artes en especialidad de pintura. Ha realizado numerosas exposiciones de pintura, tanto individuales como colectivas, desde el año 2004 hasta hoy. En la actualidad inicia nuevos proyectos pictóricos desde los que reivindica los valores específicos de la pintura y pone de relieve la importancia de la tradición, libre de toda presión mediática y de espaldas al espectáculo.

How to cite: Aguilar Alonso, R. (2024). Del mito de Frenhofer a Giorgio Morandi. Una reflexión sobre el modelo en la pintura moderna. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18860

Resumen

Los pintores que desarrollan su obra bajo principios visuales tomados de la naturaleza transitan un proceso inicial de observación que les permite alcanzar "el motivo", es decir, una abstracción propia, autónoma del referente natural que les sirve de pretexto. El mito de Frenhofer, como personaje que cuestiona la representación en los términos convencionalmente establecidos se imprime en la modernidad y se personifica en pintores como Cézanne que sirven de referente durante las grandes trasformaciones que sufre la pintura tras las vanguardias y la irrupción de la pintura abstracta. Nos preguntamos, a través de la obra de algunos pintores que persisten en la figuración durante el siglo veinte, qué es realmente lo que está en juego cuando se cuestiona la representación espacial de una figura u objeto sobre la superficie del lienzo. En este sentido, nos detenemos en la obra de Giorgio Morandi, que puede arrojar algo de luz en esta tesitura gracias a la estrecha relación que mantienen sus bodegones con el modelo, y a su propia evolución, que le llevará en los últimos años de su vida a una síntesis cada vez mayor del espacio y del claroscuro.

Palabras clave: *pintura moderna; representación; espacio; mímesis; naturaleza; composición.*

Abstract

Painters who develop their work according to visual principles taken from nature go through an initial process of observation that allows them to reach "the motif", that is to say, an abstraction of their own, autonomous from the natural referent that serves as a pretext. The myth of Frenhofer, as a character who questions representation in the conventionally established terms, is imprinted in modernity and is personified in painters such as Cézanne who serve as a reference during the great transformations that painting underwent after the avant-garde and the irruption of abstract painting. Through the work of certain painters who persisted in figuration during the twentieth century, we ask ourselves what is really at stake when the spatial representation of a figure or object on the surface of the canvas is questioned. In this regard, we will focus on the work of Giorgio Morandi, who can shed some light on this issue thanks to the close relationship

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

between his still lifes and the model, and to his own evolution, which led him in the last years of his life to an increasingly greater synthesis of space and chiaroscuro.

Keywords: *modern painting; representation; space; mimesis; nature; composition.*

1

Giorgio Morandi mira la luz de la bahía de Venecia junto a Luigi Magnani. Cuando éste le sugiere la posibilidad de pintarla, Morandi señala una casa que se encuentra a sus espaldas y dice: "*se potessi stare tre anni affacciato lassú a quella finestra, forse lo potrei fare."* En otra ocasión, el pintor invita a su amigo a coger unos prismáticos y a mirar el paisaje que se divisa desde una de las ventanas de su residencia de verano, en Grizzana, y mostrándole un punto lejano le pregunta: "Lo vede lassú il suo quadro?" Haciendo referencia a una de las obras que le había adquirido un tiempo atrás (Magnani, 1982).

Cézanne escribe a su hijo: "Aquí, en la orilla del río, los motivos se multiplican, el mismo tema visto bajo un ángulo diferente ofrece un tema de estudio del más poderoso interés y tan variado que podría ocuparme durante meses sin cambiar de lugar, inclinándome tan pronto más a la derecha como más a la izquierda." Y a Émile Bernard dice: "Procedo muy lentamente, la naturaleza se me ofrece de forma muy compleja y los progresos que hay que hacer son incesantes. Hay que ver bien el modelo y sentir con mucha justicia; y, además, expresarse con distinción y fuerza" (Cachin y Rishel, 1995).

El maestro Frenhofer interpela a Porbus sobre una de sus obras: "Tu buena mujer no está mal hecha, pero le falta vida (…) Coloreáis el dibujo con un tono de carne preparado con antelación en vuestra paleta, poniendo cuidado en mantener un lado más oscuro que otro, y porque miráis de cuando en cuando a una mujer desnuda de pie sobre una mesa, pensáis que habéis copiado la naturaleza (…) Mira tu Santa Porbus. A primera vista parece magnífica; pero a la segunda mirada nos damos cuenta de que está pegada al fondo de la tela y que no podremos pasar por detrás de su cuerpo" (De Balzac, 1997).

La relación entre arte y naturaleza acompaña cualquier reflexión sobre pintura en todos los tiempos. La idea de mímesis atraviesa la tradición de la pintura occidental y sufre transformaciones en la práctica de los pintores y en el campo de la teoría del arte y la estética a lo largo de la historia. El espacio, como recurso pictórico directamente vinculado a ella se convierte en una cuestión troncal en revisión sobre la que la pintura a principios del siglo veinte se redefine. Frenhofer, el pintor visionario de Balzac encarna dicha tesitura y puede explicar, en parte, qué supone comulgar con la naturaleza en los términos que se viene entendiendo a lo largo de la historia del arte. De esta manera, se anticipa a algunos de las cuestiones sobre la representación que la pintura del siglo veinte investiga y que han sido objeto de importantes estudios como la encomiable labor de Tomás Llorens en el comisariado de la exposición "Forma. El ideal clásico en la pintura moderna" en la que pintores como Cézanne, Morandi, Bonnard, Derain, Picasso o Matisse sientan un precedente para la pintura figurativa de la modernidad (Llorens, 2001).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

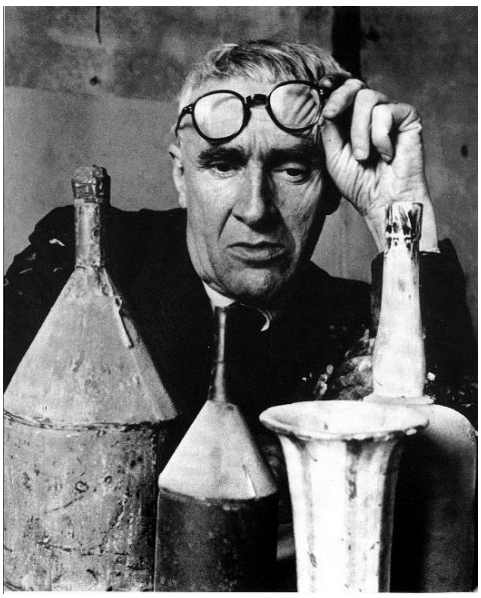


Fig. 1 Morandi en su estudio de Bolonia. Fuente: Vitali (1964)

2

"Esprimire ciò che è nella natura, cioè nel mondo visible, è la cosa che maggiormente mi interessa" explicaba Morandi en una entrevista emitida el 25 de abril de 1957 en la "Voce dell´America" (Roditi, 1960). En efecto, el pintor observa sus paisajes y sus bodegones, su "mundo visible," de forma reiterada, e incluso, como introducimos en este artículo, echa mano de prismáticos para ampliar su modelo y conocerlo en profundidad. En su estudio, observa las composiciones que plantea y analiza la posición de cada objeto respecto a otro. De forma que su obra permite adentrarnos en la mirada que media entre ella y su modelo, gracias a los objetos que se conservan hoy en día en su casa museo, donde descubrimos el elenco de botellas y objetos que el pintor guardaba y con los que ensayaba las diferentes disposiciones sobre las mesas que construía, convertidas en auténticos escenarios de sus disquisiciones compositivas *(Fig 2).*

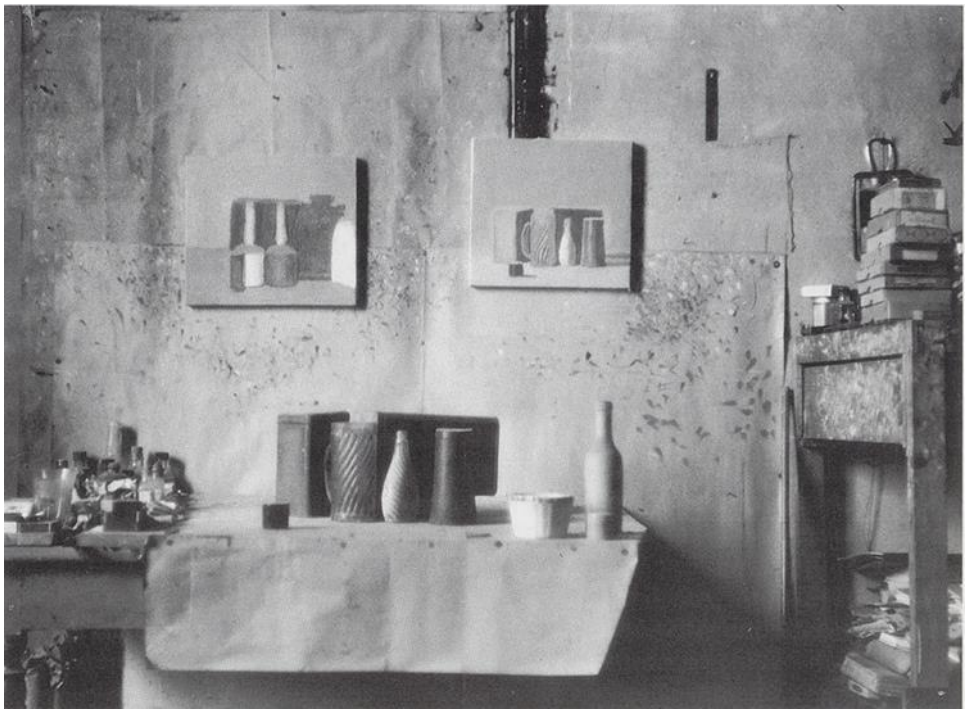


Fig. 2 Estudio de Morandi. Fuente: Morandi ultimo (1998)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

John Berger, en un relato memorable distingue a los pintores de otros artistas por su forma de mirar y a colación de la observación de un árbol, destaca la tendencia de éstos a ver colores por todas partes, a poner orden en la confusión del follaje "como si lo hiciesen con las manos" o a revisar los ángulos de las ramas "no como un matemático, sino como lo haría un mecánico" (Berger, 1997), mirada en la que identificamos inmediatamente a Morandi y donde pensamos, todo pintor podría reconocerse. La "observación de lo visible" de esta manera se explica como el origen o exaltación del pintor antes de materializar su obra, y puede ser una sensación de color, el tono anaranjado de un atardecer, la atmósfera de un día de niebla, el perfil de una figura o una textura. También, la mirada del pintor que integra la pintura en todas sus manifestaciones hasta el momento, es decir, la pintura que bebe de la propia pintura, no en el sentido de acumulación de recursos o técnica sino de la pintura como "naturaleza" y fuente de inspiración de obra nueva. Alejandro Vergara en una de sus conferencias explica como ya los pintores florentinos de finales del siglo XVI, copiaban directamente fondos de paisaje de cuadros flamencos en vez de abrir la ventana y mirar lo que había afuera (Vergara, 2021). Manolo Valdés, por citar a uno entre tantos, primero desde la formación del "Equipo crónica" y después, desde su práctica personal es un claro ejemplo de que la pintura se basta a sí misma como fuente. Y aunque no deja de observar lo que acontece, porque en sus palabras, no puede dejar de mirar, "es su trabajo" también reconoce que mientras estuvo pintando una serie sobre la lluvia, no recuerda haberla mirado nunca, a pesar de que fuesen algunos de los días más lluviosos de Valencia: la lluvia era ya un tema recurrente en su pintura (Valdés, 1997).

Morandi, alcanza el motivo a través del ejercicio de su mirada sobre el modelo y de la sucesión de estudios que realiza como tentativas a partir de un mismo tema. Se ayuda de una cuadrícula dibujada en un acetato para encuadrar el motivo y marca con lápiz en las mesas, las bases de cada uno de los elementos de los bodegones que trabaja. Tras la "observación de la naturaleza," nace el motivo y aparece el embrión de la serie como la idea capaz de generar un conjunto de obras en las que unas desarrollan lo que otras sugieren. Por ello, trabaja de forma insistente en sus motivos y mantiene sus cuadros a la vista durante meses, condición que Morandi hacía saber a quién adquiría alguno de sus cuadros a los que solo les pedía paciencia ya que él necesitaba mantener un mínimo de cinco o seis meses sus cuadros "sotto gli occhi" (Basile, 1982). La serie se convierte así en la única certeza sobre la que sostenerse dentro del paradigma de la duda que un día inauguró Cézanne y que desde entonces lleva a los pintores a insistir sobre determinados motivos y poner de relieve la importancia del proceso a través del concepto de serie.

Ahora bien, Morandi continúa estudiando el modelo real con ahínco, manteniéndolo siempre como referencia para sus pinturas. A través de unos esquemas donde reproducimos los dibujos a lápiz que realizaba en las mesas de su estudio tratamos de imaginar la posición en planta de sus objetos y entendemos de qué manera las variables de espacio dan lugar en su obra a composiciones nuevas, es decir, cómo la distribución de sus botellas desencadena un nuevo estudio de las relaciones entre las masas de color del cuadro *(Fig. 3)*. De esta manera, los principios compositivos que funda la modernidad, encuentran sobre las mesas de Morandi un campo de experimentación idóneo. La búsqueda del "nuevo orden" que renuncia a la convención y a los criterios clasicistas comienza en el momento en el que Morandi plantea sus objetos, estudia su posición y observa en ellos sus relaciones. La disposición espacial, de este modo, se vincula directamente a la composición del cuadro ya que sobre ella se sostienen las leyes de equilibrio o equivalencia. Como explica Morandi "Bastava poco, anche mezzo centímetro, perché cambiasse tutto …" (Mandelli 2002).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 3 Bodegon 1960, Vitali 1171, 1173, 1175 junto los esquemas de su disposición en planta. Fuente: Vitali (1977)

En la "Obra maestra desconocida," el maestro Frenhofer, pinta de memoria y a sus ojos, su pintura posee entidad de mujer y no de representación de ésta. Balzac, de esta forma explora los límites de la mímesis, de la misma manera que Frenhofer lo hace de la pintura cuando llega a una solución plana sobre el lienzo, donde la relación figura fondo desaparece, y lo hace desde la voluntad expresa de interpretar la realidad, incluso de llegar a identificarla con la obra. Frenhofer no habla de su cuadro, habla de su mujer, una mujer que es un muro de pintura, de la que solo se reconoce un pie. Morandi en su obra más madura tiende a aplanar el motivo en un proceso que se caracteriza por una constante síntesis de los recursos pictóricos capaces de representar volumen y profundidad y que pone de manifiesto la tensión pictórica entre el espacio y la superficie del lienzo cuando se ponen a prueba sus límites *(Fig. 4 y 5)*. Una cuestión irresoluble y por ello rica en manifestaciones que se aproximan a sus lindes sin poder sobrepasarlos nunca, porque conforme se tensan, se ensanchan.

Balzac a través de su personaje se anticipa a una de las cuestiones más relevantes de la pintura de vanguardia. La misma sobre la que Greenberg, fundamenta la crisis de la pintura de caballete en relación a los progresos de Cézanne: "la senda a través de la cual pensaba rescatar la tradición tridimensional occidental de la bruma impresionista condujo directamente a la pintura más plana que jamás se había producido en occidente" (Greenberg, 2006). Cuando Frenhofer, se abandona al plano del lienzo a través de capas de pintura sucesivas sacrifica la forma de la mujer en beneficio de la consistencia objetual y bidimensional del cuadro, un muro de pintura, en el que ya no existe sensación espacial, ni figuración, ni forma. Pierde a su mujer en su ansia de

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

traspasar las fronteras de lo pictórico y aproximarse a ella. Cuando atendemos a la evolución de Morandi observamos constantes en su lenguaje que, aun comprimiendo el espacio, permanecen y permiten que no desaparezca del todo, como es la existencia de sombras arrojadas, la línea de horizonte o el traslapo, que de forma sutil nos invitan a sentir esa experiencia. Basta revisar los clásicos para percibir, lo frágil a la par que variada es la sensación espacial en cada uno de ellos incluso cuando se halla bajo convenciones: un recorrido por la obra de Tiziano, Rubens, Velázquez o Caravaggio basta para reconocer la sutileza y riqueza que estanos apuntando.



Fig. 4 Bodegón 1943, Vitali 420. Fuente: Vitali (1977)



Fig. 5 Bodegón 1963, Vitali 1322. Fuente: Vitali (1977)

Queda por plantearnos, si el muro de Frenhofer de algun modo pudiese identificarse con el origen de manifestaciones como las del expresionismo abstracto, y en concreto Pollock, sobre el que Greenberg entiende el desarrollo lógico de la pintura que evidencia su superficie, o si partimos de supuestos completamente distintos. Es decir, nos cuestionamos si la evolución de la representación puede dar lugar a la abstracción más absoluta, sea considerada o no como la decadencia de un tipo de pintura, o si existen dos caminos genuinos que conviviendo y comunicándose entre sí persisten. En relación a esta cuestión, Worringer, en los inicios del siglo veinte, distinguía dos vertientes artísticas, una que se fundamenta en el impulso del hombre por emparentarse con la naturaleza, la "Einfühlung" o proyección sentimental, que se sustenta en el sujeto que contempla, y otra que halla la belleza en lo inorgánico y solo se sostiene en leyes abstractas (Worringer, 2013). La abstracción, entonces, no tenía por qué entenderse como una deriva de la representación sino como una manera de componer que puede coexistir desde el principio de la historia junto a otras manifestaciones más próximas al naturalismo, que no debemos confundir nunca con la mera imitación, uno de los errores más comunes, como apunta Worringer quien deja ese tipo de creaciones fuera del campo del arte y de la estética.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

3

Que la pintura pueda ser plana y que lo haya demostrado a lo largo de la historia no significa que la pintura en la que se establecen relaciones entre la figura y el fondo se haya agotado, sino todo lo contrario, es una manifestación de la continua revisión en la que la pintura se desenvuelve. La investigación sobre la representación en la pintura, su condición figurativa, espacial y por ende narrativa persiste. Las exploración y revisión del concepto de mímesis forma parte ella, sobre todo cuando entendemos la noción de espacio no como un conjunto de recursos destinados a representarlo sino como un conocimiento acumulado que viene a enriquecer la experiencia estética de un cuadro.

La exigencia de novedad que caracteriza nuestra sociedad invita a pensar que la pintura ha de superar o innovar continuamente a la anterior, pintar algo que no se hubiese visto antes, como si se tratase de una nueva moda del *Prêt-à-porter*. Postura que la mayoría de las veces deriva en manifestaciones superficiales que suelen hacer alarde de algún material "nuevo" o de la última ocurrencia estilística de su creador como condición suficiente para legitimar la obra. Bajo nuestro punto de vista, el planteamiento puede ser completamente distinto, cuando tomamos en cuenta el valor de la tradición y la integramos en nuestro trabajo, sin someternos al imperativo de lo nuevo. De ese modo, la pintura suma desde las particularidades que la hacen única pero reconocible en un universo compartido que se rige por las mismas leyes, la pintura que habla de pintura. La escritora Olga Tokarczuk, a colación de Boticelli y de la narración pictórica de su tríptico la "Historia de Nastagio degli Onesti" trasciende esta idea y explica la importancia de la repetición en la cultura, que define como el número infinito de repeticiones que construyen su estructura. Argumenta cómo el tríptico muestra estas repeticiones a través de lo que queda en nuestra memoria y cómo podemos volver a ella una y otra vez para construir de nuevo la representación del mundo (Tokarczuk, 2012). De esta manera, la repetición, en oposición a los nuevo se nos presenta renovada al producirse en otro tiempo muy alejada de un sentido peyorativo próximo a la idea de "copia."

La insistencia de Morandi sobre sus motivos es la persistencia de Cézanne en su experiencia *plen air*, y es la búsqueda exacerbada sobre la figura femenina de Frenhofer. Morandi lamenta la cantidad de temas que le gustaría desarrollar pero ya no podrá porque se terminan sus días, Cézanne confiesa al final de su vida no haber alcanzado su propósito y Frenhofer muere tras quemar todas sus telas. Picasso, Matisse, Cézanne, Rilke, De Kooning y muchos otros se identifican con Frenhofer. Cézanne, al que todos admiran se presenta como la misma encarnación del personaje, Picasso reconoce que lo que admiraba en Cézanne era lo que de él había de Frenhofer: "Lo que excitaba nuestro interés es el ansia de Cézanne (…) esa es la lección de Cézanne" (Ashton, 1991). Y lo que todos sabemos es que lo que unos dejan otros continúan y que su obra es por sí misma un gran legado.

FUENTES REFERENCIALES

Ashton, D. (1991). *Una fábula del arte moderno*. Turner Publicaciones. P. 14-16.

Basile, F. (1982). *Morandi. Il laboratorio della solitudine,* La Casa dell'Arte Editrice, Sasso Marconi. P. 52.

Berger, J. (1997). *Algunos pasos hacia una pequeña teoría de los visible*. Árdora Ediciones. P. 18-19.

Cachin, F. y Rishel, J. (1995). *Cézanne*, catálogo de la exposición (París, Galeries nationales du Grand Palais, 25 septiembre 1995- 7 enero 1996; Londres, Tate Gallery, 8 febrero-28 abril 1996; Filadelfia, Philadelphia Museum of Art, 26 mayo-18 agosto 1996) al cuidado de Françoise Cachin y Joseph J. Rishel (otro texto de Walter Feilchenfeldt) Madrid, Electa. P. 16.

De Balzac, H. (1997). *La obra maestra desconocida*. En *Relatos célebres sobre la pintura,* Edición de Daniel Aragó, Ediciones Áltera. P. 42

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Greenberg, C. (2006). *La pintura moderna y otros ensayos*, Edición de Fèlix Fanés. Ediciones Siruela. P. 62.

Llorens, T. (2001). *Forma. El ideal clásico en el arte moderno*, catálogo de la exposición (Madrid, Museo Thyssen-Bornemisza, 9 octubre 2001- 13 enero 2002) al cuidado de Tomás Llorens (Otros textos de Valeriano Bozal y J.F. Yvars).

Magnani, L. (1982). *Il mio Morandi*. Einaudi. P. 14 y 15. P. 7.

Mandelli, P. (2002). *Via delle Belle Arti*, Bolonia, Minerva Edizioni. P. 202.

Morandi ultimo. Nature morte 1950-1964, catálogo de la exposición (Verona, Galleria dello Scudo, 14 diciembre 1997 - 28 febrero 1998; Venecia, Peggy Guggenheim Foundation, 30 abril -13 septiembre 1998), al cuidado de Laura Mattioli Rossi (otros textos de M. M. Lamberti, M. Pasquali, J. J. Rishel, A. Vettese, F. Petrella, F. A. Morat, G. P. di Biumo, F. Fergonzi, L. Lorenzoni, L. Serelli). Edizione Gabriele Mazzotta, 1997.

Roditi, E. (1960). "Giorgio Morandi" en *Dialogues on Art*. Londres, PP. 49-64. Esta entrevista está reeditada en numerosas monografías y catálogos sobre Morandi. Nosotros nos referiremos a la que se encuentra en Morandi. 1890-1964, catálogo de la exposición (Nueva York, The Metropolitan Museum of Art, 16 septiembre - 14 diciembre 2008; MAMbo. Museo d'Are Moderno di Bologna, 22 enero - 13 abril 2009), al cuidado de Maria Cristina Bandera y Renato Miracco (otros textos de P. de Montebello, G. Maraniello, F. Fergonzi, N. Rowley, J. Abramowicz, L. Serelli, M. M. Lamberti, R. Miracco, U. Eco). Skira editore, 2009). P. 358.

Tokarczuk, O. (2014). El mundo como una pintura. Museo Nacional del Prado. Min 40- 50. https://www.youtube.com/watch?v=xc21maNTwU0

Valdés, M. (1997). Catálogo de la exposición (México D.F. Museo Rufino Tamayo, 5 junio-27 julio 1997). P. 158-162.

Vergara, A. (2021). De la pintura al mito: Un camino de ida y vuelta. Museo Nacional del Prado. Min 15. https://www.youtube.com/watch?v=b9EAQFXa3j0&t=861s

Vitali, L. (1964). *Giorgio Morandi. Pittore*. Edizione del Milione.

Vitali, L. (1977). *Morandi. Dipinti*. Catálogo general. Milán, Electa. (II ed. 1983, reimpresión, 1994), 2 volúmenes.

Worringer, W. (2013). *Abstracción y naturaleza.* Fondo de cultura económica. P. 78-87.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18196

Tapas y medias suelas: 500 pesetas. Un proyecto autobiográfico de arqueología de la memoria

Tapas y medias suelas: 500 pesetas. An autobiographical project of memory archaeology

Aurora Alcaide-Ramírez

Universidad de Murcia, alcaide@um.es

Breve bio autora: Doctora en Bellas Artes por la Universidad de Granada (2003) y desde 2005 Profesora en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Murcia (Titular a partir de 2018). Es directora del Grupo de Investigación *Arte y Políticas de Identidad*, subdirectora de la revista homónima, coordinadora del Grupo de Innovación Docente sobre *Arte y Desplazamiento: MOVE* y coordinadora del *Máster Universitario en Producción y Gestión artística* de la UM. Explora desde la teoría y la práctica artística la pintura abstracta y expandida, la antropización de la naturaleza, las poéticas del desplazamiento, el arte colaborativo y las relaciones entre arte, memoria e identidad cultural. Aúna así su actividad docente, con la investigadora y la artística, enriqueciéndose con las sinergias que se van generando entre estos tres ámbitos.

How to cite: Alcaide-Ramírez, A. (2024). *Tapas y medias suelas: 500 pesetas*. Un proyecto autobiográfico de arqueología de la memoria. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18196

Resumen

La comunicación presenta los primeros resultados del proyecto de creación artística: Tapas y medias suelas: 500 pesetas; proyecto autobiográfico en el que buceo en mi infancia, para rememorar los momentos compartidos con mi padre en su taller de reparación de zapatos, situado en la casa familiar, en Montilla (Córdoba). El objetivo principal es homenajearlo y difundir su legado, así como establecer conexiones con la tradición de la artesanía del calzado en la provincia de Alicante, en donde resido desde hace más de veinte años.

El cuero, el cáñamo, el caucho y otros materiales sirven de hilo conductor del proyecto, así como los procesos de cosido, pegado, agujereado o clavado, todos presentes en el día a día de mi progenitor. Para su desarrollo se utilizan algunas de sus herramientas, como leznas, cuchillas, alicates o martillos, que se combinan -en un proceso experimental de trabajo-, con utillaje y materiales convencionales de la práctica pictórico-fotográfica. También se acude a fotografías del archivo familiar y personal, al igual que a relatos orales de personas cercanas y antiguos clientes de la zapatería. Se aplica, por tanto, un método de trabajo que Foucault ha denominado como "arqueológico", debido a que se dirige la mirada hacia el pasado y se confía en el poder evocador de los objetos y materiales antiguos para activar la creatividad, por ser repositorios de la memoria, lo que los dota de un gran valor emocional y simbólico.

Tapas y medias suelas: 500 pesetas es, en definitiva, un proyecto de arqueología de la memoria, que desde lo personal e íntimo se proyecta hacia lo colectivo; adquiriendo una materialización que transita entre la figuración y la abstracción, lo poético y lo metafórico, lo geométrico y lo orgánico, lo pictórico, lo fotográfico y lo escultórico, lo artesanal y lo mecánico, y los formatos convencionales y los expandidos.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Palabras clave: *Arte y memoria; artesanía del calzado; arqueología de la memoria; archivo familiar, autobiografía visual; pintura expandida.*

Abstract

The communication presents the first results of the artistic creation project: Tapas y medias suelas: 500 pesetas; an autobiographical project in which I dive into my childhood, to recall the moments shared with my father in his shoe repair workshop, located in the family home, in Montilla (Córdoba). The main objective is to pay homage to him and to spread his legacy, as well as to establish connections with the tradition of footwear craftsmanship in the province of Alicante, where I have lived for more than twenty years. Leather, hemp, rubber and other materials serve as the common thread of the project, as well as the processes of sewing, gluing, drilling and nailing, all present in my father's day-to-day life. Some of his tools, such as awls, blades, pliers or hammers, are used for the development of the project, which are combined - in an experimental work process - with conventional tools and materials from the pictorial-photographic practice. Photographs from the family and personal archives are also used, as well as oral accounts from people close to the artist and former customers of the shoe shop. A working method that Foucault has called 'archaeological' is therefore applied, because the gaze is directed towards the past and relies on the evocative power of old objects and materials to activate creativity, as repositories of memory, which endows them with great emotional and symbolic value.

Tapas y medias suelas: 500 pesetas is, in short, a project of archaeology of memory, which from the personal and intimate is projected towards the collective; acquiring a materialisation that moves between figuration and abstraction, the poetic and the metaphorical, the geometric and the organic, the pictorial, the photographic and the sculptural, the artisanal and the mechanical, and the conventional and the expanded formats.

Keywords: *Art and memory; shoe craftsmanship; archaeology of memory; family archive, visual autobiography; expanded painting.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

Hace unos años inicié una nueva línea de investigación centrada en las relaciones entre arte y memoria. El primer proyecto artístico realizado bajo estos parámetros, titulado *PatrimoniOral_El Campello*[1] (2017-2022), pretendía ofrecer una memoria colectiva del municipio alicantino de El Campello, a través del testimonio de algunos de sus vecinos octogenarios y nonagenarios. Poco después desarrollé la serie *Villa Väinöla, elokuu 2018* (2018-2022), en el que abordo la experiencia de habitar una casa singular, obra del arquitecto Alvar Aalto, recipiente de la memoria, tanto de su creador como de la de sus diferentes moradores. En el proyecto *Tapas y medias suelas: 500 pesetas,*[2] que está aún en proceso de realización y cuyos primeros resultados presento en esta comunicación, vuelco mi mirada hacia mi propia historia, retrotrayéndome a mi infancia y adolescencia, concretamente a los momentos compartidos con mi padre en su zapatería (ver Fig. 1). La idea surge a partir de encontrar un archivo muy peculiar en la casa familiar (donde se ubicaba el taller de mi progenitor): una caja de madera, de considerables proporciones, llena de restos de cuero, planchas de caucho, tapas y suelas de diferente formato, y otros materiales habituales en la reparación del calzado (ver Fig. 2). Este hallazgo fue el detonante de un interés latente, desde hacía varios años, por hacer un trabajo autobiográfico que recuperara la figura de mi padre y su labor artesanal; y cuya última pretensión era, en definitiva, la de abordar mi propia subjetividad, porque, como Mela Dávida Freire apunta: "el archivo, en sus numerosísimas manifestaciones posibles, es el repositorio por excelencia de la memoria y el recuerdo, herramientas indispensables en la construcción de la identidad tanto individual como colectiva" (2016, p. 14).



Fig. 1 Aurora Alcaide Ramírez, de la serie Zapatería, 1# (detalle), 1996. *Fotografía analógica en B/N, 18 x 24 cm. Fuente: Archivo personal.*

[1] Proyecto colectivo de índole colaborativa, realizado junto a Salvador Conesa, Mercedes Galiana y el Grup Salpassa.

[2] 500 pesetas es lo que cobraba mi padre cuando reparaba unos zapatos de caballero y le ponía unas tapas y medias suelas. Este precio fue variando con el tiempo, al igual que la moneda, con la llegada del euro.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 2 Imágenes de recortes de cuero sobrantes almacenados en la casa familiar. *Fuente: Alcaide-Ramírez, A. (2023)*

Por otra parte, recuperar los saberes populares y las artesanías tradicionales puede entenderse, en cierto sentido y salvando las distancias, como un objetivo alineado con la teoría de la "ecología de saberes" promulgada por Boaventura de Sousa Santos (2010); ya que más allá del conocimiento científico, de los avances tecnológicos y del ansia de progreso promovidos en las sociedades occidentales, existen otras gnoseologías válidas (no solo en el Sur global, sino también en el propio contexto occidental), que pertenecen a tiempos pasados y al ámbito de la memoria y del recuerdo, y que merecen la pena ser visibilizadas y puestas en valor. Estos conocimientos se caracterizan por desarrollarse manualmente en un tiempo pausado, y por transmitirse oralmente de generación a generación; rasgos en cierta manera también presentes en el proyecto artístico realizado, como se verá a continuación.

OBJETIVOS

El proyecto *Tapas y medias suelas: 500 pesetas* se plantea como propósitos generales los siguientes:

- Indagar en la memoria personal para rescatar recuerdos vinculados a mi infancia y al tiempo compartido con mi padre en su zapatería.
- Homenajear a mi padre y difundir su legado, así como el de la tradición de la artesanía del calzado en la provincia de Alicante.
- Recuperar y poner en valor el trabajo artesanal vinculado a la reparación, diseño y producción de calzado y otros artículos realizados con cuero.

Y entre sus objetivos específicos se encuentran:

- Partir de restos de cuero conservados en la casa familiar, sobrantes de algún trabajo realizado por mi padre, y que, por tanto, están impregnados de su presencia, como estímulo creativo y desencadenante de la idea.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

- Investigar, rememorar y aprender las técnicas y procesos manuales implicados en la reparación y creación de calzado (coser, perforar, pegar, remachar, clavar…) y utilizarlas en el desarrollo del proyecto artístico propuesto.
- Emplear herramientas, materiales y utillaje pertenecientes a mi padre y su actividad en la zapatería, para evocarlo. Acudir igualmente a relatos orales de personas cercanas a él, así como al archivo fotográfico familiar y personal, para reconstruir el día a día de la zapatería y su espacio físico.
- Recabar información acerca de la tradición en la fabricación del calzado en la provincia de Alicante y su especialización industrial.
- Establecer conexiones entre la memoria personal y la colectiva a través de las experiencias y recuerdos compartidos en relación a la artesanía del calzado.

METODOLOGÍA

José Antonio Marina (2000) comenta que "el proyecto comienza siendo un indigente tema de búsqueda, tal vez suscitado por el azar", y que su desencadenante puede ser cualquier cosa, lo importante es que se movilicen los sentimientos, puesto que los proyectos "son la expansión de la subjetividad", "un acontecimiento biográfico". En el caso de *Tapas y medias suelas: 500 pesetas*, el impulso creativo surge a partir de la revisión, análisis y contacto con las herramientas y materiales pertenecientes a mi padre, vinculados con su actividad como reparador de calzado; así como con testimonios orales y fotografías del álbum familiar y personal relacionadas con esta labor de mi progenitor. El motivo principal es, según Roland Barthes (2009), que tanto las fotos como los objetos de familia despiertan afecto y emoción, pero también duelo y dolor debido a su conexión con la muerte, ya que están irremediablemente conectados con un momento del pasado que ya no se puede recuperar y con personas ausentes para siempre, cuya presencia impregna estos objetos a modo de reliquia. Precisamente este valor sentimental de las pertenencias de mi padre va a determinar que primero se experimente con ellas a nivel formal, concretamente con los restos de tapas, suelas y recortes de cuero almacenados en su taller; para en una fase posterior, introducirlas directamente en las obras.

El proyecto se desarrolla conforme a un método de trabajo que Foucault (2007) ha denominado como "arqueológico", ya que se vuelve la mirada hacia el pasado, "excavando" en las imágenes del archivo familiar relacionado con mi padre y su zapatería, así como en otros objetos que lo integran (ver Fig. 3). Este autor entiende el archivo como una entidad desestructurada, sin jerarquías, susceptible de múltiples interpretaciones, lecturas e interconexiones. Esta organización descentrada, fragmentaria y rizomática, siguiendo las teorías de Deleuze y Guattari (1988), va a regir el desarrollo procesual del proyecto, así como sus primeros resultados, permitiendo establecer relaciones intersubjetivas muy enriquecedoras entre la artista y el público. La propuesta se concibe, por tanto, a modo de cartografía, que parte de la realidad para traspasarla, siendo modificada, desterritorializada, segmentada y reconstruida continuamente, desde las esferas de lo inconsciente, lo poético, lo emocional y lo simbólico.

Por otra parte, otro enfoque metodológico que se aplica es el cualitativo, ya que está previsto realizar una serie de entrevistas, tanto a familiares y personas del entorno de mi padre, conocedores o usuarios de su zapatería, como a artesanos del calzado de la provincia de Alicante. En este último caso, el objetivo es aprender más acerca de los procesos y técnicas manuales de reparación y creación de calzado, así como localizar a estas personas y constatar su escasa presencia en el sector del calzado de la provincia, cada vez más industrializado. Contrastar los datos obtenidos también permitirá establecer correlaciones entre los modos de hacer de mi padre y los de los artesanos de Alicante.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 3 Mapa visual vinculado a la metodología del proyecto. *Fuente: Alcaide-Ramírez, A. (2023)*

PRIMEROS RESULTADOS Y CONCLUSIONES

El proyecto está aún en una fase muy incipiente, por lo que todavía es pronto para formular conclusiones determinantes. Se han realizado diversas composiciones jugando con las formas de una selección de restos de cuero (usadas a modo de plantilla) (ver Fig. 4). Se trata de una primera aproximación al material, muy experimental, en la que se ha elegido el papel de pequeño formato como soporte y la pintura y los rotuladores posca como técnica pictórica. Varias de estas propuestas se han realizado en un cuaderno, advirtiéndose rápidamente las posibilidades plásticas de darle un sentido de conjunto, bajo el formato de libro de artista. Para establecer conexiones entre sus diferentes páginas, algunas de ellas se han horadado, generando una efecto muy interesante de profundidad. En otras se ha incorporado cuerda de piel y ojales metálicos, evocando la imagen de los cordones de un zapato (ver Fig. 5).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 4 Imágenes de los primeros resultados del proyecto. *Fuente: Alcaide-Ramírez, A. (2024)*

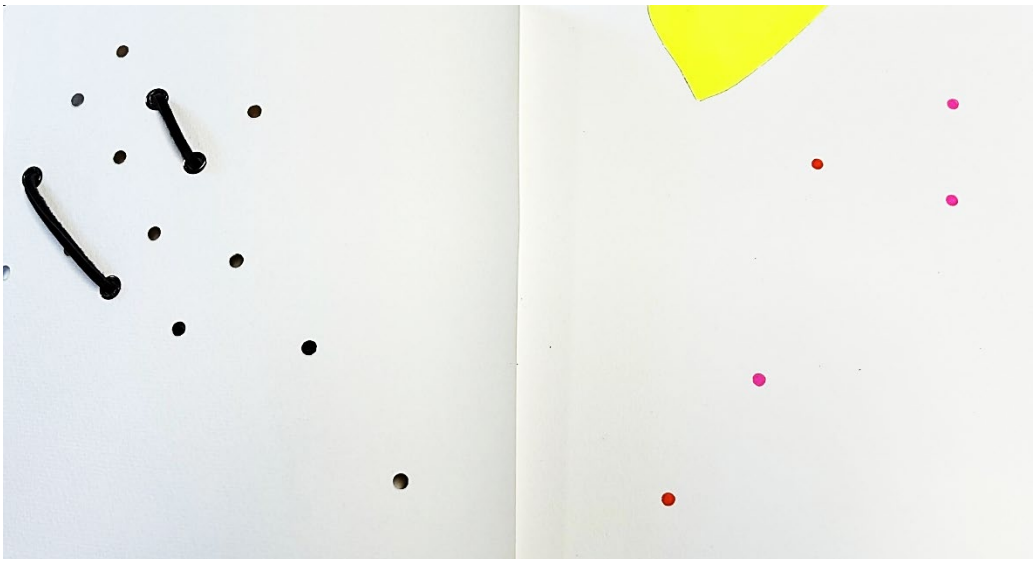


Fig. 5 Dos de las páginas del libro de artista (detalle). *Fuente: Alcaide-Ramírez, A. (2024)*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Los primeros resultados son bastante abstractos y formalistas, predominando la geometría frente a lo orgánico. A priori esto no es negativo, no obstante, teniendo en cuenta el carácter subjetivo y personal del proyecto, se hace necesario incorporar algún tipo de textura o material que rompa con la homogeneidad y perfección formal del trazado geométrico. Se ha pensado, por ejemplo, en hacer el papel de manera artesanal para así poder registrar los restos de cuero reales, estando de esta manera presentes en la obra a través de su huella, de su ausencia. El resultado sería algo parecido al gofrado, lo que además se conectaría conceptualmente con la idea de recuerdo. También se ve conveniente experimentar con el híbrido figuración-abstracción, mediante la incorporación en las obras de las fotografías propias[3] y del álbum familiar, sobre las que se intervendrá pictóricamente con las formas derivadas de los fragmentos de cuero. Trabajar con impresiones, *collage*, tinte para calzado, cáñamo o remaches, son otras opciones que se barajan, así como con medios instalativos y audiovisuales (partiendo de las entrevistas), y con objetos apropiados.

FUENTES REFERENCIALES

Barthes, R. (2009). La cámara Lúcida*: Nota sobre la fotografía*. Paidos.

Dávila Freire, M. (2017). Desfases del archivo, o como construir la imagen desde la memoria (y no a la inversa). Tres casos de estudio. *Revista SOBRE*, *3*, 13-26. https://doi.org/10.30827/5597

Deleuze, G. y Guattari, F. (1988). *Mil Mesetas.* Pre-textos.

De Sousa Santos, B. (2010). *Descolonizar el saber, reinventar el poder*. Trilce.

Foucault, M. (2007). *La arqueología del saber* (22º impresión). Siglo XXI editores.

Marina, J. A. (2000). *Teoría de la inteligencia creadora*. Anagrama.

[3] Está previsto recuperar una serie fotográfica en B/N, de autoría propia, realizada en el año 1996, mientras cursaba 3º de la Licenciatura de Bellas Artes en Granada, en donde se plasman algunos rincones de la zapatería de mi padre y de su proceso de trabajo.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18128

Horizonte e instrumentalización: la perspectiva del espectador en la pintura de William Turner y las imágenes del TIROS I

Horizon and instrumentalization: the viewer's perspective in William Turner's painting and the images of TIROS I

Sofía Alemán Arozena y María Paula Santiago Martín de Madrid
Universitat Politècnica de València, salearo@upv.edu.es y psantiago@upv.es

Breve bio autora:

Sofía Alemán Arozena (San Cristóbal de La Laguna, 1997) es artista e investigadora. Actualmente lleva a cabo una investigación que versa sobre las condiciones del régimen de la visualidad de la Modernidad y su relación con los dispositivos de visualización.

Es contratada predoctoral en la Universitat Politècnica de València y alumna del programa de doctorado en Arte: Producción e Investigación de la UPV, graduada en Bellas Artes, máster en Producción Artística y máster en Fotografía: Arte y Técnica.

How to cite: Alemán Arozena, S. y Santiago de Madrid, M.P. (2024). Horizonte e instrumentalización: la perspectiva del espectador en la pintura de William Turner y las imágenes del TIROS I. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18128

Resumen

En la contemporaneidad, los modos de ver y de percibir están mediados por una serie de condicionantes que afectan, irrevocablemente, al sujeto espectador. Estos condicionantes responden a procesos de racionalización de la mirada que supeditan la subjetividad geopolíticamente. Tanto a lo largo de la historia del arte occidental, como a lo largo del proceso instrumentalizador característico de la Revolución Industrial, la manera de mirar ha estado sujeta a una serie de inflexiones que han modificado la perspectiva del observador, deviniendo en procesos de abstracción y reificación del individuo.

Este trabajo propone un estudio sobre aquellos aspectos que llevaron a una superación de la perspectiva lineal, heredada del Renacimiento y considerada como un agente racionalizador para la "imprecisa" mirada humana. Dicha superación de este modelo perspectivo, busca señalar el desplazamiento de la mirada, desde una perspectiva lineal, o punto de vista escenográfico, hacia una perspectiva vertical, o punto de vista icnográfico. Con esto, pretendemos indicar la influencia que han tenido en ese tránsito los diferentes dispositivos ópticos y mecanismos de abstracción instrumental característicos de la Modernidad. Para ello, relacionaremos las propuestas artísticas de J.M.W. Turner (1775-1851) y de Hito Steyerl (1966), pertenecientes a dos contextos histórico-estéticos diferentes, con dos experiencias concretas de fotografía aeroespacial.

Centraremos como objeto de estudio la producción pictórica de J.M.W. Turner como ejemplo paradigmático de un cambio en el régimen escópico de la visualidad moderna. Compararemos sus visionarios ejercicios de abstracción planteados en las obras más tardías de su producción, con la primera imagen tomada por el satélite meteorológico TIROS I en 1960. Al realizar esta comparación

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

formal y conceptual, se pretende indagar sobre la relación entre la pérdida de la línea del horizonte como síntoma de una abstracción del paisaje, mediada por las dinámicas coloniales, las nuevas tecnologías de observación y el orden simbólico de la visualidad contemporánea.

Palabras clave: *Perspectiva; Instrumentalización; Modernidad; Colonización; Orden Simbólico.*

Abstract

In contemporary times, ways of seeing and perceiving are mediated by a series of conditions that irrevocably affect the viewing subject. These conditions respond to processes of rationalization of the gaze that subordinate subjectivity geopolitically. Both throughout the history of Western art, and throughout the instrumentalizing process characteristic of the Industrial Revolution, the way of looking has been subject to a series of inflections that have modified the observer's perspective, becoming processes of abstraction and reification of the individual.

The overcoming of the linear perspective, inherited from the Renaissance, and considered as a rationalizing agent for the "imprecise" human gaze, will be the guideline proposed in this work. This overcoming seeks to signal the displacement of the gaze, from a linear perspective, or scenographic point of view, towards a vertical perspective, or ichnographic point of view. With this, we intend to indicate the influence that the different optical devices and mechanisms of instrumental abstraction characteristic of modernity have had on this transition. To do this, we will relate the artistic proposals of J.M.W. Turner (1775-1851) and Hito Steyerl (1966), belonging to two different historical-aesthetic contexts, with two specific experiences of aerospace photography.

We will focus as an object of study on the pictorial production of J.M.W. Turner as a paradigmatic example of a change in the scopic regime of modern visuality. We will compare his visionary abstraction exercises proposed in the later works of his production, with the first image taken by the TIROS I meteorological satellite in 1960. By making this formal and conceptual comparison, we intend to investigate the relationship between the loss of the line of the horizon as a symptom of an abstraction of the landscape, mediated by colonial dynamics, new observation technologies and the symbolic order of contemporary visuality.

Keywords: *Perspective; Instrumentalization; Modernity; Colonization; Symbolic Order.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

La representación, desde su propia concepción, ha estado vinculada a artefactos que han racionalizado la experiencia del mirar. Tanto a lo largo de la historia del arte occidental, como en el curso de la revolución industrial, la manera de mirar ha estado sujeta a inflexiones que han modificado la perspectiva del observador, deviniendo en procesos de abstracción y reificación del individuo. Los dispositivos de visualización serán aquellos que, supeditados a la idea de progreso, instaurarán su agencia en los modos de ver. Por ejemplo, el desarrollo de la óptica, entendida como uno de estos dispositivos, traerá elementos distantes a un plano visible: el microscopio y el telescopio, que expandieron los límites de la observación y permitieron ver a distancias que antes eran imposibles. Con la cámara lúcida, el orden geométrico de la interpretación del paisaje se racionaliza y, con la cámara oscura, la representación pictórica adopta un nuevo orden visual.

El espectador del siglo XIX tendría que enfrentarse por primera vez, a un ritmo acelerado de procesamiento de imágenes derivado de las nuevas aplicaciones de la reproductibilidad técnica de la imagen. El heroísmo de la vida moderna poco tendría que verdón matar al minotauro, sino más bien, con identificarse en una serie de "de sensaciones estímulos equivalentes que no contienen referencia a una localización espacial" (Crary 2010, p. 34). Bajo el «umbral de la Modernidad», esta aceleración hizo que el nuevo régimen biopolítico, el poder institucional y diversos ejes discursivos económicos y sociales propusieran una reorganización del conocimiento humano. Esto, irremediablemente afectó al cuerpo del sujeto observador, y, por tanto, al régimen escópico del momento.

Este cambio de paradigma en el régimen escópico, supuso el rechazo de las condiciones de la visualidad que imponían los artilugios de la racionalización de la mirada. Tomando la cámara oscura como ejemplo paradigmático de estos artilugios, Jonathan Crary, en su libro *Las técnicas del observador* (2010) afirma que, durante la primera mitad del siglo XIX, "ocurre un desarraigo de la visión con respecto a las relaciones estables y fijas encarnadas por la cámara oscura" (Crary 2010, p. 31). Tras la ruptura del modelo renacentista, tanto la perspectiva cónica como la cámara oscura se vieron relegadas a un segundo plano. Los estudios sobre la visión subjetiva se desligaban de las condiciones que imponían estos artefactos y optaban por el estudio de un «observador encarnado». Sin embargo, traían consigo una condición de doble filo: al racionalizar la mirada subjetiva desde un estudio fisiológico, la visualidad no se alejaría de la racionalización técnica, sino que instauraría un régimen «biopolítico» sobre la propia mirada, dirigido a aprehender la experiencia del cuerpo desde el saber empírico. Todo esto, como afirma Crary, trajo nuevos tipos de "reflexión epistemológica" (Crary 2010, p.111), que relacionaba el cuerpo del espectador con una tangente de relatos que cruzaban las condiciones de la visualidad del paradigma moderno con los dispositivos de visualización.

Horizonte e instrumentalización

Hito Steyerl en su texto *En caída libre. Un experimento mental sobre la perspectiva vertical* (2012), afirma que, en la contemporaneidad, los "modos tradicionales de mirar y percibir se hacen añicos" (Steyerl 2012, p. 14). Esto ocurre debido a una serie de factores que han contribuido a que el sujeto observador haya sido desplazado, debido a que las convenciones que construían un soporte firme y racionalizado del régimen visual ya no tienen estabilidad.

Steyerl toma como arquetipo del desplazamiento del punto observacional la progresión pictórica de J.M. William Turner. En su producción, Turner comenzó a incorporar poco a poco elementos perceptivos que respondían más al acontecimiento, al movimiento y a la visión subjetiva [1], y no tanto al cartesianismo y a la representación racional geométrica. Oriol Fontdevila, comisario e investigador, escribió para un texto de la revista *Concreta* en 2016: "La niebla permitió a Turner cerrar de un plumazo la ventana que Alberti había abierto siglos atrás sobre el lienzo pictórico con la aplicación de la perspectiva lineal" (Fontdevila 2016).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

La niebla en Turner actúa como un elemento disruptivo que, en su condición de pesada veladura, se interpone alegóricamente entre un espectador racional acostumbrado a las lógicas de la perspectiva lineal y el paisaje. Turner pone en tensión los juicios del paisaje reorganizado y domesticado por esas estas lógicas, opacando los vectores representacionales en una suerte de transición desde una "condición omnisciente y soberana" del ojo del espectador, a una "realidad carnal" (Fontdevila 2016). Ese ojo del espectador, por esta misma condición carnal, solo sería capaz de aprehende una realidad parcial, anubarrada.

En el cuadro *Slavers Throwing Overboard the Dead and Dying - Typhon coming on* (1840), Turner pinta la masacre del *Zong*, una matanza que aconteció en 1781, cuando el carguero esclavista británico antes nombrado, propiedad de un sindicato de comercio de esclavos de Liverpool, zarpó de Acra transportando más esclavos de los que era seguro, según las condiciones de su capacidad. La intención de la misión era llegar a Jamaica tras una larga travesía por el Atlántico, travesía en la cual muchos enfermaron debido a las terribles condiciones de hacinamiento, maltrato y malnutrición.

Debido a un fallo de cálculo, el barco se desvió 480km, retrasando la llegada aproximadamente doce días. Cuando se percataron de su error, solamente disponían de agua potable para cuatro jornadas. Sin embargo, cuando por fin lograron atracar en Jamaica, el barco contaba con 1900 litros de agua potable sobrante, agua que, según las declaraciones del primer oficial, recogieron tras una lluvia torrencial el 1 de diciembre, curiosamente justo en mitad del «proceso administrativo» que derivó en la matanza [2] que da título a esta obra, y no después. Esta lluvia habría permitido la supervivencia de los esclavos, que sometidos al dictamen del poder mercantilista sobre la vida y desaparecidos en la burocratización de la muerte, fueron arrojados por la borda en las frías aguas del Atlántico.

Teniendo en cuenta que el seguro contratado pagaría una compensación solo por aquellos esclavos que se ahogasen y no por aquellos que muriesen por otras causas, la tripulación accedió a realizar el fraude mediante la masacre correspondiente, pues el precio entre el cobro del seguro y el precio de venta apenas variaba.

En esta pintura, Turner, mediante un proceso de abstracción pictórica, no solo habla del contexto tanatopolítico y colonial de la Gran Bretaña del siglo XVIII, sino que además, relata la manera en la que la posición del observador sufre un cambio en un momento específico en el que, debido a la abstracción conceptual que acarrea la administración de los cuerpos, las lógicas de una perspectiva lineal que requieren de un punto de vista universal porta consigo su propia sinrazón: deja de lado cualquier posición singular.

Durante el proceso instrumentalizador de la Modernidad, impulsada por la utopía del progreso, diversos artilugios del Renacimiento se vieron actualizados en un orden de eficacia: "la radio, como imprenta sublimada; el avión de caza, como artillería más eficaz; el telemando, como la brújula más segura" (Adorno y Horkheimer 2009, p. 60). Cada una de estas implementaciones predisponen al sujeto perceptivo a la deslocalización y a la indeterminación en la cadena de mando. Las acciones realizadas en remoto y la información encriptada en código, convierten el acto comunicativo en pura racionalidad instrumental.

Jürgen Habermas, en diálogo con Herbert Marcuse, afirma que el proceso instrumentalizador moderno es también un proceso ideologizador. Habermas argumenta que la ciencia y la tecnología no son herramientas neutrales para comprender y manipular la naturaleza, sino que emanan una dimensión ideológica que afecta a la sociedad. Este proceso, al tender a afianzar estructuras de poder social, debe ser analizado críticamente, hecho que le lleva a escribir su texto *Ciencia y técnica como «ideología»* (1968).

Habermas plantea diversos puntos que le permiten analizar cómo la voluntad cientifista, lejos de poseer un carácter neutral, se ampara en el racionalismo que le otorga la técnica y la ciencia como agente legitimador de ciertas estructuras de poder. Habermas también recoge las tesis de Max Weber, quien habría desarrollado el concepto de «racionalidad» a lo largo de toda su carrera, fundamentalmente en su obra póstuma *Economía y sociedad* (1922). Según Habermas, Max Weber introduce este concepto para definir las formas que asumen la actividad económica capitalista, el tráfico social regido por el derecho privado burgués, y la dominación burocrática. «Racionalización» significa en primer lugar la ampliación de los ámbitos sociales que quedan sometidos a los criterios de la decisión racional. (Habermas 2017, p. 53)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Sin embargo, y acercándonos en este punto al análisis ofrecido por la profesora y experta en Teoría Crítica, Silvia López, autora del ensayo *Reificación ('Verdinglichung')* (2017), es György Lukács (1885- 1971) quien "adopta el concepto de Weber sobre la racionalización para aclarar cómo la diferenciación del proceso económico capitalista produce no solo la fragmentación del objeto de producción, sino también como ello necesariamente conlleva la fragmentación de su sujeto" (López 2008, p. 11). Lukács, en su ensayo *Reificación y consciencia del proletariado* (1923), toma las tesis de Marx y Weber para tratar el paradigma mercantilista presente en las relaciones humanas. Es precisamente este proceso de reificación con el que el saber del capitalismo opera, lo que permite que las relaciones humanas adquieran carácter de "cosidad" y de elemento intercambiable que puede generar rentabilidad.

La teoría de reificación de Lukács, junto con el rechazo a la ciencia burguesa, las tomaron —junto a otras muchas influencias— autores de lo que acabó conocido como la teoría crítica. Desde una postura alejada de la tendencia a la neutralidad axiológica de Weber, para Theodor Adorno y Max Horkheimer, la instrumentalización, la cual es la esencia del saber del capitalismo, "no aspira a conceptos e imágenes, tampoco a la felicidad del conocimiento, sino al método, a la explotación del trabajo de los otros, en definitiva, "al dominio sobre la naturaleza y sobre los hombres" (Adorno y Horkheimer 2009, p.60)

En el escenario de reificación y racionalización, en el que conceptos abstractos como las relaciones interpersonales se materializan y adquieren valor mercantil, y en el que elementos concretos como el número de asesinados en una masacre en altamar se abstrae por el propio uso de los lenguajes y convenciones de la racionalidad, el observador moderno será cada vez más un ente disociado, desplazado y desterritorializado en los vaivenes de la representación.

Elevación del punto perspectivo

En el ensayo audiovisual *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational.MOV File* (2013), Steyerl utiliza el recurso gráfico de las cartas de calibración de la imagen técnica, concretamente la *1951 USAF Resolution Test Chart*, utilizada por la armada estadounidense y la NASA para hacer pruebas de calibración de satélites, drones y, en definitiva, artilugios ópticos de vigilancia y control. En una primera instancia, durante los dos primeros apartados del videoensayo, muestra la carta de ajuste en lo que son espacios cualesquiera delante de un *chromakey* verde. Al final del vídeo se revela que está físicamente en el Desierto de Mojave, California. Precisamente, es la indefinición espacial y la potencialidad del manto verde como fondo de la imagen una de las cosas que pone en relieve en el videoensayo. También, sosteniendo la carta en vertical, delante del objetivo de la cámara, Steyerl referencia toda una genealogía de la imagen técnica y a unas prácticas metodológicas específicas de un estudio o taller de imagen.

A continuación, el mismo diseño de carta de calibración se mostrará a diferente escala y en otro eje. Compuesta por barras rectangulares, esta «carta» -se trata ahora de una extensión de 385m^2 de asfalto y pintura blanca y negra en algún lugar del desierto-, se utilizaba durante los años cincuenta y sesenta para calibrar la resolución de dispositivos ópticos analógicos. Este desierto, que sería durante el siglo XX una de las áreas principales en el desarrollo de la industria de la óptica aeronáutica, posee una gran colección de estos gestos paisajísticos en su orografía.

En el videoensayo, Steyerl propone, después de un cambio de perspectiva desde la verticalidad de la carta de ajuste en el estudio de fotografía –con una agencia similar a la ventana albertiana-, a un desplazamiento de ascenso, desde la carta de calibración hacia arriba. La imagen se aleja de la superficie terrestre y propone un ascenso del punto perspectivo. Un punto de vista icnográfico en el que la línea del horizonte se disipa. La imagen continúa alejándose y finalmente, acaba por mostrar el planeta Tierra, el mundo hecho imagen. En ese momento se escucha una voz robótica decir: "*This is a resolution target. It measures the resolution of the world as a picture. Resolution determines visibility. Whateveris not captured by resolution is invisible.*" [3] (Steyerl 2013). En el propio uso de un elemento técnico relacionado con la óptica, -sea este, la carta de calibración de la resolución- Steyerl inscribe en el relato de la instrumentalización moderna, el paradigma escópico de la superación de la perspectiva del sujeto en su representación geométrica, a un sujeto deslocalizado y reificado, sobre un suelo inestable, haciendo uso de puntos de referencia abstractos y obcecado en el anhelo del control de lo que acontece a su alrededor.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Dejando un lado el emplazamiento geográfico, hay diversos paralelismos entre la propuesta de Steyerl y varios experimentos llevados a cabo por la NASA y las Fuerzas Armadas de Estados Unidos. El 24 de octubre de 1946, el laboratorio de física aplicada de la Universidad de Johns Hopkins, lanzó desde Nuevo México, y dentro del proyecto Hermes, el cohete de procedencia alemana V2, requisado por Estados Unidos a la Alemania nazi pocos meses antes. Esto, trajo consigo un cambio de paradigma que supuso una nueva ruptura de la perspectiva lineal, pues "Así como la perspectiva lineal producía un observador estable y un horizonte imaginarios, la perspectiva arriba-abajo produce un observador flotante y un piso estable imaginarios" (Steyerl 2012, p. 27).

Después de retirar los explosivos, el ingeniero estadounidense Clyde Holliday, a cargo del rediseño del cohete, insertó entre los propulsores una cámara fotográfica dentro de una carcasa tan sólida, que sería capaz de resistir la caída de más de 100.000 metros de altura, altura máxima que alcanzó el cohete. En la grabación, se puede experimentar una sensación de «caída libre». En la imagen, se observa implícitamente la sensación de vértigo y extravío, de pérdida de referencia y su posterior descenso sin paracaídas, a un plano en el que, sin herramientas para su geolocalización, fue difícil de encontrar, al caer en una zona de impacto aproximada. Este artilugio fue un objeto significativo en un nuevo proceso de desplazamiento del sujeto observador. Un observador que, aún condicionado por un suelo a kilómetros de distancia, externaliza el punto de su perspectiva para lograr, aunque solo sea por unos segundos, contemplarse desde una posición considerada, hasta el momento, exclusivamente divina.

Tras el lanzamiento del SPUTNIK 01 en 1957, primer satélite que fue puesto en órbita exitosamente por la Unión Soviética, la carrera espacial resultó ser una carrera de fondo por la dominación del cielo. Después de muchos proyectos como EXPLORER, NOTS, DISCOVERER O VANGUARD, el satélite estadounidense TIROS I fue puesto en órbita el 1 de abril de 1960. Al igual que el EXPLORER VI, que fue el primer satélite en obtener una imagen de la Tierra, el TIROS 01 integraba un dispositivo televisivo en su estructura. Este, compuesto por dos cámaras de televisión equipadas con un gran angular de 104º y un teleobjetivo de 12, 7º, proporcionó la primera imagen de calidad de las formaciones nubosas que rodean el planeta Tierra, dialogando así con el proceso de abstracción de Turner.

CONCLUSIONES

En primer lugar, podemos vincular ambas imágenes desde la obvia relación entre la óptica y la astronomía. Paralelamente a la invención del telescopio, tanto Kepler, como posteriormente Newton, hicieron uso de una cámara oscura para observar el sol sin cegarse. La cámara oscura, al igual que lo sería el satélite TIROS I dos siglos más tarde, actuaría como un agente racionalizador, que, como diría Descartes en *La Dioptrique* (1637) "constituía una defensa contra la locura y la sinrazón del deslumbramiento" (Crary 2010, p. 181). La instrumentalización de la visión alejaba al sujeto de los peligros de la exposición a «plena luz», ofrecía un amparo, y mediaba con la imagen.

Asimismo, en la producción tardía de Turner, se inscribe en el relato de los estudios visuales que, precisamente, toman el problema del observador no quizá como eje central, pero sí como un aspecto paradigmático en el régimen visual moderno. El sol y la luz, tan presente en sus representaciones, se muestra en esta ocasión, formando un vórtice esférico, análogo a las postimágenes retinianas. Estas imágenes -esas manchas de colores que permanecen latentes al cerrar los ojos después de mirar directamente a un foco de luz potente, generalmente el sol-, fueron un tema de estudio recurrente en la óptica del siglo XVIII, que, tratando de comprender el comportamiento de la visión subjetiva, defendían la posibilidad de obtener una imagen desde dentro del cuerpo. Según Crary, "A través de la postimagen se hace al sol pertenecer al cuerpo, y el cuerpo lo releva como fuente de sus efectos. Es en este sentido, quizá, en el que puede decirse que los soles de Turner son autorretratos." (Crary 2010, p. 183).

Si la imagen del sol a través de los párpados construye un autorretrato desde dentro del cuerpo, la imagen tomada en el experimento de *White Sands* con el misil V-2 o la que tomó el Satélite TIROS-I también serían un

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

autorretrato, pero desde un cuerpo externalizado. Un siglo antes de esta lógica especular de mirada hacia afuera y desde el afuera, Turner aprehende la imagen desde la materia y desde la mirada monádica, única y subjetiva. En su caso, TIROS-I la ofrece descorporeizada, propia de un sujeto fragmentado y reificado. Con esta comparativa, enfrentamos las dos vías de relato hegemónico de la visualidad moderna: la antesala de la pintura moderna, valorada por unos pocos privilegiados que buscaron otras vías para explorar la subjetividad y la que aboga por el realismo, característico de la imagen técnica, vinculada a la cotidianeidad y la cultura de masas.

Sin embargo, tenemos presente que "una historia de la visión (si ésta es acaso posible) depende de mucho más que una simple enumeración de los cambios o desplazamientos de las prácticas representacionales." (Crary 2010, p.21). Estos cambios, además de estar fuertemente vinculados a un paradigma político específico, son experiencias que permiten reflexionar sobre las condiciones del sujeto observador, sobre los contextos geopolíticos y socioeconómicos que atraviesan los relatos epistémicos del saber científico y la reflexión estética.

FUENTES REFERENCIALES

Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (1944). *Dialéctica de la Ilustración*. Trotta.

Crary, J. (2010). *Las técnicas del observador: visión y modernidad en el siglo XIX*. Cendeac.

Fontdevila, O. (2016). *Turner el mediador*. Concreta. https://www.editorialconcreta.org/El-Turner-mediador

Habermas, J. (2017). *Ciencia y técnica como «ideología».* Tecnos.

Lewis, A. (2007). Martin Dockray and the *Zong*: a Tribute in the Form of a Chronology. *The Journal of Legal History*, *28*(3), 357–370. https://doi.org/10.1080/01440360701698551

López, S. L., & Guzmán, N. (2017). Reificación ('Verdinglichung'). *Realidad: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, *0*(115). https://doi.org/10.5377/rea lida d.v0i115.3341 .

Steyerl, H. (2014). *Los condenados a la pantalla*. Caja Negra.

[1] Llega un punto, casi al final de la vida de Turner que el pintor torna su pintura un estudio de la visión. En su obra *Luz y color (Teoría de Goethe): la mañana siguiente al Diluvio* (1843), hace una referencia a Goethe, un defensor de la teoría de la visión subjetiva, que, rechazando la teoría newtoniana del color, afirmaba que la percepción visual está influenciada por la interacción entre la luz, el color y el observador, en lugar de depender únicamente de la luz y su interacción con los objetos. Crary afirma que no sabemos hasta cierto punto si Turner se dejó influenciar por los escritos de Goethe sobre óptica fisiológica.

[2] "El 29 de noviembre, 54 mujeres y niños fueron arrojados al mar por las ventanas de los camarotes. El 1 de diciembre, 42 esclavos varones fueron arrojados por la borda; en los días siguientes, otros 36 esclavos. Para poner en evidencia la falta de humanidad de los esclavistas, otros diez se arrojaron por sí mismos al mar" (Lewis 2007, p. 364)

[3] "Esto es una carta de medición de la resolución. Mide la resolución del mundo hecho imagen. La resolución determina la visibilidad. Lo que no es capturado por la resolución es invisible".

[4] TIROS I. NASA Space Science Data Coordinated Archive [en línea]. [sin fecha] [consultado el 15 de noviembre de 2023]. Disponible en: https://nssdc.gsfc.nasa.gov/nmc/spacecraft/display.action?id=1960 -002B

[5] "Kepler halló una solución para medir el diámetro aparente del Sol sustrayendo el tamaño de la apertura del tamaño aparente de la luminaria proyectada en la pantalla de la cámara oscura (…) en el contexto óptico - astronómico el interés principal recaía en entender la propagación de la luz (del sol) por distintas aperturas" (Dupré 2021, p. 16)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18113

El espacio de las artes visuales y escénicas

The space of the visual and performing arts

Guillem Aloy-Bibiloni[a] **y Carles Francesc Baeza-Server**[b]

[a]Bellas Artes ADEMA-UIB, g.aloy@eua.edu.es y [b]Bellas Artes ADEMA-UIB, c.baeza@eua.edu.es

Breve bio autores:

Guillem Aloy Bibiloni es arquitecto, investigador y docente en el campo de la Teoría y la Historia de la Arquitectura. Actualmente es Docente e Investigador en la Escuela Universitaria ADEMA - Universitat de les Illes Balears en el grado de Bellas Artes (2024-...). Ha realizado estancias investigadoras y docentes en la Escuela de Arquitectura de Barcelona (2017-2023), en la École Nationale Supérieure de Architecture de Paris-Malaquais (2019) y en la Beuth Hochschule für Technik de Berlín (2019). Contribuye regularmente al discurso académico como docente visitante en numerosas instituciones, como la Architectural Association Visiting School (2023), la Aarhus School of Architecture (2021-2022), la Royal Danish Academy (2022), la Universidad Andrés Bello de Santiago de Chile (2022) y la ENSA de París Malaquais (2022). Obtuvo su licenciatura en Arquitectura y ha defendido su tesis doctoral (octubre 2022) en la UPC-ETSAB donde ha investigado la relación entre el teatro, la arquitectura y la ciudad de Palma, Mallorca.

Carles Francesc Baeza-Server es sociólogo (Universitat d'Alacant), DEA en Arquitectura (área de Composición Arquitectónica, Univ. d'Alacant), Doctor en Arquitectura (área de Proyectos Arquitectónicos, ESARQ-UIC Barcelona) y docente en el área de Intervención Sociocomunitaria (IES Ramon Llull, Palma). Actualmente es colaborador en el equipo de desarrollo académico de nuevas titulaciones (Arquitectura, Diseño y Ciencias Sociales) en la Escuela Universitaria ADEMA (Palma). Discípulo del profesor y arquitecto J. Muntañola, en su tesis doctoral ha desarrollado un corpus teórico-metodológico para la investigación de la arquitectura de vivienda social. Sus líneas de investigación se sitúan en la hibridación y transdisciplinariedad de estudios avanzados en las áreas de Sociología de la Arquitectura; Arquitectura y Comunidad; Arquitectura y Ética; Crítica, Historia y Teoría de la Arquitectura, el Arte y el Diseño desde una perspectiva hermenéutica, sociofísica, simbólica y dialógica.

How to cite: Aloy Bibiloni, G. y Baeza-Server, C.F. 2024. El espacio de las artes visuales y escénicas. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18113

Resumen

¿Cuál es el espacio de las artes visuales y escénicas? No nos referimos al taller del artista, sino al lugar de exhibición del arte. El lugar donde mediante un pacto social y una escenografía la obra de arte se muestra ante el público.

Tradicionalmente, la arquitectura y el teatro comparten una profunda conexión arquitectónica. En ambas disciplinas, en las artes visuales y escénicas, es fundamental el concepto de puesta en escena para su exhibición que implica esencialmente la creación del espacio. En el siglo XXI, la identidad espacial del teatro y de las artes visuales ha experimentado cambios significativos, alejándose de sus formas históricas. La exploración de las prácticas escénicas contemporáneas de distintos artistas subraya la importancia de la componente espacial que fomente un sentido de unidad temporal entre artistas y espectadores.

Esta comunicación explora la idea de espacios híbridos; un cruce de las tipologías arquitectónicas del teatro y la de los museos. ¿Debería examinarse seriamente el arte basado en el tiempo dentro de los contextos museísticos para estimular el desarrollo de formas arquitectónicas novedosas? El análisis de la puesta en escena de artistas contemporáneos nos puede ayudar en esta mirada. Anne

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Imhof caracteriza las performances como heterotopías, que mezclan la expresión artística con reinos oníricos. La preferencia de Tino Sehgal por los museos se debe a su perfecta integración en la vida cotidiana, que contrasta con la interrupción que se percibe en el teatro. En respuesta, la compañía El Conde de Torrefiel defiende el papel del teatro como bastión de la ficción en una era en la que realidad y ficción se entremezclan hasta hacerse indistinguible. La historiadora del arte Claire Bishop observa los museos como zonas en evolución para acoger la representación, que fusionan elementos de los escenarios íntimos del teatro experimental con la presentación más tradicional de la galería.

Palabras clave: *arquitectura; artes escénicas; escenografía; artes visuales.*

Abstract

What is the space of the visual and performing arts? We are not referring to the artist's studio, but to the place where art is exhibited. The place where, by means of a social pact and a scenography, the work of art is shown to the public.

Traditionally, architecture and theatre share a deep architectural connection. In both disciplines, in the visual and performing arts, the concept of staging for exhibition is fundamental and essentially involves the creation of space. In the 21st century, the spatial identity of theatre and visual arts has undergone significant changes, moving away from their historical forms. The exploration of contemporary performance practices by different artists underlines the importance of the spatial component that fosters a sense of temporal unity between artists and spectators.

This paper explores the idea of hybrid spaces; a crossover between the architectural typologies of theatre and museums. Should time-based art be seriously examined within museum contexts to stimulate the development of novel architectural forms? Analysis of the staging of contemporary artists can help us in this regard. Anne Imhof characterises performances as heterotopias, mixing artistic expression with dreamlike realms. Tino Sehgal's preference for museums is due to their seamless integration into everyday life, which contrasts with the perceived disruption of theatre. In response, the company El Conde de Torrefiel defends the role of theatre as a bastion of fiction in an era in which reality and fiction intermingle to the point of indistinguishability. Art historian Claire Bishop observes museums as evolving zones for performance, fusing elements of the intimate settings of experimental theatre with the more traditional presentation of the gallery.

Keywords: *architecture; performing arts; scenography; visual arts; visual arts.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

La arquitectura y el teatro están íntimamente vinculados, ya que ambos moldean el espacio, crean atmosferas. En esencia, montar una obra teatral es una manera de dar forma al espacio. Para la arquitectura moderna, su núcleo es justamente crear el espacio.

En la Bauhaus, antes de la apertura del taller de arquitectura en 1927, se le asignó al teatro la tarea de unificar las diversas formas de arte. Walter Gropius, el director de la escuela en 1923, reconocía una estrecha conexión entre el teatro y la arquitectura. Por eso no es de extrañar que el curso de teatro de la Bauhaus bajo la dirección de Oskar Schlemmer se enfocase en investigar los elementos fundamentales como la forma, el color, la luz, el sonido y el movimiento—componentes abstractos que son también esenciales en la arquitectura moderna.

Actualmente, el espacio que ocupa el teatro y las artes visuales en el siglo XXI parece difuso. En las últimas tres décadas ha habido poco interés en crear o proponer nuevas estructuras arquitectónicas teatrales y museísticas. El teatro se ha dispersado en otros ambientes, alejándose de su tipología tradicional. Nuestra intención para el congreso *EX±ACTO* es explorar y examinar diversas representaciones y aproximaciones, primero más centrado en el mundo del teatro, para posteriormente observar la puesta en escena de artistas contemporános como Rugilė Barzdžiukaitė, Vaiva Grainytė y Lina Lapelytė; Anne Imhof; Tino Seghal; y destacar la relevancia de las fronteras, los acuerdos y la configuración espacial de la puesta en escena, que reúne temporalmente a actores, obra y espectadores.

La convergencia de la arquitectura teatral y museística refleja un debate sobre cómo adaptar los espacios arquitectónicos a las necesidades del arte contemporáneo. Anne Imhof vería estos espacios como flexibles y transformadores, adecuados para sus performances oníricas. Tino Sehgal argumenta que el teatro está obsoleto y prefiere la integración fluida del museo en la vida diaria. En contraste, la compañía de Teatro El Conde de Torrefiel enfatiza el valor del teatro como el hogar explícito de la ficción en un mundo saturado de ella. Claire Bishop sugiere que los museos pueden evolucionar hacia espacios híbridos que mezclan la "caja negra" del teatro y el "cubo blanco" de la galería, apoyando tanto las instalaciones artísticas como las performances. Esta discusión señala la necesidad, quizás, de una reflexión del espacio de la cultura.

Una tendencia que es cada vez más prevalente en el mundo del arte contemporáneo se refiere a que las exposiciones de arte ya no se limitan a mostrar objetos estáticos, sino que se valen del tiempo como un componente esencial. Esto puede manifestarse de diversas maneras, como performances, instalaciones interactivas, o exhibiciones que se activan con el transcurso del tiempo. La escenografía juega un papel crucial en estas exposiciones. No es solo el fondo contra el cual se presentan las obras; es un participante activo que influye en la experiencia artística del espectador y en la percepción de la obra. Las instalaciones artísticas contemporáneas a menudo utilizan la escenografía para sumergir a los visitantes en un entorno que complementa o incluso desafía su percepción de las obras presentadas.

DESARROLLO

Sin obviar la implementación en la ciudad, esta presentación también aborda la arquitectura del espacio escénico y su paradójica definición: puede ser cualquier espacio imaginable excepto el espacio que es en realidad; porque si lo fuera, el teatro dejaría de ser teatro. Una duplicidad que, como describe Mayorga, no es solo espacial, ya que para producir el efecto teatral «unas personas se separan de otras para representar ante estas posibilidades de la existencia humana». Y de nuevo se nos presenta una paradoja: el espacio del teatro es el del encuentro, el

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

de la reunión que posibilita la duplicidad, el que crea el marco en un espacio físico para la imaginación. El espacio escénico podría ser un *locus* otro de la ciudad.

El encuentro no tiene que ser necesariamente en un edificio dramático, ni siquiera en una arquitectura determinada, pero sí es necesario delimitar un lugar: un sitio donde el *pacto* permita la posibilidad y la fuerza del hecho teatral. «Lo único que le es imprescindible», continúa Mayorga, «es el pacto que el actor debe establecer con su espectador. Borges expresa el carácter de ese pacto cuando dice que la profesión del actor consiste en fingir que es otro ante una audiencia que finge creerle». ¿Cuál debe ser entonces la definición del espacio escénico? El teatro es el arte del encuentro entre actor y espectador; el espacio, la escenografía, la arquitectura —pero también el vestuario, la iluminación...— para Mayorga tienen un papel subordinado de ayuda al actor y al espectador a reunirse.

Entonces, el espacio escénico podría ser el lugar de encuentro entre actores y espectadores donde se establece el pacto de desdoblamiento. Es decir, desdoblar a una persona en otra; un espacio, un tiempo, en otros. Si la escenografía o la arquitectura no son imprescindibles para el hecho teatral, sí lo es establecer el límite físico de hasta dónde llega el pacto. El desdoblamiento se produce en un espacio limitado.

Algunos de estos límites son espaciales, como en una pintura o en un edificio, y otros son temporales, como el final de una representación musical. Michel Foucault, en la conferencia *Des espaces autres* de 1967, publicada como: *Espacios otros: utopías y heterotopías*, define el concepto espacial de heterotopía, que asocia con la extraña cualidad que tienen algunos espacios «de disipar la realidad con la única fuerza de la ilusión». Las heterotopías, a diferencia de las utopías que son espacios sin lugar, son los espacios que pueden evocar más de un espacio en sí mismos. En esta conferencia, Foucault definió varias heterotopías: el cementerio y el teatro, el museo y la librería, el burdel y la colonia, los hammams árabes y las saunas escandinavas.

Sin embargo, el teatro ha favorecido una forma arquitectónica sobre otras. Desde principios del siglo XVII y a lo largo del siglo XIX, el teatro logró establecer una clara configuración espacial, tanto arquitectónica como escenográfica: el modelo conocido como teatro a la italiana, con una clara dualidad entre el escenario y el patio de butacas. Pero, aunque el teatro a la italiana ha sido la tipología de espacio escénico más conocida, no fue la única que existió entre los siglos XVII y XIX. Entrado el siglo XX, la constante tensión entre la separación del público y la escena, así como los cambios en los hábitos sociales del encuentro teatral, fueron transformando el edificio dramático; surgiendo espacios experimentales donde se establecían nuevas relaciones entre el espectáculo y el público.

Si una de las definiciones de espacio escénico es la de límite, también podríamos incluir la de templo. Si interpretamos en clave teatral la definición de Eugenio Trías, el espacio del templo y del teatro comparten rasgos fundamentales: «Todo templo es una demarcación: un recorte mediante el cual se delimita un espacio despejado al que se asigna carácter sagrado». Ambos espacios son delimitados: un espacio vacío y un tiempo distinto de la realidad. Espacios animados y vivificados periódicamente con la celebración festiva: «Si el espacio da un lugar en el templo, el tiempo lo hace en la celebración que constituye la fiesta». El tiempo y el lugar forman una unidad diferenciada.

En el mismo sentido en que también es «recorte, demarcación y límite» la *Boîte-à-Miracles*, la definición del edificio dramático que estableció Le Corbusier en sus obras completas: «El verdadero constructor, el arquitecto, puede concebir los edificios que les serán de mayor utilidad, ya que posee en su grado mayor el conocimiento de los volúmenes. Puede, de hecho, crear una caja mágica que contenga todo lo que puedan desear. Tan pronto como entra en juego la *Boîte-à-Miracles* [la Caja de Maravillas o de Milagros], escena y actores se materializan; la *Boîte-à-Miracles* es un cubo; en él están dadas todas las cosas necesarias para la fabricación de milagros, levitaciones, manipulaciones, distracciones, etc. El interior del cubo está vacío, pero su espíritu inventivo lo llenará con todos sus sueños, a la manera de las representaciones de la antigua “Commedia dell’Arte”».

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

El origen de este comentario lo encontramos en el *seminario Rapports du lieu théâtral avec la dramaturgie présente et à venir* celebrado en la Sorbona en diciembre de 1948 para debatir sobre la arquitectura del edificio dramático. Posteriormente se publicaron las ponencias con el título de *Architecture et Dramaturgie* y contó con la conferencia más específica sobre el tema de Le Corbusier, titulada «El teatro espontáneo». Le Corbusier, inicialmente, expresa su respeto por el mundo del teatro, indicando que no tiene ninguna autoridad en la materia y que desconoce el tema en profundidad; para en una segunda parte, en el debate posterior, Le Corbusier con una figura retórica descubre la definición del espacio del teatro que lo acompañará a partir de entonces: *Boîte-à-Miracles*.

Espacio vacío. Por lo tanto, el espacio del teatro podría ser un espacio vacío, tal como lo describió no solo Le Corbusier, sino también Peter Brook: «Puedo tomar cualquier espacio vacío y llamarlo un escenario desnudo. Un hombre camina por este espacio vacío mientras otro lo observa, y eso es todo lo que se necesita para realizar un acto teatral». Para Peter Brook, el teatro es el momento presente; actuar, esa es su especificidad y para lograrlo en las Bouffes du Nord transformó radicalmente dos aspectos del teatro: el contacto de los actores con el público y la acústica. Todo el resto del edificio lo dejó sin adecuar ni rehabilitar. Es un espacio vacío de encuentro lleno de significado, que también puede ser entendido como un refugio.

«El teatro no tiene nada que ver con edificios, ni con textos, actores, estilos o formas. La esencia del teatro se halla en un misterio llamado *el momento presente*. […] Es la verdad del momento presente lo que cuenta, el absoluto convencimiento que sólo puede aparecer cuando entre intérprete y público existe un lazo de unión. Esta unidad aparece cuando las formas temporales han cumplido su cometido y nos han llevado al único instante irrepetible en que una puerta se abre y nuestra visión se transforma».

En el artículo *El refugio o el edificio*, Antoine Vitez captó la doble condición que puede asumir la arquitectura de los teatros: bien de edificio, «perfectas herramientas técnicas», más o menos monumental, un signo urbano elocuente que busca distinguirse; o bien de refugio que alberga la actividad teatral. Vitez, director, actor, pedagogo de teatro francés, instalado entonces en un antiguo granero de la población de Ivry, revisando la experiencia de la rehabiltiación arquitectónica en ese espacio, confesaba: «Si hubiera sido más lúcido, más atento, más inteligente (en el sentido propio), habría pedido un acondicionamiento mínimo de la granja. En lugar de la transformación en un bonito teatro, habría impuesto la utilización bruta». Vitez se lamentaba: «Normalizamos un lugar que tenía un interés en sí mismo. Teníamos un refugio, alzamos un edificio. La distinción tiene su importancia. Finalmente, sólo existen dos tipos de teatro; el refugio y el edificio. En el refugio podemos inventarnos espacios de ocio, mientras que el edificio impone de entrada una puesta en escena».

Hans-Thies Lehmann, en 1999, propuso una nueva lectura del espacio escénico diferenciando el espacio dramático simbólico, es decir, el espacio del teatro tradicional, del espacio postdramático, que es el espacio donde el mensaje, el texto, no es lo más importante, sino la experiencia compartida, vivida. El espacio postdramático sería aquel dónde se reduce al mínimo la distancia entre el espectador y el actor: «hasta tal punto que la proximidad física y fisiológica (respiración, sudor, jadeo, movimiento de la musculatura, calambre, mirada) enmascara la significación mental». El teatro se convierte en un momento de «energías compartidas» y no de transmisión de signos. Es el espacio donde la frontera entre realidad y ficción es más ambigua.

La perspectiva de Hans-Thies Lehmann ha influenciado y condicionado gran parte de la producción teatral contemporánea, ampliando una vez más la definición de lo que es el espacio escénico. Aunque la arquitectura específica de los teatros no ha cambiado, el dramaturgo Milo Rau en 2018 definió, de nuevo de manera amplia, el lugar del teatro en uno de los puntos del manifiesto: *The city theatre of the future – Ghent Manifesto* donde planteó el camino que seguiría el NTGent bajo su dirección. Una definición breve, intencionadamente directa, donde el énfasis se sitúa en el hecho teatral y no en la arquitectura: «Un espacio teatral es cualquier espacio en el que se ha ensayado o representado una obra».

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

CONCLUSIONES

Hemos desarrollado un cierto recorrido que permite contemplar el espacio del teatro como un *espacio otro*, *simbólico*, *desdoblado*; un *templo*, un *refugio*, un *abrigo*, un *espacio vacío*, un *monumento* y una *Boîte-à-Miracles*, que podrían ser algunas definiciones del lugar escénico. Unas arquitecturas no solo de la representación y de la creación, sino también de acogida en un mismo tiempo y en un mismo espacio de espectadores y actores. Un espacio de encuentro donde, sin confundirse, el arte y la vida se acercan. Un «espacio vacío» y un «perfecto instrumento técnico» que puede evocar más de un espacio en sí mismo donde albergar «un hombre que camina mientras otro lo observa».

No podemos, precisamente, reseguir estas mismas aproximaciones de definición de espacio al analizar el trabajo y la puesta en escena de artistas contemporáneos como Rugilė Barzdžiukaitė, Vaiva Grainytė y Lina Lapelytė; Anne Imhof; Tino Seghal y Pierre Huyghe que estamos viendo en las imágenes proyectadas?

Aunque son Boris Groys y Mark Cousin, reconocidos profesores y pensadores actuales, que recientemente y explícitamente han planteado la posible relación entre la arquitectura del museo y la del teatro. Mark Cousin, por ejemplo, en su seminario en la *Architectural Association* denominado *Escenografía*, donde esta es definida más allá del escenario teatral para abarcar todos los dispositivos que *median* entre el arte y el espectador. Boris Groys sintetiza esta relación en su artículo *Entering the Flow: Museum between Archive and Gesamtkunstwerk* donde el mismo título ya nos introduce a la definición del museo: como archivo y como *obra de arte total*; donde el museo ha dejado de acoger *atemporalmente* objetos rescatados del paso del tiempo en salas permanentes –«el museo no como almacén de obras de arte»– a establecer relaciones temporales entre arte y público, done el *proyecto curatorial* prevalece –«*sino más bien como un escenario para el flujo de acontecimientos artísticos*»–. Espacios que acogen conferencias, lecturas, proyecciones, conciertos, visitas guiadas, seminarios, entre otros. Son arquitecturas donde reunir a espectadores y visitantes en un mismo lugar, en un mismo tiempo, para experimentar una obra artística: escultura, pintura, fotografía, vídeo, instalaciones site-specific, performance, acciones colectivas. Espacios donde no existe diferenciación entre el escenario y el auditorio, el público está inmerso en el proyecto artístico y curatorial formando parte del mismo. «Durante las representaciones», declaraba Anne Imhof hablando de su *Carte Blanche* en el Palais de Tokyo de 2021, «las distintas salas se convierten en una especie de heterotopía, un espacio de arte mezclado con un espacio onírico, en el que todo se transforma en decorado y puesta en escena», a lo largo de los cinco meses que se desarrolló su exposición monográfica.

Tino Sehgal sostiene que el teatro ha perdido su vigencia contemporánea, motivo por el cual prefiere los museos. Él argumenta que el teatro está atrapado en convenciones demasiado estrictas que hacen que la ficción sea excesivamente evidente. Describe que, en el teatro, uno compra un ticket, se sienta y la obra se inicia y finaliza con cambios en la iluminación, en un contexto muy delimitado. Por otro lado, en el museo, percibe una mayor continuidad: los visitantes entran, se desplazan y se van sin una interrupción clara de la realidad de su día.

La compañía de teatro El Conde de Torrefiel considera que es bastante problemática esa mirada, porque justo es esa convención teatral lo que consideran revolucionario. En una época donde todo es tan ambiguo que cuesta diferenciar entre lo real y lo ficticio, el teatro, en su opinión, resalta por ofrecer la certeza de que lo que presenciamos es ficción: distinguir entre el espacio de presentación y el de representación. Si ambos se confunden, retrocedemos a un estado en el cual desconocemos qué fuerzas mueven el mundo, viviendo en constante temor a lo desconocido, sin saber qué es real y qué no. La clara convención teatral de reconocer que estoy aquí, presenciando una obra ficticia, proporciona un sentido de orden y autoconciencia muy potente para El Conde de Torrefiel. La indeterminación de lo real es lo que están explorando. «En tiempos donde la realidad está permeada por la ficción, ¿cuál es el papel del teatro? Es, de hecho, el santuario de la ficción».

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Pero la Performance ha triunfado para el público y la crítica en las últimas ediciones de la Bienal de Venecia de Arte. Los pabellones nacionales ganadores del León de Oro en las ediciones anteriores presentaron obras artísticas basadas en el tiempo que resonaron profundamente con el público. En 2017, Anne Imhof transformó el Pabellón Alemán con *Fausto*, una obra que se asemejaba a un enigmático y oscuro rompecabezas. La disposición incluyó a intérpretes que parecían figuras sacadas de la vida nocturna de Berlín, realizando una variedad de acciones: parados, mirando fijamente, desfilando, sacudiendo la cabeza, encendiendo fuegos y adoptando configuraciones hostiles o sensuales sobre un suelo doble transparente, permitiendo que el público los viera desde diferentes ángulos, tanto a nivel del suelo como sobre pedestales fijados a las paredes. Esta configuración no solo ofreció un retrato de una generación saturada por los medios, sino que también transformó estos movimientos y posturas en poderosos símbolos de vanguardia y autenticidad, logrando un impacto visual significativo que proyectaba y monumentalizaba las técnicas de auto-presentación de los intérpretes, tal como lo definió la crítica.

Sun & Sea, presentado en el Pabellón de Lituania durante la Bienal de Venecia de 2019, ejemplifica la fusión innovadora de performance y emergencia climática. Creado por Rugilė Barzdžiukaitė, Vaiva Grainytė y Lina Lapelytė, esta obra combina canto operístico con un entorno de playa donde se dirigen explícitamente a los graves impactos la crisis climática, donde a la vez todos los participantes están tumbados en la playa tomando el sol sin hacer nada. Los espectadores, ubicados en un balcón superior, observan a los bañistas abajo, facilitando una experiencia espacial y auditiva única que destaca la lucha por comprender y abordar nuestra crisis ecológica colectivamente. Esta obra es notable no solo por su impacto inmediato, sino también por su diseño espacial para ser replicada en diferentes lugares, lo que indica su potencial para una influencia más amplia. De hecho, ha realizado giras internacionales, confirmando su resonancia y adaptabilidad.

La integración del arte de performance en los espacios de los museos, como observa Claire Bishop, refleja un cambio en cómo el arte contemporáneo involucra a su público. Su análisis de 2018 *Black Box, White Cube, Gray Zone* identifica la emergencia de exposiciones de danza como espacios que combinan las cualidades inmersivas del teatro con el enfoque visual de las galerías, potenciando además entre los espectadores nuestro deseo contemporáneo de la presencia física y en comunidad. Esta tendencia subraya una preferencia creciente por obras de arte que no solo cautivan, sino que también fomentan el discurso público sobre problemas sociales urgentes, más allá de las formas y entornos artísticos tradicionales: «la forma paradigmática de las nuevas zonas grises para el espectáculo que han evolucionado a partir de la convergencia histórica de la caja negra del teatro experimental y el cubo blanco de la galería».

Una reflexión sobre cómo los museos podrían evolucionar en espacios vivos de arte, actuando tanto como galerías como escenarios para la creación y exposición artística. Imaginando un lugar arquitectónico híbrido que sirva como archivo, escenario y galería, un centro cultural que sea un punto de encuentro para la comunidad podrían ser algunas reflexiones para el nuevo espacio del arte.

FUENTES REFERENCIALES

Bishop, C. (2018). "Black Box, White Cube, Gray Zone: Dance exhibitions and audience attention". *TDR: The Drama Review, 62*(2): 22-42

Goffman, E. (2009) (1959). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Amorrortu Editores.

Hannah, D. (2018). *Event-Space Theatre Architecture and the Historical Avant-Garde*. Routledge.

Muntañola Thornberg, J. (1979). *Topogénesis Dos: Ensayo sobre la naturaleza social del lugar*. Oikos-tau.

Ramon, A. (ed.). 1997. *El lloc del teatre. Ciutat, arquitectura, espai escènic*. Edicions UPC.

Rufford, J. (2015). *Theatre & architecture*. Palgrave.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18112

ADEMA UNIVERSITY PRESS. Propuesta de línea editorial universitaria

ADEMA UNIVERSITY PRESS. Proposal for a university publishing project

Guillem Aloy-Bibiloni[a] y Mónica Galván Martínez[b]

[a]Bellas Artes ADEMA-UIB, g.aloy@eua.edu.es y [b]Bellas Artes ADEMA-UIB, m.galvan@eua.edu.es

Breve bio autores:

Guillem Aloy Bibiloni es arquitecto, investigador y docente en el campo de la Teoría y la Historia de la Arquitectura. Actualmente es Docente e Investigador en la Escuela Universitaria ADEMA - Universitat de les Illes Balears en el grado de Bellas Artes (2024-...). Ha realizado estancias investigadoras y docentes en la Escuela de Arquitectura de Barcelona (2017-2023), en la École Nationale Supérieure de Architecture de Paris-Malaquais (2019) y en la Beuth Hochschule für Technik de Berlín (2019). Contribuye regularmente al discurso académico como docente visitante en numerosas instituciones, como la Architectural Association Visiting School (2023), la Aarhus School of Architecture (2021-2022), la Royal Danish Academy (2022), la Universidad Andrés Bello de Santiago de Chile (2022) y la ENSA de París Malaquais (2022). Obtuvo su licenciatura en Arquitectura y ha defendido su tesis doctoral (octubre 2022) en la UPC-ETSAB donde ha investigado la relación entre el teatro, la arquitectura y la ciudad de Palma, Mallorca.

Mónica A. Galván Martínez es curadora, investigadora y docente. Relaciona la práctica curatorial con la producción, docencia, mediación e investigación artística. Actualmente, profesora en el Grado de Bellas Artes en la Escuela Universitaria ADEMA-Universitat Illes Balears impartiendo asignaturas teóricas y prácticas enfocadas en el desarrollo y búsqueda del lenguaje artístico en el alumnado. En 2020 gracias a la beca BKFMACBA, elaboró un proyecto de investigación artística relacionado con el archivo de la Colección. Durante el 2018 formó parte del Grupo de trabajo sobre la Colección MACBA. Investigadora invitada del Programa de Apoyo a la Investigación (PAI) del Centro de Estudios y Documentación MACBA en 2014. Doctora en Historia y Teoría de las Artes por la Facultad de Geografía e Historia de la Universidad de Barcelona. Egresada de la Maestría en Investigación Artística del Posgrado en Artes y Diseño de la Universidad Autónoma de México (FAD-UNAM). Licenciada en Artes Visuales por la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México (ENAP-UNAM).

How to cite: Aloy-Bibiloni, G. y Galván, M. (2024). ADEMA UNIVERSITY PRESS. Propuesta de línea editorial universitaria. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18112

Resumen

Esta comunicación presenta los primeros pasos y voluntades de la nueva editorial universitaria en el ámbito de las artes promovida por la Escuela Universitaria ADEMA-UIB. Por un lado, las monografías de libros; que se acogerán a los requisitos del Sello CEA-APQ en calidad y transparencia informativa, así como en la política editorial y proceso de evaluación científica con la presencia de un comité editorial. Las primeras publicaciones monográficas previstas recuperan el formato catálogo razonado, con una mirada científica, enfocada a investigadores, y escalable en sus resultados. Los trabajos sobre arquitectura: Jorn Utzon en Mallorca (1970-2008) en colaboración con Aarhus School of Architecture y el Utzon Center y el catálogo razonado de Amparo Sard, tensió, percepció i imatge. Entre otros que se presentan en esta comunicación, son los primeros títulos previstos. La creación de una editorial de libros en formato papel y con voluntad investigadora ambiciona a contribuir en el discurso artístico contemporáneo y futuro con una tecnología que todavía no se ha agotado: la edición atenta de libros.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Acompañando la línea de monografías, la nueva publicación Journal of Architectural, Art and Design Research, se compromete a fomentar la investigación innovadora y original en arte, arquitectura, diseño y campos afines. Busca impulsar conversaciones y avances en estos campos, fomentando la inclusión en las contribuciones académicas y valorando diversas perspectivas culturales. La revista aspira a ser una destacada publicación internacional, publicando trabajos originales relevantes para investigadores, profesores y profesionales. Se enfoca en un equilibrio entre modos teóricos y prácticos de investigación, con el objetivo de comprender críticamente la práctica del arte, la arquitectura y el diseño en su impacto en la sociedad. La revista abarcará una amplia gama de temas y aspectos, incluyendo teoría, historia, metodología, práctica, educación e impacto del diseño.

Palabras clave: *edición universitaria; publicación; catálogo razonado; revista especializada.*

Abstract

This communication presents the first steps and intentions of the new university publishing house in the field of the arts promoted by the University School ADEMA-UIB. On the one hand, the book monographs, which will comply with the requirements of the CEA-APQ Seal in terms of quality and information transparency, as well as in the editorial policy and scientific evaluation process with the presence of an editorial committee. The first monographic publications planned recover the catalogue raisonné format, with a scientific approach, focused on researchers and scalable in their results: The works on architecture: Jorn Utzon in Mallorca (1970-2008) in collaboration with the Aarhus School of Architecture and the Utzon Center and Amparo Sard's tension, perception and image catalogue raisonné, among others presented in this communication, are the first titles planned. The creation of a publishing house for books in paper format and with a research-based approach aims to contribute to contemporary and future artistic discourse with a technology that has not yet been exhausted: the publication of books.

Accompanying the line of monographs, the new Journal of Architectural, Art and Design Research is committed to fostering innovative and original research in art, architecture, design and related fields. It seeks to foster conversations and advances in these fields, encouraging inclusiveness in scholarly contributions and valuing diverse cultural perspectives. The journal aspires to be a leading international journal, publishing original work relevant to researchers, teachers and practitioners. It focuses on a balance between theoretical and practical modes of research, aiming to critically understand the practice of art, architecture and design as it impacts on society. The journal will cover a wide range of topics and aspects, including theory, history, methodology, practice, education and impact of design.

Keywords: *university edition; publication; catalogue raisonné; specialized magazine.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

Esta comunicación detalla la iniciativa de la nueva editorial universitaria impulsada por la Escuela Universitaria ADEMA-UIB, que emerge en el ámbito de las artes con una serie de objetivos claros y definidos. La propuesta editorial se centra principalmente en dos grandes líneas de publicación: monografías de libros y una revista académica especializada, ambas con el fin de fortalecer y expandir el conocimiento en campos relacionados con el arte, la arquitectura y el diseño.

En primer lugar, la línea de monografías de libros se presenta como una plataforma rigurosa y académica que cumple con los estándares del Sello CEA-APQ en calidad y transparencia informativa. Este sello garantiza que los procesos editoriales y de evaluación científica sean transparentes y rigurosos, asegurando la calidad académica de las publicaciones. La editorial se apoya en un comité editorial experto que supervisa estos procesos, proporcionando un marco de referencia sólido para la producción de conocimiento.

Las primeras publicaciones monográficas adoptaran el formato de catálogo razonado, un método que permite una exploración detallada y crítica de obras y autores, con un enfoque particularmente científico que apunta no solo a académicos, artistas y críticos sino también a investigadores y público interesado. Estas publicaciones de fuentes primarias son por su misma naturaleza escalables en resultados, lo que significa que pueden adaptarse y expandirse en función de las necesidades y descubrimientos futuros por los investigadores. Queremos pensar en títulos que puedan ser de referencia para el estudio de un artista, arquitecto o diseñador concreto.

Entre los primeros títulos en los que se está actualmente trabajando destacan trabajos sobre figuras y temas significativos como "Jorn Utzon en Mallorca (1970-2008)", una colaboración de la Escuela Universitaria ADEMA-UIB con la Aarhus School of Architecture y el Utzon Center de Dinamarca. También se incluye entre los primeros títulos el catálogo razonado de Amparo Sard, tensió, percepció i imatge, entre otros, que evidencian el compromiso de la editorial con la investigación profunda y la calidad editorial.

En paralelo, la nueva revista académica, denominada *Journal of Architectural, Art and Design Research*, también en construcción, busca posicionarse como un referente en la publicación de investigaciones innovadoras y originales en arte, arquitectura y diseño, así como en disciplinas afines. Este medio se compromete a fomentar el diálogo y el avance en estos campos, promoviendo la inclusión y valoración de diversas perspectivas culturales. La revista aspira a convertirse en una publicación internacional de renombre, ofreciendo contenido que sea relevante tanto para investigadores y académicos como para profesionales del sector.

El enfoque editorial de la revista es académico, abarcando tanto teorías como prácticas de investigación, con el objetivo de proporcionar una comprensión crítica de cómo las prácticas artísticas, arquitectónicas y de diseño impactan en la sociedad. Los temas abordados serán variados e incluyen teoría, historia, metodología, práctica, educación e impacto del diseño. Este enfoque multidimensional asegura que la revista sea una fuente de conocimiento valioso y actualizado, esencial para la evolución de las disciplinas que cubre.

Además, la creación de una editorial que mantiene el formato de libro en papel, sin renunciar a la importancia del acceso abierto y digital, refleja un compromiso con la tradición y la calidad, apostando por un medio que, aunque clásico, no ha agotado su potencial para impactar en el discurso artístico contemporáneo y futuro. La combinación de rigor académico con la pasión por el arte y el diseño configura a esta nueva entidad editorial como un pilar fundamental en la diseminación del conocimiento artístico y arquitectónico, que ambiciona a influir positivamente en las generaciones actuales y futuras de creadores y pensadores.

El grado de Bellas Artes de la Escuela Universitaria ADEMA-UIB, a pesar de ser una titulación reciente, lleva a cabo proyectos innovadores en Bellas Artes tanto a nivel local, como en países desarrollados y en vías de

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

desarrollo con la mirada puesta en la docencia y la investigación. La Escuela Universitaria ADEMA, centro adscrito a la Universidad de las Islas Baleares (UIB), cumple su 30 aniversario este año como centro de enseñanza de referencia en Baleares. Es el único que imparte el Grado en Bellas Artes, una histórica reivindicación entre la sociedad balear y la ciudad de Palma, que nace con el afán, entre otros, de impulsar la investigación y la internacionalización en el mundo de las Bellas Artes.

Por su gestión e innovación, recibió el Premio Pyme del año 2020 de Baleares por la Cámara de Comercio de Mallorca, así como fue finalista nacional en la categoría Responsabilidad Social en 2019 por las Cámaras de Comercio de España. Además, ha sido finalista de los Premios PIMEM 2022 y finalista de la IV edición de Premios CAEB-Santander en la Innovación Empresarial para Pymes 2020. Cuenta con el sello de "Pyme Innovadora" del Ministerio de Ciencia e Innovación por su trabajo en I +D+i.

Su apuesta por la internacionalización le ha llevado a organizar anualmente un encuentro académico interuniversitario internacional, Art Week, unas jornadas de investigación y docencia en las que se abordan diferentes temáticas y especialidades de máxima actualidad en el ámbito de las Bellas Artes. Bajo este marco, ADEMA ha estrechado sus relaciones con universidades del panorama internacional como la Universidad de las Artes de Londres (UAL), la Columbia College de Chicago, el Instituto de Artes Aplicadas y Diseño y la Escuela de Arte de la Universidad de Bolonia, la New College Lanarkshire (Reino Unido), la Escuela de Arte de Glasgow (Reino Unido), las Escuelas de Arte de Ensa Bourges y de Talm Angers (Francia) y la Leeds Arts University (Reino Unido), así como con la Plataforma Research Arts.

Su trabajo de investigación en el mundo del arte utilizando los simuladores 3D hápticos ha conseguido la construcción del primer NFT háptico del mundo "Autoretrato Háptico", de la mano de la jefa de Estudios del Grado en Bellas Artes, el artista Amparo Sard. Una revolucionaria pieza que trasciende de lo visual al táctil, y que ha sido expuesta en las ferias de Arco, Expo Chicago, Feria de Arte de Bolonia, Art Cologne y Noche del Arte. Además, ha recibido recientemente de la Asociación para el desarrollo de la Tecnología Educativa y de las Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación (EDUTEC) en el marco de su Congreso Internacional, un premio a sus investigaciones sobre la simulación 3D háptica en la enseñanza en Bellas Artes.

DESARROLLO

La edición de ***Jørn Utzon, Mallorca (1971-2008): una reevaluación crítica*** es una propuesta para examinar documentos del archivo profesional de Utzon, recientemente disponibles, en relación con la producción arquitectónica de Utzon en Mallorca, con el objetivo de reevaluar suposiciones convencionales, como la imagen de un genio que construyó sus casas casi completamente sin planos –cuando se han podido catalogar más de 800 dibujos referentes a sus proyecteos en Mallorca–; o que construyó solo dos casas, cuando en realidad construyó tres. Esta investigación opera en la intersección crítica entre el análisis formal, la especulación teórica y una lectura detenida del material de archivo como método para interrogar las decisiones de diseño y la ejecución formal del arquitecto Jørn Utzon.

El objetivo de esta publicación no es dar una explicación histórica o fragmentada de los edificios, sino describir las directrices con las que Utzon trabajó y conceptualizó los mismos, donde la idea de espacio y construcción están totalmente entrelazadas. La producción de Utzon en Mallorca coincide con una serie de conceptos que florecieron en el siglo XX, como el uso de la geometría, la proporción, la modulación, la estandarización y la concepción del espacio. Todos ellos se rigen como partes de un todo, que es la totalidad del proyecto arquitectónico. Por lo tanto, el objetivo específico de la investigación es realizar un estudio detallado de tales conceptos predominantes, como parte de los proyectos de Utzon en Mallorca.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

La síntesis constructiva y arquitectónica de Utzon, ambigua en muchos casos, transparente en su resolución constructiva, con materiales disponibles en la propia isla, es lo que ha cautivado la imaginación de una nueva generación de arquitectos en Mallorca. Can Lis es la obra arquitectónica más importante de la segunda mitad del siglo XX en Mallorca, que es el período de construcción más prolífico de la isla en su historia.

La imagen de treinta años de improductividad que Utzon pasó en Mallorca contrasta con la cantidad de dibujos conservados en los Archivos Utzon enfocados en este período. Esta documentación ha sido poco publicada e ignorada por los investigadores principalmente debido a la dificultad de acceder a los Archivos Utzon antes de 2012, año en que la Universidad de Aalborg y el Centro Utzon tomaron la primera mitad del archivo del arquitecto, siendo la segunda mitad accesible solo después de 2017.

Aunque Can Lis y Can Feliz son obras maestras bien conocidas, los Archivos Utzon contienen documentación que ilustra que el arquitecto construyó una casa más desconocida, nunca publicada, en la isla: tres en total. Además de varias versiones anteriores de los proyectos construidos. Hay un total de nueve versiones arquitectónicas de las casas de Utzon en Mallorca; algunas de las cuales nunca han sido publicadas ni estudiadas.

La investigación explora la hipótesis de que las tres casas construidas en la isla, junto con las nueve variaciones de diseño, son la "misma casa"; que se construyeron en diferentes ubicaciones en la isla en diferentes momentos, pero con los mismos materiales y los mismos conceptos arquitectónicos, con el mismo conjunto de formas arquitectónicas básicas como una estrategia de diseño modular.

Utzon es indiscutiblemente uno de los principales arquitectos del siglo XX y una gran influencia para la nueva generación de arquitectos en Mallorca y España por su uso de materiales, formas y conceptualización del hábitat en el Mediterráneo. La edición de esta publicación recoge una investigación profunda sobre su producción arquitectónica en la isla e inserta el trabajo de Utzon en campos más amplios de la historia y la teoría de la arquitectura en general durante un período de estudio que Kenneth Frampton etiquetó como Regionalismo Crítico: una reacción desde las "periferias" al discurso arquitectónico predominante.

La edición de ***Amparo Sard, tensión, percepción e imagen. Catálogo razonado*** constituye una investigación exhaustiva destinada a explorar la obra de la artista Amparo Sard, vinculada temática y culturalmente con Mallorca, cubriendo el período de 2003 a 2023. Este estudio se enfoca no solo en analizar la trayectoria artística de Sard, sino también en integrar su trabajo dentro del tejido cultural de las Islas Baleares y su resonancia en el escenario internacional del arte.

Amparo Sard se ha distinguido por abordar en su obra temas profundamente humanos como la identidad, la memoria y la naturaleza, utilizando medios diversos como la escultura, la instalación, la fotografía y el vídeo. Su labor ha sido fundamental para el desarrollo de narrativas culturales y ha establecido un precedente en el arte contemporáneo, siendo una figura prominente tanto a nivel local como global.

El objetivo principal del proyecto es elaborar un catálogo razonado de la artista, una herramienta crítica y comprensiva que documentará exhaustivamente cada obra conocida de Sard. Este catálogo proporcionará detalles como dimensiones, técnicas empleadas, datación, ubicación actual de las obras, historial de exposiciones y referencias bibliográficas. Además, se incluirán ensayos críticos y análisis que profundicen en la comprensión de cada pieza y la evolución estilística y temática de la artista a lo largo de su carrera.

Este catálogo razonado aspira a ser una obra de referencia esencial que servirá no solo para académicos y críticos, sino también para coleccionistas y otros profesionales del arte, facilitando un registro fiable y detallado de la producción artística de Amparo Sard. Además, servirá como base para futuras investigaciones y estudios sobre su impacto en el arte contemporáneo.

El proyecto de investigación y de preparación se desarrollará en un periodo de 18 meses y utilizará una metodología interdisciplinaria que incluirá el análisis de obras, entrevistas con la artista y colaboradores, así

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

como estudios contextuales detallados. Este enfoque riguroso permitirá captar la complejidad de la obra de Sard y su significado en el contexto más amplio del arte contemporáneo. El equipo de investigación estará compuesto por expertos en el ámbito cultural y artístico del grado de Bellas Artes de la Escuela Universitaria ADEMA-UIB, garantizando un análisis profundo y diverso.

CONCLUSIONES

En el vasto y competitivo mundo de la publicación, la creación de contenido relevante y de alta calidad es solo el comienzo. La verdadera prueba para cualquier editorial, especialmente para iniciativas emergentes como la editorial universitaria de la Escuela Universitaria ADEMA-UIB, radica en la distribución y promoción eficaz de sus publicaciones. Si bien editar meticulosamente es crucial, las estrategias de distribución y promoción son igualmente fundamentales para asegurar que los trabajos lleguen a su público objetivo y logren un impacto significativo.

La distribución de publicaciones académicas requiere un enfoque que va más allá de las rutas tradicionales. Para editoriales como la de ADEMA-UIB, que se centran en áreas especializadas como arte, arquitectura y diseño, es esencial identificar y colaborar con canales de distribución que puedan penetrar nichos de mercado específicos. Esto podría incluir asociaciones con instituciones académicas, bibliotecas universitarias, y plataformas digitales especializadas que ya tienen un público establecido interesado en estos campos. Además, la participación en ferias de libros académicos y conferencias internacionales puede proporcionar oportunidades vitales para exhibir sus publicaciones frente a un público global de académicos y profesionales.

Por otro lado, la promoción de estas publicaciones requiere una estrategia multifacética y adaptada a los tiempos modernos. La utilización de las redes sociales y el marketing digital son herramientas esenciales en este esfuerzo. Crear contenido atractivo y específico para plataformas como LinkedIn, donde muchos profesionales del arte, arquitectura y diseño interactúan, puede aumentar significativamente la visibilidad de los libros y artículos. Las campañas de correo electrónico segmentadas y los boletines informativos también pueden ser efectivos para mantener informada a la comunidad académica sobre los últimos lanzamientos y desarrollos editoriales.

La promoción también se beneficia enormemente del establecimiento de relaciones con líderes de opinión dentro de los campos relevantes. Estos críticos, investigadores o comisarios pueden ofrecer respaldos valiosos y compartir las publicaciones dentro de sus amplias redes, lo que aumenta la credibilidad y el alcance del contenido. Además, la colaboración con autores para que participen activamente en la promoción de sus propios trabajos mediante conferencias, seminarios web y entrevistas puede potenciar el alcance y la resonancia de las publicaciones.

La realización de eventos como lanzamientos de libros, lecturas y paneles de discusión, ya sea virtual o físicamente, es otra estrategia promocional efectiva que puede ayudar a generar interés y diálogo alrededor de nuevas publicaciones. Estos eventos no solo atraen a la comunidad académica, sino que también son una plataforma para que los estudiantes y el público en general se involucren directamente con los autores y el material, enriqueciendo así la experiencia educativa y cultural.

Es crucial que la editorial desarrolle una sólida reputación de calidad y relevancia en su campo; y sobre todo que haya el compromiso de mantenerla y hacerla crecer a lo largo de los años. La publicación de investigaciones rigurosas y académicas, junto con una efectiva estrategia de promoción y distribución, posicionará a la editorial universitaria de ADEMA-UIB como una voz líder en la comunidad académica y profesional. La inversión en calidad, combinada con esfuerzos persistentes en la distribución y promoción, garantizará que la editorial no solo participe en el discurso académico, sino que también lo impulse hacia adelante, beneficiando a autores, lectores y la comunidad educativa en general.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

FUENTES REFERENCIALES

Castells, C. y Sard. (2003). *El Hombre Invisible. Amparo Sard*. Catálogo de la exposición editado con motivo de la exposición en la galería Ferrán Cano.

Møller, H.S. (2006). *Jørn Utzon Houses*. Living Architecture Publishing.

Sard, A. (2018). *Desmaterialización de los elementos de trascendencia en el lenguaje de las nuevas tecnologías*. Tesis doctoral, Universitat de Barcelona. Facultat de Belles Arts.

Weston, R. (2002). *Jørn Utzon: Inspiration, vision, architecture*. Edition Blondal.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18273

Denkraum y estética zen. En torno al concepto de Equilibrio en Aby Warburg y Morihei Ueshiba

Denkraum and Zen aesthetics. On the concept of Equilibrium in Aby Warburg and Morihei Ueshiba

Osiris Arias

(https://drive.google.com/file/d/13386XU3WSlpuw701891Lvh3aoTWs1hLw/view?usp=sharing,

Universidad Autónoma de Baja California (universidad), fernandez.jorge@uabc.edu.mx

Breve bio autor: Osiris Arias es profesor de tiempo completo en la Universidad Autónoma de Baja California. Doctor en Arte, Producción e Investigación por la Universidad Politécnica de Valencia. Ha realizado estancias de investigación en la Universidad de Barcelona, Universidad Nacional de Cuyo, y en la Universidad de Murcia. Como académico y artista, ha presentado trabajos en México, Brasil, España, Chile y Argentina.

How to cite: Arias, O. (2024). Denkraum y estética zen. En torno al concepto de Equilibrio en Aby Warburg y Morihei Ueshiba. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18273

Resumen

Este texto analiza el concepto Denkraum como búsqueda por restablecer el equilibrio entre imagen, experiencia y cuerpo. Para ello, recurrimos a la fenomenología del cuerpo presente en el Aikido, y al concepto Warburgiano de Denkraum, como espacio para el pensamiento. La investigación se desarrolla desde el punto de vista de la búsqueda del equilibrio como autodescubrimiento de la subjetividad y las imágenes que ella suscita.

El psicohistoriador de las imágenes Aby Warburg identificó una dislocación en el pensamiento de occidente ocasionado por la destrucción de la distancias humano-imagen-mundo; así, la tecnología ocasionó la pérdida de nuestra conexión respecto al mundo. De manera invertida, el mismo autor reconocía que la orientación animal del humano respecto al humano le llevaba a un estado donde la razón quedaba en segundo plano y nos exponía a los infortunios del mundo. Es de esta manera como el pensamiento Warburgiano en torno al Denkraum nos lleva a reconocer a la tecnología, magia y religión como los tres espacios fundamentales para la existencia en torno seres simbólicos creadores de imágenes. La pérdida del equilibrio en estos tres espacios nos dejaría solos ante el mundo.

Como Aby Warburg, Morihei Ueshiba ve en el aikido una ruta para restablecer el equilibrio en el cuerpo, basándose en principios del budismo zen y técnicas de combate Budo orientadas a la no-violencia. En ambos autores vemos una lucha por restablecer el equilibrio en el espacio para el pensamiento; en Warburg, como autoconciencia de nuestras relaciones con las imágenes y del entendimiento de las-latencias vivas en ellas; en Morihei Ueshiba, como lucha del cuerpo contra su imagen, un combate contra la sombra. Al final, es el cuerpo contra su propia imagen buscando una orientación crítica para establecer el orden en el pensamiento como organización epistémica del ser en el mundo.

Palabras clave: *Denkraum; Equilibrio; Intersubjetividad; Zen;Aikido; Arte contemporáneo.*

Abstract

This text analyzes the concept of Denkraum as a quest to restore balance between image, experience, and body. To do so, we turn to the phenomenology of the body present in Aikido, and the Warburgian concept of Denkraum, as a space for thought. The research unfolds from the perspective of seeking balance as self-discovery of subjectivity and the images it evokes.

The art psychohistorian Aby Warburg identified a dislocation in Western thought caused by the destruction of human-image-world distances; thus, technology led to the loss of our connection to the

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

world. Conversely, the same author recognized that the human's animal orientation towards other humans led to a state where reason took a back seat and exposed us to the world's misfortunes. This Warburgian thought around Denkraum leads us to recognize technology, magic, and religion as the three fundamental spaces for existence around symbolic image-creating beings. The loss of balance in these three spaces would leave us alone in the world.

Likewise Aby Warburg, Morihei Ueshiba sees in Aikido a route to restoring balance in the body, based on principles of Zen Buddhism and Budo combat techniques oriented towards non-violence. In both authors, we see a struggle to restore balance in the space for thought; in Warburg, as self-awareness of our relationships with images and understanding the living-latencies within them; in Morihei Ueshiba, as a struggle of the body against its image, a combat against the shadow. Ultimately, it is the body against its own image seeking a critical orientation to establish order in thought as the epistemic organization of being in the world.

Keywords: *Denkraum; Balance; Intersubjectivity; Zen; Aikido; Contemporary Art.*

INTRODUCCIÓN

En las últimas páginas de su conferencia dictada en el hospital psiquiátrico de Kreuzlingen, Aby Warburg escribió que el telégrafo y el teléfono destruyen el equilibrio en el cosmos. Esta sentencia, hoy como nunca antes cobra potencia en marco de la inteligencia artficial, a la cual se enfrentan los discursos críticos en la teoŕia del arte y las prácticas artísticas anti ocularcentrismo y defensoras de un sentido des-acelarado de la mirada. Lo que Warburg anunció es que el equilibrista está cayendo al abismo. El se dió cuenta de que había una cuerda floja que sostenía al humano entre la razón y la superstición, misma que sería una forma de lo que llamó denkraum, definible como espacio para el pensamiento y en el marco específico de este texto, como una zona de equilibrio entre la luz de la sociedad del espectáculo y la sombra como refugio para la intimidad del sujeto.

El problema previsto por Warburg es que la luz del espectáculo no es búdica sino un spot artificial. No deja espacio para cuidar de la sombra. Hoy, hemos entrado a una condición de anestesia escópica, donde las luces de las pantallas aislan la profundidad de las sombras afectivas. Como escribió Okakura Kakuzo, el industrialismo hace cada día más difícil en esta inmensa factoría en la que el mundo se ha trocado o trastocado todo verdadero refinamiento, ahora más que nunca hace falta salas de té.

¿Cómo usar la intuición para conectarnos con las imágenes y cómo desacelerar al cuerpo en plena sociedad del espectáculo? A través de la comparación del viaje de Aby Warburg al desierto de Arizona, con el resultado de mi propia práctica artísticai, y con base en los conceptos de equilibrio-vacío en el aikido, en este ensayo reflexiono sobre la necesidad de sentir a las imágenes desde un punto donde el afecto y la intuición sobrepasen los límites del efecto anestésico de la imagen digital.

Ante un ritmo de vida acelerado donde los simulacros y la sociedad del espectáculo han desmantelado la fuerza de los rituales personales que nos unen al mundo, es necesario proponer rutas para restablecer el equilibrio entre vida, cuerpo e imagen. Si el historiador del arte Aby Warburg viajó al desierto para reencontrarse con las imágenes de una manera intuitiva no limitada a su significado o valor histórico, yo en el 2020 viajé al territorio del pueblo maya para buscar mi equilibrio, no con el afán de destruir a las redes sociales, sino como una manera de sentir mi propio cuerpo y experimentar las bondades del vacío.

Al final, el equilibrio es ese punto medio entre tecnología y magia, entre totalidad y vacío. El funámbulo camina sobre la cuerda de la experiencia mediante un ejercicio de meditación en movimiento donde el constante cambio le obliga a dialogar con el afecto del presente discontinuo.

DESARROLLO

Nos encontramos en un mundo donde la inmediatez de los códigos de representación fotográfica y la fugacidad de las imágenes impiden una conexión afectiva, una relación de intensidad con las imágenes. Nos enfrentamos a una condición de anestesia visual, donde la sobreproducción misma impide llevar un registro de las imágenes a las que tenemos acceso, de las imágenes que sentimos. Llegamos al punto en el que el ojo se entumece, volviéndose tan vulnerable como un ojo expuesto a la máxima intensidad de la luz, al punto de volverse

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

insensible. Este ojo simplemente sigue procesando imágenes una y otra vez, sin la capacidad real de ejercer una imaginación política sobre ellas, sin poder desplegar una imaginación afectiva.

Aquí se presenta una doble división. Podríamos decir que el archivo que configura la estructura de nuestra mirada ha sido dirigido y controlado por dos estructuras: en primer lugar, la sociedad del espectáculo, que podemos concebir como la sensación de transitar una calle abarrotada, donde todos parecemos ser plenos de alguna manera. Es una calle saturada de mercancías, mercancías empáticas que generan una especie de felicidad, una angustia feliz, por así decirlo, que resulta un tanto contradictoria.

La insuficiencia de la felicidad en una condición de simulacro, en un estado donde todo se concibe como un entretenimiento fugaz, como caminar por aquellos pasajes a los que Walter Benjamin hacía referencia, observando mercancías, tiendas de moda y grandes restaurantes, pero sin la posibilidad de tocarnos las manos o mirarnos a los ojos. Esto implicaría enfrentarse directamente a este ojo anestesiado, un ojo que ha dejado de procesar el mundo para consumirlo, participando en él solo superficialmente, como en una fiesta, en una simulación donde la carne no puede entrar en contacto.

Nos encontramos inmersos en una condición de exceso de luz, una luminosidad abrumadora que aniquila los espacios de sombra. Si hay alguna fragilidad, algún punto de insuficiencia en la modernidad avanzada, en esta vasta sociedad de vigilancia y espectáculo, son precisamente esos diminutos, casi imperceptibles espacios de sombra. Estos rincones oscuros albergan el afecto y nuestra capacidad de interactuar más allá de la mera representación, arraigándose en el gesto genuino de existir en el mundo. Estas zonas de sombra merecen una atención teórica especial, debemos centrar nuestro estudio en esas pequeñas grietas, en esos campos que escapan al panóptico e incluso a nuestra propia necesidad de autocontrol. Es en esos momentos cuando volvemos a ser parte del mundo donde surgen los actos de imaginación política.

En este sentido, es esencial restaurar el equilibrio entre la luz y la sombra, entre la maquinaria y el mundo. Este espacio intermedio es donde el funámbulo deambula, explorando de alguna manera su propia sombra. Es el punto en el que el ser deja de ser simplemente un cuerpo en tránsito y logra recuperar su materialidad afectiva.

Hace aproximadamente dos años, me encontré enfrentando un problema teórico: la dimensión afectiva de la sombra, la dimensión afectiva de las pathosformel, esas fórmulas empáticas que utilizamos para representar el mundo, escapaban a mi comprensión. Fue durante un viaje a Chiapas, entre numerosas zonas arqueológicas y paisajes espectaculares, que una persona me recomendó visitar la zona arqueológica de Toniná. Allí, mientras contemplaba las montañas y las áreas verdes, surgió un momento en el que vi una serpiente entre las piedras. No era simplemente una serpiente en un sentido formal o figurativo, sino la potencia de ser de la serpiente. Observé cómo el fósil de la serpiente, el fósil de la sombra, reapareció y se reactivó en un tiempo desplazado, un tiempo en cierto sentido anacrónico. Así comprendí cómo el tiempo de la serpiente resurge en el tiempo de mi mirada.

En el mundo de los cuerpo acelerados, ya no hay tiempo para la serpiente: su propio cuerpo es consumido por los destellos del espectáculo que rompe el equilibrio cuerpo/razón y aniquila los resquiciios donde habitan las sombras-afecto.

Como ya había mencionado, a los 29 años, Aby Warburg viajó a las inmediaciones del desierto de Arizona y Nuevo México buscando evidencias sobre los procesos directos e indirectos para relacionarse con el mundo-tierra mediante imágenes. Esto le llevó a ver cómo las comunidades originarias utilizaban símbolos recurrentes en diversos artefactos culturales, los cuales concidían con las prácticas artísticas de otros polos espacio-temporales, alejados entre sí, como Atenas-Persia, o Mexico-Mesopotamia. De manera similar a Aby Warburg, me interesó la supervivencia de determinados elementos a través del tiempo, elementos que se han vuelto invisibles en una condición del mundo acelerada, elementos que por la propia condición de la sociedad del espectáculo hemos perdido conciencia, una conciencia crítica en torno a nuestro lugar en el mundo. La pregunta guía es ¿bajo qué condiciones constantes el ser humano escoge un conjunto de esquemas estéticos para representar el afecto?

Encontré las respuestas de mi pregunta en las escaleras de un templo ubicado en el yacimiento de Toniná, Chiapas. En las escaleras, el gesto casi imperceptible de la serpiente se anunciaba como elemento figural clave para entender los principios de las cacterizaciones simbólicas del afecto. A través de sus sombras se manifiesta el movimiento de la serpiente en ascenso y el descenso, también se manifiesta la constante de la voluntad de representar el mundo. La sombra entonces es el eje de nuestra necesidad de sentir el mundo. Paradójicamente, justamente la sombra es el elemento contra el que mayormente luchamos, es decir, vivimos en una sociedad del espectáculo que insiste en destruir la sombra, lo primero que buscamos es iluminar. Una iluminación que está llegando a la propia condición de vulnerabilidad humana.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Si recordamos la tesis crítica de Warburg anunciada al inicio de este trabajo, veremos que ya en las primeras tres tablas del *Atlas Mnemsyne* hay un estudio dedicado a los espacios para el pensamiento o Denkraum. En esta tabla C aparecen sistemas visuales para organizar el mundo, tales como diagramas, árboles genealógicos, mapas geográficos. En ellas, también aparecen la esfera como dispositivo simbólico para distanciar al humano de la magia y la superstición. También aparecen imágenes de conflictos armados, donde el zeppelin figura como el instrumento de guerra. De forma particular, vemos en el panel C cómo la maquina-razón destruye el espacio entre tierra, cuerpo y mundo sostenidos por el símbolo como elemento intelecto-afectivo, de manera que se rompe el equilibrio dejando una conexión fugas e inmediata.

Aby Warburg plantea que el ser humano ha perdido el equilibrio. Debemos encontrar el punto en el espacio para el pensamiento y el espacio para la contemplación, pero si el ser humano solo se orienta hacia un lado, como hemos hecho en la sociedad del espectáculo, la máquina acaba destruyendo al hombre. Entonces empezamos a experimentar una especie de sufrimiento tecnológico donde más que cuerpo con una subjetividad, nos convertimos en una sombra algorítmico. En la sociedad del espectáculo, guiada por la voluntad mercntilista de la razón ilustrada, no hay espacio para las sombras.

La sombra tambień es un espacio para el equilibrio. Ella es, digamos, la encarnación de la serpiente. Lo que pervive de la serpiente, no es en realidad su propia representación visual formal, sino esa sombra que en determinados momentos pervive como manifestación visual y en otros momentos pervive en nuestro cuerpo. De ahí que el panel C revise cómo la razón gradualmente aniquila los espacios polares entre el pensamiento mágico-simbólico. Esta misma ruptura es lo provoca la caida del funámbulo en un espectáculo eterno.

Como Warburg, para recuperar el equilibrio yo necesité encontrar mi equilibrio a través del reconocimiento afectivo de la sombra como algo contra lo que ya no debía luchar; se trataba de no estar en confrontación constante con la sombra, sino de cuidarla. Sentir ese algo que estaba allí y que todo el tiempo estuvo a mis espaldas, todo el tiempo me seguía. La sombra es el fundamento de nuestra propia existencia. Sin la sombra no podemos tener una verdadera conciencia de nuestro ser en el mundo. Sin la sombra no somos más que planicie, no somos más que fórmulas sin pathos.

Para alcanzar el equilibrio me propuse indigar en la triada serpiente-sombra-equilibrio, derivada conceptualmente derivada del concepto denkraum, como una lucha por restablecer la conexión entre imagen, experiencia y cuerpo. Para ello recurrí a la fenomenología del cuerpo presente en el aikido, que podríamos definir como una meditación en movimiento constante, dirigida al autodescubrimiento y al fortalecimiento de la propia sombra.

El *aikido,* también llamado meditación en movimiento, me ayuda a fortalecer mi sombra, entendiéndolacomo un vínculo con lo divino. El aikido me ayuda a meditar en el espacio de la solitud, en un encuentro con mi propia sombra. En el aikido puedo sentarme con la serpiente. Estar a solas es desacelerar todo para meditar. Y es ahí cuado puedo sentir la tierra, recuperar su aroma, volver brevemente a lo originario.

En *Aikido* la sombra se presenta con un cambio de paradigma ontológico. En él se busca la reconciliación con la sombra. Ya no se trata de luchar, sino de cuidarel estato afecto-simbólico de nuestra sombra-cuerpo. De hecho, el *aikido* está basado en tres estructuras geométricas: triángulo, cuadrado y el círculo. Esas son las bases del equilibrio espacial.

En lugar de aprender a vivir con la sombra, hemos diseñado un conjunto de estrategias para abolirlas, por ejemplo, en las redes sociale como Facebook no hay sombras. Incluso nuestro reflejo en el monitor se converite en luz opaca, en un pathos de un Otro que nosotros mismos apenas reconocibles bajo esa proyección.

Como mencionamos, en el panel C del *Atlas mnemosyne*, el psicohistoriador de las imágenes, Aby Warburg, identificó una dislocación en el pensamiento de Occidente ocasionado por la destrucción de las distancias humano- imagen.mundo". Así, la tecnología ocasionó que perdiéramos nuestra conexión respecto del mundo-sombra. De manera invertida, el mismo autor reconocía que la orientación animal del mundo respecto al humano le llevaba a un estado donde la razón quedaba en segundo plano y nos exponía a los infortunios del mundo.

De manera análoga a Warburg, el fundador del aikido, Morihei Ueshiba, ve en este arte marcial una meditación en movimiento para restablecer el equilibrio en el cuerpo, basándose en principios del budismo zen y técnicas de combate budo orientadas a la no violencia. Así, tanto en uno como en otro, vemos una lucha por restablecer el equilibrio en el espacio para el pensamiento. En Warburg, como autoconciencia y comprensión de nuestras relaciones con las imágenes y del entendimiento de las fuerzas latentes y vivencias en ellas. En Morihei Ueshiba, como una lucha del cuerpo contra su imagen, una especie de combate contra la propia sombra. Al final, es el cuerpo contra su propia imagen buscando una orientación crítica que le permite restablecer el orden del pensamiento, entendido como organización epistémica del ser en el mundo".

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

CONCLUSIONES

A mi vuelta del viaje al sureste mexicano, me dí cuenta de que como aikidoka e investigador del sentido de las imágenes en el mundo contemporńaeo, he encontrado en la práctica artística un camino para entender el espacio de la sombra. Mi proyecto busca recuperar la sombra como espacio para el pensamiento.



Fig. 1 *"El funámbulo y la serpiente" Osiris Arias, 2022. "Fotografía del autor".*

La serpiente reaparece como una representación estéticoafectiva que solamente es visible a partir de esa necesidad de buscarla. Entre esos resquicios arquitectónicos, comenzar a explorar, comenzar a buscar a la serpiente, una serpiente que se emancipa o se emancipó a través de mí. Es una especie de planteamiento meditativo en el que mientras voy configurando todas estas estructuras arquitectónicas. Es un planteamiento mnemo- ontológico que me va llevando a volver a sentir desde la búsqueda del equilibrio.

Una de las piezas fundamentales de esta serie es El funámbulo, la persona que camina sobre la cuerda para tomar conciencia de su propio mundo. La cuerda se presenta como la piel de la serpiente. Caminar la serpiente, caminar la sombra, caminar mi cuerpo.

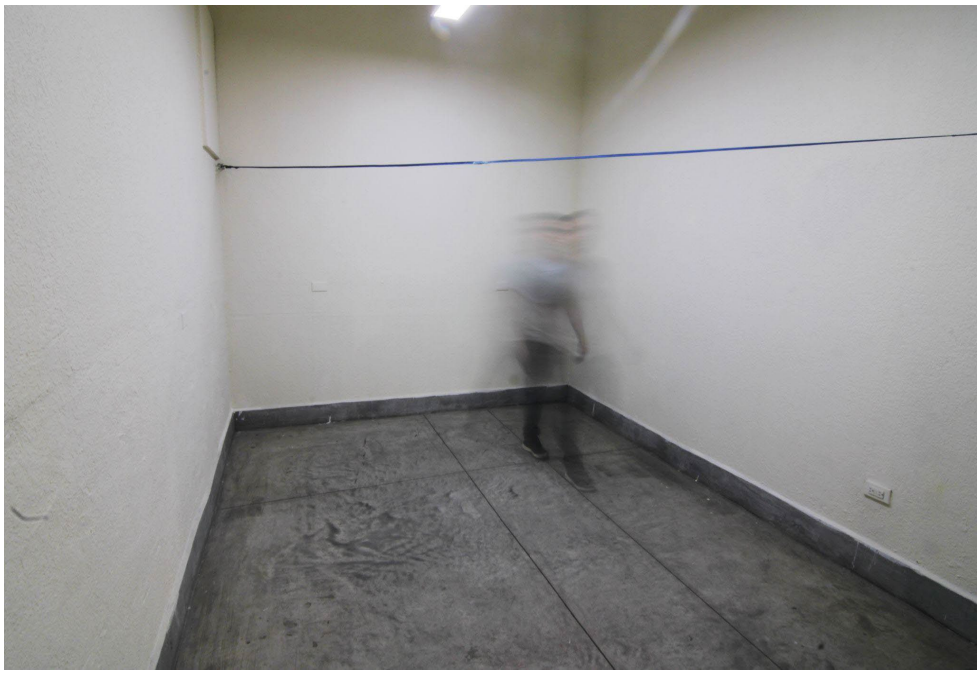


Fig. 2 *"El funámbulo" Osiris Arias, 2022. "Fotografía del autor"*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

La fuerza del funámbulo consiste en su posicionamiento de riesgo. Cuando el ser humano, más allá de temer la caída, decide caminar. Es en el equilibrio precario donde renace la serpiente-sombra.

Al caer nos volvemos conscientes de nuestros pasos, de nuestra respiración. En la sociedad del espectáculo, no hay tiempo para la respiración profunda, tan sólo para la respiración artificial del scrolling.

En las notas finales del Ritual de la serpiente, se lee a un Aby Warburg que ya anunciaba los principios de una teoría crítica en el umbral de la estética alemana derivada del instituto de investigaciones sociales de Frankfurt.

> "Pude capturar, en una foto al azar que tomé en las calles de San Francisco, al conquistador del culto a la serpiente y del miedo a la tormenta, al heredero de los nativos y de los buscadores de oro que desplazaron al indígena: el Tío Sam. Lleno de orgullo y con su sombrero de copa, ambula por la calle frente a la ondulada imitación de un edificio antiguo, mientras que por encima de su sombrero se extiende el cable eléctrico. Mediante esta serpiente de cobre, Edison ha despojado del rayo a la naturaleza, la serpiente de cascabel ya no causa temor en el americano contemporáneo. Lejos de adorarla, trata de extinguirla. Lo único que hoy se le ofrece a la serpiente es su exterminio. El rayo apresado dentro del cable y la electricidad encadenada han creado una cultura que aniquila el paganismo, pero ¿qué se ofrece a cambio?, las potencias naturales ya no son vistas como elementos antropomorfos o biomorfos, sino como una red de ondas infinitas que obedecen dócilmente a los mandatos del hombre. De esta manera, la cultura de la máquina destruye aquello que el conocimiento de la naturaleza derivado del mito había conquistado con grandes esfuerzos, el espacio de contemplación que viene ahora en espacio de pensamiento. Como un Prometeo o un Ícaro moderno, Franklin y los hermanos Wright, que han inventado la aeronave dirigible, son los fatídicos destructores de la noción de distancia que amenaza con reducir este mundo al caos. El telégrafo y el teléfono destruyen el cosmos. El pensamiento mítico y simbólico, en su esfuerzo por espiritualizar la conexión entre el ser humano y el mundo circundante, hacen del espacio una zona de contemplación o de pensamiento que la electricidad se desaparecer mediante una conexión fugaz". (Warburg, 2022, p.64)

Si Aby Warburg viajó al desierto para abrir su cuerpo a otras experiencias que le ayudaran a comprender a las imágenes y relacionarse con ellas mediante otras conexiones afectivas; como él, yo hice un viaje al territorio del Pueblo Maya para reencontrar claves para comprender mi cuerpo y reconectar mi mirada con las imágenes esenciales. En el desierto, Warburg percibió la supervivencia de la serpiente y fue mordido-simbólicamente- por ella. En una cueva en Chiapas yo presencié el movimiento de una sombra.

Al final, este texto propone una vía para reconstruir mediante la intuición corpórea aquel encuentro con la serpiente, para invocar una experiencia y esclarecer el pensamiento mediante la práctica artística como proceso epistémico desde el afecto.

FUENTES REFERENCIALES

Arias, O. (2022). El funámbulo y la serpiente, registro fotográfico de instalación, Base de datos del autor.

Kakuzo, O. (2023). *El libro del té.* Editorial Libros del Zorro rojo.

Kitaura, Y. (2020). *La plenitud del vacío. Ensayos sobre el aikido y otros aspectos de la cultura japonesa*. Editorial Science & Arts.

Ueshiba, M. (2012). *El corazón del aikido*. Dojo Ediciones.

Warburg, A. (2022). *El ritual de la serpiente*. Sexto Piso.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17698

Inteligencia Artificial en la creación de falsos documentales en las aulas de arte: desafiando la desinformación a través de narrativas pseudo-históricas y deepfakes

Felipe Aristimuño

Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes (CIEBA), Largo da Academia Nacional de Belas-Artes, 1249-058 Lisboa, Portugal, felipe-aristimuno@campus.ul.pt

Breve bio autor: Doctor en Bellas Artes por la Universidad de Lisboa (FBAUL 2020), con especialización en Educación Inclusiva (FMHUL 2022). Investigador en multimedia y educación artística, afiliado al Centro de Investigación y Estudios en Bellas Artes (CIEBA).

How to cite: Aristimuño, F. (2024). Inteligencia Artificial en la creación de falsos documentales en las aulas de arte: desafiando la desinformación a través de narrativas pseudo-históricas y deepfakes. En *libro de actas: EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales ANIAV 2024. Valencia, 3-5 julio 2024.* https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17698

Resumen

El surgimiento de deepfakes ha generado inquietud respecto al robo de identidad y la desinformación, cuestionando los límites de la inteligencia artificial (IA). Sin embargo, hay un creciente interés en su uso para ofrecer perspectivas críticas a través del arte. En este contexto, presentamos el proyecto "Oeiras Voltada ao Mar" de la Escuela Secundaria Quinta do Marquês en Oeiras, Portugal, desarrollado entre enero y mayo de 2023. Este proyecto involucró a estudiantes de tercer año de secundaria en la exploración del potencial de la IA en la representación del patrimonio local y las narrativas históricas, centrándose en el uso de ChatGPT y D-ID para generar deepfakes. Los estudiantes colaboraron introduciendo indicaciones en ChatGPT para crear relatos pseudo-históricos sobre los faros de Oeiras, que luego fueron presentados por celebridades a través de deepfake. Los videos resultantes se exhibieron en el evento "Somos Todos Proyecto" en junio. En este ensayo, reflexionamos acerca de los resultados de esta experiencia, destacando los eventos de alucinaciones de IA presenciados por los estudiantes, además de la protección proporcionada por D-ID contra el uso no autorizado de imágenes de celebridades internacionales en deepfake.

Palabras clave: *Inteligencia Artificial; GPT; Deepfake; Falso documental; Desinformación.*

Abstract

The emergence of deepfakes has sparked concerns surrounding identity theft and misinformation, pushing the boundaries of artificial intelligence (AI) into question. Nevertheless, there is a growing interest in leveraging AI to offer critical perspectives through art. With this in mind, we introduce the "Oeiras Voltada ao Mar" project, conducted at Quinta do Marquês Secondary School in Oeiras, Portugal, between January and May 2023. This initiative engaged third-year high school students in exploring AI's potential in depicting local heritage and historical narratives, specifically focusing on the use of ChatGPT and D-ID for generating deepfakes. Students actively participated by providing prompts to ChatGPT to craft pseudo-historical narratives centered around the lighthouses of Oeiras, which were subsequently portrayed by celebrities through deepfake technology. The resulting videos were showcased at the "Somos Todos Projeto" event in June. Within this essay, we reflect on the results of this experience, highlighting the occurrences of AI hallucinations witnessed

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

by students, as well as the protection provided by D-ID against unauthorized use of international celebrity images in deepfakes.

Keywords: *Artificial Intelligence; GPT; Deepfake; Mocumentary; Fake news; Misinformation.*

INTRODUCCIÓN

Los *deepfakes* han sido identificados como una nueva forma de desinformación, planteando un riesgo para la privacidad y la seguridad. Sin embargo, existe una gran incertidumbre acerca de cómo esta tecnología puede ser utilizada con propósitos beneficiosos, como estimular la creatividad en el ámbito artístico y en la educación mediática. En respuesta, nos sumergimos en el proyecto "Oeiras Voltada ao Mar", realizado por la Escuela Secundaria Quinta do Marquês en Oeiras, Portugal. Esta iniciativa tenía como objetivo envolver a estudiantes de tercer año de secundaria para explorar formas de representar el patrimonio local y las diversas posibilidades de narrativas históricas a través de la imagen.

En este artículo, analizaremos el papel de las clases de artes visuales en el proyecto, donde se empleó el modelo de lenguaje *Generative Pre-trained Transformer* (www.chatgpt.com) junto con la plataforma D-ID (www.d-id.com) para crear videos *deepfake*. Los estudiantes dieron indicaciones a ChatGPT para generar relatos pseudo-históricos sobre los faros de Oeiras, utilizando luego *deepfake* para presentarlos a través de una celebridad, explorando así las implicaciones de los *deepfakes* en la proliferación de noticias falsas.

Como referencia para la planificación, consultamos dos documentos: el informe ético de la Comisión Europea sobre el uso de la Inteligencia Artificial (IA) en la educación (CE, 2022), que nos proporcionó pautas éticas para la intervención humana en la IA y la transparencia; y el Referencial para la Educación en Medios (MEC, 2014), que en el contexto portugués aborda la educación mediática como un campo transdisciplinario, capacitando a los ciudadanos para analizar críticamente la comunicación contemporánea.

Mediante un diseño metodológico enfocado en la investigación en el aula (Hopkins, 2014), orientado hacia el currículo, la enseñanza y las perspectivas de los estudiantes, y utilizando un enfoque *Art Thinking* (Acaso & Megías, 2018), nos proponemos descubrir cómo utilizar eficazmente la IA para crear obras de arte mediático en el aula de artes, además de explorar sus limitaciones éticas y su potencial reflexivo en el contexto educativo.

DESARROLLO

1. Motivos para la integración de *deepfakes* en el aula de artes

Para explorar la integración de la IA en el aula de artes, es fundamental entender el concepto de *deepfake*. Según Laura Payne (2024), los *deepfakes* son medios sintéticos generados por IA que representan algo inexistente en la realidad. El término, que combina "*deep*" (profundo) y "*fake*" (falso), se popularizó en 2017 en un subreddit de Reddit que utilizaba el intercambio de rostros para insertar imágenes de celebridades en otros videos (Fig. 1).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

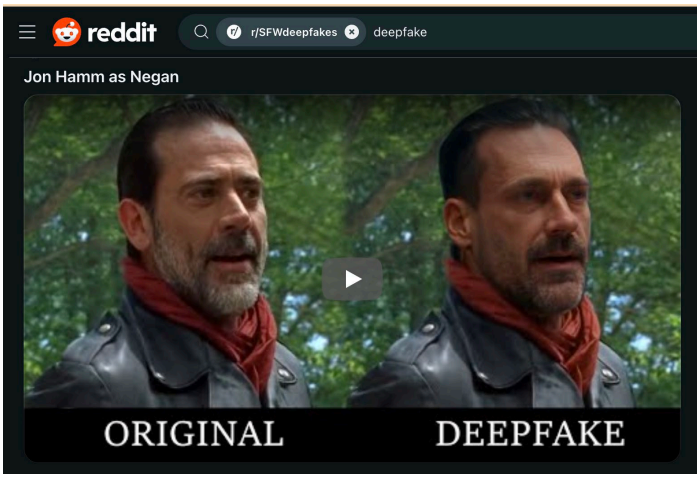


Fig. 1: Deepfakes en Reddit. *Fuente: https://www.reddit.com/r/SFWdeepfakes/*

Como han destacado académicos como Weikmann (2022) y Seow et al. (2022), los deepfakes constituyen una forma de desinformación que amenaza la privacidad, la seguridad e incluso las bases de la democracia. Estos estudios subrayan los daños causados por su uso malicioso y la necesidad urgente de implementar medidas de detección eficaces.

Como herramienta creativa, los artistas de medios han recurrido a los *deepfakes* para explorar la relación entre humanos y máquinas, realidad y fantasía, privacidad y vigilancia. Entre las obras destacadas se encuentran "This is the Future" de Hito Steyerl (2019), "Delusional Mandala" de Lu Yang (2017), y "The Flowers" de Dries Depoorter (2022). Además, los memes de *deepfake* (Fig. 2) desempeñan una función de activismo visual, aumentando la conciencia sobre la propaganda digital y la industria de la influencia.

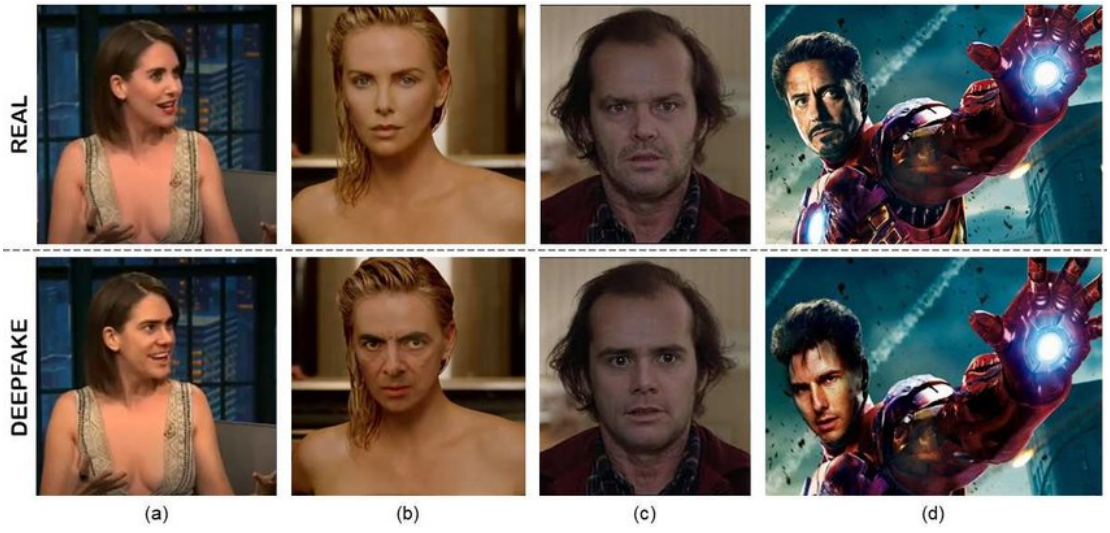


Fig. 2: ejemplos de memes de deepfakes: (a) El rostro de Jim Carrey transferido al cuerpo de Alison Brie, (b) Mr. Bean es Charlize Theron en una versión Deepfake del comercial de J'adore, (c) Jim Carrey en lugar de Jack Nicholson en El Resplandor, y (d) Tom Cruise reemplaza a Robert Downey Jr. en Iron Man. *Fuente: Guarnera, Guiudice & Battiato (2020)*

Como educadores, hemos notado un creciente interés en la IA en nuestras escuelas, impulsado por la popularización de la IA generativa. El arte siempre ha creado ilusiones de la realidad, desde la perspectiva renacentista y las esculturas de dioses griegos hasta los vitrales góticos. Creemos que los *deepfakes,* de manera similar, pueden tener influencias tanto positivas como negativas: son una amenaza para la identidad, pero también pueden servir como crítica social, algo fundamental en el aula de arte contemporáneo. Nos corresponde

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

reflexionar sobre cómo utilizar eficazmente la IA en la creación de arte mediático, considerando sus limitaciones éticas y potenciales.

2. La IA Generativa en el Proyecto "Oeiras Voltada ao Mar"

Para enfrentar estos desafíos, participamos en el proyecto "Oeiras Voltada ao Mar" entre enero y mayo de 2023. Dirigido por el Club del Patrimonio de la escuela y respaldado por la asociación cultural "Espaço e Memória", este proyecto involucró a nuestros alumnos en asignaturas como Lengua Portuguesa, Inglés, Historia y Artes Visuales. El objetivo era explorar diversas formas de representar los históricos faros de Oeiras, utilizando desde poesía y fotografía hasta maquetas.

Desde las clases de arte, y basándonos en el modelo ArtThinking (Acaso & Megías, 2019), identificamos la IA generativa como un "pensamiento divergente" (Ibid.), ya que es algo nuevo e incierto en términos educativos, lo que genera dudas, miedo y curiosidad en nuestros alumnos y en nosotros mismos. Hemos contrapuesto esta divergencia con la convergencia: si la IA puede generar historias e imágenes, ¿por qué no puede servirnos para representar nuestro patrimonio cultural de manera crítica y en el contexto de los problemas actuales del mundo? Así, propusimos a los estudiantes que colaboraran introduciendo indicaciones en ChatGPT para crear relatos pseudo-históricos. Luego, que seleccionaran a una celebridad para presentar sus videos usando *deepfake* (Fig. 3), explorando así las implicaciones de la IA generativa tanto como medio de producción creativa como de generación de *fakenews*.



Fig. 3: Captura de pantalla de video - Maria Leal, conocida cantante de música popular portuguesa, presentada en una recreación deepfake junto al faro de São Julião da Barra, Oeiras. *Fuente: Trabajos de alumnos en clase (2023)*

Para nuestra investigación en clase, hemos seguido la "Guía del Profesor para la Investigación en el Aula" de Hopkins (2014), adoptando una mirada crítica hacia nuestra práctica para reflexionar sobre nuestras acciones y la calidad de los resultados. Siguiendo el enfoque de investigación-acción de Hopkins, nuestra práctica se dividió en tres etapas: 1) analizamos la necesidad de abordar la creatividad mediante IA en nuestro contexto educativo, 2) implementamos acciones para ello produciendo contenidos en *deepfake* y 3) reflexionamos sobre los resultados para proponer nuevas ideas.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

3. Actividades en clase: Un resumen de las actividades realizadas

El proyecto se desarrolló en ocho sesiones de noventa minutos cada una, con la participación de dos clases de tercer año de secundaria, totalizando 45 alumnos, de edades entre 12 y 14 años, incluyendo cuatro alumnos con necesidades educativas especiales.

En la primera sesión, se aclararon conceptos sobre IA generativa mediante videos de artistas destacados (Steyerl, 2019; Yang, 2017; Deeporter, 2022) y debates, utilizando también material del curso en línea gratuito "Alfabetización mediática en la era de los *deepfakes*" del MIT (Harrel et al., 2021). Se exploró el concepto de *deepfake* y su evolución, promoviendo la reflexión con preguntas sobre sus impactos futuros, sus posibilidades creativas en las artes y cómo distinguirlos de imágenes o videos reales. Luego, se enfocaron en el trabajo práctico, utilizando ChatGPT como asistente para redactar guiones de videos, con énfasis en la ética y el respeto.

En los equipos de la biblioteca escolar (Fig. 4), se propuso a los estudiantes la creación de *prompts* para elaborar guiones destinados a videos breves, con leyendas inventadas sobre los faros de Oeiras en un estilo juvenil y al modo de un *youtuber*.



Fig. 4: Trabajo práctico en la biblioteca. *Fuente: Elaboración propia.*

Un ejemplo de *prompt* para introducir en ChatGPT sería:

"Me gustaría que escribieras un guion corto para un video de dos minutos, con un tono juvenil, que cuente una leyenda sobre (a elegir por el grupo de alumnos) en el faro (elegido por el grupo de alumnos) de Oeiras, ocurrida poco después de su inauguración. ¿Podrías incluir algo de información histórica sobre el faro y su ubicación? También sería interesante mencionar cómo el faro es visitado en la actualidad y el impacto que tiene la leyenda en la comunidad." (Elaboración propia)

Con los guiones generados por ChatGPT, los grupos discutieron posibles cambios en los textos y verificaron la exactitud de los datos históricos. Luego, cada grupo eligió una celebridad fallecida o una figura pública portuguesa no protegida por derechos de imagen para su video deepfake. El objetivo no era suplantar identidades, sino emplear la cultura del remix (Lessig, 2008) con fines humorísticos y de crítica social.

Es importante destacar que el informe ético de la Comisión Europea sobre el uso de la IA en la educación subraya la protección de las identidades y los datos personales de todos los involucrados en el proceso educativo (CE,

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

2022). Por eso, el concepto de *Fair Use* (uso justo) defendido por Lessig (2009) es fundamental para reflexionar sobre la apropiación de imágenes de manera justa, sin perjudicar a nadie.

Utilizamos la aplicación D-ID para crear los videos *deepfake* a partir de fotografías (Fig. 5). Aunque es más parecido a un *shallowfake*[1], fue adecuado para nuestros propósitos de remix, proporcionando una experiencia similar al *deepfake* con un toque humorístico.

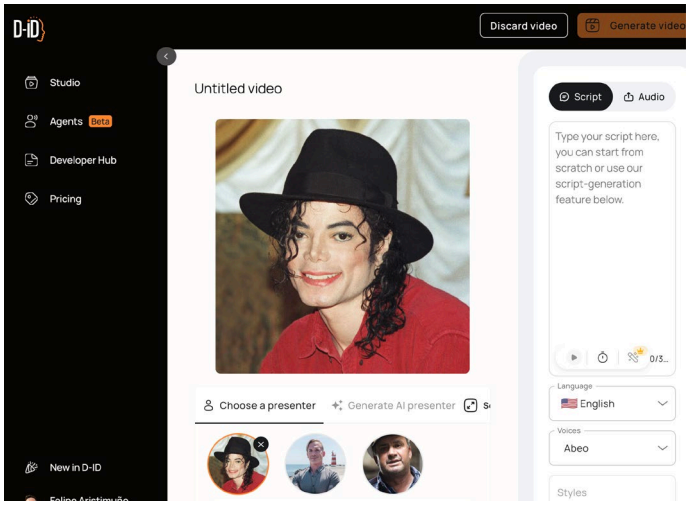


Fig. 5: La interface de D-ID. *Fuente: Trabajos de alumnos en D-ID*

Después de crear los videos, los estudiantes finalizaron sus ediciones en la clase de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), añadiendo sonidos y superponiendo imágenes. Compartieron los videos en Microsoft Teams para que sus compañeros los vieran y comentaran. Finalmente, reunimos una colección de 21 videos, de aproximadamente dos minutos cada uno, y los presentamos en la Feria de Proyectos el 1 de junio de 2023 en la escuela.

4. Reflexión acerca de los resultados

En el debate realizado, aunque el término "*deepfake*" no era novedoso, la mayoría pensaba que su creación requería recursos costosos. Al ver los videos seleccionados, las opiniones se dividieron sobre si el uso de *deepfake* era realmente perjudicial, destacando que las creaciones no eran creíbles por la voz robotizada y el movimiento imperfecto de los labios. Se explicó que la tecnología aún está evolucionando.

Surgieron preocupaciones sobre el uso de *deepfake* para el bullying, dañar la imagen de personas famosas y manipular elecciones. En cuanto al arte, no hubo respuestas afirmativas, incluso con ejemplos de artistas que utilizan *deepfake*. Sobre su detección, los alumnos destacaron nuevamente la baja calidad de los montajes. Se enfatizó la necesidad de investigar fuentes creíbles y desconfiar de imágenes aisladas en redes sociales.

Sobre la utilización de ChatGPT, muchos alumnos ya lo habían experimentado en casa, motivados en gran medida por los debates previos. Surgieron comentarios sobre el temor de otros profesores al uso de la IA para falsificar composiciones. Dado que ChatGPT no recomienda su uso a menores de 18 años sin supervisión, se sugirió que los alumnos menores usaran cuentas de profesores. Varios guiones presentaron "alucinaciones de la IA", como

[1] Un *shallowfake* es una forma de manipulación de medios que no utiliza tecnologías avanzadas de inteligencia artificial o aprendizaje automático (…). Este método, al ser menos intensivo tecnológicamente, es más accesible para la persona promedio, lo que permite un uso generalizado. Sin embargo, la naturaleza manual de los shallowfakes a menudo resulta en alteraciones menos convincentes en comparación con los *deepfakes.* (Deepfakenow, 2023)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

el caso en que ChatGPT ubicó incorrectamente el Faro del Bugio en Brasil (Fig. 6). Estos errores destacaron la importancia de verificar los hechos.

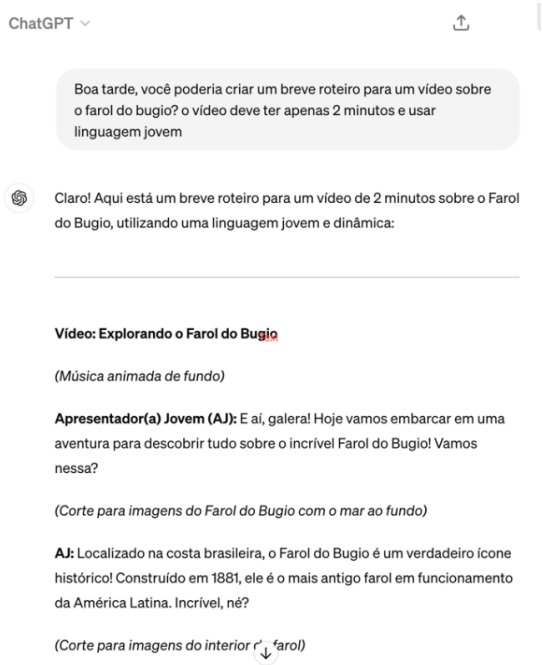


Fig. 6: Captura de pantalla de ChatGPT – interacción de alumnos con la IA.
Fuente: Trabajos de alumnos en clase (2023)

A pesar de esta lección, una pareja no verificó su guion y realizó un video con información falsa sobre el faro. Decidimos no corregir el error para que los estudiantes reflexionaran sobre la fiabilidad de la IA. Los alumnos compartieron sus guiones en Microsoft Teams bajo el tema "Mockumentaries", presentando al todo 21 guiones sobre faros. Las leyendas incluían fantasmas en el Faro del Bugio, una sirena en el Faro de São Vicente y una criatura alienígena en el Faro de Gibalta.

Sobre la creación de los deepfakes, las figuras seleccionadas incluyeron al youtuber SirKazzio, la modelo Margarida Corceiro, la cantante María Leal, el youtuber Wuant, la Gioconda de Da Vinci, Michael Jackson, el político ultraconservador André Ventura y un hombre que se ha convertido en meme por inyectarse aceite en los brazos (Fig. 7). Gracias a la sencillez de uso de la aplicación, todas las parejas completaron la tarea con facilidad.



Fig. 7: Capturas de pantalla de videos – Recreaciones de personalidades en deepfake junto a faros de Oeiras.
Fuente: Trabajos de alumnos en clase

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Después de ajustes y refinamientos, los videos fueron presentados en la Feria de Proyectos de la escuela, generando gran interés entre todas las clases. Aunque los deepfakes no eran completamente realistas, captaron la atención de los visitantes, quienes permanecieron hasta el final de las presentaciones.

CONCLUSIONES

A juzgar por el compromiso de todos los participantes —alumnos, profesores y audiencia— pudimos concluir que hay un interés creciente en nuestro entorno educativo por las tecnologías de IA, tanto en la generación de texto como de imágenes y sonidos. Existe una comprensión de la importancia de estas tecnologías en términos de futuro. Sin embargo, notamos que todavía no hay una comprensión clara acerca de sus peligros ni de las potencialidades en términos artísticos y pedagógicos. Nuestras limitaciones en relación con la apropiación de imágenes de otras personas tampoco nos parecieron suficientemente claras. De hecho, esta es una discusión que no ha comenzado con la IA, sino con la cultura del Remix desde hace casi veinte años (Lessig, 2009).

En este sentido, consideramos que todavía hay un largo camino hacia la alfabetización mediática en términos de la IA generativa, especialmente en lo que respecta a las cuestiones de noticias falsas y la comprensión del riesgo de robo de imagen asociado con los *deepfake*. Aquí, el arte puede desempeñar un papel crucial como una herramienta de crítica a través de la expresividad creativa. Al utilizar el espacio del arte, se abre un margen de libertad donde se puede explorar la apropiación de imágenes, jugar con sus límites y, quizás, descubrir cómo la IA generativa podrá ser un medio para reforzar nuestra libertad democrática, inclusión y expresión.

Tal vez a través del arte podamos jugar con estas (pseudo)realidades generadas por IA, desafiando la percepción y apoyando el desarrollo de una alfabetización mediática más adecuada para el futuro de la educación, en una escuela que, además de enseñar, pueda aprender y desarrollarse junto con su comunidad. Es fundamental que sigamos promoviendo actividades que no solo enseñen a utilizar estas tecnologías, sino que también fomenten una comprensión crítica de sus implicaciones, preparando a los estudiantes (y a nosotros mismos como docentes) para un mundo en el que la IA será cada vez más predominante y poderosa.

Además, la experiencia del proyecto subraya la necesidad de incorporar discusiones éticas acerca de la IA en los planes de estudio en todas las asignaturas del currículo, algo ya preconizado por el Referencial de la Educación en los Medios (MEC, 2014), asegurando que los estudiantes no solo sean consumidores de tecnología, sino también críticos y creadores activos y responsables. Al final, el verdadero valor de la IA en la educación radica no solo en su capacidad para ayudarnos a generar textos, imágenes y sonidos antes inimaginables, sino también en su potencial para empoderar a los estudiantes a cuestionar, innovar y expresarse creativamente en un mundo cada vez más complejo.

FUENTES REFERENCIALES

Acaso, M., y Megías, C. (2018). *Art thinking*. Paidós.

Comisión Europea. (2022). Directrices éticas sobre el uso de la inteligencia artificial (IA) y los datos en la educación y formación para los educadores. Dirección General de Educación, Juventud, Deporte y Cultura. Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. https://doi.org/10.2766/898

Deepfakenow. (2023). Understanding The Digital Mirage: Deepfakes Vs Shallowfakes. Recuperado de https://deepfakenow.com/what-is-the-difference-between-a-deepfake-and-shallowfake/

Depoorter, D. (2022). The Follower: Using open cameras and AI to find how an Instagram photo is taken. [media art] YouTube and Instagram. Retrieved from: https://driesdepoorter.be/thefollower/

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Glover, E. (2024, 14 de marzo). What Are AI Hallucinations? Generative AI models give misleading information sometimes. Here's why. Recuperado de https://builtin.com/artificial-intelligence/ai-hallucination

Guarnera, L., Giudice, O. y Battiato, S. (2020). Fighting Deepfake by Exposing the Convolutional Traces on Images. *IEEE Access*, 8, 165085-165098. https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.3023037

Harrell, D. F., Glick, J., Sahu, R., Herrera, N., Slavina, K. y Nalezyty, C. (2021). *Media literacy in the age of deepfakes* [Course module]. MIT Center for Advanced Virtuality.

Hopkins, D. (2014). *A Teacher's Guide to Classroom Research*. (5th ed.). Open University Press.

Lessig, L. (2009). *Remix: making art and commerce in the hybrid economy*. Penguin.

MEC. (2014). *Media Education Guidance*. Retrieved from https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ECidadania/Referenciais/media_education_guidance_dge_pt.pdf

Payne, L. (2024). Deepfake – AI-generated synthetic media. En *Encyclopaedia Britannica* (en línea). https://www.britannica.com/technology/deepfake

Seow, J., Lim, M., Phan, R. C. W. y Liu, J. (2022). A comprehensive overview of Deepfake: generation, detection, datasets, and opportunities. *Neurocomputing*, 513, 351-371. https://doi.org/10.1016/j.neucom.2022.09.135

Steyerl, H. (2019). *The City of Broken Windows* [Video Installation]. Castello di Rivoli. Retrieved from: https://www.castellodirivoli.org/en/mostra/hito-steyerl-the-city-of-broken-windows/

Weikmann, T. y Lecheler, S. (2022). Visual disinformation in a digital age: A literature synthesis and research agenda. *New Media & Society*, December 2022. https://doi.org/10.1177/14614448221141648

Yang, L. (2017). *Delusional Mandala* [Video]. Retrieved from: http://luyang.asia/2017/02/15/cartoon-brew-luyang-delusional-mandala-by-luyang-nsfw/

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17853

A SALA DOS VIAJANTES. Una cápsula del tiempo en el museo de ciencias

A SALA DOS VIAJANTES. A time capsule at the science museum

Javier Artero Flores
Facultad de Bellas Artes. Universidad de Málaga, javierartero@uma.es

Breve bio autor:

Javier Artero (1989) es artista y docente en la Facultad de Bellas Artes de la UMA. Investiga en torno al concepto de suspensión narrativa en el audiovisual. Ha expuesto en Centro Andaluz de Arte Contemporáneo de Sevilla; SUArt Galleries de Salisbury (EEUU); Museo Nacional de Historia Natural y de Ciencia de Lisboa; Museo Ruso de Málaga; SCAN Project Room, (Londres); Universidad de Sankt Gallen (Suiza); Wirtschaftsuniversität Wien (Austria); Museo Es Baluard (Palma de Mallorca); Galería Isabel Hurley (Málaga); ELBUTRÓN (Sevilla); LOOP (Barcelona), en Festival de Cine de Málaga o en WhiteLab (Madrid), entre otros. Ha recibido las becas DKV A la creación de una obra videográfica, ART35 Fundación Banco Sabadell, Festival PROYECTOR 23, Festival FACBA 22, INICIARTE, Premio Nuevas Tecnologías de Málaga Crea o Ayudas Margarita Salas (UMA). También ha realizado estancias de investigación en UDK de Berlín, en C3A Córdoba y en Faculdade de Belas Artes de Lisboa. Ha participado en encuentros como V Encontro de Artistas Novos (Santiago de Compostela), A SECAS en CAAC de Sevilla, I Encuentro de Artistas de Castilla y León, I Encuentro de Creación Fotográfica de Andalucía o XIV Encuentros de Arte de Genalguacil.

How to cite: Artero, J. (2024). A SALA DOS VIAJANTES. Una cápsula del tiempo en el museo de ciencias. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17853

Resumen

Esta comunicación analiza la exposición A SALA DOS VIAJANTES (2023), una propuesta de instalación site-specific para el Museu Nacional de História Natural e da Ciência da Universidade de Lisboa. El proyecto surge del cruce de los fondos de este museo con la Colección de Instrumentación Científica de la Universidad de Granada. Para ello se plantean una serie de desplazamientos entre la ciencia y la ficción. Maquinaria científica obsoleta como microscopios electrónicos de barrido, pantallas de rayos catódicos o antiguas diapositivas de tejidos permiten generar una suerte de cápsula del tiempo que se inserta en el espacio museístico mediante estrategias de camuflaje.

A través de esta grieta se plantea una interrupción del ritmo de la visita, donde experimentamos con la creación de atmósferas a través de la modulación de la luz o recursos audiovisuales como la interferencia. Este intersticio nos permite desactivar los automatismos guiados por la secuencia de cartelas del centro. Así, abordamos la idea de resistencia entendida como una suspensión narrativa que genera un extrañamiento y frustra las expectativas del espectador.

En definitiva, este análisis se aborda como culminación de una serie de proyectos vinculados e ideados para espacios de exhibición de diferente tipología que van de la sala de cine a la sala de exposición. El recorrido por las diversas propuestas nos permite cerrar el círculo aproximándonos al museo de ciencias desde una perspectiva artística.

Palabras clave: *instalación; videoarte; ciencia; cine.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

This communication analyzes the exhibition A SALA DOS VIAJANTES (2023), a site-specific installation proposal for the Museu Nacional de História Natural e da Ciência da Universidade de Lisboa. The project arises from the crossing of the funds of this museum with the Scientific Instrumentation Collection of the University of Granada. To do this, a series of shifts between science and fiction are proposed. Obsolete scientific machinery such as scanning electron microscopes, cathode ray screens or old tissue slides make it possible to generate a kind of time capsule that is inserted into the museum space through camouflage strategies.

Through this crack, an interruption of the rhythm of the visit is proposed, where we experiment with the creation of atmospheres through the modulation of light or audiovisual resources such as interference. This gap allows us to deactivate the automation guided by the sequence of center gussets. Thus, we address the idea of resistance understood as a narrative suspension that generates estrangement and frustrates the viewer's expectations.

Ultimately, this analysis is approached as the culmination of a series of linked projects designed for exhibition spaces of different types that range from the movie theater to the exhibition hall. The tour of the various proposals allows us to close the circle by approaching the science museum from an artistic perspective.

Keywords: *installation; videoart; science; cinema.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

Analizamos el proyecto *A SALA DOS VIAJANTES* (2023)[1] (Fig. 1), una propuesta de instalación *site-specific* para el Museu Nacional de História Natural e da Ciência da Universidade de Lisboa (MUHNAC), que fue exhibido en dicha institución entre el 14 de septiembre y el 29 de octubre de 2023. La exposición es el resultado de una estancia de investigación en la Faculdade de Belas Artes de Lisboa gracias a las Ayudas Margarita Salas, y se enmarca en el ciclo de muestras programadas por este museo de ciencias. Esta propuesta es la continuación de una serie de proyectos que se sirven de los cruces entre la ciencia y la ficción para investigar en torno al género cinematográfico de viajes espaciales, para los cuáles he contado con la colaboración de Alberto Cajigal (Grabación, iluminación y fotografía), Enrique Res (Composición y diseño de sonido) y José Luis González Vera (Locución).



Fig. 1. *Documentación visual de A SALA DOS VIAJANTES (2023) en MUHNAC Lisboa. Elaboración propia*

La muestra en el MUHNAC plantea la ubicación de una suerte de cápsula del tiempo que se inserta en una de las estancias del área del planetario y la exploración espacial a modo de camuflaje. En esta sala, que solo puede observarse a través de una puerta de cristal que se mantiene cerrada, se dispone maquinaria científica y antiguos monitores de rayos catódicos que reproducen hipotéticas imágenes de satélite (Fig.2).



Fig. 2*. Documentación visual de A SALA DOS VIAJANTES (2023) en MUHNAC Lisboa. Elaboración propia*

[1] Enlace a documentación audiovisual del proyecto: https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=U7Eo-Aqy96s

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

La idea para realizar esta exposición parte de la novela *Aniara* (1956), de Harry Martinson. Aniara es una nave que en su huida de la Tierra hacia Marte sufre una colisión con un asteroide, perdiendo así la posibilidad de redirigir el rumbo y condenando a sus miles de tripulantes a viajar perdidos por el espacio oscuro e infinito. En una de las salas de esta nave se encuentra la Mima, que es una inteligencia artificial con la capacidad para mostrar imágenes de planetas remotos. Los tripulantes de Aniara acuden a esta sala a modo de peregrinación para buscar consuelo en su eterno viaje a la deriva:

> Por la mima sabemos que hay vida en más de un sitio. Pero dónde, de eso no da cuenta.
>
> Nos llegan rastros e imágenes, paisajes y fragmentos de lenguas que se hablan en algún lugar, pero dónde. […] Metafóricamente hablando, pesca sus peces en mares distintos de los que ahora navegamos, como metafóricamente captura sus hallazgos espaciales en bosques y valles de reinos por descubrir. (Martinson, 2015, p. 27)

La propuesta expositiva pone en diálogo dos colecciones, la del MUHNAC y la de la Universidad de Granada, a través de diapositivas y aparatos como microscopios electrónicos de barrido que pueden encontrarse en ambos fondos y que nos ofrecen información histórica sobre los avances tecnológicos de España y Portugal.

Con el análisis de la muestra pretendemos señalar las diferentes conexiones y cruces entre colecciones y áreas de conocimiento. El objetivo es abordar posibles modos de generar relato en aparente ausencia de acontecimientos.

DESARROLLO

1. Entre la ciencia y la ficción

La investigación comienza con la visita a los fondos y colecciones de la Universidad de Granada por invitación del Festival FACBA, que en su edición de 2022 tuvo como eje temático *La lentitud. Resistencias a la inercia frenética*. Este festival tiene por objetivo poner en diálogo artistas con investigadores/as de la UGR. Es así como entro en contacto con la Colección del Centro de Instrumentación Científica, la Colección del Edificio Mecenas y la Colección del Observatorio de Cartuja de la UGR. Estas visitas revelan material y maquinaria científica obsoleta que se conserva por su interés en lo que respecta a la evolución de las técnicas y el aparataje empleados para el soporte de la investigación científica. Dada la cercanía estética entre estos aparatos y aquellos que podemos encontrar en los escenarios del cine de ciencia ficción de los años 60, 70 y 80, comienza una investigación en torno a las estructuras narrativas de filmes de viajes espaciales como *2001: A Space Odyssey* (1968) de Stanley Kubrick, *Solaris* (1972) de Andréi Tarkovski, *Alien* (1979) de Ridley Scott o *Dark Star* (1974) de John Carpenter. Me intereso especialmente por aquellas escenas en ausencia de tripulación, donde las astronaves son pilotadas por inteligencias artificiales y la narración parece suspenderse para dar paso a la documentación de diferentes espacios, estancias y pasillos mediante largos planos secuencia, planos fijos, movimientos de trávelin y paneos. En este contexto comienzo con la documentación audiovisual de la maquinaria presente en la Colección del Centro de Instrumentación Científica, donde registro estos aparatos polvorientos bajo una iluminación dramática propia del cine. Durante las grabaciones también aparecen cajas repletas de antiguas diapositivas empleadas para la docencia, las cuales muestran diversas patologías, tejidos, etc. Dado el interés plástico y visual de este material se realiza el taller *Impresiones de duración* (2022)[2], donde alumnado de la Facultad de Bellas Artes de la UGR realiza animaciones a partir del escaneo digital de estas transparencias. Con posterioridad, estas

[2] Los/as participantes del taller son: Eva Antelo Mata, Raquel Carmona Reina, Carlos Henson, Marta Iranzo Navas, Elena Lara Calderero, Daniel Medina Hermosilla, Carmen Ruiz de Almirón, María José Tejero Marchal, Melisa Tejero Marchal, Hodei Herreros Rodríguez y Carlos Martín López

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

experimentaciones serán incrustadas mediante montaje en algunos de los monitores registrados en la colección de la Universidad. Es así como estos montajes digitales sirven para poner de nuevo en funcionamiento este cementerio de máquinas.

Las ideas expuestas dan lugar a la vídeo instalación multi pantalla *Ficciones de otro tiempo* (2022) (Fig. 3), expuesta en la Sala Torreón del Palacio del Almirante de Granada, donde se plantea un *montaje espacial* (Manovich, 2005) en el que el espectador ha de deambular *entre pantallas* (Bal, 2016) para articular su propia narración. Este mismo metraje es reconfigurado para realizar el cortometraje *LOS DÍAS DE LLUVIA* (2023), donde el relato elaborado por el poeta José Luis González Vera nos sirve para insertar una voz en off que narra la soledad de un tripulante en misión espacial. El cortometraje fue proyectado en el Cine Albéniz de Málaga tras ser seleccionado para la Sección Oficial de Cortometrajes a concurso del Festival de Cine de Málaga (2023).



Fig. 3. *Documentación visual de Ficciones de otro tiempo (2022) en Palacio de Almirante de Granada. Elaboración propia*

2. A SALA DOS VIAJANTES

A SALA DOS VIAJANTES tiene lugar, como decíamos, en el Museu Nacional de História Natural e da Ciência da Universidade de Lisboa. Este tipo de diálogos entre el arte y los espacios destinados para la ciencia puede vincularse a otros proyectos como *Black Drop* (2012), de Simon Starling, que tuvo lugar en el Radcliffe Observatory de Oxford. Sin embargo, en el caso que nos ocupa, la propuesta se inserta mediante una estrategia de camuflaje que, en cierto modo, opera mediante un mecanismo de interrupción cercano al denominado arte invisible:

> Del mismo modo que el gato de Matrix actúan las obras de arte invisible: mostrándose como diferencias en un momento en el que "no deberían" hacerlo. Así, su diferencia se entiende cuando ya están siendo percibidas, su representación ocurre durante su lectura. El acontecimiento es la propia acción de descubrir el hiato, la falla en el sistema de representación que nos presenta la realidad (Miranda 2005, p. 221)

Si bien la definición del Dr. Miranda se refiere a obras que viven en espacios urbanos o populares, como la televisión, consideramos pertinente la apropiación porque nuestra propuesta también se instala en un lugar no destinado para el arte. El visitante deambula entre grandes espacios expositivos repletos de animales disecados, restos fósiles y maquinaria científica, como acostumbramos a encontrar en cualquier otro museo de esta clase. Es en el espacio intermedio, es decir, entre salas expositivas, donde se ubica la instalación. Esta pequeña estancia

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

(Fig. 4), de aproximadamente 4 x 2,5 metros, solo puede verse a través de la puerta de cristal que la delimita, y habitualmente se utiliza a modo de oficina o como cuartillo donde almacenar trastos, cables, reproductores, etc., pero no como sala de exposición.



***Fig. 4**. Espacio donde se ubica la instalación en MUHNAC Lisboa. Elaboración propia*

Dada su ubicación en una zona de paso entre dos espacios expositivos relativos a la exploración espacial, llama la atención el protagonismo de dicha estancia, pues la puerta que le da acceso es de cristal transparente y permite ver todo lo que hay en su interior. Quizá a consecuencia de los ritmos y dinámicas característicos de la visita al museo, el notable desorden de esta sala tan visible invita a que sea contemplada a modo de ventana o escaparate, como un espacio destinado a la exposición. Es a partir de esta consideración como se empieza a elaborar un relato sobre una función ficticia de la estancia (Fig. 5), esto es: una sala de recepción de imágenes del espacio exterior. Recurrimos a las animaciones de diapositivas realizadas durante el taller *Impresiones de duración* (2022), de nuevo con objeto de experimentar con la apariencia de imágenes de satélite. Dichas animaciones se reproducen en dos antiguos monitores de rayos catódicos, con la peculiaridad de que uno de ellos ha sido configurado para que muestre el vídeo codificado. Además, se introducen en la sala dos aparatos originalmente situados en el exterior, a escasos metros de esta. Se trata de grandes máquinas de estética similar a aquellas documentadas en la Colección del Centro de Instrumentación Científica de la UGR. En concreto podemos identificar dos microscopios electrónicos de barrido, uno del Centro de Zoología del Instituto de Investigaciones Científicas Tropicales y el otro del Instituto Bacteriológico Câmara Pestana. Varios metros de bobinas de papel -similares a las de un sismógrafo- y cables sirven para conectar visualmente unos elementos con otros. Así mismo, la atmósfera de la estancia es anaranjada como resultado del adhesivado de un vinilo -que se corresponde también con una antigua diapositiva- sobre la ventana opuesta a la puerta desde la que observamos. La sala se convierte así en una especie de cápsula del tiempo donde todo ha quedado suspendido en un ocaso perpetuo. Por último, un cartel realizado por el artista Ricardo León se dispone junto a la puerta y nos remite a una supuesta misión espacial que tuvo lugar en el pasado.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



***Fig. 5**. Visitante frente a la puerta que delimita A SALA DOS VIAJANTES (2023). Elaboración propia*

3. La cápsula del tiempo

La estética descrita funciona como camuflaje porque el propio museo posee una estética decadente. El extrañamiento que opera en el visitante que advierte este espacio tiene que ver con un modo de ejercer resistencia no a través de la oposición, sino del *contagio* (Soto, 2023), esto es, a través de encuentros con otros cuerpos o espacios que no reconocemos o incluso imágenes que parecen sustituir a otras.

A diferencia de la estética fría, aséptica e higiénica característica de las proyecciones de futuro presentadas en el cine habitualmente, como es el caso de la icónica *2001: A Space Odyssey*, aquí experimentamos con el desorden y el estado de abandono propio de filmes como *Solaris* que, precisamente, trataba de dar una respuesta a la producción de Kubrick. Como señala el diseñador de arte del filme de Tarkovski, Mikhail Romadin, el objetivo es que la astronave pareciese "un viejo autobús averiado y no una utopía espacial futurista" (2011). Un tratamiento similar mostrarán algunos años más tarde producciones como *Alien*:

> Alien es también una película decisiva, ya que pone de relieve el lado antiguo y dañado de la inmensa nave espacial, un viejo carguero, con sus pasillos de paredes sucias y conductos envejecidos que se entrelazan y producen chorros de vapor, sus zonas ocultas poco iluminadas donde montones de desorden material (al contrario de la iluminación total del interior de los barcos en la clásica película norteamericana, donde nada está fuera de lugar), o su sala de máquinas, con todo oxidado, en definitiva[3]. (Dufour, 2011, p. 115)

El MUHNAC, entonces, no se corresponde con el museo como cubo blanco. La antigüedad del centro, cuya construcción data del s. XVII, habiendo sufrido un incendio (1978) que además de acabar con parte de la colección calcinó el revestimiento de algunas paredes que no se han vuelto a reparar, lo asemeja a un museo en reconstrucción. Es por ello que, tanto la configuración de los dispositivos en el espacio expositivo como las

[3] Traducción propia del portugués: Alien é igualmente un filme decisivo, por realçar o lado vetusto e estragado da imensa nave espacial, um velho cargueiro, com os seus corredores de paredes sujas e coductas envelhecidas que se entrelaçam e produzem jatos de vapor, as suas zonas esconsas mal iluminadas onde se amontoa material desarrumado (contrariamente à iluminaçao total do interior das naves no filme norte-americano clásico, onde nada está fora do lugar), ou a sua sala das máquinas, com tudo enferrujado, a ressumar.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

imágenes que se reproducen en los mismos tratan de subrayar la idea de una cápsula donde el tiempo ha quedado suspendido. En la línea de las imágenes del planeta pensante Solaris, "a medio camino entre la vida no corpórea y la vida inorgánica" (Ribas y Martín, 2015, p. 73), las animaciones de las diapositivas que se reproducen en los monitores de A *SALA DOS VIAJANTES* se recrean en los detalles que ofrece su escaneo de alta resolución. A través de transiciones de movimiento o modelados 3D posibles por los claroscuros que permiten las texturas de diferentes tejidos animales y humanos, asistimos a una sucesión de imágenes cuyo montaje se apropia de códigos característicos de las vistas de satélite. Esto nos invita a imaginar planetas y la recepción de imágenes de los mismos, provenientes del espacio exterior. En esta misma línea, la artista Cristina Ramírez plantea el taller y exposición *El sueño de Kris Kelvin* (2020), que, recordemos, es el protagonista de *Solaris*. La idea de este taller es abordar la cuestión de cómo las ficciones especulativas abordan la representación del paisaje desde los diferentes medios que atraviesan, como la literatura, las artes visuales, el cine o el cómic. Por nuestra parte, la representación del paisaje, como decía, viene determinada por las posibilidades de manipulación digital e incluso por los registros audiovisuales de la proyección de un proyector de diapositivas. Tanto estas grabaciones como el resto de la instalación están bañadas por un filtro anaranjado que contrasta con la luz de los neones de las salas adyacentes. Dicho filtro es el resultado del adhesivado de un vinilo sobre la ventana que ilumina la sala, cuyos focos siempre se encuentran apagados. Una diapositiva de tonalidades anaranjadas y amarillentas impresa sobre un vinilo adhesivo dividido en 8 piezas de 50x50 cm. cada una permite este tintado (Fig. 6).



Fig. 6*. Vinilo adhesivo en ventana de A SALA DOS VIAJANTES (2023). Elaboración propia*

El contraste cromático es empleado a modo de reclamo para interrumpir el tiempo de la visita, automatizado por cartelas que indican qué estamos viendo. Una estrategia similar, pero adecuada a las características de la institución, es *The Weather Project* (2003), la instalación *site-specific* de Olafur Eliasson para el espacio de Turbine Hall en TATE Modern de Londres. La instalación de una gran esfera luminiscente y cálida, como un pequeño Sol, en una ciudad como Londres, se convirtió en un verdadero reclamo y punto de encuentro para los visitantes del centro. Mecanismos muy cercanos también encontramos en *Resodia* (2023), donde Pablo Capitán del Río instala 90 kilos de resina de pino sobre las ventanas de la Galería Halfhouse tiñendo la luz de sus espacios, o en *El despertar* (2020), de Álvaro Urbano. En esta última instalación inmersiva, específica para La Casa Encendida de Madrid, el artista también utiliza recursos como la niebla o el protagonismo de una atmósfera anaranjada para experimentar con la percepción del parámetro temporal:

> La arquitectura y la vegetación parecen estar suspendidas en el tiempo, donde el propio edificio encapsula un paisaje pictórico y sonoro que relata las historias vividas en su interior y donde una pareja de mapaches habita intermitentemente, un crepúsculo de luz que no termina baña el espacio de color y le da vida. (Esparza, 2020, p.1)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

El objetivo de Urbano es reactivar un inmueble olvidado, especulando sobre su pasado y su futuro, como especulamos en el presente proyecto sobre un posible uso de este recoveco del MUHNAC. No obstante, dicho uso se plantea desde la imposibilidad de acceso al mismo. Vemos imágenes cuyo origen desconocemos. Tampoco podemos aproximarnos a estas. Nos interesa especialmente movernos en un terreno inestable y difuso, al margen de las lecturas claras y concisas que propone el conocimiento científico. Esto empuja al espectador a participar de unos tiempos y unos modos de aproximación a lo expuesto que no son los propios de un museo de ciencias. Además, la ausencia de acontecimientos identificables, esto es, cambios significativos en las grabaciones que se reproducen en los monitores de la sala se acompaña de un también ausente sonido, lo que genera un marco concreto para la recepción, como señala Vitor Magalhães:

> La apreciación mínima del movimiento como consecuencia de la ausencia de sonido extrae de la imagen una visibilidad distinta, más demorada, dotando al tiempo de una profundidad compleja. Son los silencios de la imagen los que le asignan un tiempo impreciso, indeterminado, y por eso mismo, suspendido. (Magalhães 2008, p. 48)

CONCLUSIONES

Para finalizar, se podría decir que la instalación articula un mecanismo en el que pasamos del consumo a la contemplación, alterando nuestros modos de aproximación hacia lo que vemos y percibimos y, en definitiva, proponiendo una maniobra de desaceleración de los tiempos de lectura. Es así como entendemos que pueden suspenderse los mecanismos de transmisión de conocimiento para ofrecer una experiencia que se inserta en un intersticio, lo que permite una aproximación diferente, sin paracaídas, a la que tiene lugar en los espacios destinados para el arte.

A SALA DOS VIAJANTES es el cierre de una serie de propuestas artísticas que han dialogado con diferentes lenguajes y espacios de exhibición. Hemos desmontado las estructuras narrativas del cine para construir un montaje espacial cuyas imágenes toman fisicidad para desplegarse en el espacio expositivo compartido con el espectador. Pero este mismo material también ha adoptado la forma y los modos del cine para insertarse en el cubo negro ante el gran público de las salas de proyección. El viaje llega a su fin, lo prestado de áreas de conocimiento como la medicina, la astronomía o la computación es devuelto al museo de ciencias.

FUENTES REFERENCIALES

Bal, M. (2016). *Tiempos trastornados. Análisis, historias y políticas de la mirada*. Akal.

Dufour, E. (2011). *O cinema de ficçao científica*. Ediçoes Texto & Grafia, Lda.

Esparza, J. (2020). Sinopsis. *El Despertar*. La Casa Encendida.

Magalhães, V. (2008). *Poéticas de la interrupción. La dialéctica entre movilidad e inmovilidad en la imagen contemporánea.* Trama Editorial.

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós.

Martinson, H. (2015). *Aniara*. Gallo Nero Ediciones

Miranda, C. (2005). *Fundamentos para un arte invisible. El caso de WORD$, WORD$, WORD$ de Rogelio López Cuenca.* [Tesis doctoral]. Universidad de Granada.

Ribas y Martín (2015). Alienígenas y Ciencia. Exobiología en el cine. *Revista Latente: Revista de Historia y Estética Audiovisual*, 13, 61-80.

Romadin, M. (2011). *Mikhail Romadin on SOLARIS*. The Criterion Channel. https://www.criterionchannel.com/solaris/videos/mikhail-romadin-on-solaris

Soto, A. (2023). *Imágenes que resisten. La genealogía como método crítico*. Ayuntamiento de Barcelona.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18132

Resignificación del espacio público por la interrelación de arte y arquitectura

Resignification of public space through the interrelation of art and architecture

Lidón Artero Mut

[a] Dpto. de Expresión Gráfica Arquitectónica (Universitat Politècnica de València), maarmu@ega.upv.es

Breve bio autora: Artista visual y actualmente profesora asociada en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura, UPV.

How to cite: Artero Mut, L. (2024). Resignificación del espacio público por la interrelación de arte y arquitectura. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18132

Resumen

En esta investigación se abordan distintas estrategias de comunicación entre la producción artística y la arquitectura, aportando una tipología de relaciones a través de referentes destacados con el objetivo de visualizar diferentes niveles de resignificación del espacio público por la acción de ambas presencias.

Los artistas contemporáneos utilizan la arquitectura como soporte de la obra artística con diferentes recursos conceptuales: para enfatizar su discurso como en las proyecciones de Jenny Holzer en su serie Truisms, y en un sentido opuesto, cubrir esas arquitecturas para que paradójicamente se hagan más presentes y notorias como en las intervenciones de los artistas Christo y Jean Claude, o destruyendo esos inmuebles y mostrando el interior en un acto disruptivo como en la obra de Gordon Matta Clark.

Esta interacción entre arte y arquitectura puede tener en ocasiones solo un componente de descontextualización y extrañamiento propio de las artes plásticas, pero se ofrece también como espacio para la reflexión sobre temas tan acuciantes como la crisis climática, en la obra de Olafur Eliasson, Ice watch, el artista busca generar una advertencia sobre el cambio climático enfatizando la cuestión del tiempo en este proceso.

La arquitectura también puede actuar a modo de referencia para la memoria, como en el caso de las intervenciones del artista DoHo Shu o las complejas instalaciones de Chiharo Shiota en una muestra de nostalgia y de evocación, pero también puede implicar un relato de cuestionamiento social y político, en el cual la arquitectura se concibe como un componente más de la obra, resignificándola, así podemos verlo en las intervenciones de Amanda Williams y también de Ian Strange, en las que se cuestionan los mecanismos de poder en torno a la especulación inmobiliaria.

Palabras clave: *arte-arquitectura; instalación; resignificación; arte público.*

Abstract

This research addresses the different communication strategies between artistic production and architecture, providing a typology of relationships through prominent references with the aim of visualizing the different levels of resignification of public space by the action of both presences.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Contemporary artists use architecture as a support for the artistic work using different conceptual resources: to signify and emphasize their discourse as in Jenny Holzer's projections in her Truisms series, and in an opposite sense, to cover those architectures so that they paradoxically become more present and noticeable as in the interventions of the artists Christo and Jean Claude, or destroying those buildings and showing the interior in a disruptive act as in the work of Gordon Matta Clark.

This interaction between art and architecture may sometimes have only a component of decontextualization and estrangement so typical of the visual arts, but it is also offered as a space for reflection on topics as pressing as the climate crisis, in the work of Olafur Eliasson Ice watch, the artist seeks to generate a warning about climate change by emphasizing the question of time in this process.

Architecture can also act as a reference for memory, as in the case of the interventions of the artist DoHo Shu or the complex installations of Chiharo Shiota in a display of nostalgia and evocation, but it can also imply a story of social and political questioning, in which architecture is conceived as another component of the work, redefining it, as we can see in the interventions of Amanda Williams and Ian Strange, in which the mechanisms of power around real estate speculation are questioned.

Keywords: *art-architecture; installation; resignification; public art.*

INTRODUCCIÓN

El espacio público y los lugares que habitamos, tienen una gran significación como transmisores de ideologías, en ellos nos relacionamos, creamos sociedades y las formas como nos relacionamos, en este contexto los artistas plásticos utilizan distintas herramientas conceptuales y técnicas para intervenir en el mismo que pueden transformar el modo en que esto se produce.

DESARROLLO

En esta investigación se abordan las distintas estrategias de comunicación entre la producción artística y la arquitectura, aportando una tipología de relaciones a través de referentes destacados, con el objetivo de visualizar los diferentes niveles de resignificación del espacio público por la acción de ambas presencias.

Los artistas contemporáneos utilizan la arquitectura como soporte de la obra artística utilizando diferentes recursos conceptuales: para enfatizar su discurso como en las proyecciones de Jenny Holzer en su serie *Truisms,* e *Inflamatory Essays,* en las que cuestiona con sus textos, viejas certezas que son asumidas como realidad por el poder o la clase dominante y las proyecta en espacios públicos emblemáticos que representan ese populismo o espacios de poder (palacios, etc.,) y también de poder artístico (como el Museo Guggenheim de Bilbao o distintas sedes de la Bienal de Venecia) o de poder económico (Rockefeller Center en Nueva York).

El artista argentino Federico León –en su obra *La última película*, recupera por un momento los espacios que antes fueron cines, algunos de ellos ahora convertidos en aparcamiento, para devolverles la dignidad de lo que fue un espacio de cultura y entretenimiento, proyectando la última película que se exhibió en ese cine. En menos de 30 años en Argentina se cerraron más de 300 salas de cine, en Buenos Aires se pusieron placas a modo de lápidas conmemorativas en las calles donde estuvieron. Con esta intervención el artista proyecta entre coches y

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

a veces con público -algunas de esas películas, como *La ley de la calle* de Francis Ford Coppola- en la misma pared donde antes había una pantalla.

Y siguiendo con el elemento luz: *Times Square Arts - Midnight Moment*, el programa de arte público digital más grande y de mayor duración del mundo, en la plaza de Nueva York que le da nombre. Donde se muestra el trabajo de artistas contemporáneos en uno de los lienzos públicos más emblemáticos: las vallas publicitarias electrónicas de Times Square.

Sincronizado todas las noches de 23:57 h. a 24:00 h este programa, durante tres minutos detiene la publicidad para mostrar en más de 92 pantallas digitales, una intervención de arte público a una escala monumental a los neoyorquinos y visitantes de todo el mundo.

El programa, que presenta un nuevo *Momento de medianoche* cada mes, ha presentado el trabajo de más de 100 artistas desde 2012.

Los proyectos en sí mismos ya producen un efecto de dislocación porque donde se anunciaban llamativamente productos de consumo, entretenimiento, etc., de pronto se interpela al espectador con otro contenido o simplemente se le despoja casi de él en una intervención minimalista y estética como en la obra de Krista Kim durante tres minutos detiene el tiempo y la actividad efervescente de, posiblemente, la plaza con mayor estímulo visual y la convierte en un momento de calma que invita a la meditación.

Otra de las estrategias del arte al intervenir con la arquitectura, se produce en un sentido opuesto: cubrir esas arquitecturas para que paradójicamente se hagan más presentes y notorias, como en las intervenciones de los artistas Christo y Jean Claude, en las que utilizan gigantes telas de lona para cubrir o esconder lugares emblemáticos, al contrario de lo que uno espera, estos lugares, al delimitarlos y desposeerlos de sus detalles cobran mucha más relevancia, al mismo tiempo que avivan una especie de misterio. Y nos invitan a revisitarlos y a recorrerlos de nuevo.

Como en su intervención en *El Pont Neuf*, el puente más antiguo de París, que envolvieron en 1985, con una tela brillante color champán.

También después de una lucha que abarcó los años setenta, ochenta y noventa, pudieron realizar una de sus instalaciones más notorias -la envoltura del Reichstag- que se completó finalmente en junio de 1995. Durante dos semanas, el edificio en Berlín estuvo cubierto con tela plateada, atada con cuerdas azules.

Continuando con la paradoja de cubrir la arquitectura para así hacerla más presente, Marlon de Azambuja con sus intervenciones efímeras, busca establecer una relación entre la obra y su entorno, potenciando el carácter escultórico que encierran los objetos que habitan en un espacio, en su proyecto *Potencial Escultórico* (2008-2012) envuelve con cinta adhesiva de colores, elementos arquitectónicos o de mobiliario urbano, con la intención de resaltar los aspectos morfológicos del mismo, destacar aspectos del espacio y recuperar la esencia del mismo.

Otro grupo de artistas proponen una estrategia más radical en su intervención en la arquitectura -literalmente destruyen esos inmuebles, mostrando el interior, en un acto disruptivo, como en la obra de Gordon Matta Clark.

Los *building cuts* nos interpelan a una reflexión sobre la especulación, la propiedad privada y la privacidad.

En su obra *Bronx Floors (1972)* el artista recorta con una sierra se mano secciones de inmuebles abandonados del Bronx para exponerlos en galerías de arte. Y en *Splitting* (1974*)* el artista partió en dos una vivienda abandonada de típica clase media americana. Su obra más destacada *Conical Intersect* (1975) consistía en abrir

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

unos círculos en las paredes de un edificio de París, evidenciando su estructura y su inestabilidad y por la que se mostraba el inicio de la construcción del Museo Georges Pompidou, dando así más sentido a su obra.

Hans Haacke destrozó el suelo del pabellón alemán en su intervención *Germania* para la Bienal de Venecia de 1993 como una crítica a la historia alemana y sus consecuencias.

Y Doris Salcedo en su intervención *Shibboleth,* fractura literalmente el museo Tate Modern de Londres, creando una grieta de 167 m. que atraviesa toda la sala de turbinas del museo, como metáfora de la división, la segregación y separación.

Una intervención que nos insta a reflexionar sobre los temas que siempre han interesado a la artista: el racismo, la exclusión, la inmigración y las fronteras que sufren los pueblos y la sociedad en general. *Shibboleth* -el título de la obra-, hace referencia a un pasaje bíblico en el que se cuenta cómo los miembros de un pueblo, reconocían a quienes pertenecían o no a ellos por la forma en que pronunciaban esta palabra.

En palabras de la propia artista a propósito de la exposición: "La obra lo que intenta es marcar la división profunda que existe entre la humanidad y los que no somos considerados exactamente ciudadanos o humanos, marcar que existe una diferencia profunda, literalmente sin fondo, entre estos dos mundos que jamás se tocan, que jamás se encuentran". (Toledo, 2007)

Esta interacción entre arte y arquitectura se ofrece también como espacio para la reflexión y referencia para la memoria, como en el caso de las intervenciones del artista coreano DoHo Shu, donde la mudanza desde su país natal a los Estados Unidos, inspiró el tema de la vivienda como motivo de su trabajo, recordando y reinterpretando sus diversos hogares, en unas instalaciones de casas construidas con telas coloridas semitransparentes y livianas, donde explora la problemática de la identidad global, del espacio público frente al privado, para hablar de memoria y desplazamiento.

Y donde el espectador siente que está entrando en los recuerdos de alguien, en su espacio privado, como ocurre también con las complejas instalaciones de Chiharo Shiota, en una muestra de nostalgia y evocación. La inspiración de la artista japonesa surge de una experiencia o emoción personal redefiniendo el concepto de memoria y conciencia, coleccionando objetos cotidianos como zapatos, llaves, camas, cartas, vestidos, etc., envolviéndolos en inmensas y complejas estructuras de hilos.

“La arquitectura y sus detalles son biología. Impulsos iniciales de los sentimientos y de la vida instintiva del hombre, de la lucha cotidiana que nos une los unos a los otros.” (Aalto, 1978)

Esas referencias a la memoria personal pueden en algunos artistas también implicar un relato de cuestionamiento social y político, en el cual la arquitectura se concibe como un componente más de la obra, resignificándola, así podemos verlo en las intervenciones de Amanda Williams y de Ian Strange.

Amanda Williams es una artista visual que creció en el lado sur de Chicago y se formó como arquitecta, su trabajo investiga el color, la raza y el espacio mientras desdibuja la línea convencional entre arte y arquitectura.

En su proyecto *Color(ed) Theory* (2014-2016) la artista pinta una serie de casas del sur de Chicago que pronto serán demolidas, utilizando una paleta de ocho colores monocromáticos, codificados culturalmente en una intersección entre color, cultura negra y ruina urbana, donde junto con su comunidad de amigos y colaboradores pintaron con los colores característicos de productos relacionados con su cultura y su memoria común: el particular color naranja de los *Flamin´Hot Cheetos* o el verde de los paquetes de cigarrillos *Newport* o el de la

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

crema para alisar el cabello *Ultrasheen* como testimonio de la tortura de las tenacillas de hierro caliente en el cabello antes de la misa del domingo.

«dentro de la experiencia artística de un sujeto, el trabajo creativo exige una doble perspectiva. Necesita centrarse simultáneamente en el mundo y en sí mismo. Además, en el espacio exterior y en el espacio mental propio. Toda obra de arte articula el límite entre el yo y el mundo, tanto en la experiencia del artista como en aquella del espectador/ oyente/ habitante. En este sentido, el arte de la arquitectura no sólo proporciona un refugio para el cuerpo, sino también define el contorno de nuestra conciencia y constituye una auténtica externalización de nuestra mente». (Pallasmma, 2012, p. 17)

Este cuestionamiento de los mecanismos del poder, en torno a la especulación inmobiliaria, también es el motivo de las obras del artista australiano Ian Strange, artista transdisciplinario cuyo trabajo explora el hogar, la especificidad del sitio y el paisaje. Su práctica incluye proyectos colaborativos comunitarios, intervenciones arquitectónicas, instalaciones y exposiciones que resultan en fotografía, cine, escultura, obras *site específic*, investigación y trabajos documentales.

En *ISLAND*, reflexiona sobre el hogar a través de la metáfora de la isla desierta; un lugar que consiste simultáneamente en soberanía personal y trampa. La obra examina el ícono del hogar como un objeto profundamente vulnerable y un recipiente personal para la memoria, la identidad y la aspiración. En su ensayo del catálogo de la exposición, la artista Sreshta Rit Premnath escribe: "La complejidad de *ISLAND* de Ian Strange radica en el equilibrio que logra entre las realidades sociopolíticas que dictan quién es dueño de una casa y quién no, así como la experiencia psicológica de la memoria, el anhelo y la pérdida que todos llevamos con nosotros a lo largo de nuestras vidas, de un hogar a otro". (Strange, 2017)

Strange es conocido por su serie de intervenciones arquitectónicas a gran escala, películas y trabajos fotográficos que subvierten el hogar doméstico arquetípico.

Como en la obra *ZLOTY* (2015), una intervención en un barrio de Katowice, en Polonia, un nuevo barrio construido en torno a la bonanza de la explotación minera de la zona que finalmente entró en crisis. Cuando la promesa de prosperidad y protección desaparece, también así le sucede al barrio, el artista lo plasma empapelando esas viviendas, que van quedando abandonadas o que nunca se ocuparon, con el papel pintado de color (dorado) con el que se empapeló el interior, evidenciando con él la protección y la promesa de prosperidad que se les ofrecía.

Esa obra está diseñada para perdurar en el tiempo y ver como la climatología va dañando ese papel, una metáfora de lo que está pasando en ese barrio y en la vida de sus habitantes.

El título de la obra -*ZLOTY*- significa dorado, pero también es el nombre de la moneda de Polonia.

Esta interacción entre arte y arquitectura puede tener, en ocasiones, solo un componente de descontextualización y extrañamiento tan propio de las artes plásticas, pero se ofrece también como espacio para la reflexión sobre temas tan acuciantes como la crisis climática.

Y así se destaca en la instalación de arte público de Olafur Eliasson en colaboración con el geólogo Minik Rosing, *Ice watch*, la instalación consta de 24 bloques de hielo instalados frente a la Tate Modern de Londres y otros seis en el centro de la ciudad, en el exterior de la sede europea de Bloomberg.

El artista busca generar una advertencia sobre el cambio climático, enfatizando la cuestión del tiempo en este proceso, a medida que se va derritiendo el hielo de estos bloques, obtenidos de las aguas de un fiordo de

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Groenlandia donde se estaban derritiendo en el océano, después de haberse separado de la capa de hielo, el público tiene la oportunidad de enfrentarse a los efectos tangibles del cambio climático.

Y para recordarnos también la amenaza que representa el aumento del nivel del mar, los artistas finlandeses Pekka Niittyvirta y Timo Aho crean la instalación *Lines (57° 59´N, 7° 16´W)* (2018), utilizando rayos de luz sincronizados, han marcado edificios y sus alrededores con líneas que señalan hasta dónde podría llegar el mar en un futuro cercano, advirtiéndonos de que todo lo que está debajo de esa línea quedaría sumergido bajo el agua. Mediante el uso de sensores, la instalación interactúa con los cambios de marea ascendentes, activándose durante la marea alta.

El Centro de Artes Taigh Chearsabhagh en Escocia, donde fue creada la instalación, ya ha experimentado de primera mano los efectos de este problema, el centro no puede expandirse más por el aumento previsto del nivel del mar en el lugar donde se sitúa.

Lines (57° 59´N, 7° 16´W) ofrece una representación física y visual de un fenómeno que suele discutirse con hechos y cifras abstractas, en cambio esta instalación se basa en hechos reales. Al presentarlo de esta manera al público, nuestra futura realidad se vuelve imposible de ignorar porque este tema es uno de los retos más grandes a los que se enfrenta la humanidad y el arte tiene el potencial de presentar información científica, ideas complejas y conceptos de un modo que las palabras y los gráficos no siempre consiguen hacer.

CONCLUSIONES

Visualizar algo que es incomprensible para un humano, incluso con los estudios científicos y los datos contundentes que hablan de la causalidad y el cambio climático, es difícil, como también lo es mostrar distintos y complejos asuntos sociales y económicos, los lugares que habitamos y por los que discurrimos se convierten en el motivo y la herramienta de estos artistas para mostrar de una manera eficaz estos temas que nos interpelan y acucian.

FUENTES REFERENCIALES

Aalto, A. (1978). *La humanización de la arquitectura*. Tusquets Editores

Pallasmaa, J. (2012). *La mano que piensa*. Editorial CG.

Strange, I. (2017). *'ISLAND' Catalogue*. PAMPAM press.

Toledo, M. (2007). *Doris Salcedo: canto contra el racismo*. BBC Mundo.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Buena nueva. Memoria, recuperación y visibilización

Buena Nueva. *Memory, recovery and visibility*

Joaquín Artime Pinilla [a]

[a]Contrato Postdoctoral con una Ayuda Margarita Salas finaciada por el Ministerio de Universidades y la Unión Europea – NextGeneratioEU (Universitat Politècnica de València), joaquinartime@gmail.com

Breve bio autor/es:

Vive y trabaja en Valencia. Actual investigador postdoctoral en la Univesitat Politècnica de València, beneficiario de una Ayuda Margarita Salas financiada por el Ministerio de Universidades y la Unión Europea - NextGenerationEU. Doctor en Arte: Investigación y Producción con la tesis *Palabras, palabras, palabras. Análisis del uso de la escritura en la obra artística a través de cinco casos de estudio* en 2021 por la Universitat Politècnica de València. Becario FPI de 2017 a 2020 en el grupo de investigación Laboratorio de Creaciones Intermedia, Departamento de Escultura. Máster en Producción Artística (2016). Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de La Laguna con Premio Extraordinario Fin de Carrera (2007).

En la actualidad está desarrollando un archivo de artistas LGTBIAQ+ que han producido obra sobre disidencia sexogenérica en la ciudad de València entre 1975 y 2024.

How to cite: Artime Pinilla, J. (2024). Buena Nueva. Memoria, recuperación y visibilización. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. pp. 78-79.
https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.19029

Esta comunicación ha sido invitada a presentarse para su publicación en la Revista ANIAV.

Resumen

Buena nueva *es la pieza galardonada con el Premio de Adquisición de la edición de arte público de la* Biennal de Mislata Miquel Navarro 2022*. En este artículo se realiza un análisis teórico-creativo de esta intervención artística que toma una frase del escritor alcoyano Juan Gil-Albert para construir unos letreros que visibilizan la esencia de toda reivindicación LGTBIAQ+.*

En 1955, en plena dictadura, Juan Gil-Albert (1904-1994), escribe el que se considera el primer ensayo sobre homosexualidad del estado español. Heraclés. Sobre una manera de ser *(1975) no se publica hasta veinte años después, tras la muerte del dictador. Del volumen se escoge una frase, "No se lava, no se cura, no desaparece", con la que el escritor reflexiona sobre su condición fuera de la heterosexualidad. Si históricamente la homosexualidad se ha observado como una situación* contra natura*, con esta operación Gil-Albert la convierte en una sustancia* pro natura*.*

Buena nueva *toma estas palabras para exhibirlas en tres intervenciones en distintas calles de la ciudad de Mislata. Cada letrero se realiza con azulejos hidráulicos, elemento típico de la identidad valenciana, generando una serie de desplazamientos en la que juega un papel importante el color, el ritmo, el espesor, la dureza, la relación espacio privado-público, la ubicación, el triángulo invertido, el margen, el tropiezo, el desvío, la diversidad y la ambigüedad. La frase se muestra abierta, como un acertijo que mantiene oculto el tema, pero que señala, con contundencia, las palabras claves por las que han luchado las subjetividades queers.*

A través del estudio de la figura de Juan Gil-Albert y su ensayo, se observan los modos en los que la revisión y recuperación de referentes del pasado puede aportarnos claridad sobre el presente y el futuro.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Palabras clave: *Buena Nueva; Juan Gil-Albert; LGTBIAQ+; Premio de Adquisición Biennal de Mislata Miquel Navarro; arte público; intervención*

Abstract

Buena nueva *(Good News) is the artwork that won the Acquisition Prize of the public art edition of Biennal de Mislata Miquel Navarro 2022. In this article we carry out a theoretical-creative analysis of this art intervention that takes a phrase from the Spanish writer Juan Gil-Albert to construct signs that make visible the essence of all LGTBIQA+ demands.*

In 1955, during Franco's dictatorship, Juan Gil-Albert (1904-1994) wrote what is considered to be the first essay on homosexuality in Spain. Heraclés. Sobre una manera de ser *(Haraclés.* ***About*** *a way of being, 1975) was not published until twenty years later, after the death of the dictator. One sentence from the volume, "No se lava, no se cura, no desaparece" (It doesn't wash off, it doesn't heal, it doesn't disappear), is chosen as the writer's reflection on his condition outside heterosexuality. If historically homosexuality has been seen as an* un-natural *situation, Gil-Albert turns it into a* pro-natural *substance with this operation.*

Buena nueva *takes these words to exhibit them in three art interventions in different streets of the city of Mislata. Each sign is made with hydraulic tiles, a typical element of Valencian identity, generating a series of displacements in which the following play an important role: colour, rhythm, thickness, hardness, private-public space relationship, location, the inverted triangle, margin, the stumble, detour, diversity and ambiguity. The phrase is open-ended, like a riddle that keeps the subject hidden, but which forcefully points out the key words for which queer subjectivities have struggled.*

Through the study of the figure of Juan Gil-Albert and his essay, we observe the ways in which the revision and recovery of referents from the past can provide us with clarity about the present and the future.

Keywords*: Buena Nueva; Juan Gil-Albert; LGTBIAQ+; Miquel Navarro Biennial Acquisition Prize of Mislata; public art; art intervention.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18014

Circunscripciones ilimitadas en el marco variable del arte generativo computacional

Unlimited circumscriptions in the variable framework of computational generative art

Mariano A. Báguena Bueso [a] **y Moisés Mañas Carbonell** [b]

[a] Facultad de Bellas Artes (Universidad Politècnica de València), mababue1@upv.es y [b] Facultad de Bellas Artes (Universidad Politècnica de València), moimacar@upv.es

How to cite: Báguena Bueso, M.A. y Mañas Carbonell, M. 2024. Circunscripciones ilimitadas en el marco variable del arte generativo computacional. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18014

Resumen

Esta comunicación plantea una reflexión fenomenológica sobre el concepto de límite, control y frontera en el contexto del arte generativo computacional contemporáneo.

Los sistemas de computación poseen la capacidad de crear y establecer espacios virtuales concretos donde se generan, de manera emergente y algorítmica, fenómenos de creación automática sin una intervención humana directa. En estos casos, la relación establecida entre artista y obra se desarrolla mediada por el sistema, que se encarga de recoger el código programado, procesarlo y transcodificarlo, generando así una producción artística de naturaleza binaria emergente no relacionada directamente con el concepto lineal del tiempo narrativo.

En este ecosistema numérico, el carácter autónomo y variable de las obras de arte generativas propicia el uso del azar como recurso artístico, un recurso cuyo potencial creativo puede resultar ilimitado y en apariencia, libre e incontrolable.

Pero esta sensación de libertad se puede ver truncada por la aplicación de conceptos propios de las artes numéricas y mediales como la configuración (adaptabilidad al dispositivo) y los parámetros (límites esenciales de los objetos numéricos), los cuales pueden ser establecidos por el/la artista para definir las fronteras en las cuales todas las obras son posibles. Confinadas en ese "molde interno", éstas son obligadas a colapsar hasta materializarse en una única posibilidad: la suma de restricciones constituida en obra final.

Estos fenómenos algorítmicos y generativos se convierten en dispositivos creativos que dan sentido al lugar determinante (Agamben), con capacidad de desarrollarse y realizar una aportación propia y efímera a través del código en los que habitan y participan, construyendo una relación de obra acabada en algo inacabado e ilimitadamente variable.

Palabras clave: *Arte generativo; Algoritmo; Parámetro; Límite; Aleatoriedad.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

This paper proposes a phenomenological reflection on the concept of limit, control and boundary in the context of contemporary computational generative art.

Computer systems have the capacity to create and establish concrete virtual spaces where phenomena of automatic creation are generated, in an emergent and algorithmic way, without direct human intervention. In these cases, the relationship established between artist and work is mediated by the system, which oversees collecting the programmed code, processing, and transcoding it, thus generating an artistic production of an emergent binary nature not directly related to the linear concept of narrative time.

In this numerical ecosystem, the autonomous and variable character of generative artworks favors the use of chance as an artistic resource, a resource whose creative potential can be unlimited and seemingly free and uncontrollable.

But this sense of freedom can be truncated by the application of concepts typical of the numerical and media arts such as configuration (adaptability to the device) and parameters (essential limits of numerical objects), which can be established by the artist to define the boundaries within which all works are possible. Confined in this "internal mold" they are forced to collapse until they materialize in a single possibility: the sum of restrictions constituted in the final work.

These algorithmic and generative phenomena become creative devices that give meaning to the determining place (Agamben), with the capacity to develop and make their own ephemeral contribution through the code in which they inhabit and participate, constructing a relationship of finished work in something unfinished and unlimitedly variable.

Keywords: *Generative Art; Algorithm; Parameter; Limit; Randomness.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

En la naturaleza creemos identificar los objetos y seres, la ciencia física, por sus formas (Thomson, 1917). Podemos intuir que la definición de las superficies determina los rasgos formales de algo, pero debajo de lo aparente existe una infinitud de entidades con sus propios límites y rangos. De la célula al átomo, sus límites inherentes son esenciales para conformar la morfología de las capas superiores.

Ese límite exterior es fundamental para determinar la naturaleza de la alteridad, de lo otro, y especialmente en el mundo artístico, se tiende a dirigir los esfuerzos de materialización sobre ese último confín; el borde exterior que posee la virtud de la apariencia.

En el mundo pre-digital los límites se establecen en base a dos conceptos matéricos de superficie natural: el soporte y el contorno. Por ejemplo la escultura clásica, la canónica proporcional y de busto redondo, se define por su contorno y la barrera entre materia y la ausencia de materia es precisamente la que encierra a la obra. En la pintura, cada pincelada ocupa un lugar concreto y describe formas por oposición: luz y sombra se reparten su espacio correspondiente y específico del lienzo, encerradas por un límite mayor constituido por el marco.

De los soportes materiales convencionales como la piedra, la madera o el lienzo, pensados y seleccionados para la duración, las imágenes transitan hacia la estética de la desaparición (Virilio, 1988). Los soportes desaparecen y sin ellos, las imágenes se convierten en espectros (Brea, 2010). Imágenes habitantes de lo que Lekkas denominó el fantasma en la máquina (Alberts y Oldenziel, 2014) para referirse al software. ¿Cómo encerrar las imágenes espectrales dentro de los límites deseados?

REDUCCIÓN A LO CONCRETO

Vilém Flusser (2011), filósofo y autor de “Hacia una filosofía de la fotografía”, describe la historia cultural del ser humano como un proceso de abstracción y alienación de lo concreto y establece el concepto de la dimensión cero de las imágenes técnicas, que ya no son comprensibles sino calculables. En ese camino de progresiva abstracción, los procesos de digitalización han permitido la extracción de datos de una forma tan inconmensurable que esa nueva realidad datificada requiere barreras conceptuales complejas para moldear la infinitud. Estas barreras están constituidas por parámetros que simplifican, excluyen y acotan.

La computadora, en su mecanismo más básico es esencialmente una máquina delimitadora. Los microtransistores construyen puertas lógicas que abren o cierran —limitan— el paso de corriente y que constituyen barreras fundamentales para la lógica computacional. Es la materia binaria que construye lo posible digital y la reducción a su mayor concreción: ser o no ser. A través de estos bloques elementales y los procesos de cuantificación y discretización “la realidad continua se transforma en un conjunto de variables” (Contreras-Koterbay y Morocha, 2016, p. 12) por las cuales los ordenadores pueden representar objetos, paisajes, materiales o comportamientos. Pero éstos sólo conservan su apariencia. Habitan sin entidad física. Son elementos huecos y vacíos: pura superficie de síntesis. Los entornos 3D digitales suelen renunciar incluso a su cara interior. Suponen un cascarón triangular matemático diseñado para mostrar únicamente la superficie. La constatación de su superficialidad es señalada en *Parallel III* (Farocki, 2014) al advertir que “el bloque está vacío”.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

TRADUCCIÓN E INTERMEDIACIÓN

El autor que realiza arte generativo escribe una serie de instrucciones a través de un código de programación que el ordenador compilará y procesará para materializar la obra, para actualizarla. De este modo se establece una relación indirecta entre artista y obra. Si consideramos la obra tanto el código como el producto procesado por el ordenador, el artista sólo está en contacto directo con la materia prima, en este caso, el código. Este hecho, aunque no es nuevo en las artes, supone una característica fundamental en el arte generativo. El producto resultante no tiene una relación directa con la realidad preexistente (Giannetti, 2002) y el computador es el encargado de esa traducción, de esa mediación. Si la naturaleza bidimensional de la pintura establece un límite en el marco, la obra generativa establece límites en sus artefactos audiovisuales a través de parámetros y transita en el mundo de lo posible definiendo las fronteras donde la obra se desarrolla de una forma más o menos autónoma.

El artista digital y filósofo argentino Leonardo Solaas (2014) utiliza la programación como medio de expresión e introduce el concepto de "molde interno" para describir un sistema que funciona de forma autónoma, sin necesidad de control externo o intervención humana. Solaas (2014) apunta que “el sistema hace por sí solo, en ausencia de todo control externo o decisión humana. Alguien pone materia, o la sustrae, pero algo se desarrolla” (p. 13). Ese *algo* que evoluciona, muta y se transforma de forma autónoma apunta algunas de las propiedades de los seres biológicos. Para el filósofo Gilbert Simondon, la capacidad de los ordenadores de contener cierto margen de indeterminismo los convierte, más allá de simples autómatas, en seres técnicos (Lindberg, 2019). Los pioneros del arte por computador comenzaron a utilizar pequeñas reglas automáticas en la definición/indefinición de un sistema de representación cuyos valores son modificados sensiblemente para ofrecer patrones basados en estructuras gráficas repetidas, simples bucles e iteraciones. El algoritmo, la receta en forma de código que sigue el ordenador para materializar la obra es el encargado de mover esos límites para que la obra se reestructure en función de sus nuevas posibilidades.

Por otra parte, la concepción reductora del matemático y lógico Alan Turing por la que el pensamiento podía ser concebido como cálculo, y su aplicación a los procesos informáticos ha ido variando desde el puro automatismo hacia estrategias basadas en software avanzado que autoaprende y se adapta a contextos no preestablecidos. Gracias a estos algoritmos los ordenadores llegan a ser capaces de programarse a sí mismos y adquirir una cierta autonomía (Couchot, 2019). Si asumimos que el código de programación deja margen para que el ordenador tome ciertas decisiones basadas en reglas y límites, todas las posibles obras materiales permanecen condensadas en el código. Como la escultura de Miguel Ángel, encerrada en el bloque de mármol, la obra generativa alberga en su código la potencia o la fuerza —la *virtus*— de convertirse en cualquier posibilidad contenida (como continente pero también como represión o sujeción) en molde interno, esperando su liberación, su actualización. Para el escritor y filósofo francés Pierre Lévy (1998) lo real está contenido en cada posibilidad y lo opuesto a lo virtual no es lo real, sino lo actual. Partiendo de esta expresión, podríamos afirmar que una obra digital generativa es virtualmente todas las cosas posibles, sólo le hace falta actualizarse para existir. Dicho en otros términos, el código posee la capacidad — la *virtus*— de ser todas las obras a la vez y en cada actualización, la realidad colapsa en una de ellas. Por lo tanto, la obra generativa establece los bordes mediante esa autonomía. Fronteras con posibilidades líquidas que encierran todos los mundos posibles que la obra puede adoptar y que surgen desde el mundo de lo posible en cada actualización. Un proceso que Walter Benjamin (1996) definiría, aplicado al campo de las traducciones, como “una nueva floración de su existencia” (p. 337).

Por otra parte, el carácter indeterminista de las obras generativas propicia el uso del azar como un poderoso recurso artístico. La obra, al generarse de forma autónoma debe transitar por un sendero predefinido y acotado por el artista, como el surco por el que discurre el río modificando la velocidad, el color o la turbulencia de sus aguas. O incorporar características azarosas a ese tránsito hasta alcanzar el caos generativo. La gestión de la

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

tensión entre el caos y el orden es una de las tareas principales del artista generativo y se produce en la concepción de los elementos de la obra y en cada fotograma. Supone "una regulación de la dialéctica entre control y descontrol" (Solaas, 2014). Por lo tanto, dentro de la infinitud posible dentro del arte generativo, el control adquiere una dimensión singular. Para Phon-Amnuaisuk et al. (2012) las estructuras de un lenguaje de programación y la capacidad de modificar parámetros relevantes para el proceso que afecta los comportamientos del mismo son ejemplos de control (p. 44). Esos límites constituyen las barreras de control que contendrán todas las obras posibles, como fantasmas atrapados en la máquina deseosos de materializarse.

PARÁMETROS Y ESTRUCTURAS

Los parámetros dentro de los que se mueve la obra generativa están definidos por el artista en el código mediante diferentes mecanismos estructurales, lógicos y numéricos. Una estrategia común en el proceso de creación generativa consiste en establecer una interfaz operativa para la modificación de ciertas características audiovisuales que supondrán las fronteras y los límites por los que transitará la obra hasta materializarse. La interfaz operativa constituye un canal de comunicación que "contiene información estética ya que, al ejecutarse la obra en un ordenador, se abre un diálogo entre el mundo abstracto del cálculo y el usuario" (Venturelli, 2017). Incluso en entornos de programación basados en texto emergen este tipo de dispositivos interactivos. En el sistema de programación especializado en código creativo P5.js (basado en el lenguaje Javascript) encontramos ciertos elementos (deslizadores, selectores, etc…) que permiten interactuar en tiempo real con los parámetros que utiliza la obra para generarse, y por lo tanto modificarla en tiempo de ejecución. Podemos utilizar estos elementos para establecer restricciones sobre el siguiente ejemplo de código.

```
let slider;
function setup() {
 createCanvas(100, 100);
 //Creación del manejador con los límites de 0 y 255
 slider = createSlider(0, 255);
 slider.position(10, 10);
 slider.size(80);
}
function draw() {
 //Uso del valor del manejador como color de fondo
 let g = slider.value();
 background(g);
}
```

Las líneas L1 y L2 son condenadas a rotar a una velocidad constante definida por los parámetros manipulables. Su radio de acción queda así circunscrito por diferentes restricciones sistémicas, pero sólo unas cuantas manipulables en tiempo real (con sus propios límites en la manipulación tanto de rango, como de precisión) a través del establecimiento de manejadores. Incluso en un sistema tan sencillo como éste, el cambio de los valores numéricos ofrece resultados estéticos muy diferentes.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

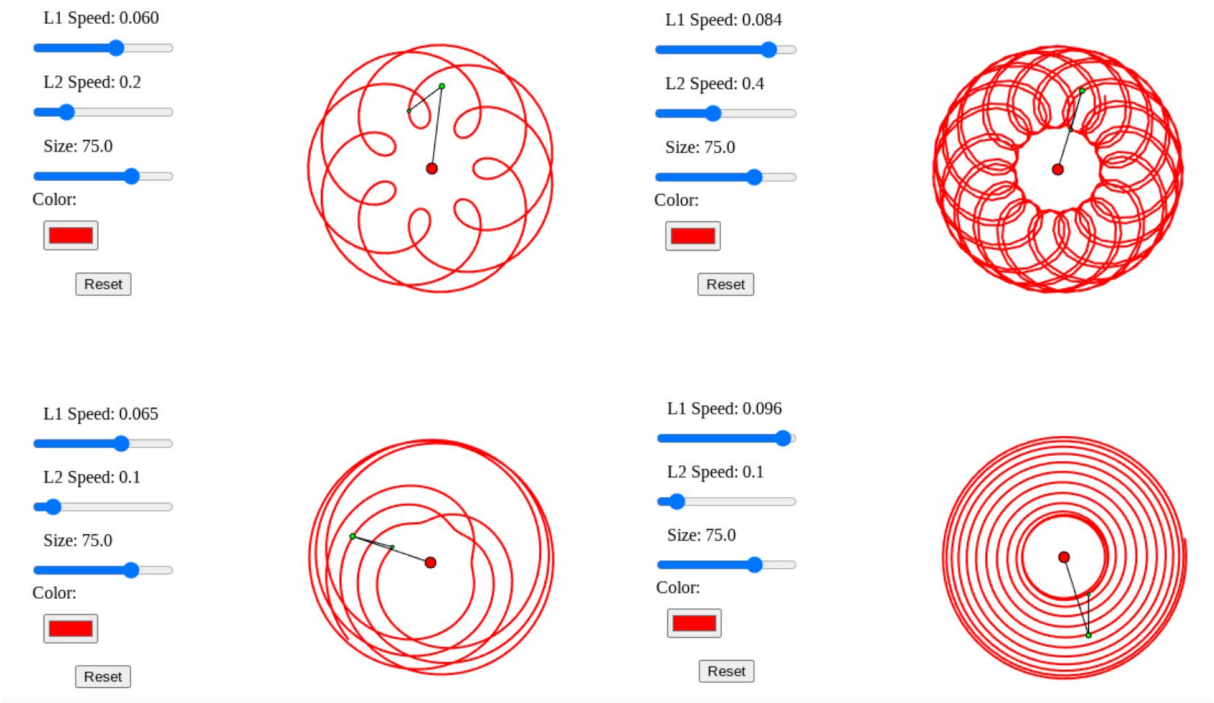


Fig. 1 Ejemplo de resultados estéticos en función de los valores establecidos. Elaboración propia.

Esos mecanismos establecen un diálogo similar al que ejercen a través de las interfaces de usuario en los programas y sistemas cotidianos porque constituyen, en esencia, el mismo proceso de intermediación. Un programa de edición de gráficos, por ejemplo, nos permite entrever las limitaciones que subyacen bajo capas de abstracción e interfaces metafóricas simples e intuitivas. El grosor de un pincel viene predefinido entre diferentes valores y el artista elige el número preciso que más le interesa para aplicarlo al lienzo virtual (cuyos límites también están establecidos por convención, para respetar la metáfora, pero no por restricción técnica). En cualquier caso, la elección se produce siempre entre las fronteras y límites establecidos por los programadores a través de estas variables y manejadores. Algunos programas de edición y creación digital incorporan sistemas gráficos de manipulación de parámetros para generar diferentes elementos. Estos sistemas constituyen entornos gráficos de programación en los que se sustituye el tradicional sistema basado en texto por otro basado en cajas e hilos. Un lenguaje con su propia retórica se sustituye por otro, más regulado y visual, basado en flujos de ejecución. Es el caso del sistema *Shader Graph* del motor de videojuegos Unity, aplicado a la creación de materiales y efectos, o a los *Blueprints* del motor de videojuegos Unreal aplicados también a la interactividad.

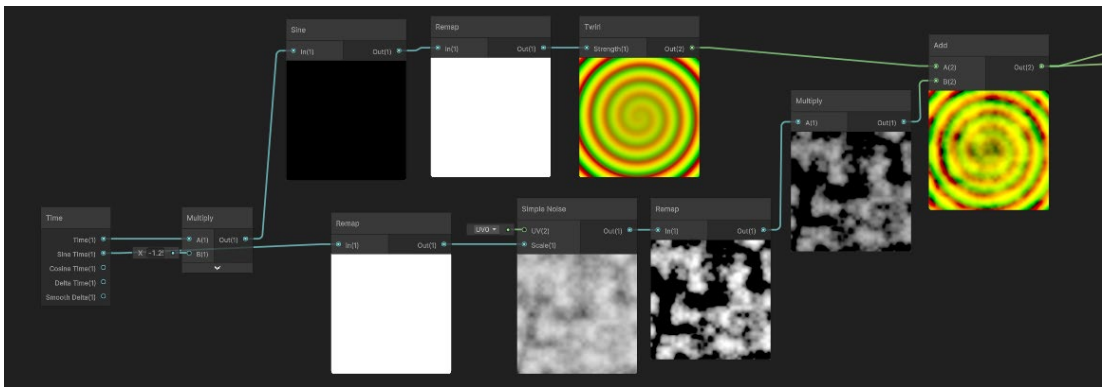


Fig. 2 Editor de Shaders de Unity. *Elaboración propia.*

 BY-NC-SA

Los mismos principios siguen programas enfocados a la creación artística audiovisual como *Touchdesigner* o *Mosaic* o programas especializados en la creación procedural como Houdini. La transformación del lenguaje textual en bloques visuales tiene sentido en este tipo de procesos ya que los resultados perseguidos son también visuales. De esta manera el algoritmo —la receta programada— permite visualizar los diferentes estadios por los que transita el proceso, y éste no es una caja negra que desvela su resultado únicamente en el proceso de actualización final. Sin embargo, bajo la apariencia visual, siguen operando los mismos procesos de transformación y transcodificación numérica, aunque bajo la interfaz gráfica y manejadores interactivos.

NUEVAS RESTRICCIONES PARA NUEVAS GENERACIONES

Aún con la aparente complejidad de ciertos sistemas paramétricos manuales mencionados, los sistemas basados en Inteligencia Artificial generativa manejan cifras vastamente superiores. Tan superiores que los procesos internos no son fácilmente trazables. Y a pesar de la espectacularidad de las producciones generativas, los procesos básicos que rigen la creación son similares a los expuestos con anterioridad. Jaron Lanier (2023), padre del concepto de realidad virtual, expone que "es fácil atribuir inteligencia a los nuevos sistemas ya que tienen una flexibilidad e imprevisibilidad que no solemos asociar a la tecnología informática. Pero esa flexibilidad surge de la simple matemática". A este respecto el teórico Lev Manovich (2019) defiende que los métodos desarrollados en el arte informático desde la década de 1950 son ejemplos igualmente válidos de arte basado en IA (Inteligencia Artificial). Para él "lo que define si algo es IA no es un método sino la cantidad y el tipo de control que ejercemos sobre el proceso algorítmico" (p.5).

Esta idea, más instrumental, contrasta con la visión de seres técnicos de Simondon mencionada anteriormente. Sin embargo, éste propone un concepto de sistema conjunto, mientras que Lanier y Manovich se enfocan en los procesos internos que rigen estos sistemas. De igual modo que podríamos considerar al ser humano como un conjunto de simples reacciones químicas dentro de un sistema complejo. Mediante un proceso de aprendizaje, las IAs generativas van construyendo sistemas paramétricos masivos. La IA generativa *DALL·E* consiste en una versión con 12 mil millones de parámetros (OpenAI, 2021). Recuperando la idea de Lévy, todas las posibilidades quedan condensadas en el sistema esperando el momento de actualizarse. La pregunta en este caso sigue siendo la misma: cuál de todas las posibilidades se materializará, cuál logrará la existencia, qué forma adoptarán los límites que impongamos al sistema para que éste colapse en una opción. Esos sistemas complejos requieren manejadores complejos. Los deslizadores o entradas numéricas son demasiado sencillas para limitar la extraordinaria dimensión de los modelos de entrenamiento. Se utiliza en estos casos otro tipo de restricciones, menos rígidas y más difusas basadas en texto. El uso de lenguaje natural como forma de restricción para la creación de imágenes es muy importante ya que, como apunta el investigador Jeremy Adetayo (2024), "estas inteligencias artificiales pueden traducir texto a visualizaciones ilimitadas de manera similar a como los humanos imaginamos escenas a partir de historias verbales". En el caso de DALL·E, cada palabra supone un conjunto de restricciones calculada e interpretada por ChatGPT-3.

Pero, aunque los resultados ofrecidos son impresionantes, suponen aproximaciones difusas. La imprecisión del lenguaje natural requiere la combinación de más restrictores para conseguir imágenes que reflejen con una mayor exactitud una imagen concreta. Se utiliza en estos casos una estrategia multimodal aplicada a las restricciones generativas. Los investigadores en visión por ordenador e IA Zhang y col. (2023) utilizan una serie de condiciones como bordes, poses o descripción mediante texto. Por otra parte, OmniZero (Karışman, 2024) es un sistema que recoge una composición, un estilo y una identidad como restrictores generativos. En base a ellos, la IA intenta representar una imagen que se ajuste a esas restricciones.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

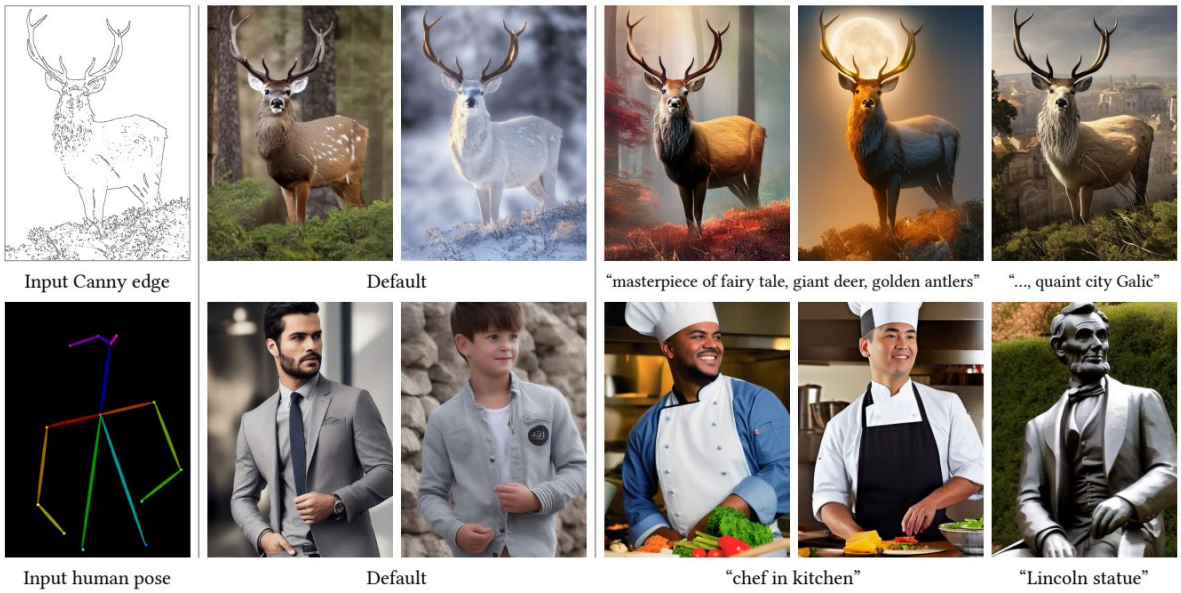


Fig. 3 Ejemplos de generación mediante texto y pose. *Fuente: Zhang y col. (2023)*

CONCLUSIONES

Las restricciones en los sistemas generativos constituyen una labor creativa muy importante ya que el acto de creación se produce actuando en los límites de la obra. Entre la creación directa por parte del artista y la obra materializada interviene una mediación producida por los sistemas digitales que influyen de forma determinada en el comportamiento y resultado de ésta. Encerrada dentro de las fronteras habitan virtualmente todas las obras posibles por lo tanto el artista generativo necesita trabajar en estas fronteras, articulando los mecanismos por los que discurrirán hasta materializarse. Esas fronteras constituyen de hecho la superficie sobre la que el artista generativo modela las posibilidades: todas ellas quedan circunscritas a un conjunto de valores. Siguiendo los conceptos de Lévy, todas las obras posibles son reales, pero sólo una de ellas colapsa y se convierte en actual: la obra que logra florecer es la que se ha ceñido a los parámetros propuestos y ha conseguido escapar de las diferentes prisiones limitantes.

Debido a la capacidad expansiva de estos sistemas, los artistas generativos suelen utilizar diferentes controladores operativos para modificar las posibilidades y que la obra colapse con un resultado aproximado a lo deseado. Estos controladores constituyen un lenguaje específico con su propia retórica e influencia. Por otra parte, los sistemas generativos basados en redes neuronales multiplican las dimensiones de posibilidad de forma masiva, por lo que las restricciones necesarias se vuelven más complejas. Ya no intervienen pequeños deslizadores numéricos, sino que se precisa de nuevas formas de restricción multimodal cada vez más sofisticadas. En el lienzo virtualmente ilimitado del arte computacional, cada restricción constituye un acto formal en el que la obra queda circunscrita.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

FUENTES REFERENCIALES

Adetayo, A. J. (2024). Reimagining learning through AI art: the promise of DALL-E and MidJourney for education and libraries. *Library Hi Tech News, ahead-of-print.* https://doi.org/10.1108/LHTN-01-2024-0005

Alberts, G., & Oldenziel, R. (Eds.). (2014). *Hacking Europe; From computer cultures to demoscenes*. Springer.

Alikhani, M., Khalid, B., & Stone, M. (2023). Image–text coherence and its implications for multimodal AI. *Frontiers in Artificial Intelligence*, *6*, 1048874–1048874. https://doi.org/10.3389/frai.2023.1048874

Benjamin, W. (1996). La tarea del traductor. En D. L. García (Ed.), *Teorías de la traducción: antología de textos* (pp. 335-347). Universidad De Castilla-La Mancha.

Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen: imagen-materia, film, e-image.* Akal.

Contreras-Koterbay, S., & Mirocha, L. (2016). *The new aesthetic and art: constellations of the postdigital.* Institute of Network Cultures.

Couchot, E. (2019). Automatism, Autonomy and Aesthetics in the Performing Arts. *Leonardo (Oxford)*, 52(3), 240-246.

Farocki, H. (2014). Parallel III [Video]. [Single Titles].

Flusser, V. (1990). *Hacia una filosofía de la fotografía*. Trillas.

Flusser, V., Poster, M., & Roth, N. A. (2011). *Into the universe of technical images [electronic resource].* University of Minnesota Press.

Giannetti, C. (2002). *Estética digital: sintopía del arte, la ciencia y la tecnología* (1a ed). L'Angelot.

Karışman, Ö. (2024). Okaris/omni-zero [Software]. https://github.com/okaris/omni-zero (Consultado el 02/05/2024).

Lanier, J. (2023). There is no a.i. *The New Yorker*. https://shorturl.at/Q7zFo (Consultado el 02/10/2023).

Lévy, P. (1998). *¿Qué es lo virtual?* Paidós.

Manovich, L. (2019). Defining AI Arts: Three Proposals. http://manovich.net/index.php/projects/defining-ai-arts-three-proposals. (Consultado el 21/11/2023).

OpenAI (2021), "DALL·E: creating images from text", 5 January, available at: https://openai.com/research/dall-e (Consultado el 05/04/2024).

Phon-Amnuaisuk, S., & Panjapornpon, J. (2012). Controlling generative processes of generative art. *Procedia Computer Science*, 13, 43-52.

Solaas, L. (2014). Generatividad y molde interno [1239-24]. *Invasión Generativa, 1*(1), 9-24.

Thomson, J. A. (1917). On Growth and Form. En *Nature* (Vol. 100, Número 2498, pp. 21-22). Springer Science and Business Media LLC. https://doi.org/10.1038/100021a0

Venturelli, S. (2017). *Arte Computacional.* Editora Universidade de Brasília.

Virilio, P. (1988). *Estética de la desaparición*. Anagrama.

Zhang, L., Rao, A., & Agrawala, M. (2023). *Adding Conditional Control to Text-to-Image Diffusion Models*. https://doi.org/10.48550/arxiv.2302.05543

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17995

Arte identitario en la no presencialidad: Curaduría online en Arch_INOP

Identity art in non-presence: Online curation at Arch_INOP

Laura Baigorri Ballarín [a] y **Pedro Ortuño Mengual** [b]

[a] Universidad de Barcelona, lbaigorri@ub.edu y [b] Universidad de Murcia pedrort@um.es

Breve bio autores:

Laura Baigorri Ballarín. Barcelona, 1960. Catedrática en Arte y Nuevos Medios. Directora del Departamento de Diseño e Imagen (2012-2016) y Vicedecana de Investigación, Doctorado y Postgrados (2016-2021) en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona. Pertenece al grupo de investigación Imarte y a varios proyectos de investigación I+D desde 2001. Combina su experiencia docente e investigadora con la crítica, la curaduría y la realización de proyectos para el entorno web. Ha organizado numerosos seminarios y exposiciones; entre sus comisariados destacan Multiverso en Fundación BBVA (Madrid, 2016-2019), Homo Ludens Ludens en Laboral de Gijón (2008) y la muestra Videoarde. Video crítico en Latinoamérica y Caribe (AECID e Instituto Cervantes, internacional 2009-2015). Ha publicado artículos y ensayos, y los libros: Cuerpos Conectados. Arte, identidad y autorrepresentación en la sociedad transmedia (Dikynson, 2021), Vídeo en Latinoamérica (AECID y Brumaria, 2008), Net.art. Prácticas estéticas y políticas en la Red, (Cilleruelo, UB/Brumaria, 2006) y Vídeo. Primera etapa: El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70 (Brumaria, 2004). www.laurabaigorri.net

Pedro Ortuño Mengual. Valencia, 1966. Artista multimedia y catedrático en Bellas Artes en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Murcia. Combina su labor docente, artística y de investigación con el comisario de exposiciones audiovisuales. Director del Departamento de Bellas Artes de la Universidad de Murcia (2010-2014) y Vicedecano de Investigación y Convergencia Europea (2014-2016). Coordinador de la línea de investigación de Bellas Artes en el programa de Artes y Humanidades de la Escuela Internacional de Doctorado. Ha participado en los proyectos de I+D+I: IP de Políticas de identidad en el imaginario artístico Fundación Séneca (2009-2010). Es director del grupo de Investigación Arte y Políticas de Identidad y director de la revista académica del mismo nombre, con 21 volúmenes publicados hasta el 2020. Ha publicado Cuerpos Conectados. Arte, identidad y autorrepresentación en la sociedad transmedia (Dikynson, 2021). Es editor del libro La imagen pensativa (Brumaria, 2018). Desde 1989 exhibe sus vídeos internacionalmente: IVAM (Valencia, 2012); ZKM (Karlsruhe, 2009); Gasworks (Londres, 2008) o MNCARS (Madrid, 2006). www.pedro-ortuno.com

How to cite: Baigorri Ballarín, L. y Ortuño Mengual, P. (2024). Arte identitario en la no presencialidad: Curaduría online en Arch_INOP. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17995

Resumen

Este estudio presenta la plataforma de investigación artística CUERPOS CONECTADOS, que contiene ***Arch_ID*** *(Archivo de Identidad Digital) y* ***Arch_INOP*** *(Archivo audiovisual sobre Arte Identitario en la NO Presencialidad), además de un repositorio de* ***Recorridos curatoriales online*** *que permite a los usuarios realizar los suyos propios. Estos recursos han sido concebidos como herramientas libres de investigación para la comunidad artística que estudia las prácticas transmedia de autorrepresentación, autorreferencia y construcción de identidades en el ámbito iberoamericano contemporáneo. La plataforma, orientada a fomentar la reflexión y el debate, ha sido desarrollada utilizando el nuevo* ***software Argonaut,*** *concebido como una herramienta innovadora para la difusión de prácticas artísticas en entornos no presenciales.*

Arch_INOP *está constituido por una selección de 40 entrevistas audiovisuales realizadas a artistas y curadores significativos que habitualmente trabajan de forma no presencial y, en especial, de*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

*aquéllos que realizaron o difundieron obra en los períodos más duros de la pandemia y posterior confinamiento (2019-2020). La plataforma tiene asimismo la capacidad de crear **recorridos curatoriales online** mediante la imbricación de su contenido con **Arch_INOP** y **Arch_ID** (archivo de Identidad Digital) -creado anteriormente a partir de más de 300 fichas de obras y autores iberoamericanos especializados en arte identitario-, además de con enlaces web externos. Aquí mostramos algunas de estas curadurías y las pautas para crear las propias.*

*Estos son los **resultados finales** del trabajo colaborativo entre investigadores de diferentes universidades españolas e iberoamericanas pertenecientes al proyecto I+D+I "Cuerpos conectados II. Nuevos procesos de creación y difusión de las prácticas artísticas en la no presencialidad", que han analizado las soluciones adoptadas por los nuevos modos de creación e intercambio online surgidos durante la pandemia, con el fin de visualizar posibles opciones futuras en la difusión del arte y servir de referencia para investigaciones pioneras en la arqueología de los medios del futuro.*

***Palabras clave:** arte identitario; no-presencialidad; curaduría online; autorrepresentación; archivo iberoamericano, pandemia.*

Abstract

This study presents the artistic research platform CONNECTED BODIES, which contains Arch_ID (Digital Identity Archive) and Arch_INOP (Audiovisual Archive on Identity Art in NON-Presenciality), as well as a repository of online curatorial tours that allows users to make their own own-. These resources have been conceived as free research tools for the artistic community that studies transmedia practices of self-representation, self-reference and construction of identities in the contemporary Ibero-American sphere. The platform, aimed at encouraging reflection and debate, has been developed using the new Argonaut software, conceived as an innovative tool for the dissemination of artistic practices in non-face-to-face environments.

Arch_INOP is made up of a selection of 40 audiovisual interviews conducted with significant artists and curators who usually work remotely and, especially, those who created or disseminated work during the harshest periods of the pandemic and subsequent confinement (2019-2020).). This platform also has the ability to create online curatorial tours by interweaving its content with Arch_INOP and Arch_ID (Digital Identity Archive) - previously created from more than 300 files of Ibero-American works and authors specialized in identity art -, and with links websites external to the platform. Here we show some of these curatorships and the guidelines for creating your own.

These are the final results of the collaborative work between researchers from different Spanish and Ibero-American universities belonging to the R+D+I project "Connected Bodies II. New processes of creation and dissemination of artistic practices in non-face-to-face", which have analysed the solutions adopted by the new modes of creation and online exchange that have emerged during the pandemic, in order to visualize possible future options in the dissemination of art and serve as a reference for pioneering research in the media archaeology of the future.

***Keywords:** identity art; non-presence; online curation; self-representation; Ibero-American archive, pandemic.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la democratización de la imagen digital y el surgimiento de las redes sociales, especialmente con la hibridación de la cámara en dispositivos móviles, han transformado la percepción social sobre qué es digno de ser fotografiado, grabado y compartido (Bauman, 2005). A su vez, con la llegada de los medios de comunicación digitales, se ha dinamizado la creación de obras de arte transmedia, ampliando las conexiones entre individuos más allá del ámbito local, al tiempo que permiten una mayor implicación en la autorreferencia y la construcción identitaria. Este entorno online ha generado un nuevo panorama en la representación y creación en torno a lo corporal y lo identitario, con cambios significativos en prácticas y usos (San Cornelio, 2016; Zafra, 2020; Martín-Prada, 2020).

La emergencia de la pandemia del COVID19 provocó un nuevo cambio significativo en el panorama artístico, impulsando un notable aumento en la utilización de tecnologías digitales (Amorim y Teixeira, 2020). Este nuevo cambio ha influido de manera profunda en los procesos de creación y difusión del arte contemporáneo, especialmente en lo que concierne a la no-presencialidad. Durante el confinamiento, la conexión ha sido una de las cuestiones claves para la supervivencia emocional de los humanos en todo el mundo. La conexión de los cuerpos a través de la distancia. La pandemia no sólo ha mantenido esta conexión, sino que también ha provocado una re-conexión, porque ante las situaciones forzadas de confinamiento buscamos mantener, pero también recuperar los vínculos olvidados o perdidos. La tecnología online ha sido clave en este caso, desencadenando una hiperconexión sin precedentes en la historia de la humanidad y acelerando una serie de procesos que ya estaban en marcha en nuestra sociedad, pero que ahora están configurando su definitivo asentamiento.

Partiendo del hecho de que las creaciones artísticas audiovisuales y transmedia mantienen un papel relevante en la autorrepresentación del individuo en la sociedad contemporánea, nuestra investigación demuestra cómo la irrupción de nuevas tecnologías audiovisuales no sólo transforma los procesos de creación, sino también su recepción y compartición. Si los artistas influyen en los cambios sociales con sus propuestas creativas, esta nueva manera de concebir y difundir sus obras inevitablemente incide en los procesos de autorrepresentación online de toda la sociedad, a través de plataformas como Internet y las redes sociales.

Cuerpos Conectados II. Nuevos procesos de creación y difusión en la no-presencialidad (2021-2024) es un proyecto de investigación y práctica artística creativa sobre la construcción identitaria y la autorrepresentación que analiza su impacto social en la sociedad red a través de la identificación de nuevos modos de compartición online (PROYECTO PID2020-116999RB-100 financiado por MICIU/AEI/10.13039/50110001103). Nuestro equipo ha investigado sobre los cambios que se están produciendo -en tiempo real- en aquellas prácticas identitarias donde el autor utiliza la tecnología eludiendo la presencialidad. Los resultados del proyecto que ahora presentamos tienen sus precedentes en nuestro proyecto anterior, *Cuerpos conectados. Arte y cartografías identitarias en la sociedad transmedia* HAR2017-84915-R (2018-2021).

El equipo de investigación, interuniversitario e internacional, está conformado por: IP: Laura Baigorri (UB) IP: Pedro Ortuño (UM). Investigadores: Javier Artero (UMA), Clara Boj (UPV), Joana Burd (FI -UB), Lourdes Cilleruelo (EHU), Diego Díaz (JIC), Paloma G. Díaz (UOC), Daniel Hora (UFES-Br), Eki Irusta (UB), *Kònic Thtr* (Rosa Sánchez y Alain Baumann), Diego Marchante (UB), Mau Monleón (UPV), Blanca Montalvo (UMA), Virginia Paniagua (UV), Mireia Plans (UB), Pilar Rosado (UB), Águeda Simó (UBI-PT), Ana Urroz (UB), Augusto Zubiaga (EHU).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

2. ARTE IDENTITARIO EN LA NO PRESENCIALIDAD

Este estudio presenta la plataforma de investigación artística *CUERPOS CONECTADOS* que contiene ***Arch_ID*** (archivo de Identidad Digital) y ***Arch_INOP*** (archivo de Arte e Identidad en la NO Presencialidad), así como un repositorio de **Recorridos Curatoriales en línea** realizados a partir de las temáticas y piezas de ambos archivos. En ellos se exploran y analizan los nuevos paradigmas de creación y difusión de las prácticas artísticas identitarias en el contexto de la no-presencialidad, especialmente en el ámbito online. El proyecto se enfoca específicamente en las prácticas transmedia de autorrepresentación, autorreferencia y construcción de identidades en el contexto iberoamericano. Programado en un servidor de la Universidad de Barcelona, se encuentra online en: https://www.ub.edu/cuerposconectados/ porque la finalidad de esta iniciativa es que tenga un retorno inmediato para la sociedad en Internet, el foro más amplio que conocemos.



Fig. 1 Plataforma Cuerpos Conectados. *Fuente: https://www.ub.edu/cuerposconectados/ (2024)*

ArchID (Archivo de Identidad Digital) es un archivo online de acceso público (2021) que contiene referenciadas más de 300 obras de otros tantos artistas iberoamericanos que abordan la influencia de las nuevas tecnologías en la evolución de la creación artística. El archivo se inicia a partir del momento en el que el vídeo irrumpe en el arte en los años 70 e incluye técnicas y disciplinas que abarcan desde el videoarte al net art, los videojuegos, la fotografía, el cine, la performance y los nuevos formatos híbridos propios de la sociedad transmedia, como la realidad virtual, la biometría, la robótica, el software generativo, los móviles e Internet (acciones telemáticas, Facebook, Instagram y demás redes sociales). También incluye la fotografía debido a la relevancia que adquieren las temáticas sobre el cuerpo y la autorrepresentación en esta disciplina.

Arch_INOP (***Archivo Identitario en la NO Presencialidad***) es un archivo audiovisual que consta de numerosas entradas parciales seleccionadas de 40 entrevistas de artistas y curadores significativos que realizaron o difundieron obra en los periodos más duros de la pandemia y posterior confinamiento de 2019 y 2020, pero también de otros que trabajaban habitualmente así con anterioridad. En ellas, explican y contextualizan sus proyectos específicos, respondiendo también a preguntas comunes donde reflexionan, por ejemplo, sobre el contexto expositivo, sobre su forma de abordar la perspectiva de género, sobre los límites de la no presencialidad, sobre los cambios provocados por esta nueva forma de realizar obras u organizar encuentros y

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

sobre su proyección de futuro. Entre estas entrevistas destacamos, entre otras, las de Citlali Hernández (México), Joan Soler-Adillon (España), Gabriela Golder (Argentina), Lorena Wolffer (México), Roberta Carvalho (Brasil) o Rosa Sánchez del colectivo *Kònic Thtr* (España).

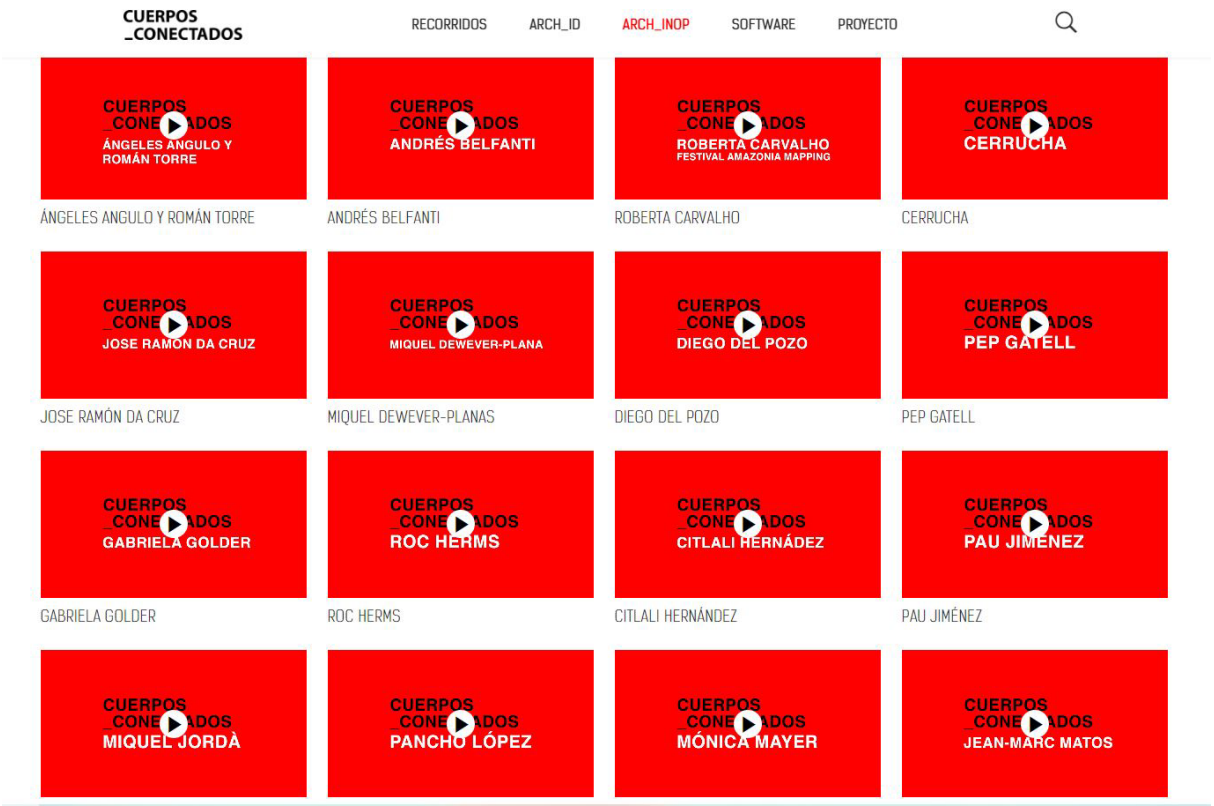


Fig. 2 Arch_INOP. Vídeos. *Fuente: https://www.ub.edu/cuerposconectados/ (2024)*

La plataforma ofrece la capacidad de crear **Recorridos Curatoriales en línea** realizados a partir de la imbricación de *Arch_INOP* con *Arch_ID* y con recursos externos a la plataforma, que pueden ser textuales o audiovisuales. Actualmente los recorridos accesibles hacen referencia específica al arte identitario en la no presencialidad, ya sea respecto a la creación de obras como a diferentes procesos de difusión (encuentros, festivales, etc.). Esto es posible gracias a la implementación de un plan de gestión de datos a través de los **softwares *Gendernaut*** y ***Argonaut***, creados específicamente para la plataforma. Su acceso libre permite que otros grupos de investigación, instituciones educativas y actores sociales se beneficien de la herramienta y puedan crear sus propios recorridos curatoriales.

La plataforma *CUERPOS CONECTADOS* cuenta, además, con una amplia **bibliografía** específica que reúne los principales textos publicados sobre las relaciones entre arte, cuerpo y tecnología, tales como: cuerpo e imagen pública, construcción identitaria, nuevas prácticas performáticas, autorretrato y autobiografía, narrativas de la memoria y autorrepresentación, subjetividad, privacidad e intimidad en redes sociales, representación del género y la sexualidad, feminismos, cotidianeidad y domesticidad,... La web contiene, además, la documentación sobre todo el material crítico y artístico realizado por los miembros del equipo (exposiciones, talleres, conferencias, congresos, etc.), así como los datos sobre el proyecto y sus investigadores.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

2.1. Metodología y fases del proyecto

Partiendo de una estrategia interdisciplinar, se han utilizado metodologías feministas, tales como la investigación activista feminista de Bárbara Biglia (2014), así como los conceptos de conocimientos situados de Donna Haraway (1995), las metodologías *queer* de Jack Halberstam (2018) y la teoría de la interseccionalidad de Kimberlé Crenshaw (1991), entre otros enfoques relevantes. Desde la noción de "conocimiento situado" propuesto por Haraway (1995), se exploraron las reflexiones de Halberstam sobre la "mirada transgenérica", promoviendo una visión abierta en una era de múltiples perspectivas. Asimismo hemos tenido en cuenta las metodologías *queer* para referirse a enfoques de investigación flexibles e innovadores que combinan diversos métodos y fomentan la coherencia entre disciplinas académicas. Adoptando la perspectiva de la interseccionalidad, reflexionamos sobre cómo el género, la etnia, la clase, la discapacidad, la orientación sexual, la religión, la edad y la nacionalidad son construcciones sociales interrelacionadas.

El proyecto se desarrolló en tres fases principales:

Primera Fase: Identificación de nuevos modos de compartición no presencial. En esta etapa se identificaron y seleccionaron obras significativas y nuevas formas de difusión no presencial (on line y offline) relacionadas con el tema en el contexto iberoamericano. También se analizó la orientación y resolución de los nuevos métodos de creación y compartición que han surgido durante la pandemia con el objetivo de vislumbrar posibles opciones futuras en la creación y difusión del arte. Una vez detectados los autores relevantes, se llevaron a cabo entrevistas audiovisuales semiestructuradas consiguiendo un material que analiza en profundidad la creación contemporánea en el ámbito de la autorrepresentación artística en Iberoamérica. Para mantener la coherencia con los presupuestos del proyecto, todas las entrevistas se grabaron online.

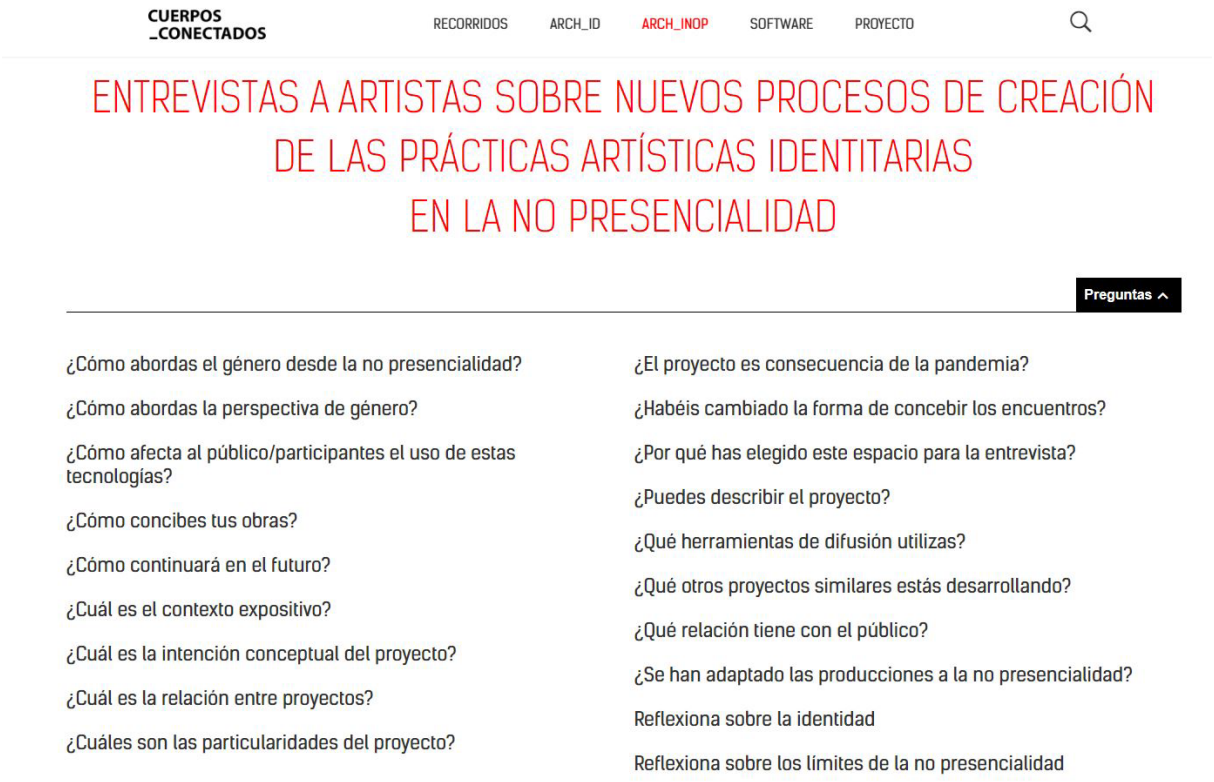


***Fig. 3 Arch_INOP. Preguntas**. Fuente: https://www.ub.edu/cuerposconectados/ (2024)*

Segunda Fase: Creación de la herramienta de investigación y experimentación proyectual. Esta fase se caracteriza por un mayor grado de experimentalidad y se basa en metodologías proyectuales, incluyendo la presentación de

BY-NC-SA

resultados en formato artístico. Se realizó un estudio sobre obras y eventos artísticos de arte identitario no presenciales: identificación, descripción, análisis temático, análisis formal, análisis estilístico y contextualización. También se realizó la programación y diseño de la Plataforma web CUERPOS CONECTADOS como una herramienta de investigación que, además sirve como espacio para la difusión no presencial del patrimonio cultural relacionado con la identidad. El resultado fue la creación de ***Arch_INOP*** (***Archivo Identitario en la NO Presencialidad***) y su implementación online, junto con todos los materiales realizados con anterioridad.

Tercera Fase: Realización de recorridos curatoriales. La innovadora plataforma que hemos desarrollado incluye también la posibilidad de realizar **recorridos curatoriales en línea**. Se distingue por su capacidad para invitar a expertos en arte contemporáneo a diseñar exposiciones virtuales, ofreciendo la oportunidad de organizar recorridos temáticos a través de ***Arch_ID*** y ***Arch_INOP***, así como de integrar todo tipo de enlaces externos. Mediante una variedad de comisariados realizados hasta el momento por los investigadores del proyecto (actualmente, 12 disponibles), se han generado itinerarios que exploran la creación y difusión del arte identitario en el contexto específico de la no presencialidad. El resultado es una herramienta colaborativa que permite a otros investigadores interesados en el tema desarrollar recorridos curatoriales en función de sus parámetros de estudio específicos.

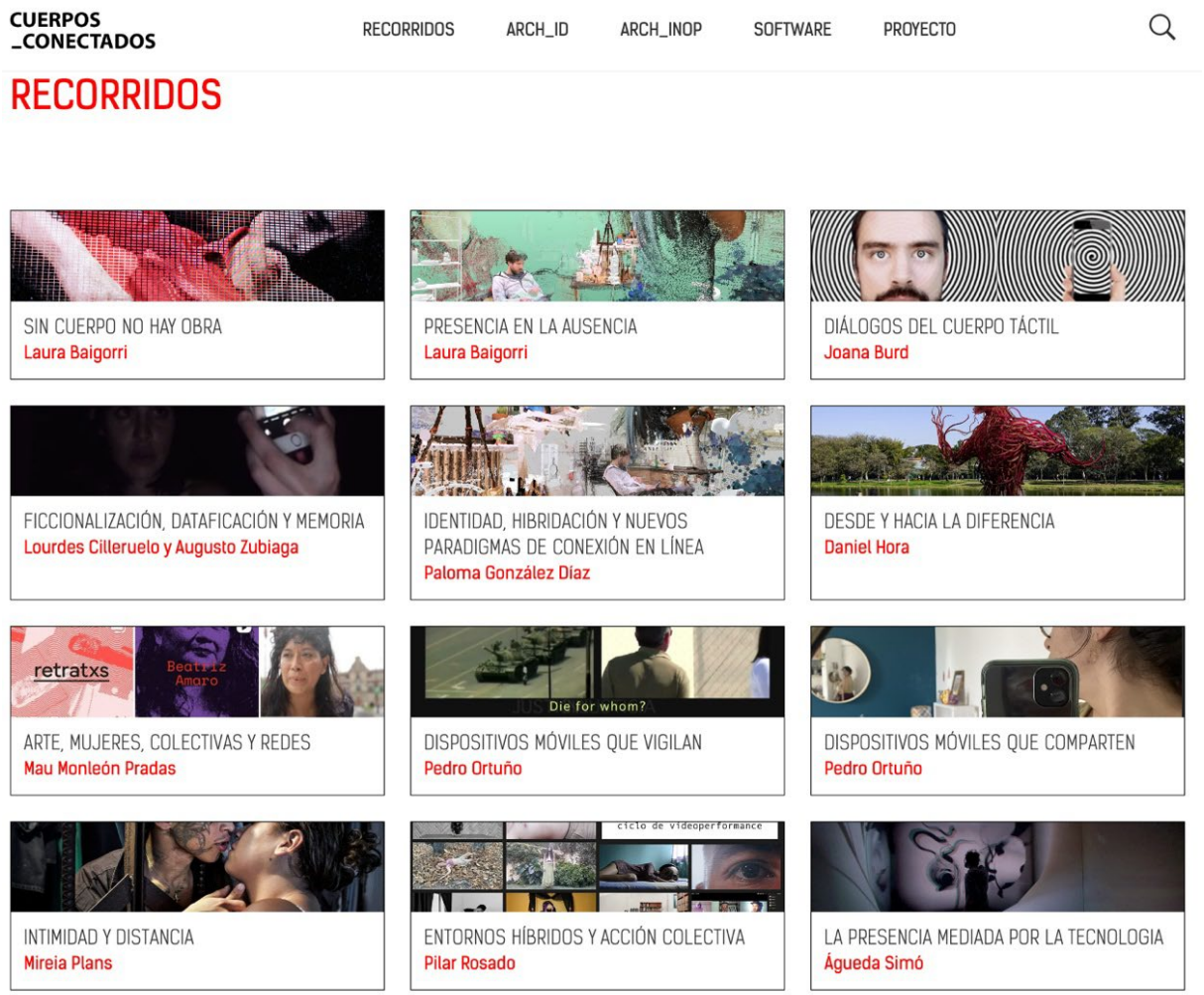


Fig. 4 Recorridos curatoriales. *Fuente: https://www.ub.edu/cuerposconectados/ (2024)*

Hasta este momento, los resultados se han presentado en la Jornada/exposición *Arte identitario en la no presencialidad*, celebrada en Sala Axular de la Universidad del País Vasco de Bilbao en abril de 2024 y en el XX

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Foro Académico Internacional de Diseño y Creación del *XXIII Festival Internacional Imagen* de Manizales, celebrado en la Universidad de Caldas (Colombia), en mayo de 2024.

2.2. Recorridos curatoriales

Los recorridos curatoriales realizados hasta el momento tratan las siguientes temáticas específicas:

Sin cuerpo no hay obra. El protagonismo absoluto del cuerpo no presente (Laura Baigorri/UB): Abordamos aquí un tipo de obras híbridas online-offline que muestran a artistas ubicados en distintos lugares de nuestro planeta, pero conectados entre sí e interactuando mediante la imagen, el sonido y los datos, con el objetivo de componer una única obra compartida en tiempo real. En ocasiones, los espectadores "ocupan" el cuerpo del artista de forma remota, otras veces son actuaciones donde los cuerpos de diferentes personas interactúan al unísono desde locaciones remotas mediados por la tecnología; en todas ellas coinciden tres factores: la acción/ transmisión en tiempo real, el azar y el cuerpo. Sin cuerpo (sin su imagen, su voz, su movimiento) no hay obra.

Presencia de la ausencia. La autorrepresentación audiovisual en Pandemia (Laura Baigorri/UB): La emergencia de la pandemia de COVID en 2019 generó nuevas formas de crear y difundir las obras, donde los artistas incidieron en los procesos de autorrepresentación, incentivando nuevas formas de contacto en la distancia, e inventando otras maneras de mantener la presencia durante la ausencia. Ya sean obras de realidad virtual realizadas a partir de los espacios domésticos de la pandemia, encuentros diarios de performances, o exposiciones online donde los artistas mostraban cómo sus cuerpos y mentes se resentían de la cuarentena, estas iniciativas propiciaron el contacto diario y la compartición de vulnerabilidad en pleno confinamiento.

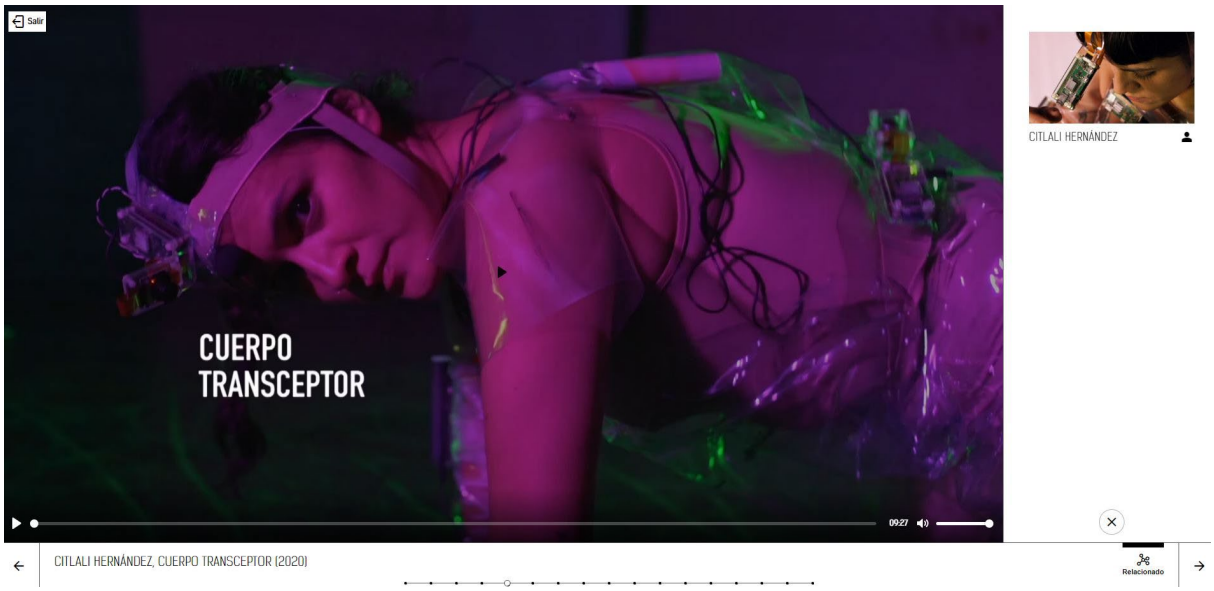


Fig. 5 Cuerpo Transceptor (2020) de Citlali Hernández. *Fuente: https://www.ub.edu/cuerposconectados/ (2024)*

Diálogos del cuerpo táctil (Joana Burd/UB): Las pantallas tecnológicas, que simultáneamente nos aíslan y nos conectan, se han convertido en el principal vehículo para experimentar la tactilidad en la era digital. Nuestros dedos se transforman en herramientas de comunicación, redefiniendo las narrativas de la interacción física entre lo tangible y lo intangible, lo personal y lo colectivo. Estas obras nos invitan a cruzar la intimidad a través de la pantalla, adentrándonos en los espacios íntimos donde el tacto virtual y la interfaz emocional desafían el imperativo físico de la separación o cuestionan territorios de conexión del cuerpo. La redefinición del tacto, lejos de ser una limitación, se presenta como una expansión del espectro comunicativo y expresivo.

Ficcionalidad, datificación y memoria (Lourdes Cilleruelo y Augusto Zubiaga/UPV-EHU): Identificación, desde la práctica artística, de aquellos factores que inciden de modo decisivo en la construcción de la identidad física

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

desde la no presencialidad: consecuencias, temáticas, estrategias y herramientas de resistencia desarrolladas por los artistas en un mundo donde la tecnología se ha convertido en agente activo en la formación de nuevas subjetividades híbridas. El enfoque aborda tres áreas concretas: la ficcionalización de la identidad a través del fenómeno del *selfie* y el *antiselfie*, el proceso de datación y las implicaciones del almacenamiento masivo de datos personales, y las repercusiones de la memoria digital y la tecnología *deep fake*.

Identidad, hibridación y nuevos paradigmas de conexión online (Paloma González Díaz/UOC): En un contexto marcado por la continua transformación de nuestra esfera pública y privada, en la que se perpetúa la crisis entre discreción e intimidad, se analiza desde ópticas dispares tanto el posicionamiento de los individuos frente a su representación digital, como su posicionamiento dentro de un colectivo. El estudio se centra en la tensión generada entre la imagen que deseamos ofrecer y la que conseguimos transmitir en el espacio digital, a través de una serie de obras donde los artistas muestran rostros, cuerpos o señales que recrean su autorrepresentación, en un intento de autoafirmación y pertinencia.

Desde y hacia la diferencia (Daniel Hora/UFES-Br): La diferencia se revela como un elemento fundamental en la exploración creativa de los sistemas tecnológicos en el arte contemporáneo, destacando su función de *alteridad operativa*, una condición que se pone de relieve en la exploración y los desvíos creativos de las estrategias en el campo del arte. La alteridad operativa trata de las tensiones o correspondencias productivas entre las diferencias que aparecen en obras donde el registro, procesamiento y generación de imágenes y lenguajes corresponden a la mediación de la alteridad de las multitudes, o de los algoritmos y redes neuronales con que se construyen las Inteligencias Artificiales.

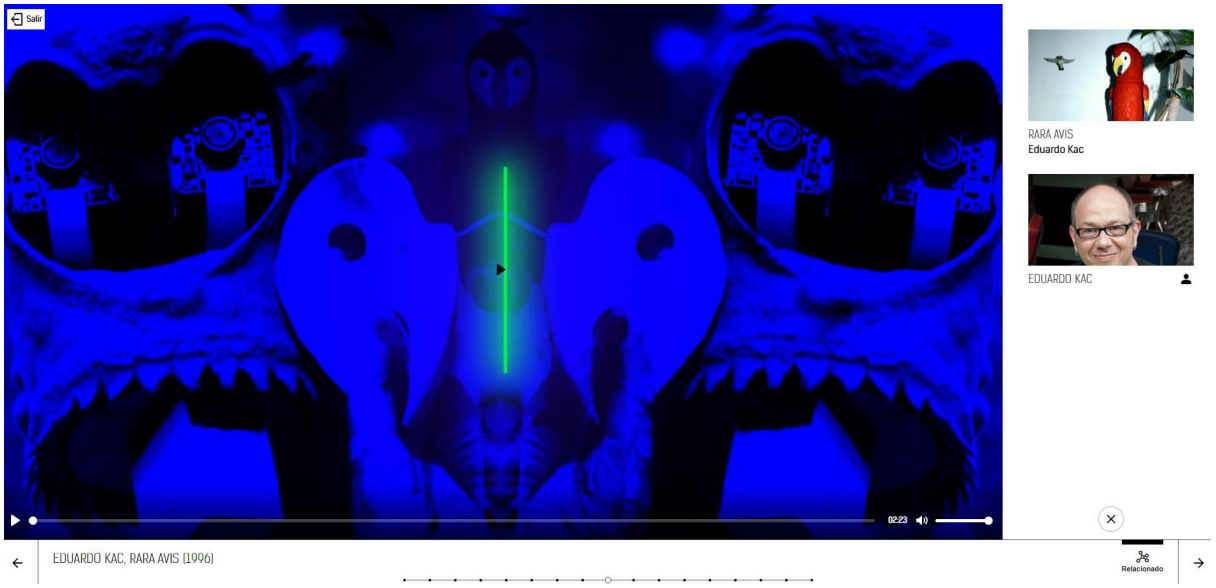


Fig. 6 rara avis (1996) de Eduardo Kac. *Fuente: https://www.ub.edu/cuerposconectados/ (2024)*

Arte, mujeres, colectivas y redes (Mau Monleón/UPV): A través de Internet, las mujeres han creado colectivos y redes para promover la igualdad de género, conectando el ámbito privado con el público y reivindicando sus derechos en un espacio cibernético. Además, la pandemia por COVID-19 ha propiciado la generación de iniciativas artísticas transmedia en las que prima la comunidad frente al individuo proponiendo nuevos medios para la autorepresentación y la resignificación en la esfera pública; se trata de proyectos estructurados como cibercomunidades de cuidados mutuos, así como espacios de resiliencia y de lucha feminista donde se recogen las voces y las experiencias de muchas mujeres durante la pandemia.

Dispositivos móviles que vigilan (Pedro Ortuño/UM): Los dispositivos móviles con cámara han desempeñado un papel destacado en la creación y difusión del arte contemporáneo durante la pandemia, especialmente en el

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

contexto de no-presencialidad. Los proyectos artísticos que exploran esta hiper-vigilancia expandida, donde cada individuo es tanto vigilante como vigilado, nos invitan a experimentar nuevas formas de interpelación a través del extrañamiento, el desconcierto o la parodia; son estrategias destinadas a reconstruir distintas formas de subjetividad. Estas obras no sólo observan la realidad, sino que también la transforman, contribuyendo así a la creación de nuevas y diversas formas de conocimiento y resistencia mediante la expresión artística.

Dispositivos móviles que comparten (Pedro Ortuño/UM): Los dispositivos móviles han permitido a los artistas y a las instituciones culturales llegar a audiencias globales, adaptándose a las limitaciones impuestas por las restricciones de movimiento y el distanciamiento social. A través de ellos exploramos cómo los celulares, o teléfonos con cámara, se han integrado en el arte contemporáneo y han facilitado su difusión durante la pandemia, promoviendo la conexión y la colaboración entre individuos e instituciones. Estos dispositivos también se han utilizado para capturar imágenes de cartas escritas a mano, postales y otros medios de comunicación escrita, compartiendo así experiencias artísticas de una manera muy personal y significativa.

Intimidad y distancia (Mireia Plans/UB): La separación entre el espacio privado y público se ha convertido en una frontera completamente permeable donde la privacidad ha dejado de ser algo a preservar. Si la intimidad y la privacidad son una construcción cultural y política cuyos límites dependen del contexto y el periodo histórico donde se enuncia, en 2019, la Pandemia nos obligó a construir una nueva intimidad pública, un formato que nos vimos forzados a reinventar para seguir cultivando los vínculos mientras nos manteníamos aislados en nuestras casas. Esta aproximación aborda diversos relatos personales de recuperación de la memoria histórica en España, de algunos colectivos en exclusión social o de testimonios de abuso sexual infantil.

Entornos híbridos y acción colectiva (Pilar Rosado/UB): Los entornos híbridos, que combinan lo físico y lo virtual, eliminan las barreras geográficas y temporales, facilitando la colaboración remota y fomentando la creatividad y la inclusión. Aunque pueda parecer paradójico, a pesar de eliminar la proximidad física entre los cuerpos, la no presencialidad puede potenciar el ingenio orientado a la construcción de este tipo de procesos, de manera que "lo colectivo" puede abarcar tanto la presencia física como la colaboración remota, dependiendo del contexto y los medios disponibles para la interacción. Esta reflexión sobre lo individual y lo colectivo nos conduce a replantearnos las fronteras físicas y psicológicas que creamos para protegernos.

La presencia mediada por la tecnología (Águeda Simó/UBi-Pt): Mediante la tecnología, podemos experimentar la sensación de estar presentes en un espacio virtual mientras nos encontramos en otro físico, así como percibir la presencia de entidades virtuales en nuestro entorno físico-temporal. Las tecnologías utilizadas en la Realidad Extendida, Virtual y Aumentada poseen la capacidad de producir la inmersión sensorial y facilitar la percepción de mundos imaginarios y simulaciones de la realidad física, de manera similar a como percibimos el mundo que nos rodea; también permiten que los usuarios interactúen entre sí en un espacio virtual, e incluso que experimenten las sensaciones que tienen otras personas en contextos diferentes del nuestro.

3. CONCLUSIONES. RESULTADOS E IMPACTO

Los resultados del proyecto "Cuerpos Conectados II" contemplan los siguientes aspectos:

A) Avance del conocimiento. Creación de archivos transmedia y conceptualización y análisis crítico sobre cómo se elaboran y difunden en la no-presencialidad las obras artísticas identitarias que se centran en la autorrepresentación.

B) Transferencia de conocimiento. Creación de la plataforma CUERPOS CONECTADOS con triple funcionalidad: fuente de consulta, herramienta educativa y espacio de intercambio, con impacto en instituciones educativas e investigadoras de España y de América Latina. Implementación de un plan de gestión de datos de la investigación

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

a través de los softwares *Gendernaut* y *Argonaut*, creados específicamente para la plataforma. Su acceso libre permite que otros grupos de investigación, instituciones educativas y actores sociales se beneficien de esta herramienta.



Fig. 7 Software *Gendernaut* y *Argonaut*. Fuente: https://www.ub.edu/cuerposconectados/ (2024)

D) Promoción de la perspectiva de género y sexo. Realización de recorridos curatoriales en línea desde una perspectiva de género, utilizando un software influenciado por el arte ciberfeminista que destaca la labor de artistas y teóricas que incorporan estos conceptos en sus obras y ensayos. Esto permite mejorar la educación y difusión del lenguaje -y también una concepción del arte- sin sesgo de género e inclusiva.

A partir de estos resultados, la plataforma CUERPOS CONECTADOS ha demostrado generar un impacto significativo en varios niveles:

- Funciona como una herramienta de investigación orientada a analizar las producciones culturales y la difusión no presencial del arte identitario.
- Sirve como plataforma para la creación y experimentación, facilitando propuestas que exploran nuevas opciones de exhibición en la no presencialidad.
- Actúa como un instrumento de difusión más amplio, no sólo limitado a la exhibición física de exposiciones, adaptándose a las nuevas realidades y desplegando estrategias para visibilizar el arte. Ofrece acceso libre a sus recursos, permitiendo un retorno inmediato a la sociedad a través de Internet

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

- Se posiciona como dispositivo de investigación desde una perspectiva de género y sexo, al incluir en el archivo colecciones específicas sobre esta temática y valorar el trabajo artístico que abordan estos conceptos.
- Opera como un dispositivo de aprendizaje en la comunidad educativa e investigadora, ofreciendo experiencias y recursos relacionados con sus contenidos: recorridos curatoriales y un gran repositorio de obras, textos y entrevistas.
- Se ofrece como una red de comunicación entre investigadores, proporcionando herramientas para encuentros y experiencias relacionadas con la conexión entre los cuerpos mediados por la tecnología.

FUENTES REFERENCIALES

Amorim, J. y Teixeira, L. (2020). Art in the Digital during and after Covid: Aura and Apparatus of Online Exhibitions. *Rupkatha. Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities, 12*. https://dx.doi.org/10.21659/rupkatha.v12n5.rioc1s1n2

Bauman, A. (2005). *Vida líquida*. Espasa.

Baigorri, L. y Ortuño, P. (2021). *Cuerpos conectados. Arte, identidad y autorrepresentación en la sociedad transmedia.* Dykinson. https://doi.org/10.2307/j.ctv1s7cjm5

Biglia, B. (2014). Avances, dilemas y retos de las epistemologías feministas en la investigación social. En I. Medina, et al (eds.), *Otras formas de (re)conocer: Reflexiones, herramientas y aplicaciones desde la investigación feminista.* UPV/EHU.

Crenshaw, K. (1991). Mapping the Margins: Intersectionality, Identity Politics, and Violence against Women of Color. *Stanford Law Review, 43*.

Halberstam, J. (2018). *El arte queer del fracaso.* Egales.

Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinvención de la naturaleza.* Cátedra.

Krauss, R. (1976). Video: The Aesthetics of Narcissism. *October*, *1,* 50-64.

Martín-Prada, J. (2020). Hacia una teoría del social media art. *Revista Occidente,* 465, 5-25.

Ortuño, P. y Baigorri, L. (2024). *Cuerpos conectados. Nuevos procesos de creación y difusión en la no presencialidad.* Ponencia en el XX Foro Académico Internacional de Diseño y Creación del *XXIII Festival Internacional Imagen* de Manizales, Universidad de Caldas (Colombia), 8 de mayo de 2024.

San Cornelio, G. (2016). *Arte e identidad en Internet*. Editorial UOC.

Zafra, R. (2020). El arte después de internet. *Revista occidente,* 465, 26-47.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18185

El pañuelo de artista. Intersecciones entre el arte contemporáneo y la moda de lujo en el cambio de milenio

The artist scarf. Intersections between contemporary art and the luxury fashion at the turn of the millennium

Sandra Barreiro Parguiña
Universidade de Vigo, sandraparguina@gmail.com

Breve bio autora: Sandra Barreiro Parguiña (Pontevedra, 1995) es una diseñadora y artista plástica que se dedica principalmente a la disciplina del dibujo y la ilustración dentro del ámbito textil. Es graduada en Bellas Artes y con un Máster en Diseño y Dirección Creativa de Moda por la Universidad de Vigo. Actualmente realiza sus estudios de tesis en torno a la figura del pañuelo de seda para la misma institución.

How to cite: Barreiro Parguiña, S. (2024). El pañuelo de artista. Intersecciones entre el arte contemporáneo y la moda de lujo en el cambio de milenio. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18185

Resumen

Son diversas las firmas de lujo que buscan involucrarse con el arte contemporáneo explorando formas de colaboración y mecenazgo. Uno de los medios más destacados para esta fusión es el pañuelo "carré" de seda, un formato versátil que ofrece al artista una libertad equiparable a la del lienzo.

Este artículo examina la intersección entre la moda y el arte contemporáneo a través del prisma de la creación de pañuelos con los casos de estudio de Hermès y Louis Vuitton. Recopilando ediciones y exposiciones celebradas en torno a este accesorio en las últimas décadas, veremos las figuras creativas involucradas en el diseño; desde artistas legitimados, hasta diseñadores de moda y otros profesionales en disciplinas alternativas. Asimismo, recurriendo a estos ejemplos, examinaremos sus enfoques en la creación, ya sea desarrollando su universo artístico o, poniendo su inspiración al servicio de la marca.

Por medio de estas asociaciones, subrayaremos la importancia de la creatividad y la innovación en estas intersecciones entre el arte, la moda y la cultura contemporánea.

Palabras clave: *pañuelo de Seda; moda; lujo; arte contemporáneo; diseño gráfico textil.*

Abstract

Several luxury fashion brands seek to engage with contemporary art, exploring avenues of collaboration and patronage. One of the most prominent means for this fusion is through the silk scarf "carré", a versatile format that offers artists a freedom comparable to that experienced on canvas.

This article examines the intersection of fashion and contemporary art through the lens of scarf creation with the case studies of Hermès and Louis Vuitton. By compiling editions and exhibitions revolving around this accessory over recent decades, we will observe the creative figures involved in its design, ranging from established artists to fashion designers and professionals in alternative disciplines. Likewise, using these examples, we will examine their approaches to creation, whether developing their artistic universe or putting their inspiration at the service of the brand.

Through these partnerships, we will highlight the importance of creativity and innovation at these intersections between art, fashion and contemporary culture.

Keywords: *silk scarves; fashion; luxury; contemporary art; textile graphic design.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

INTRODUCCIÓN

Diversas marcas de moda son caracterizadas por sus inmersiones en el arte contemporáneo, y este compromiso se expresa con frecuencia a través de sus accesorios, que sirven como lienzo para esta fusión creativa. Numerosos son los estudios que tratan sobre las asociaciones entre arte y moda, así como los beneficios que les suponen a ambas partes. No obstante, en este artículo, situaremos el pañuelo cuadrado de seda *carré* en el centro de nuestra investigación, recurso tomado frecuentemente en estas colaboraciones por las casas de *prêt-à-porter* de lujo.

El pañuelo, según el término acuñado por Kapferer, forma parte del colectivo de los llamados "productos aspiracionales" (2004). Aunque, como Koning afirmaba en 2005, "no esperamos expectantes los últimos modelos de Marc Jacobs o Prada: un fular es un accesorio que no está de moda en la actualidad" (p.145). Aun así, se podría decir que es un objeto que trasciende generaciones. En la casa de modas Hermès "los últimos años se ha visto un incremento en su demanda, particularmente entre los clientes más jóvenes" (Hermès International, 2022 p. 30). Y propuestas como *Hermesmatic* o *Hermès Carré Club* lo han popularizado entre las nuevas generaciones de consumidores, al llevarlo de un nivel más snob o exclusivo, a uno más atractivo e inclusivo (Sherman, 2018).

Thomas (2007), hace mención al bolso como el objeto más rentable para las marcas de lujo. La susceptibilidad de ser portado múltiples veces, en ocasiones exhibiendo su logo, favorece la elección por parte del consumidor frente a otra gama de productos. No necesita adaptarse al cuerpo, por lo que es prescindible probarlo antes de su adquisición, y su formato no requiere diferentes tallajes, lo que hace que los restos de existencias sean mínimos para las casas de moda (p. 188). A pesar de que el pañuelo tenga un perfil más discreto, en este sentido comparte numerosas similitudes con el bolso. Asimismo, ofrece una amplia gama de opciones para vestirlo y, desde una perspectiva de producción, su elaboración es relativamente sencilla, permitiendo un considerable aprovechamiento del tejido.

Además de su carácter multifacético, el *carré,* cuenta con una identidad muy marcada dentro de la compañía de lujo privada Hermès y, supone un interesante espacio abierto a la creación para otras prestigiosas firmas inmersas en las asociaciones con artistas célebres, como es el caso de Louis Vuitton.

DESARROLLO

1. Figuras creativas en el diseño del pañuelo

A continuación, a través de los casos de estudio, exploraremos las diversas entidades que pueden intervenir en el proceso de diseño de la colección de pañuelos de una firma, así como en las ediciones especiales en colaboración con artistas externos.

1.1. El equipo de diseño

En la producción e impresión de estos accesorios de seda, las empresas de Francia e Italia son las más reconocidas por su calidad (Thomas, 2007 p.241). Precisamente en Como, se encuentra la sede del fabricante ISA, proveedor de fulares y chales para Louis Vuitton y otras marcas de lujo (p.242). Los diseñadores visitan con asiduidad las instalaciones para ver las propuestas y avances directamente con el equipo de diseñadores gráficos. En el estudio, realizan los ajustes a través de herramientas de diseño digital, siguiendo las especificaciones demandadas. En algunos casos, estos motivos son planteados por el fabricante, y en otros, son ideas formuladas por los diseñadores de la firma (p.244).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Hermès imprime sus pañuelos de seda en una productora de su propiedad, Bucol (p.241), parte del grupo Holding Textile Hermès, en Lyon. Pero el proceso de diseño previo es bastante más complejo, tomando alrededor de dos años desde los primeros bocetos hasta que es puesto a la venta.

En el Studio Dessin, durante una conversación con Christine Duvigneau, directora de gestión del patrimonio de diseño, nos indica que en Hermès existe una separación muy marcada entre, el diseño y la forma y, por otra parte, el color. En su departamento, desarrollan diseños con sus *artistes du carré* (figura clave que veremos a continuación) y, el color es decidido más adelante por los directores creativos, Cécile pesce y Christophe Goineau.

1.2. Ediciones especiales de pañuelos en colaboración con artistas y talentos creativos externos. Caso Louis Vuitton

Artesanos desde su origen en 1854, el universo de Louis Vuitton se ha relacionado con el espíritu viajero y el equipaje fabricado a mano. Amparada por el conglomerado LVMH desde finales de los ochenta, es una de las firmas más activas en el panorama del arte contemporáneo y, resultado de su trabajo con artistas célebres, cuenta con numerosas ediciones en el formato de seda.

The Silk Road (1988), fue la serie que puso los cimientos para la elaboración de pañuelos en relación con artistas, pues conforme a lo expuesto por por Baseman y Carlton (1989), "durante muchos años LV sólo había producido una bufanda marrón con monograma a juego con su equipaje" (p. 18). Esta edición, contaba con autores como Arman, James Rosenquist, Sandro Chia, Sol Lewitt y, el arquitecto Arata Isozaki[1] (Maertens, 2017 p. 122). Si bien las propuestas de Arman dejaban vislumbrar los conceptos de la firma en sintonía con su universo creativo, sus compañeros de edición representaban recursos característicos de su obra directamente en el formato; como la característica gráfica de LeWitt o, los motivos naturales que retrataba en sus cuadros Rosenquist durante el mismo período.

El mismo año, según varios autores (Gasparina et al., 2017)[2], la firma también realizó colaboraciones con César Baldaccini con el diseño *Impressions Mêlées*, con el arquitecto y diseñador Gae Aulenti, *Le Temps du Voyage* y con el artista Jean-Pierre Raynaud, *Printemps et Automne*.

A principios de 1990, tras la adquisición de la firma por parte de Bernard Arnault, se realizaron ediciones limitadas promocionando el trabajo de diseñadores como Andrée Putman y Philippe Starck (Morisset, 2017). Y ya en el 95, el artista William Adjété Wilson presentó su diseño *Arizona Tour*, incorporando en su composición el concepto del "viaje", emblemático de la firma (Maertens, 2017).

La llegada de Marc Jacobs como director artístico en 1997, multiplicaría las inmersiones en el arte contemporáneo y las conexiones con artistas y diseñadores mejorarían la imagen de Louis Vuitton atrayendo a las nuevas generaciones de consumidores de lujo.

Recién estrenado el nuevo milenio, la marca lanzó una colección rompedora inspirada en el *graffiti* en colaboración con Stephen Sprouse, según admiten Joy y Belk (2021, p. 315), el artista "estaba lejos de ser una elección segura como colaborador". Fue la primera de este tipo de asociaciones que abrazaron el arte urbano, Estas reinterpretaciones del logo, ofrecieron un diálogo innovador para una casa de modas francesa tradicional como Louis Vuitton, ya que el monograma es uno de los recursos más frecuentes en sus productos, incluyendo los fulares. Se pueden ver múltiples recreaciones a través de las versiones de Richard Prince, Takashi Murakami o Yayoi Kusama.

[1] Isozaki ya había diseñado dos ejemplares de seda el año anterior, *Repères dans la Ville I* y *II* (Luna, 2017 p.272).

[2] Gran parte de la información presentada en esta sección ha sido extraída de: Luna, I. (Ed.), *Louis Vuitton: A Passion for Creation: New Art, Fashion and Architecture* (Rizzoli Publications, 2017). Esta publicación incluye capítulos con cuestiones específicas sobre las colaboraciones. Además, se presentan imágenes detalladas de los pañuelos analizados. Se recomienda consultar esta fuente para completar la información.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Una década más tarde, se propondría de nuevo un acercamiento al arte urbano a través de los pañuelos. Coincidiendo con la colección primavera/verano de 2013, los artistas AIKO, RETNA y Os Gêmeos plasmaron en el formato su trabajo creativo. Las dos temporadas siguientes, vieron la presentación de *Artist Scarves, Volume II*, con Eko Nugroho, Ben EINE y eL Seed y; *Volume III*, con Kenny Scharf, INTI y André Saraiva, en unos juegos visuales de formas alternativas, manchas y tipografías.

Aunque fue más sonada a través de las propuestas de bolsos, para la edición *Masters* en asociación con Jeff Koons, también se realizaron accesorios de seda. En éstos se ilustraban las pinturas *Gazing Ball* del artista que, a su vez reproducían obras clásicas de grandes pintores de la historia del arte. Como indican Joy y Belk (2021), este tipo de apropiaciones son un elemento recurrente en el caso de los artistas colaboradores con marcas de lujo (p. 317).

Más recientemente, en 2019 se presentó una serie de fulares diseñados por Jonas Wood en diferentes formatos, éstos plasmaban el estilo distintivo del artista en sintonía con el logo de la firma. También el mismo año, Alex Israel realizó una colección en edición limitada integrando su enfoque artístico en la línea de la *maison*.

Louis Vuitton no es la única casa de moda de lujo que crea ediciones limitadas de pañuelos con artistas célebres, pero como podemos observar a través de este estudio es una de las más prolíficas y relevantes en este sentido.

1.3. Los artistas del *carré*. Caso Hermès

Hermès, promueve muchas iniciativas relacionadas con el arte y, también ha realizado ediciones limitadas de fulares vinculándose con artistas legitimados, algunas realmente innovadoras y experimentales como la de Hiroshi Sugimoto (Roberts, 2021 p.162). Sin embargo, su intención no es la de acercarse a las estrellas del arte contemporáneo, ni ver reflejado su logotipo como protagonista (Raya, 2023). Es importante reseñar el tipo de colaboración que mantiene con sus *artistes du carré*, que hace sus colecciones tan distintivas.

Provenientes de diferentes orígenes y disciplinas creativas, los artistas de Hermès son creativos externos, con los que la firma establece una relación para el diseño de sus colecciones de pañuelos. Asociación que se extiende, a menudo, a lo largo de décadas. Una vez planteado el diseño, entregan en físico una maqueta original al Studio Dessin, resultado de un proceso de composición con diálogos, encuentros y retroalimentación entre ambos.

Desde Hermès, entienden que compartir la identidad del creativo aporta un valor añadido al formato. Según lo expone Parrot en *Motifs d'Artistes* (1997), desde 1980 la casa de modas ofrece a los artistas del *carré* la posibilidad de firmar sus diseños. Éstos, además de percibir derechos de autor por cada reedición durante cincuenta años, son promocionados por la *maison* y se organizan eventos en referencia a sus propuestas creativas. Asimismo, comenzaron a aparecer sus nombres en los catálogos de venta junto a la imagen de los accesorios (p. 126) y, actualmente continúa vigente de la misma manera desde su página web.

Alice Shirley, reconocida artista del *carré* de Hermès, nos admite en el desarrollo de una entrevista que, para el equipo de *Studio Dessin*, siempre es interesante contar con interpretaciones artísticas más amplias y no tan focalizadas en diseño textil (Barreiro-Parguiña, 2023b). De hecho, a menudo sus perfiles provienen de un ámbito más enfocado en el arte, desprovistos de experiencia o formación en el campo textil o de la moda. Siendo, tras esta colaboración con la *maison*, que descubren las posibilidades del formato del pañuelo (2023a).

Artesanos del cuero desde sus inicios en 1837, crearon su *carré* un siglo más tarde, inspirados en los *Mouchoir d'instruction militaires* (Tharaud, 2023 p.86). Esta inclinación por la Historia nos traslada a su colección privada, recogida en el museo Émile Hermès, cuyos objetos han sido reinterpretados en la seda por diferentes *artistes*, entre los que actualmente podemos destacar a Daiske Nomura o a Virginie Jamin.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

2. Temas

Entre los recursos temáticos que pueden incluir las marcas a través de sus colecciones, podemos encontrarnos estilos florales, geométricos u ornamentales. Además, tal y como se ha señalado, las casas de moda de lujo responden a un universo poético propio que aprovechan para representar a través de su gráfica; el mundo de la equitación, en Hermès o, el universo del viaje en Louis Vuitton.

En muchas ocasiones, en las colaboraciones con artistas legitimados, los pañuelos representan la estética que caracteriza el trabajo personal del creativo, o un formato planteado previamente en sus obras que se reproduce en la pieza con el logotipo de la marca. Este tipo de uniones pueden tener un carácter más puntual, o pueden convertirse en una asociación recurrente o habitual. Dentro de los ejemplos de Louis Vuitton podemos observar estas características.

Los artistas del *carré* de Hermès también albergan un imaginario personal que enriquece la estructura. Además de los temas clásicos de la *maison*, se representan todo tipo de narrativas a través de los *artistes*, sumando al concepto de la marca parte de esa esencia.

3. Exposiciones y otros eventos

Como admiten Lipovetsky y Serroy (2019), las grandes marcas de lujo tienden a actuar como agentes artísticos y culturales, organizando eventos propios para controlar su imagen y aumentar su visibilidad (p.70). De ahí que podamos ver en los casos de estudio, diferentes actos organizados total o parcialmente en torno al accesorio.

En Louis Vuitton, podemos destacar exposiciones como *Foulards D'artistes,* que tuvo lugar en Tokio en el año 2012 presentando las propuestas de *Artist Scarves*. En 2019 se celebró también *Louis Vuitton X*, con una sala dedicada a los accesorios de seda donde se exhibían los trabajos de Alex Israel y Jonas Wood. Y *LV Dream* (2022), donde el fular comparte espacio entre muchos de sus objetos icónicos.



Fig. 1 Alice Shirley durante el evento de Hermès Carré Club en Singapore. Fuente: Shirley, A (2018). Reproducida con permiso. https://www.instagram.com/p/BpN-swOA08g/?img_index=1

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

En Hermès se destacan iniciativas como los eventos efímeros *Hermesmatic* (2017), y los *Hermès Carré Club*. Jornadas enfocadas a interactuar con los accesorios y a comunicarse con los diseñadores (Luckel, 2020). También han realizado otras propuestas en torno al pañuelo como *Le Grand Prix du Carré Hermès* (2019), premio que invitaba a diseñadores de todo el mundo a presentar sus proyectos

CONCLUSIONES

En conclusión, aunque ambas marcas de lujo comparten un origen en común, fundadas en Francia durante el segundo tercio del siglo XIX, se pueden apreciar notables diferencias en su enfoque y este análisis revela dos estrategias para comunicar exclusividad a través del *carré.*

Louis Vuitton se basa en la asociación únicamente con nombres que estén en el pico de su carrera o que hayan acumulado gran capital cultural en el ámbito artístico (Palmitessa, p. 12), y el uso de elementos visuales llamativos que refuercen la imagen de marca. Por otro lado, Hermès, si bien ha realizado ediciones especiales con artistas de renombre, éstas se remiten a una aproximación más ocasional (Tharaud, 2023 p.88), y opta por trabajar regularmente con artistas emergentes y nuevos talentos, no necesariamente afamados.

FUENTES REFERENCIALES

Barreiro-Parguiña, S. (2023a). *Artistas y diseñadoras del pañuelo de seda en Francia durante el cambio de milenio. Cultura y estilo en una prenda de larga tradición*. Artículo presentado en el Congreso Internacional Jornadas Mujeres Creadoras, Universidad de Sevilla, Sevilla. (Manuscrito pendiente de revisión).

Barreiro-Parguiña, S. (2023b mayo 19). Entrevista a Alice Shirley, artista y diseñadora de carrés para Hermès. *Entrevistas con diseñadores*. https://www.sandraparguina.com/_files/ugd/799627_fa09ba2e8d7a4e02983d077f38dcf2c0.pdf

Baseman, A. y Carlton, H. (1989). *The Scarf*. Stewart, Tabori, & Chang.

Gasparina, J., Hermange, E., Igarashi, T., Le Fort, M., Luna, I., Maertens, M., Mead, R., Morrisset, C., O'Brien, G., Saillard, O., Steele, V. y Trétiack, P. (2017). *Louis Vuitton: A Passion for Creation: New Art, Fashion and Architecture*. Rizzoli Publications. (Fecha de publicación original: 2009).

Hermès International. (2022). *Silk Hermès*. [Comunicado de prensa].

Joy, A. y Belk, R. W. (2021). Why Luxury Brands Partner with Artists. En P.-Y. Donzé, V. Pouillard, y J. Roberts (Eds.), *The Oxford Handbook of Luxury Business* (pp. 309-330). Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780190932220.013.17

Kapferer, J. N. (1991). Les marques, capital de l'entreprise: Création et gestion des marques de succès [PDF]. Archive.org. Recuperado de https://archive.org/details/lesmarquescapita0000kapf

Koning, G. (2009). Fulares y echarpes. En J. Brand & J. Teunissen (Eds.), *Moda y accesorios* (pp. 145-150). Gustavo Gili. (Publicado originalmente en inglés, 2007).

Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2019). *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico.* (4ª ed.; Antonio-Prometeo Moya, Trad.). Anagrama. (Fecha de publicación original en francés: 2013).

Luckel, M. (2020). Picture perfect. En A. Sikarskie (Ed.), *Storytelling in luxury fashion. Brands, visual cultures and technologies* (pp. 19-37). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003022794-3

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Palmitessa, M. (2012). *The Use of Art for Branding Purposes - A Study of Louis Vuitton's Art Collaborations*. LUP Student Papers. http://lup.lub.lu.se/student-papers/record/3437046

Parrot, N. (1997). *Dessins d'imprimés: Une aventure dans le tissu*. La Découverte et Syros.

Raya, A. (2023, marzo 7). Cécile Pesce, la créatrice qui chahute le cultissime carré Hermès. *Madame Figaro*. https://madame.lefigaro.fr/style/news/cecile-pesce-la-creatrice-qui-chahute-le-cultissime-carre-hermes-20230305

Roberts, J. (2021). Luxury, craft, creativity, and innovation. En P.-Y. Donzé, V. Pouillard, y J. Roberts (Eds.), *The Oxford Handbook of Luxury Business* (pp. 151-172). Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780190932220.001.0001

Sherman, L. (2018, septiembre 27). Hermès' Anti-Marketing Marketing. *The Business of Fashion*. https://www.businessoffashion.com/articles/luxury/hermes-anti-marketing-marketing/

Tharaud, M. A. (2023). Dessiner le carré Hermès. En Gril-Mariotte, A. (Ed.), *Motifs d'artistes: une histoire du design dans l'industrie textile depuis le 18e siècle* (pp. 86-89). Silvana Editoriale.

Thomas, D. (2008). *Deluxe: cuando el lujo perdió su esplendor* (Javier Fernández de Castro, Trad.). Ediciones Urano. (Publicado originalmente en inglés, 2007).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18286

Hacia una práctica artística como investigación comprometida con el territorio[1]

Towards an artistic practice as research committed with the territory

Diana Carolina Bejarano Coca
Autónoma, diana.coca@yahoo.es

Breve bio autora: Artista e investigadora, Doctora *Cum Laude* en Humanidades (UPF, Barcelona), Máster en Investigación de Danza y Performance (CENART, México), Licenciada en Filosofía (UIB, Palma) y Bachelor of Arts with Honours (Brighton University). Completa su formación en el *International Center of Photography* y *Movement Research* de Nueva York. Realiza numerosas residencias de producción e investigación en la Academia de España en Roma, Three Shadows Photography Art Centre en Pekín, CaSa en San Agustín Etla en Oaxaca, TJINCHINA Project Space en Tijuana, Galería ADDAYA en Mallorca, MACBA en Barcelona y La Casa Encendida de Madrid en colaboración con el Aula de Danza Estrella Casero de la Universidad de Alcalá de Henares. Ha mostrado su trabajo de fotografía, vídeo y performance en España, Inglaterra, Alemania, Italia, Suecia, México, China, Corea, Jordania, Brasil, Marruecos, EEUU, Chile, Argentina, Perú, Costa Rica, Guatemala y San Salvador. Su trabajo forma parte de colecciones públicas y privadas nacionales e internacionales.

How to cite: Bejarano Coca, D.C. (2024). Hacia una práctica artística como investigación comprometida con el territorio. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18286

Resumen

Propongo una investigación socialmente comprometida y responsable con el territorio, que me implica y me encarna, alejándome del mantra académico de la objetividad como verdad única e indiscutible. La obra artística, así como los diferentes documentos escritos, son testimonios de mi práctica, que mostraré cómo sirven de herramientas para convertir el propio trabajo en objeto de estudio. Tomo como caso de estudio mi trabajo de práctica artística como investigación, cuyos significados están determinados por los lugares geográficos donde me encuentro inmersa, tras más de veinte años viviendo por el planeta, con gran relevancia del viaje como trampolín creativo. Aunque la academia tradicional haya privilegiado el sentido de la vista, delimitando las reflexiones que abordan otras sensaciones, aquí propongo conocer el mundo que habitamos a través del cuerpo en movimiento. Para mí, el movimiento es el que genera las formas de encuentro, contacto y diálogo con los demás, un reconocimiento que transforma nuestra manera de comprender y concebir la corporeidad. Utilizo las recientes metodologías de la geocreatividad, con teóricos clave como Oli Mould, Harriet Hawkins, Rosa Cerarols o Antonio Luna, gracias a los cuales diseccionо mis proyectos sobre arte, territorio y sostenibilidad. Desde esta perspectiva transdisciplinar, hago interactuar la geografía con otras expresiones de lo humanístico y artístico, entre ellas mi propio proceso creativo, que se vincula a nociones geográficas como espacio, lugar, paisaje, global o local. Considero que la creación artística contribuye a rehacer los vínculos emocionales con el territorio. A saber, si es posible reinvertir dinámicas obsoletas, contribuyendo a generar diálogo y estimulando la autoestima por el propio territorio, redescubriendo y reinterpretando el paisaje, resignificando tanto mi cuerpo como el territorio en el cual se inserta, como ensamblaje desde el cual pensar colectivamente e íntimamente los procesos de liberación.

Palabras clave: *cuerpo; territorio; geocreatividad; práctica artística; investigación; paisaje.*

[1] Financiado por la Secretaría de Universidades e Investigación del Departamento de Empresa y Conocimiento de la Generalitat de Catalunya/Unión Europea, Fondo social europeo; departamento de Humanidades, Universitat Pompeu Fabra; Institut d'Estudis Baleàrics/ Govern Balear.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

I propose a socially committed and responsible research with the territory, which involves and embodies me, distancing myself from the academic mantra of objectivity as the only and indisputable truth. The artistic work, as well as the different written documents, are testimonies of my practice, which I will show how they serve as tools to turn my own work into an object of study. I take as a case study my work of artistic practice as research, whose meanings are determined by the geographical places where I am immersed, after more than twenty years living around the planet, with great relevance of the journey as a creative springboard. Although traditional academia has privileged the sense of sight, limiting the reflections that address other sensations, here I propose to know the world we inhabit through the body in movement. For me, it is movement that generates forms of encounter, contact and dialogue with others, a recognition that transforms our way of understanding and conceiving corporeality. I use the recent methodologies of geocreativity, with key theorists such as Oli Mould, Harriet Hawkins, Rosa Cerarols or Antonio Luna, thanks to whom I dissect my projects on art, territory and sustainability. From this transdisciplinary perspective, I make geography interact with other humanistic and artistic expressions, including my own creative process, which is linked to geographical notions such as space, place, landscape, global or local. I consider that artistic creation contributes to remake the emotional links with the territory. Namely, if it is possible to reinvert obsolete dynamics, contributing to generate dialogue and stimulating self-esteem for one's own territory, rediscovering and reinterpreting the landscape, resignifying both my body and the territory in which it is inserted, as an assemblage from which to think collectively and intimately about processes of liberation.

Keywords: *body; territory; geo-creativity; artistic practice; research; landscape.*

INTRODUCCIÓN

Propongo una investigación socialmente comprometida y responsable con el territorio, que me implica y me encarna, alejándome del mantra académico de la objetividad como verdad única e indiscutible. La obra artística, así como los diferentes documentos escritos a lo largo de los años (tales como anotaciones en blocs de notas o documentos Word), son testimonios de mi práctica, que sirven de herramientas para convertir el propio trabajo en objeto de estudio. Tomo como caso de estudio mi trabajo de práctica artística como investigación, cuyos significados están determinados por los lugares geográficos donde me encuentro inmersa, tras más de veinte años viviendo por el planeta, con gran relevancia del viaje como trampolín creativo. Aunque la academia tradicional haya privilegiado el sentido de la vista, delimitando las reflexiones que abordan otras sensaciones, aquí propongo conocer el mundo que habitamos a través del cuerpo en movimiento. Para mí, el movimiento es el que genera las formas de encuentro, contacto y diálogo con los demás, un reconocimiento que transforma nuestra manera de comprender y concebir la corporeidad.

METODOLOGÍA

Utilizo las recientes metodologías de la geocreatividad, con teóricos clave como Harriet Hawkins (2017, 2021), Oli Mould (2017, 2020), Rosa Cerarols (2017, 2021) o Antonio Luna (2017), gracias a los cuales diseccionо mis proyectos sobre arte, territorio y sostenibilidad. Desde esta perspectiva transdisciplinar, hago interactuar la geografía con otras expresiones de lo humanístico y artístico, entre ellas mi propio proceso creativo, que se vincula a nociones geográficas como espacio, lugar, paisaje, global o local. Considero que la creación artística contribuye a rehacer los vínculos emocionales con el territorio. A saber, si es posible reinvertir dinámicas obsoletas, contribuyendo a generar diálogo y estimulando la autoestima por el propio territorio, redescubriendo y reinterpretando el paisaje, resignificando tanto mi cuerpo como el territorio en el cual se inserta, como ensamblaje desde el cual pensar colectivamente e íntimamente los procesos de liberación.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

DESARROLLO

Gracias a la movilidad continua, utilizo un entorno geográfico que define y condiciona mi creación artística, considero que mediante el proceso creativo puedo transformar física y simbólicamente el espacio físico y el del ser humano, observando, evocando y representando los paisajes que me rodean. Siempre hay conciencia de la interacción continua entre el yo como observadora, el contexto-espacio circundante y la obra artística resultante, basada en el intercambio entre seres vivos y su entorno natural. Esta dualidad entre la imagen creada y el entorno es un trampolín plástico a través del cual observo un mundo ilusorio propio, en el cual la fotografía y la performance tienen su razón ser, partiendo del mundo real que habito.

A través de la creación, intento mostrar que un lugar es más que el escenario de mis acciones, es un espacio que se construye a través de la experiencia, desde la implicación y el respeto, con lo que dedico mucho tiempo a entenderlo mejor, estudiando su historia y familiarizándome con sus gentes y acontecimientos. El movimiento lo concibo como desplazamiento, como territorio, pero también como una aventura movida por un impulso ético y estético. Para mi proceso artístico, caminar y detenerse estimula el pensamiento, intento no hacer nunca los mismos recorridos ni los más cortos, con la finalidad de abarcar y comprender siempre más espacio. A esto lo llamo deambulación, es decir, hacer de la deriva una ruta psicogeográfica. Realizo una especie de observación flotante, que es como ir por el terreno sin expectativas, para captar las relaciones que se dan alrededor.

Me interesa del proceso creativo en el espacio público, el hecho de arriesgarme a que pueda pasar cualquier cosa, la adrenalina que genera. Es fascinante trabajar en situaciones impredecibles y, a veces, peligrosas. Me adapto a los eventos y los integro en lo que estoy haciendo. Los espacios públicos no son lienzos en blanco, es como si se transformaran durante la realización de las fototoperfomances en directo. Considero que a largo plazo sí que se transforma algo del lugar, de una forma más sutil, dejando una huella. En algunos casos el rastro es más visible, quedando la imagen grabada o pegada en los muros, otras veces es algo menos tangible, como una memoria, o un cambio en la forma en que los habitantes miran el lugar cuando vuelven a pasar tras el evento. Por tanto, me atrevería a afirmar que el espacio influye en mi obra, pero la obra también tiene cierto impacto en el espacio en el que se realiza, provocando una transmutación, es decir, transforma la naturaleza del lugar, aunque sea de una manera casi imperceptible. En ocasiones, puede dejar una memoria específica en un espacio, es como si los espacios permanecieran embrujados por el filtro poético que la obra coloca sobre la realidad, a una micro escala de la vida cotidiana. La memoria de la performance hace como si el sitio estuviera habitado por una presencia fantasmática que, como todo fantasma, es transparente. De manera que el lugar se puede ver a través del fantasma, además, los testigos de la acción mantienen viva esa presencia que no acaba de desaparecer del espacio real. Puede permanecer activa durante mucho tiempo, aunque acabe desapareciendo, pero, como todo fantasma, nunca desaparece inmediatamente.

Intento convertir los espacios ordinarios en escenarios simbólicos y poéticos, lo que Foucault (2010) denomina heterotopías, esos lugares que se salen de la concepción del espacio-tiempo normal. De hecho, para las personas que viven la fotoperformance en directo, el lugar no tiene el mismo estado que en la vida ordinaria, no es que desaparezca, sino que está integrado y alterado por la obra. Me interesa entrar temporalmente en esos espacios familiares, transgrediendo reglas, normas y costumbres. Intento modificar hábitos y prácticas sociales, explorando, provocando y abriendo nuevas oportunidades, con la intención de no ofender ni generar violencia, sino más bien lo contrario, a través de cierto humor que pueda dar pie a la reflexión. La calle puede convertirse así en un espacio para estar, para vivir literalmente, cambiando la percepción que los habitantes tienen de sus calles a través de estas experiencias, transformando el lugar en un espacio donde podrían inventarse nuevas utopías colectivas.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Siempre realizo estudios de investigación sobre el terreno, como una geógrafa, desarrollando su trabajo de campo. El proyecto es inseparable del lugar y de las personas que viven allí, por lo tanto, pienso como una etnóloga o antropóloga al realizar una inmersión total en la localidad. El material recogido incluye hechos, información histórica, experiencias, relatos, conversaciones o grabaciones de video. Siempre intento formar parte de la comunidad local, de su tejido, encontrar un lugar dentro del grupo, barrio o pueblo. Aquí es imprescindible la capacidad de escuchar, ser empática y curiosa acerca de los demás, para desarrollar relaciones de confianza y ser aceptada por la comunidad.

El trabajo de campo lo utilizo para conocer el medio con el que interactúo, para articular y ordenar experiencias, interpretaciones, sentimientos y acontecimientos, en el intento por comprender y analizar de manera holística los fenómenos socioespaciales que se desarrollan en un determinado lugar. Es una especie de trabajo de campo donde intento caracterizar el escenario natural, así como el medio físico y humano, obteniendo un conocimiento del paisaje y su configuración. Para comprender un espacio nunca he conseguido hacerlo mediante bibliografía o mapas, siempre he necesitado vivirlo sobre el terreno, con el cuerpo, *in situ.*

La primera mirada sobre el terreno es intuitiva, con la finalidad de aprehenderlo, dotarlo de significado. Intento no adjudicarle *a priori* elementos externos, que provengan de narrativas eurocéntricas, las de mi tradición, que pueden fomentar imágenes que no se ajustan a la realidad. Para ello, me alejo de la literatura de viajes, que a veces genera un imaginario etnográfico y geográfico cargado de prejuicios y exotismo, de los que pretendo liberarme. Me centro en una comprensión sistemática y compleja del entorno, interesada en lo que tienen que decir las personas que lo viven, las sociedades que lo habitan e interactúan con ese territorio, dotándolo de una identidad que lo define.

Quiero pensar que incorporo los conocimientos y la percepción del espacio de las personas que realmente lo habitan, escuchando los saberes de los pobladores locales, aunque también soy consciente de que, en mi posición de artista investigadora, mi tradición académico-artística y mis propios prejuicios determinarán de alguna manera los procesos y los resultados que obtenga. Asimismo, soy respetuosa y trato con mucho cuidado la apropiación de símbolos culturales que no me pertenecen. En el caso de las Américas, por ejemplo, es complejo y delicado, ya que presenta muchas capas de identidades territorializadas: los grupos sociales que han poblado históricamente el territorio, los pueblos indígenas y quienes posteriormente lo colonizaron.

Es importante reivindicar el rol del cuerpo como intermediario entre mí yo interno y el entorno, ya que el cuerpo es el instrumento principal en estas fotoperformances. Todas estas prácticas descritas requieren de un cuerpo, de una espontaneidad, una improvisación, una adaptación y una exploración. En el desarrollo del proceso creativo de la performance, al igual que en la danza, el cuerpo es la herramienta clave, lo que implica un SENTIR/PENSAR una idea y llevarla a cabo físicamente, construyendo una especie de lenguaje corporal. La estrategia consiste en poner el cuerpo, crear conocimiento mediante el cuerpo, movilizar la percepción, activar la sensibilidad, generar ambientes estéticos de afectos, transportar al cuerpo presente las memorias y recuerdos, vivirlas y no tanto representarlas. Propongo así habitar el cuerpo de otra manera, transformando el espacio en un lugar, ocupándolo mediante atmósferas poéticas donde pueda evocar estos cambios mediante una comunicación afectiva, intersubjetiva, reivindicando lo vivido.

Es importante mencionar que al trabajar en zonas peligrosas, donde diariamente tienen lugar violaciones de los derechos humanos y asesinatos, las interacciones con los lugares no siempre son agradables. El sentido del lugar no equivale necesariamente a una descripción romántica de la experiencia porque, como núcleos de significados, algunos lugares pueden desencadenar violencia y terror. De manera que algunos lugares acaban resultando hostiles y traumáticos por las experiencias vividas. Desde mi punto de vista, esta responsabilidad tiene que ser aceptada y tomada con valentía, pero cuando la realidad deja de ser soportable, es el momento de plantearse una

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

retirada a tiempo. He aprendido que ningún proyecto vale mi vida. Ya sea experimentando el deleite en el cuerpo, o el trauma, los sentimientos me conectan profundamente con un lugar determinado. A través de la fotoperformance, observándola *a posteriori,* puedo seguir experimentando y describiendo la calidad de la emoción experimentada en cada lugar específico del pasado, incluso las sensaciones corporales, todo lo que me estaba sucediendo en el cuerpo en ese momento, es una especie de memoria psicosomática. Son experiencias humanas complejas, en sus contradicciones, ambigüedades e inconsistencias, experiencias que descansan, principalmente, en lo simbólico de los lugares, que me muestran cómo el lugar también puede ser un concepto y un sentimiento compartido, sugiriendo formas en las que se puede enfatizar un sentido de lugar. Para mí, conocer un lugar significa comprenderlo de forma abstracta y conocerlo como una persona conoce a otra, ratificando la idea de que los lugares son tan importantes como las personas en el sentido de nuestra propia existencia. El sentido del lugar lo construyo sobre la experiencia directa y/o simbólica, involucrando sentimientos de bienestar, alegría, miedo, disgusto, agresividad, vulnerabilidad, es decir, que también implica la actualización del pasado en el presente a través de la memoria, ya sea individual o colectiva.

CONCLUSIONES

De manera que, en esta creación fotoperformativa, se genera un producto propio, que emerge de un diálogo entre la intuición, lo sensible, el espacio, el tiempo, las herramientas corporales y gestuales que surgen de la investigación teórica y práctica, que incluye el estudio del lugar y del movimiento. Esta comunicación estética, sentida y sensible, está definida por el cuerpo, por su expresividad, por sus percepciones, por las emociones generadas junto a los demás, en relación con los acontecimientos sucedidos en el lugar, y por las construcciones simbólicas realizadas en el interior de la creación. Esto pone en evidencia un proceso creativo donde el cuerpo es afectado, transformado, construido y mutado, de manera que mi corporeidad es la que realiza las acciones que determinan mi hacer, mi estilo artístico particular. El cuerpo se despliega desde la sensibilidad, desde las sensaciones, para hacer de mí misma un instrumento que lleva encuerpado la investigación, la exploración, la experimentación, la creación y la puesta en presencia; de manera que soy instrumento y artista creadora en todos los aspectos que constituyen la construcción poética y simbólica de la obra producida. Lo cotidiano me ofrece condiciones cambiantes que estimulan la creatividad, entrando en contacto con el mundo exterior. Más allá de las características físicas del espacio, me interesan sus dimensiones sociales, humanas, históricas, políticas, rítmicas, atmosféricas y arquitectónicas. Mediante la sensibilidad percibo ciertas características del entorno, privilegiando unas respecto de otras, desarrollando cada vez estrategias diferentes según lo que me encuentre.

Identifico un momento esencial del proceso creativo, donde se estructura y vincula la reflexión conceptual, metodológica y personal, con esto me refiero al movimiento. Mi vocabulario corporal individual emana una naturaleza íntima, que puede dialogar con la técnica, pero no dejo que ésta condicione la obra con significantes predeterminados que me alejen de la vida cotidiana. Me interesa más lo particular y lo singular de mi cuerpo, que está determinado por mi subjetividad y experiencias de vida, manifestándolo a través de una improvisación asociada a la libertad sensitiva. Mi noción estética se apoya en lo cotidiano, en mi sensibilidad ante acontecimientos no necesariamente del contexto de las artes.

En vez de trabajar en un suelo plano, limpio, seguro y despejado, tomo la libre elección de trabajar en la tierra, sucia, caliente, fría, inestable, con desniveles, rampas, escaleras, muros y dificultades, donde los movimientos se encuentran limitados. Al rechazar trabajar en suelos de linóleo y paredes de yeso, investigo como el cuerpo reacciona a determinadas texturas que me ofrecen la tierra, el agua, el asfalto, los adoquines o el cemento, buscando nuevas motivaciones para el cuerpo en paisajes naturales o urbanos. En resumen, todas estas propuestas parten de mi deseo de situar la foto performance en situaciones cambiantes, proponiéndole a mi cuerpo

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

condiciones variadas que sean un estímulo, que me ofrezca la posibilidad de desarrollar nuevas estrategias creativas e improvisadoras. Experimentar este intercambio con una atmósfera diferente, me ofrece la posibilidad de abrirme a un espacio cotidiano e imprevisible, frente a la seguridad del estudio, con condiciones siempre controladas y decididas previamente. Es un trabajar al borde del caos y del accidente, con la adrenalina ante el peligro siempre activada, de manera que el gasto de energía mental y corporal es máximo. Favorezco así la adaptación a un espacio, cargado de símbolos, historias, emociones, afectos, recuerdos y memorias. Me interesa esta creación espontánea, que no está en las mejores condiciones de aparición, sino que dependo de la realidad, determinada por las circunstancias de la vida cotidiana en movimiento, de manera que el método que más empleo para enfrentarme a las condiciones de imprevisibilidad es la improvisación, siendo el más adaptable al contexto y el que me permite desarrollar un diálogo con un entorno que está en constante transformación.

Me gusta pensar que trabajo con imágenes visuales, pero también sonoras, olfativas, gustativas y táctiles, que nos hablan de texturas, no de textos, no son descriptivas, sino que a través de ellas se pueda experimentar con los procesos cinestésicos. Con esto me refiero a la capacidad neurológica de mezclar varios sentidos, utilizándolo como una mecánica del proceso comunicativo: ver con los oídos, oler con los ojos, palpar con la nariz y escuchar con la boca. Como creadora pongo en marcha mi red de asociaciones mentales e imágenes particulares, de tal manera que no genero una producción universal, ni dogmática, sino que es un trabajo personal, donde dispongo de mi propia manera de organizar la información, diferente de los códigos establecidos por la técnica. Sobre la base de ello, busco, encuentro y reconstruyo sensaciones físicamente instauradas, en la búsqueda de mi propio discurso corporal, en la búsqueda del sentido de mis movimientos. No hay que entender esto como una búsqueda de la libre expresión en el sentido de liberación o catarsis emocional, sino como un medio de exploración a través del cual accedo a las ideas para proyectarlas a través de imágenes, discursos corporales, gestuales y cinéticos. Esto implica conocimiento, reflexión, investigación, incluso la construcción de vías alternativas de acceso a la percepción y a la interpretación de la realidad, para producir obras que intentan establecer un contacto sensorial, emocional, sensible y afectivo, sustentando el ser y el hacer creativo, así como conectando mi experiencia vital con mi yo sujeto.

De esta manera, mediante la incertidumbre implícita en el proceso creativo, pretendo generar relaciones inverosímiles, aventurándome a conocer otros órdenes creativos, mentales, sociales y corporales para enmarcar en la realidad existente, intentando ordenarla bajo criterios y posibilidades diferentes. A saber si es posible construir desde el cuerpo un lenguaje más poético, a la vez que cotidiano, que transmute, afecte y se deje afectar por lo social y por el territorio que lo circunda. Así, pretendo encontrar en los procesos creativos posibilidades de generar diálogo y estimular la autoestima por el propio territorio, redescubriendo y reinterpretando el paisaje, resignificando tanto mi cuerpo como el territorio en el cual se inserta, como ensamblaje desde el cual pensar colectivamente e íntimamente los procesos de liberación.

FUENTES REFERENCIALES

Cerarols Ramírez, R. (2017). Geohumanitats, quan les passes són més llargues. *Quadern de les idees, les arts i les lletres,* 211, 1-9.

Cerarols Ramírez, R. (17 de junio de 2021). *Territoris tocats per l'art: geocreativitat i paisatge.* Seminario Internacional Paisajes Creativos. El arte y la reinvención de los lug*ares,* Observatori del Paisatge/Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España.

Cerarols Ramírez, R. y Luna García, A. (2017). Geohumanidades. El papel de la cultura creativa en la intersección entre la geografía y las humanidades*. Treballs de la Societat Catalana de Geografia,* 84, 19-34.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Coca, D. (https://dianacocablog.wordpress.com/)

Csikszentmihalyi, M. (2014). *Creatividad. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención* (José Pedro Tosaus Abadía, trad.). Paidós. (Obra original publicada en 1996).

Dardel, E. (2013). *El Hombre y la Tierra. Naturaleza de la realidad geográfica* (María Beneyto, trad.). Biblioteca Nueva. (Obra original publicada en 1952).

Debord, G. (1995). *La sociedad del espectáculo* (Rodrigo Vicuña Navarro, trad.). Ediciones Naufragio. (Obra original publicada en 1967).

Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia* (Jordi Claramonte trad.). Paidós. (Obra original publicada en 1934).

Foucault, M. (2010). *El cuerpo utópico. Las heterotopías* (Víctor Goldstein, trad.). Ediciones Nueva Visión. (Obra original publicada en 1994).

Hawkins, H. (2017). *Creativity*. Routledge.

Hawkins, H. (2021). *Geography, Art, Research. Artistic Research in the GeoHumanities*. Routledge.

Lefebvre, H. (1998). *The Production of Space* (Donald Nicholson-Smith, trad.). Blackwell Publishing. (Obra original publicada en 1974).

Mould, O. (2017). Box 7.4. The complexities of subversive urban creativity. En H. Hawkins, *Creativity* (pp. 227-230). Routledge.

Mould, O. (2020). *Against Creativity.* Verso. (Obra original publicada en 2018).

Narbed, S. (2017). Box 2.2. Creativity and the dancing body. En H. Hawkins, *Creativity* (pp.41-45). Routledge.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17938

Una taxonomía procedente del diseño *Do-it-yourself* como método potencial para examinar el arte *DIY*

A taxonomy from Do-it-yourself design as a potential method for examining DIY art

Gonzalo Enrique Bernal Rivas
Universidad de Guanajuato, ge.bernal@ugto.mx

Breve bio autor/es: Actualmente, profesor investigador de tiempo completo en la Escuela de Nivel Medio Superior de Salamanca de la Universidad de Guanajuato. Arquitecto por la Universidad de Guanajuato (UG). Intercambio académico en la Universidad Laval de Quebec, Canadá. Especialidad, máster y doctorado con mención Cum Laude en Artes Visuales e Intermedia por la Universidad Politécnicade Valencia (UPV). Estancia de investigación posdoctoral en el Laboratorio de Creaciones Intermedia de la UPV.

Ponente en varias ocasiones en el Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales en Valencia, España; el *International Symposium on Advances in Technology Education* en Japón, Singapur y Hong Kong; el Congreso de Arte Ciencia y Tecnología en Belo Horizonte, Brasil; el Coloquio Nacional de Formación Docente de Educación Media Superior en México; y el programa Ciencia es Cultura de la UG. Colaborador en las revistas ANIAV, La Colmena de la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMEX), .925 de la Universidad Autónoma de México, Polen UG y Radar del centro. Director y diseñador editorial de la revista de divulgación Apis UG. Asesor de diversos proyectos en los programas de la UG como Veranos de investigación, el Concurso de creatividad, y el Coloquio de Investigación de estudiantes del nivel medio superior. Iniciador y responsable de varios proyectos de servicio social como Collage y ensamblaje.

How to cite: Bernal Rivas, G.E. (2024). Una taxonomía procedente del diseño *Do-it-yourself* como método potencial para examinar el arte *DIY*. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17938

Resumen

El presente trabajo se ha elaborado desde una actitud interdisciplinar con la intención de explorar la taxonomía de las prácticas Do it yourself (DIY) propuesta por Atkinson (2008) desde el ámbito del diseño DIY como un posible método para examinar obras de arte DIY. Para conseguirlo este texto se ha estructurado en dos secciones. En la primera parte se hace un acercamiento al concepto de interdisciplinariedad de Nicolescu (2009); se reconocen las aportaciones de Dezeuze (2012); y se describe la clasificación de Atkinson centrada en la naturaleza de las prácticas DIY y en la motivación del usuario para realizarlas. En la segunda parte, como metodología, se establecen dos principios considerando su correspondencia con la tipificación mencionada y el grado en que deben ser cumplidos por una obra de arte para ser considerada como DIY; y apoyándose en ellos se analiza, identifica y clasifica una serie de obras de arte DIY, mismas que fueron extraídas de dos recopilaciones notables: The Fluxus Performance Workbook (Friedman, Smith y Sawchyn, 2002) y Do it (home) Part 2 (Hans Ulrich Obrist (2020). Finalmente, se reflexiona sobre la viabilidad de la transferencia de método realizada observando sus aciertos y desaciertos; y se señalan otras líneas de investigación aún por recorrer.

Palabras clave: *interdisciplina; Do-it-yourself; diseño DIY; arte DIY.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

This work has been prepared from an interdisciplinary attitude with the intention of exploring the taxonomy of Do it yourself (DIY) practices proposed by Atkinson (2008) from the field of DIY design as a possible method to examine DIY works of art. To achieve this, this text has been structured in two sections. In the first part, an approach is made to Nicolescu's (2009) concept of interdisciplinarity; the contributions of Dezeuze (2012) are acknowledged; and Atkinson's classification is described, which focuses on the nature of DIY practices and the user's motivation to carry them out. In the second part, as a methodology, two principles are established considering their correspondence with the aforementioned classification and the degree to which they must be met by a work of art to be considered as DIY; and based on them, a series of DIY works of art are analyzed, identified and classified, which were extracted from two notable compilations: The Fluxus Performance Workbook (Friedman, Smith and Sawchyn, 2002) and Do it (home) Part 2 (Hans Ulrich Obrist (August 2020). Finally, we reflect on the viability of the method transfer carried out, observing its successes and failures, and other lines of research still to be explored are pointed out.

Keywords: *interdiscipline; Do-it-yourself; DIY design; DIY art.*

I**NTRODUCCIÓN**

Las prácticas *Do-it-yourself* (*DIY*) no han recibido la misma atención desde diferentes disciplinas en el ámbito académico. Hay quienes, desde el ámbito del diseño, como Jackson (2006), aseguran que las "investigaciones académicas de la actividad hágalo usted mismo destacan por su escasez"[1]. Mientras tanto, desde el ámbito de las artes visuales, hay autores que afirman que al menos algún período en el que se ha desarrollado esta forma de arte ha sido motivo de reflexión. Tal es el caso de como Dezeuze (2012), quien señala que "muchos textos y exposiciones recientes reconocen la importancia de las obras de arte *Hágalo usted mismo* de los años 1960"[2].

Desde una óptica que relacione las disciplinas entre sí es aún menos frecuente encontrar textos que aborden las prácticas *DIY* en el ámbito académico. Este hecho nos ha motivado a escribir esta comunicación que tiene como objetivo explorar si es viable trasladar una taxonomía de las prácticas *DIY* elaborada en el campo del diseño al como método para estudiar obras de arte *DIY*. Para lograrlo este trabajo está organizado en dos secciones. En la primera se hace un acercamiento al concepto de interdisciplinariedad de Nicolescu (2009) y se reconocen como implícitamente interdisciplinares las contribuciones de Dezeuze (2012) al análisis e identificación de obras de arte *DIY*. Después, considerando estos precedentes, se revisa la taxonomía de las prácticas *DIY* planteada por Atkinson (2008) desde el campo del diseño, teniendo la clara intención de trasladarla como método para examinar obras de arte *DIY*.

En la segunda sección, como metodología, se establecen dos criterios, relacionados con la naturaleza de las prácticas *DIY* y con la motivación del espectador para llevarlas a cabo, respectivamente, partiendo de la clasificación de Atkinson. Se determina el grado de cumplimiento de cada principio que una obra de arte debe alcanzar para poder ser estudiada como obra de arte *DIY*. Además, se analizan, identifican y clasifican cuatro obras de arte que se extrajeron de las recopilaciones *The Fluxus Performance Workbook (Friedman, Smith y Sawchyn, 2002) y Do it (home) Part 2 (Hans Ulrich Obrist, 2020)*.

[1] Jackson, A. (2006). Labour as Leisure: The Mirror Dinghy and *DIY* Sailors. *Journal of Design History*, *19*(1), 57-67. https://doi.org/10.1093/jdh/epk005. p. 58

[2] Dezeuze, A. (2012). An introduction to the 'do-it-yourself' artwork. In A. Dezeuze (Ed.) *The 'do-it-yourself 'artwork Participation from Fluxus to new media*. (pp. 1-21). Manchester University Press. p.5

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Finalmente, en las conclusiones, se admite la posibilidad de transferir una taxonomía originada en el diseño como un método para estudiar obras de arte *DIY* con ciertas reservas. Particularmente, se señala como un acierto la adopción de los dos criterios establecidos, pero se reconoce que sería necesario desarrollar categorías e inventarios de actividades más amplias tanto por su denominación como por el rango de opciones disponibles para clasificarlas.

DESARROLLO

De acuerdo con Nicolescu (2009), la interdisciplinariedad "se refiere a la transferencia de los métodos de una disciplina a otra."[3] y puede tener tres niveles diferentes: el de aplicación, el epistemológico y el de creación de nuevas disciplinas. El autor propone como ejemplos muy claros para comprender esta clasificación. Para el explicar el primer nivel, señala que cuando los métodos de la física nuclear son llevados a la medicina surgen nuevas maneras de curar el cáncer. Para ilustrar el segundo nivel, dice que cuando se trasladan los métodos de la lógica al derecho se producen estudios relevantes para la epistemología del derecho. Y para elucidar el tercer nivel, menciona la inserción de los métodos de la informática al arte, dando origen al arte informático. Este último nivel es destacado por el autor porque según él favorece una explosión de disciplinas.

En el ámbito de las artes visuales debemos reconocer las aportaciones de Dezeuze (2012) para analizar, identificar y clasificar las obras de arte *DIY*. La autora ha definido las obras de arte *Do-It-Yourself* como una "serie de prácticas que requieren una participación física y/o conceptual activa de parte del espectador"[4]. Según ella, las obras *DIY* forman parte del espectro de las prácticas participativas, mismas que pueden tomar diferentes formas, desde una partitura que puede ser interpretada, hasta una imagen digital sobre la que se puede hacer *click*, pasando por una prenda que puede usarse o una combinación de varias de estas características.

Dezeuze (2012) explica su idea de una obra de arte *Do-it-yourself* a partir del parecido de esa expresión con el término francés *bricolage* que fue asociado por el filósofo francés Lévi-Strauss (1962) "con una variedad de actividades «hágalo usted mismo» que van desde «arreglos» funcionales hasta pasatiempos de manualidades"[5]. Strauss considera, dice Dezeuze, que la palabra *bricolage* proviene semánticamente de tres campos: los juegos, la caza y las carreras. La autora relacionó esos tres ámbitos con tres características del bricolaje respectivamente, el juego, la contingencia y el movimiento; e identificó su presencia en varias obras *Fluxus* y de los artistas neoconcretos Clark, Pape y Oiticica. Estos rasgos son precisamente los que, según Dezeuze, definen a las obras de arte *DIY* y al mismo tiempo las separan de otras formas de arte participativo. Este es el punto que resulta particularmente interesante para este trabajo, porque Dezeuze adopta una actitud interdisciplinar al tomar tres grupos de palabras procedentes de la filosofía y los usa como un método para estudiar las obras de arte *DIY*.

En el ámbito del diseño, Atkinson (2008) ha definido el concepto de *Do-It-Yourself* como un proceso de diseño más democrático en el que las actividades de producción autónomas tienen lugar con una mayor cercanía del usuario respecto a los productos elaborados. El mismo autor explica que no se han publicado muchos estudios

[3] Nicolescu, B. (2009) *La transdisciplinariedad. Manifiesto* (1ra ed.). 7 Saberes. p.37

[4] Dezeuze, A. (2012). An introduction to the 'do-it-yourself' artwork. En A. Dezeuze (Ed.) *The 'do-it-yourself 'artwork Participation from Fluxus to new media*. (pp. 1-21). Manchester University Press. p. 1.

[5] Dezeuze, A. (2012). 'Open work', 'do-it-yourself' artwork and *bricolage*. En A. Dezeuze (Ed.) *The 'do-it-yourself 'artwork Participation from Fluxus to new media*. (pp. 47-68). Manchester University Press, p. 49

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

sobre las prácticas *DIY* porque existe incertidumbre al respecto sobre al campo al que pertenece, si al arte, la diseño o a las manualidades. Por ese mismo motivo, expone, no es fácil saber cuándo comenzaron tales prácticas.

Atkinson clasifica las prácticas *DIY* incluidas en el Volumen 19 del *Journal of Design History*, que se dedicó al *Do-it-yourself*, en dos partes: la primera divide dichas actividades por su naturaleza; y la segunda de acuerdo con la motivación para realizarlas. Por su naturaleza, las prácticas *DIY* se dividen según el autor en dos grandes grupos. Por un lado, están las relacionadas con la fabricación de objetos, que incluyen "manualidades, tejido, la confección o modificación de ropa, complementos textiles para el hogar, fabricación de muebles, construcción de barcos y auto publicación"[6]. Por otro lado, se encuentran aquellas vinculadas con el mantenimiento del hogar, que abarcan "decoración, plomería, trabajos eléctricos, jardinería y paisajismo y trabajos de construcción – hasta la construcción de extensiones, refugios y hogares autoconstruidos."[7]

De acuerdo con la motivación que impulsa a realizarlas, las prácticas *DIY* se clasifican según Atkinson en cuatro áreas: *DIY* proactivo, *DIY* reactivo, *DIY* esencial y *DIY* de estilo de vida. Las prácticas de *DIY* proactivo son actividades creativas autónomas en las que el usuario participa motivado por el disfrute personal o por la obtención de dinero, y en las que puede haber una manipulación de materias primas o una combinación de elementos existentes. Las prácticas de *DIY* reactivo son aquellas en las que la motivación del usuario puede variar desde el uso del tiempo libre hasta el disfrute personal, e incluyen pasatiempos, manualidades o actividades de construcción en las que se usan kits o plantillas y que requieren ensamblaje. Las prácticas de *DIY* esencial son actividades en las que el usuario encuentra motivación en la necesidad económica o la falta de mano de obra profesional, aunque también pueden ser satisfactorias, y abarcan actividades de mantenimiento en las que se siguen manuales de instrucciones. Las prácticas *DIY* de estilo de vida son aquellas en las que la motivación del usuario viene de la elección y no de la necesidad, del intento por imitar o por consumir ostentosamente siguiendo frecuentemente los consejos de un profesional, y comprenden actividades de mejoramiento del hogar o de construcción. El autor invita a relacionar con esta segunda parte de su taxonomía los ejemplos que menciona para ilustrar la primera parte, advirtiendo que cada práctica puede ser motivada por diferentes causas que dependen del contexto socioeconómico de la persona.

En lo que se refiere a la metodología, desde una actitud interdisciplinar, este trabajo toma la taxonomía de Atkinson, originada en el campo del diseño, y la traslada al campo de las artes visuales como un método para analizar, distinguir y clasificar una serie de obras de arte *DIY*. Para conseguirlo se plantean dos criterios a partir de Atkinson. El primero derivado de la primera parte de su taxonomía, la clasificación de las prácticas *DIY* de acuerdo con su naturaleza; y el segundo procedente de la segunda parte de su taxonomía, la clasificación de las prácticas *DIY* en cuatro áreas de acuerdo con la motivación del espectador[8].

Proponemos que la pieza que se estudie cumpla cabalmente con uno de esos principios y al menos parcialmente con el otro para ser llamada *DIY*. Es decir, la obra tendría que relacionarse totalmente con la clasificación de las prácticas *DIY* por su naturaleza y parcialmente con la clasificación de las prácticas *DIY* por la motivación de quien las realiza; o tendría que estar vinculada parcialmente con la clasificación de las prácticas *DIY* por su naturaleza y cabalmente con la clasificación de las prácticas *DIY* por la motivación de quien las realiza.

Considerando los principios mencionados a partir de la taxonomía de Atkinson se analizó una serie de cuatro obras de arte, buscando que pertenecieran a los diferentes tipos y áreas definidas por el autor. Dichas piezas fueron extraídas de dos recopilaciones: *The Fluxus Performance Workbook* (2002) de Friedman, Smith y Sawchyn

[6] Atkinson (2006), p. 2
[7] Atkinson (2006), p.2
[8] Una vez establecidos los dos principios señalados el usuario es nombrado *espectador* en este trabajo.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

y *Do it (home) Part 2* (2020) de Hans Ulrich Obrist. La primera obra que hemos seleccionado es *Some of the Enforced Symbioses* (Figura 1) del artista checo asociado a *Fluxus* Milan Knizak. Cumple totalmente con el principio afín con poseer una naturaleza relacionada con la fabricación de objetos (la modificación de ropa) propuesta en la primera parte de la taxonomía de Atkinson. Asimismo, cumple cabalmente con el segundo criterio vinculado con su pertenencia a una de las áreas de las prácticas *DIY* (*DIY* proactivo) porque el espectador podría encontrar motivación para participar en el disfrute personal usando elementos existentes para crear algo nuevo.

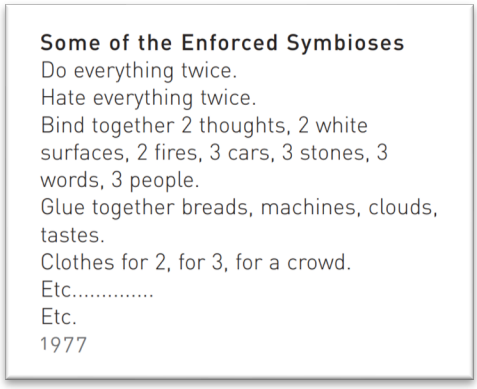


Fig. 1 Some of the Enforced Symbioses. *Fuente: Friedman, K. et al. (2002)*

La segunda obra que se ha elegido es *Street Cleaning Event* (Figura 2) del colectivo de arte radical japonés *Hi-Red Center*, el cual estuvo activo entre 1963 y 1964. Cumple totalmente con el primer criterio porque se relaciona con el mantenimiento del hogar (entendido de manera amplia), planteada en la primera parte de la taxonomía de Atkinson. Por otra parte, cumple por completo con el segundo criterio al corresponder a una de las cuatro áreas de las prácticas *DIY* (*DIY* reactivo) porque el espectador podría encontrar motivación para participar en un espectro amplio, desde el uso de su tiempo libre, hasta el disfrute personal. Esta correspondencia con el segundo criterio se refuerza si consideramos a la limpieza como un pasatiempo o como una actividad propia de los trabajos de construcción que se realiza usando un kit, el cual es entregado conceptualmente al espectador.

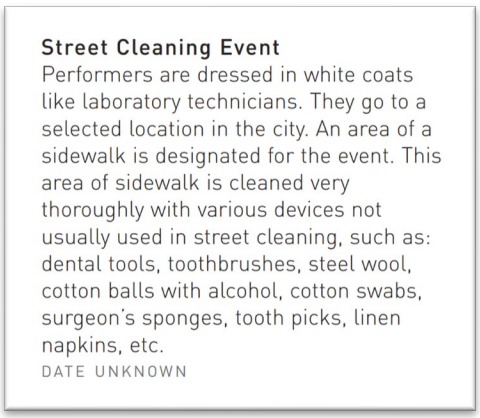
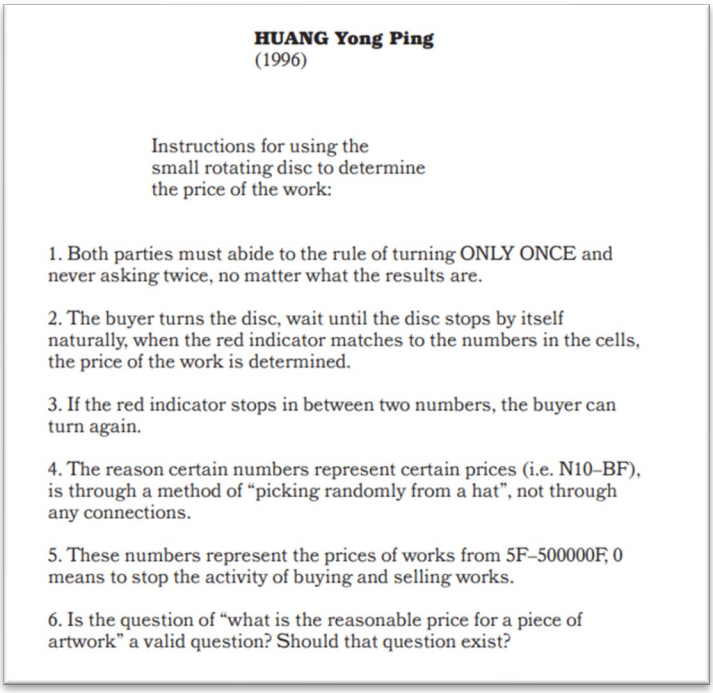


Fig. 2 Street Cleaning Event. *Fuente: Friedman, K. et al. (2002)*

La tercera obra seleccionada es *Sin título* (Figura 3) del artista chino-francés Yong Ping Huang. Cumple a cabalidad con el primer criterio porque posee una naturaleza vinculada a una de las dos esferas planteadas por Atkinson, la fabricación de objetos si el disco indicado no es proporcionado al espectador. Por otra parte, cumple parcialmente con el segundo criterio al corresponder a una de las cuatro áreas de las prácticas *DIY* (*DIY* esencial),

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

porque el espectador podría encontrar motivación para participar en esta obra impulsado por la necesidad económica; sin embargo, se usan instrucciones que no tienen el objetivo de dar mantenimiento al hogar.



HUANG Yong Ping
(1996)

Instructions for using the
small rotating disc to determine
the price of the work:

1. Both parties must abide to the rule of turning ONLY ONCE and never asking twice, no matter what the results are.

2. The buyer turns the disc, wait until the disc stops by itself naturally, when the red indicator matches to the numbers in the cells, the price of the work is determined.

3. If the red indicator stops in between two numbers, the buyer can turn again.

4. The reason certain numbers represent certain prices (i.e. N10–BF), is through a method of "picking randomly from a hat", not through any connections.

5. These numbers represent the prices of works from 5F–500000F, 0 means to stop the activity of buying and selling works.

6. Is the question of "what is the reasonable price for a piece of artwork" a valid question? Should that question exist?

Fig. 3 Sin título. *Fuente: Obrist, H.U. (2020).*

Aunque esta obra no fue hecha por un artista adscrito a *Fluxus*, sí tiene un carácter *DIY* que refleja la influencia de dicha agrupación. En ese sentido conviene recordar que uno de los rasgos de *Fluxus* fue su naturaleza anticomercial. En el manifiesto *Fluxus* de 1963 escrito por George Maciunas, el autor indica que *Fluxus* significa "purgar al mundo de la enfermedad burguesa, de la cultura «intelectual», profesional y comercializada"[9]. Dos años más tarde esta posición reaparece en el *Fluxmanifesto sobre la fluxdiversión*, de 1965, en el que el autor indica que el artista

> *debe demostrar que cualquier cosa puede sustituir al arte y que cualquier persona puede hacerlo. Por lo tanto este sustituto arte-diversión debe ser simple, divertido, preocupado por insignificancias, no tener valor mercantil o institucional. Debe ser ilimitado, obtenible por todos y eventualmente producido por todos*[10]

La cuarta y última obra que se ha seleccionado es *1 Ice* (Figura 4) de la serie *2 Exhibitions* de Bengt af Klintberg, artista sueco adscrito a *Fluxus* a principios de los años 1960. Cumple totalmente con el primer criterio porque tiene una naturaleza vinculada con una de las dos categorías identificadas por Atkinson, el mantenimiento del hogar a través de la decoración, considerando nuevamente el concepto amplio de hogar. Por otro lado, cumple totalmente con el segundo criterio al corresponder a una de las cuatro áreas de las prácticas *DIY* (*DIY* de estilo de vida), porque el espectador podría sentirse motivado a llevar la obra a la acción por imitar al artista a través de un mejoramiento de su entorno, siguiendo sus instrucciones.

[9] Maciunas, G. (2017). Manifesto. En Museum of Modern Art (New York, N. Y.) (Ed.), *Fluxus : selections from the Gilbert and Lila Silverman Collection* (p. 2). The Museum of Modern Art, p.2.

[10] Phillpot, C. (2017). *Fluxus*: Magazines, Manifestos, Multum in Parvo. En The Museum of Modern Art (Ed.), *Fluxus: selections from the Gilbert and Lila Silverman Collection* (pp. 9–16). The Museum of Modern Art, p.14

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

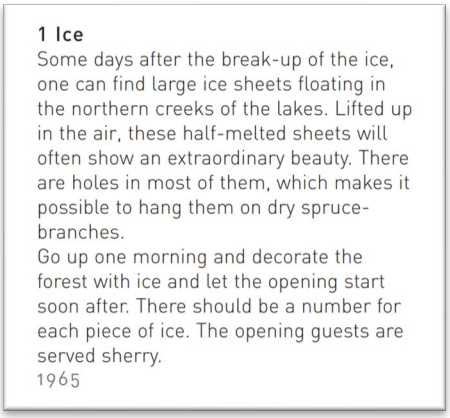


Fig. 4 1 Ice. *Fuente: Friedman, K. et al. (2002)*

Considerando que las cuatro piezas cumplen totalmente con uno de los dos criterios establecidos y parcialmente con el otro se puede afirmar que todas ellas pueden identificarse como obras de arte *DIY*. El análisis completo se sintetiza en la tabla 1.

Tabla 1. *Análisis de una selección de cuatro obras de arte de acuerdo con el grado de cumplimiento de los dos criterios establecidos. Elaboración propia.*

Nombre de la obra de arte	**Grado de cumplimiento del primer criterio relacionado con la naturaleza de la práctica *DIY*.**	**Grado de cumplimiento del segundo criterio vinculado con la motivación del espectador para participar.**
Some of the Enforced Symbioses (1977) de Milan Knizak	Total. Fabricación de objetos: modificación de ropa.	Total. *DIY* proactivo. • Puede ser impulsada por el disfrute personal. • Práctica creativa autónoma que combina elementos existentes.
Street Cleaning Event (fecha desconocida) de *Hi-Red Center* (1963 y 1964)	Total. Mantenimiento del hogar (limpieza)	Total. *DIY* reactivo. • Puede abarcar un espectro amplio de motivaciones, desde el uso del tiempo libre, hasta el disfrute personal. • Pasatiempo o actividad de construcción en la que se usa un kit.
Sin título (1996) de Yong Ping Huang	Total. Fabricación de objetos (juegos)	Parcial. *DIY* esencial. • Puede ser provocada por la necesidad económica y puede ser satisfactoria • Usa instrucciones que no tienen como objetivo dar mantenimiento al hogar.
1 Ice (1965) de Bengt af Klintberg	Total. Mantenimiento del hogar: decoración.	Total. *DIY* de estilo de vida. • Puede ser inducida por el interés en imitar al artista siguiendo sus instrucciones. • Incluye actividades de mejoramiento del hogar.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

CONCLUSIONES

Es posible analizar, identificar y clasificar obras de arte *DIY* usando el primer criterio establecido, relacionado con la clasificación de las prácticas *DIY* por su naturaleza. Sin embargo, si una obra de arte no está estrictamente relacionada con dicha categorización no podría ser considerada como *DIY*, lo cual sería limitativo y ocasionaría que una gran cantidad de piezas que instruyen al espectador para que realice determinada acción quedara fuera. Sería importante que los conceptos incluidos en las categorías "fabricación de objetos" y "mantenimiento del hogar" fueran comprendidos de la manera más amplia posible. Un ejemplo es lo que sucedió en el análisis de *Street Cleaning Event* y *1 Ice*, en las que fue fundamental que la noción de "hogar" fuera extensa. Estas categorías podrían renombrarse para que tuvieran un carácter más abierto.

También, el primer criterio que se estableció está vinculado con dos inventarios de actividades *DIY* propuesto por Atkinson que no son exhaustivos y que integran respectivamente las categorías "fabricación de objetos" y el "mantenimiento del hogar". Se requeriría desarrollarlos para incluir otras prácticas y que también fueran amplias. Un ejemplo es la actividad de preparar comida, que no está en el catálogo de "fabricación de objetos" de la taxonomía revisada.

Por otra parte, es posible analizar, identificar y clasificar obras de arte *DIY* de acuerdo con el segundo criterio vinculado con la clasificación de las prácticas *DIY* según la motivación del espectador. No obstante, de acuerdo con la taxonomía revisada, se incluyen razones para participar como el interés en obtener dinero (propio del *DIY* proactivo), la necesidad económica (característica del *DIY* esencial) o el interés en alardear (propio del *DIY* de estilo de vida) que pueden dificultar el cumplimiento del segundo criterio en su totalidad cuando no se presentan como una opción, sino como una condición. Lo anterior derivado de que, como se mencionó anteriormente, las obras *Fluxus* y muchas de las que recibieron su influencia, tienen carácter anticomercial. Sería necesario que en cada una de las cuatro categorías el inventario de motivaciones se desarrollara, abarcando un rango amplio de alternativas.

Las prácticas *DIY* quedan por explorarse desde una actitud interdisciplinar a través de transferencias de métodos desde otras disciplinas hacia las artes visuales, y también en sentido contrario, vía la transposición de métodos empleados originados en las artes visuales en otras disciplinas. También quedan por realizarse estudios desde la transdisciplina, la post disciplina o aún la indisciplina, para lograr un conocimiento más profundo de este tema.

FUENTES REFERENCIALES

Atkinson, P. (2006). Do It Yourself: Democracy and Design. *Journal of design history*, *19*(1), 1-10. https://doi.org/10.1093/jdh/epk001

Dezeuze, A. (2012). An introduction to the 'do-it-yourself' artwork. En A. Dezeuze (Ed.) *The 'do-it-yourself 'artwork Participation from Fluxus to new media*. (pp. 1-21). Manchester University Press.

Dezeuze, A. (2012). 'Open work', 'do-it-yourself' artwork and *bricolage*. En A. Dezeuze (Ed.) *The 'do-it-yourself 'artwork Participation from Fluxus to new media*. (pp. 47-68). Manchester University Press.

Friedman, K., Smith, O, y Sawchyn, L. (2002). *The Fluxus Performance Workbook*.Performance Research e-Publications.

Jackson, A. (2006). Labour as Leisure: The Mirror Dinghy and *DIY* Sailors. *Journal of Design History*, *19*(1), 57-67. https://doi.org/10.1093/jdh/epk005

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Maciunas, G. (2017). Manifesto. En Museum of Modern Art (New York, N. Y.) (Ed.), *Fluxus : selections from the Gilbert and Lila Silverman Collection* (p. 2). The Museum of Modern Art.

Nicolescu, B. (2009). *La transdisciplinariedad. Manifiesto* (1a ed.). 7 Saberes.

Obrist, H.U. (2020). *Do it (home) Part 2.* Independent Curators International (ICI).

Phillpot, C. (2017). *Fluxus*: Magazines, Manifestos, Multum in Parvo. En The Museum of Modern Art (Ed.), *Fluxus: selections from the Gilbert and Lila Silverman Collection* (pp. 9–16). The Museum of Modern Art. p.14.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18266

Remake y demake: estéticas miméticas retro high-spec y low-spec en animación digital de apariencia 2D

Remake and demake: high-spec and low-spec retro mimetic aesthetics in digital animation with a 2D appearance

Pedro-Luis Blanco Siendones
Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea, plblanco002@ikasle.ehu.eus

Breve bio autor: Diseñador gráfico. Profesor en Secundaria, Bachillerato y Ciclos Formativos. Actualmente cursa estudios de doctorado en la UPV/EHU.

How to cite: Blanco Siendones, P.L. 2024. Remake y demake, estéticas miméticas retro high-spec y low-spec en animación digital de apariencia 2D. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18266

Resumen

Este texto aborda la relación de los conceptos remake y demake con las estéticas miméticas retro, dentro del contexto de la animación digital de apariencia 2D.

El significado de la palabra mímesis ha ido variando a lo largo de la historia. Lo esencial de los conceptos platónico y aristotélico ha perdurado en el mundo del arte, eclipsando poco a poco a la idea original, relacionada con rituales en los que se expresaba una realidad interior.

En esta comunicación se rescata parte de esa idea primigenia, en la que las personas que practicaban dichos rituales sentían que en ellas se encarnaban divinidades, animales, o héroes de otros tiempos. Partiendo de esa base, se busca un paralelismo en la actualidad con los protagonistas de películas o series, personajes de videojuegos, o artistas que sirven de inspiración a otros para la realización de un remake o un demake. Se analizan y contraponen estos dos términos, distinguiéndolos de otros conceptos relacionados, como las obras derivadas o las adaptaciones, y se pone el foco en las estéticas miméticas retro high-spec y low-spec en animación digital de apariencia 2D, explorando sus posibilidades en la creación artística.

Palabras clave: *remake; demake; animación; digital; estética; retro.*

Abstract

This text addresses the relationship between remake and demake concepts with retro mimetic aesthetics, within the context of digital animation with a 2D appearance.

The meaning of the word mimesis has varied throughout history. The essence of the Platonic and Aristotelian concepts has endured in the world of art, gradually eclipsing the original idea, related to rituals in which an inner reality was expressed.

This communication recovers part of that original idea, in which the people who practiced these rituals felt that divinities, animals, or heroes from other times were incarnated in them. Starting from that base, a parallel is sought today with the protagonists of movies or series, video game characters, or artists who serve as inspiration for others to create a remake or a demake. These two terms are analyzed and contrasted, distinguishing them from other related concepts, such as

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

derivative works or adaptations, and the focus is placed on high-spec and low-spec retro mimetic aesthetics in digital animation with a 2D appearance, exploring their possibilities in artistic creation.

Keywords: *remake; demake; animation; digital; aesthetic; retro.*

INTRODUCCIÓN

El interés por las estéticas 2D clásicas en animación parece seguir vigente, especialmente en el cine y los videojuegos, donde frecuentemente se pueden ver ejemplos de la utilización de estas estéticas miméticas retro que recuerdan a lo analógico o a tecnologías digitales obsoletas.

A través de la reinterpretación de trabajos previos, se apela a la nostalgia y se intenta dar una nueva visión de creaciones anteriores o se pretenden recuperar sensaciones ya vividas, basándose en la mímesis como forma de expresión.

Este texto se centra en los trabajos digitales que buscan deliberadamente estas estéticas basadas en secuencias de dibujos en dos dimensiones, ya sea de forma real mediante herramientas y técnicas 2D, o simulada con filtros *cel-shading* aplicados a modelos en 3D, dando como resultado esa apariencia visual.

DESARROLLO

Sobre la palabra mímesis, Francisco Rodríguez Adrados indica lo siguiente, refiriéndose a su origen etimológico en la antigua Grecia:

> Mímesis deriva de mimos y mimeísthai, términos que se referían originariamente al cambio de personalidad que se experimentaba en ciertos rituales en que los fieles sentían que se encarnaban en ellos seres de naturaleza no humana —divina o animal— o héroes de otros tiempos (...). Mimeísthai no es tanto imitar como representar, encarnar a un ser alejado de uno. (Rodríguez Adrados, 1983, p.52)

Wladyslaw Tatarkiewicz (2001) también se refiere a estos rituales y afirma que en su primer significado la mímesis-imitación se concretaba en los bailes, cantos y músicas realizados por un sacerdote, expresando con ellos la realidad interior, no la exterior, y excluía a las artes visuales (p.301). Dicho significado es diferente al que posteriormente muestra Sócrates al formular la teoría de la imitación, que más adelante dio lugar a dos variantes de la misma, la de Platón y la de Aristóteles (Tatarkiewicz, 2001, pp.302-303).

En su resumen de la historia del concepto de mímesis, Tatarkiewicz (2001) menciona las diferentes denominaciones del término imitación: μίμησις en griego, e imitatio en latín, cuyo significado ha ido cambiando a lo largo del tiempo. Condensa los conceptos utilizados en el período clásico del siglo IV a. C. en cuatro: “el concepto ritualista (expresión), el concepto de Demócrito (imitación de los procesos naturales), el concepto platónico (copia de la realidad), y el aristotélico (la libre creación de una obra de arte basada en los elementos de la naturaleza).” Para él, los conceptos platónico y aristotélico han sido esenciales y han perdurado en el mundo del arte, mientras que el concepto original fue eclipsado de forma gradual (p.303).

Aunque Tatarkiewicz indica que el primer concepto de mímesis excluía a las artes visuales, el mismo autor afirma lo siguiente en la búsqueda de una definición general de lo que es arte: “El arte tiene, pues, muchas funciones diferentes. Puede representar cosas existentes, pero puede también construir cosas que no existan. Trata de cosas que son externas al hombre, pero expresa también su vida interior” (Tatarkiewicz, 2001, p.63).

Tatarkiewicz (2001) identifica vida interior con realidad interior (p.71), por lo que esta explicación sobre las funciones del arte abre la posibilidad de pensar que esa realidad interior de la que habla cuando menciona el primer significado de la palabra mímesis es expresable mediante las artes visuales.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Según explica Lorenzo Saval (2014), Horacio da entrada a un concepto de mímesis en pintura que "no sólo es representación de la realidad, sino la repetición de modelos ideales. El arte imita la naturaleza, pero también el arte imita al arte"(p.29). En base a esto, atribuye la posibilidad de que existan obras como *Las meninas* de Picasso, el *Inocencio X* de Francis Bacon, *La familia de Carlos IV* de Goya, o la pintura en serie de Andy Warhol (Saval L., 2014, p.29). Éstas se basan en obras previas, en algunos casos como cimiento para realizar una interpretación en la que el autor da una visión propia de la misma, y en otros motivado por el intento de superación de lo anterior o el gusto por la repetición. Esta imitación del arte mediante el arte puede ser extrapolable al audiovisual, como en la propia filmografía de Warhol o en los ejemplos que se exponen más adelante. El pequeño rastro del primer acercamiento al concepto de mímesis, supuestamente perdido, se hace un poco más visible si se tiene en cuenta esta idea.

El uso de estéticas miméticas retro en animación digital de apariencia 2D es una de las posibles consecuencias de la aplicación de un concepto de mímesis que comparte el aspecto ritual y el de la imitación del arte. Los héroes de otros tiempos se presentan en la forma de los autores cuya estética se toma como punto de partida para crear nuevas obras, o también en la sensación de identificarse o incluso de encarnar a los y las protagonistas de una antigua creación, que es rescatada del pasado mediante una nueva versión utilizando una estética que resulta cercana a quien ha conocido la original.

El *remake* y el *demake*. remiten directamente a ese original sin ser una mera copia, y son dos formas de llegar a esas estéticas miméticas retro basadas en el concepto de mímesis que se acaba de definir. Ambas se consideran como formas de adaptación, pero este último término, usado para referirse a varios tipos de obras derivadas, no es tan específico (Glosario, s.f.).

También es conveniente destacar que no todos los *remakes* y *demakes* caben en este concepto de mímesis. Como ejemplo, de los seis tipos de *remake* descritos por Lauren Rosewarne (2020), solamente dos, el *remake* nostálgico y el creativo, parecen acercarse lo suficiente (pp.80-126, pp.173-227).

El término *remake* es un anglicismo que se refiere a una "adaptación o nueva versión de una obra, especialmente una película" (Real Academia Española, s.f., definición 1). Si bien es cierto que en castellano se recomienda el uso de los términos (nueva) versión o adaptación (Diccionario panhispánico de dudas, s.f., definición 1), en este escrito se mantiene dicho anglicismo en contraposición con el de *demake*, del que se hablará más adelante y que aún no tiene un equivalente oficial en castellano.

Tomas Leitch (2002) da una definición aún más breve y concisa de *remake*, "nuevas versiones de películas antiguas" (P.37). Rosewarne (2020) la amplía para incluir las series de televisión, aunque sigue manteniendo la misma esencia, al hablar de historias ya aparecidas en pantalla (P.7). En cualquier caso la definición dada por el Diccionario de la lengua española no excluye otros tipos de creaciones, como los videojuegos, que mantienen vínculos con el mundo del cine y la animación, por ejemplo la adopción de convenciones destacadas por Mark J.P. Wolf (2008): Pantallas de título y créditos, cortes entre diferentes secuencias, varios puntos de vista, diferentes localizaciones y tramas cada vez más detalladas, como consecuencia de los avances tecnológicos, que han hecho que varios juegos se conviertan, según apunta el autor, en películas cinematográficas (P.20).

Algunas de estas convenciones están presentes en el videojuego *Wonder Boy: The Dragon's Trap* (Lizardcube, 2017), *remake* de *Wonder Boy III: The Dragon's Trap* (Westone, 1989), creado para la consola de tercera generación SEGA Master System. Dos de sus autores, Ben Fiquet y Omar Cornut aluden en una entrevista a un sentimiento de nostalgia e intentar recuperar y compartir sensaciones vividas. Ellos afirman que comenzaron el proyecto al ser admiradores del videojuego original y quisieron que una nueva generación disfrutara del mismo, a la vez que aportaron su visión personal y sus influencias previas, relacionadas con la animación tradicional y el cómic (Nintendo UK, 2017).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Con los videojuegos también está comúnmente asociado el término *demake*. Refiriéndose a este ámbito, existen definiciones que marcan el camino hacia una estética retro, como la que lo presenta como adaptación de un videojuego a una plataforma más antigua o una interpretación de cómo pudo haber sido si se hubiese creado durante una generación anterior (Catness Game Studios, 2023) aplicando limitaciones tecnológicas y/o estéticas.

Estas limitaciones estéticas son su mayor característica diferenciadora respecto al *remake*, al que se suele asociar un afán por mejorar el original, lo que a menudo implica más recursos, incluidos los visuales (Rosewarne, 2020, pp.9-38).

Es fácil encontrar ejemplos entre creadores de videojuegos aficionados e independientes, pero también existen *demakes* fuera del ámbito de los videojuegos, como por ejemplo el tributo de Ivan Dixon y Paul Robertson (2015) a *Los Simpson*, recreando la animación de la cabecera de la serie con una estética *pixel art*. Dixon, al igual que Fiquet y Cornut, se declara gran admirador de la serie en la que basa su proyecto, y también alude a la nostalgia cuando se refiere a él (Fogliati y Seghesio, 2015).

Alwa's Awakening (Elden Pixels, 2020) es un ejemplo de vuelta de tuerca sobre el uso de estéticas retro dentro de los *demakes*. El videojuego original ya posee una estética mimética retro que recuerda a los videojuegos de la consola de tercera generación NES (Nintendo Entertainment System), pero hecho para ejecutarse en dispositivos actuales. Posteriormente se crea una versión ejecutable en dicha consola, haciendo modificaciones para adaptarlo a las constricciones reales de esa máquina, resultando en un aspecto visual aún más limitado, con menor resolución y una adaptación de la paleta de colores.

A continuación, se puede observar otro ejemplo realizado siguiendo una idea similar. A partir de un cortometraje de animación de estética mimética retro basada en la NES, pero hecho para visualizarse en dispositivos actuales (fig.1), se realiza una adaptación hecha para ejecutarse en una consola NES real (fig.2).

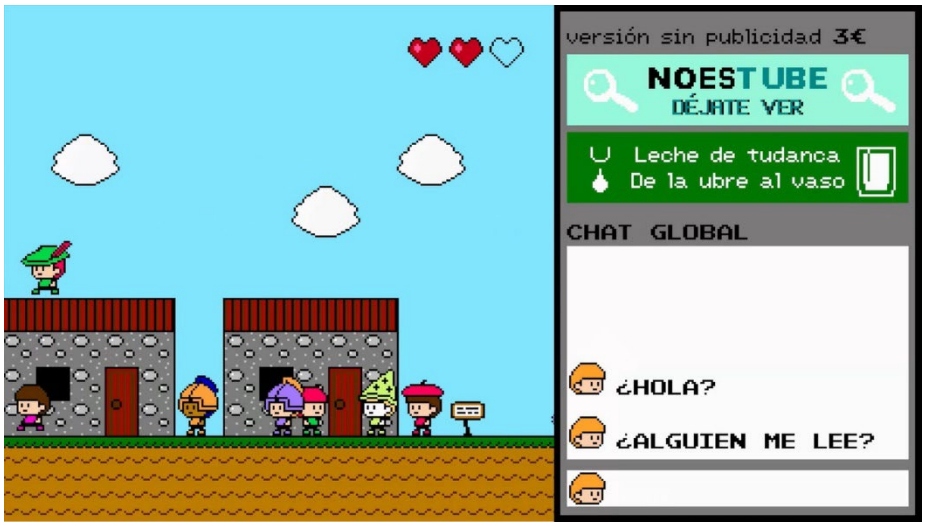


Fig. 1 *Fotograma del cortometraje Absurdez Mobile (2020).*

Al realizar las primeras pruebas, quedan patentes algunas de las características técnicas de la NES que no se tuvieron en cuenta a la hora de realizar el corto, y que imposibilitan la realización de una copia exacta. Estas son visibles incluso en una imagen estática, empezando por la resolución y la variación en paleta de colores, y siguiendo por otras menos evidentes, como son las restricciones de uso de esa paleta de colores tanto en fondos como en personajes. Otra limitación importante es la cantidad posible de elementos que se pueden animar simultáneamente. Todos estos imprevistos pueden verse como una dificultad, pero también como una oportunidad para buscar nuevos caminos de experimentación con este tipo de estéticas restrictivas.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

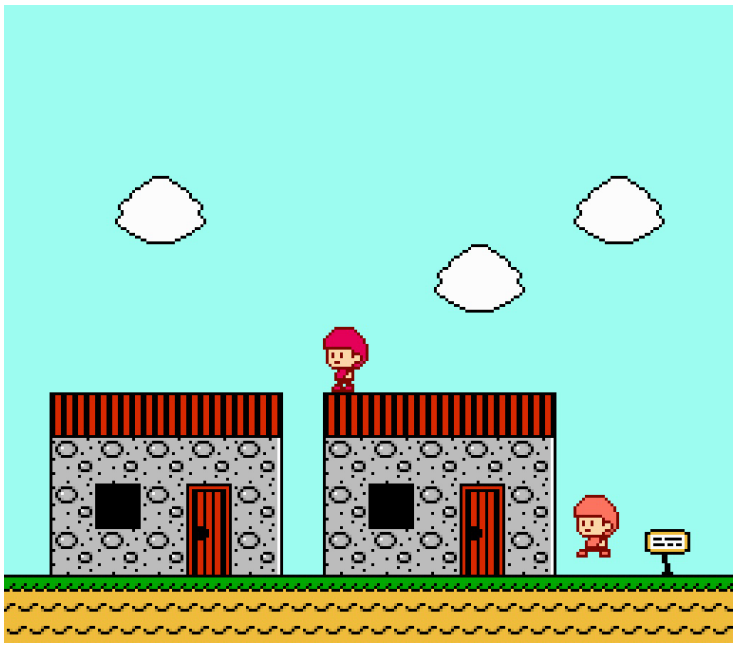


Fig. 2 *Conversión de imágenes a formato NES.*

Estos últimos ejemplos ayudan a mostrar la diferencia entre las creaciones *low-tech* en animación, cuyas estéticas están basadas en la utilización de tecnologías obsoletas y vienen limitadas por ellas, y las estéticas *low-spec*, aquellas que son desarrolladas utilizando técnicas artísticas restrictivas. Las *low-spec* recuerdan al uso de tecnologías obsoletas, pero no es la tecnología la que condiciona dichas estéticas. Dentro de su vertiente 2D, se encuentran el *pixel art*, el *ascii art*, o las que juegan con parámetros del renderizado (bajando la resolución, por ejemplo) o post-procesado (añadiendo un filtro CRT) de la animación (Bakir, 2023).

Las estéticas *low-tech* y *low-spec* resultan accesibles en líneas generales, debido a los pocos recursos necesarios para trabajar con ellas, siempre que no se utilice hardware revalorizado debido al coleccionismo.

Algunos dispositivos obsoletos, como por ejemplo la consola de videojuegos NES, están rodeados de una comunidad bastante activa que desarrolla herramientas para crear imágenes, animaciones y videojuegos ejecutables en dichos dispositivos. Artistas como Cory Arcangel dan ejemplo de algunas de las posibilidades de estas estéticas en el mundo del arte. En su cortometraje *Super Mario Movie* (2005) utiliza un cartucho de NES para realizar un cortometraje de animación en su memoria ROM.

Otra vía de experimentación relacionada con el enfoque de Cory Arcangel es la utilización de imágenes de diversas fuentes para experimentar con ellas y realizar animaciones en ese formato (fig.3).



Fig. 3 *Fotogramas animación en bucle para NES a partir de dibujo fotografiado.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

En contraposición con las anteriores, se encuentran estéticas que buscan explorar las posibilidades de la tecnología de vanguardia, en lo que algunos autores llaman arte *high- tech* (Exploring high-tech art, 2001; Vare, 2023, p.12).

Menos utilizado es el término de estética *high-spec*. En algunos foros relacionados con el arte digital como los de Lospec (https://lospec.com) o Polycount (https://polycount.com) algunos usuarios mencionan el término, oponiéndolo al de *low-spec*. El arte *high-spec* aprovecha todas las posibilidades que la tecnología le proporciona. La diferencia principal entre *high-tech* y *high-spec* es que en el primer caso el protagonismo de la tecnología se hace más visible, como por ejemplo en el trabajo de Christa Sommerer y Laurent Mignonneau, cuya obra "conecta arte, naturaleza y tecnología" (Cantarero, 2024), mientras que en el caso de *high-spec* los avances tecnológicos sirven para eliminar restricciones en el arte digital, pero su uso no es el eje central de la obra, como por ejemplo en la serie de animación *Arcane* (Riot Games, 2021) que , aunque principalmente utiliza modelos 3D, da una apariencia de animación clásica con un efecto de pintura tradicional en 2D.

CONCLUSIONES

En este texto se ha investigado a partir de un retorno parcial al concepto original de mímesis, para relacionarlo con términos referentes a la exploración, recuperación y experimentación con lo pasado, entre los cuales destacan el *remake* y el *demake*. Se ha resaltado que en algunos casos se utiliza la limitación a modo de eje central, como en las estéticas *low-tech* y *low-spec*, en general más accesibles para artistas individuales, y en otros, *high-tech* y *high-spec*, se usa tecnología puntera, ya sea como protagonista de la obra o como herramienta para otro fin.

Al igual que términos como la mímesis son susceptibles de variar en su significado y verse desde nuevos puntos de vista, Las estéticas descritas se encuentran en constante evolución. Los avances tecnológicos pueden provocar que los conceptos *high-tech* y *high-spec* vayan mutando con el tiempo, mientras que la idea de *low-tech* y *low-spec* podría verse ampliada a medida que las que una vez fueron nuevas tecnologías vayan convirtiéndose en obsoletas.

FUENTES REFERENCIALES

Arcangel, C. (2005). *Super Mario Movie*. Recuperado en 18 de mayo de 2024, de https://coryarcangel.com/things-i-made/2005-001-super-mario-movie

Bakir, M. (2024). *BIG Conference 2023 | Pixel art y otras estéticas: cómo elegir el estilo correcto para tu juego*. Recuperado en 18 de mayo de 2024, de https://www.youtube.com/watch?v=nUivnbDrphQ

Blanco Siendones, P. L. (2020). *Absurdez Mobile* [cortometraje de animación].

Cantarero, R. (2024). *Los artistas Sommerer y Mignonneau conectan arte, naturaleza y tecnología en Azkuna Zentroa*. Recuperado en 18 de mayo, 2024, de https://www.rtve.es/television/20240329/sommerer-mignonneau-arte-naturaleza-tecnologia-azkuna-zentroa/16035853.shtml

Catness Game Studios. (2023). *Demake*. En *Dictionary online - Catness Game Studios*. Recuperado en 18 de mayo de 2024, de https://catnessgames.com/wikigame/demake

Dixon, I. y Robertson, P. (2015). *Simpsons pixels*. Recuperado en 18 de mayo de 2020, de https://www.ivandixon.com/#/simpsonspixel

Elden Pixels. (2022). *Alwa's Awakening: The 8-bit Edition* [videojuego].

Elden Pixels. (2020). *Alwa's Collection* [videojuego].

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Exploring high-tech art. (2001). Hartford Courant. https://www.courant.com/2001/11/08/exploring-high-tech-art/

Fogliati, V. y Seghesio, A. (2015). *"Simpsons Pixel". Interview with author: Ivan Dixon*. https://lacittanuda.wordpress.com/2015/02/28/simpsons-pixel_english/

Glosario (s.f.). *Adaptation*. En *Organización Mundial de la Propiedad Intelectual*. Recuperado en 18 de mayo de 2024, de https://www.wipo.int/tk/en/resources/glossary.html

Kent, C., Burr, P., Eboy, LoVid, Roos, K., Qian, Q., Trash, E. y Vare, I. (2023). *Pixel art and the age of technostalgia*. Recuperado en 18 de mayo de 2024, de https://www.rightclicksave.com/article/pixel-art-and-the-age-of-technostalgia

Leitch, T. (2002). Twice-Told Tales: Disavowal and the Rhetoric of the Remake. En J. Forrest y L. R. Koos (Eds.), *Dead ringers: the remake in theory and practice* (pp. 37-62). State University of New York Press.

Lizardcube. (2017). *Wonder Boy: The Dragon's Trap* [videojuego].

Nintendo UK (2017). *Interview: Transforming Wonder Boy: The Dragon's Trap for Nintendo Switch*. Recuperado en 18 de mayo de 2024, de https://www.nintendo.com/en-gb/News/2017/May/Interview-Transforming-Wonder-Boy-The-Dragon-s-Trap-for-Nintendo-Switch-1226429.html

Real Academia Española. (s.f.). *Remake*. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 18 de mayo de 2024, de https://dle.rae.es/remake?m=form

Real Academia Española. (s.f.). *Remake*. En *Diccionario panhispánico de dudas*. Recuperado en 18 de mayo de 2024, de https://www.rae.es/dpd/remake

Riot Games, & Fortiche Production (Producers), & Linke, C. y Yee, A. (Directors). (2021). *Arcane*. [serie de animación] Netflix. https://www.netflix.com/es/title/81435684

Rodríguez Adrados, F. (1983). *Fiesta, comedia y tragedia*. Alianza Editorial.

Rosewarne, L. (2020). *Why we remake: the politics, economics and emotions of film and TV remakes*. Routledge.

Saval, L. (2014). *Museum: la pintura escrita*. Litoral.

Tatarkiewicz, W. (2001). *Historia de seis ideas: arte, belleza, forma, creatividad, mímesis, experiencia estética*.

Westone (1989). *Wonder Boy III: The Dragon's Trap* [videojuego].

Wolf, M. J. P. (2008). *The video game explosion: a history from PONG to Playstation and beyond*. Greenwood Press.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17966

Reseguir el camino: *La documentación como recurso para un aprendizaje reflexivo en la formación artística*

Following the Path: Documentation as a Resource for Reflective Learning in Art Education reflective learning in art education

Laia Blasco-Soplon [a] , Susanna Tesconi [b] y Aida Sánchez de Serdio[c]

[a]Universitat Oberta de Catalunya, lblascos@uoc.edu; [b]Universitat Oberta de Catalunya, stesconi@uoc.edu y [c]Universitat Oberta de Catalunya asanchezdeserdio@uoc.edu

Breve bio autoras:

Laia Blasco-Soplon es directora del Grado de Artes de la UOC y profesora de arte y diseño. Doctora en Tecnologías de la Información y Redes por la UOC y licenciada en Bellas Artes por la Universitat de Barcelona. Es miembro del grupo de investigación DARTS. Su investigación artística y académica se centra en la creación, estudio y crítica de herramientas interactivas para la experimentación y el aprendizaje.

Susanna Tesconi es profesora de la Universidad Oberta de Catalunya. Licenciada en Filosofía del Lenguaje por la Universidad de Pisa, Italia y Doctora en Educación por la Universidad Autónoma de Barcelona. Es miembro del grupo de investigación Mussol. Su actividad investigadora se centra en el estudio de las artes, el diseño, el pensamiento filosófico y tecnocientífico contemporáneo desde una perspectiva que integra la práctica educativa y el diseño de entornos de aprendizaje con la producción de reflexión teórica.

Aida Sánchez de Serdio Martín es profesora de la Universidad Oberta de Catalunya. Licenciada y doctora en Bellas Artes por la Universitat de Barcelona. Su principal campo de estudio son las prácticas artísticas, la cultura visual, la educación de las artes, las prácticas artísticas colaborativas y las políticas culturales, entendidas como lugar de producción de saber, de debates políticos y de transformación social.

How to cite: Blasco-Soplon, L., Tesconi, S. y Sánchez de Serdio, A. (2024). Reseguir el camino: La documentación como recurso para un aprendizaje reflexivo en la formación artística. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17966

Resumen

La documentación es fundamental en prácticas artísticas como las performativas, las efímeras o las relacionales, en las que puede llegar a ser la misma obra o incluso terminar por sustituirla. También es un aspecto abordado ampliamente desde la pedagogía como forma de representación, reflexión y difusión de los procesos de aprendizaje. En el marco del Grado de Artes de la UOC, una titulación que se imparte online desde sus inicios en 2017, surge una inquietud por fomentar entre el alumnado el hábito de documentar sus procesos de trabajo a través de una variedad de formatos. Además de ser imprescindible para el desarrollo de prácticas artísticas procesuales, la documentación es indispensable en un entorno de enseñanza online para compartir el trabajo realizado por los estudiantes y hacer un mejor seguimiento y evaluación de sus procesos de aprendizaje. La experiencia que hemos adquirido a lo largo de estos años en este contexto de enseñanza tan particular, puede ser de utilidad para los procesos de enseñanza-aprendizaje artísticos, en contextos tanto híbridos como presenciales y de distintos niveles educativos. Documentar es una habilidad que puede contribuir a la difusión de proyectos artísticos de muy distintas naturalezas, ser un método de trabajo en sí mismo, o llegar a ser la propia formalización

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

de la obra. Pero documentar es también una manera de construir un relato de los propios procesos, de tomar consciencia de la construcción de los relatos ajenos, de tomarse un tiempo para parar y pensar. Frente a las tendencias que defienden un mayor control ante una realidad repleta de incertidumbres y desafíos tecnológicos, desde las enseñanzas artísticas podemos explorar formas de habitarla acompañando y no reduciendo la complejidad de los procesos, mediante una reflexividad crítica que mira los caminos futuros resiguiendo los caminos andados.

Palabras clave: *documentación educativa; documentación artística; enseñanza artística superior; reflexividad.*

Abstract

Documentation is fundamental in artistic practices such as performative, ephemeral, or relational art, where it can either become the work itself or eventually replace it. It is also widely addressed from an educational perspective as a means of representation, reflection, and dissemination of learning processes. Within the framework of the UOC Arts Degree, an online program that has been offered since 2017, there is a concern about fostering the habit of documenting students' work processes through various formats. Besides being essential for the development of procedural artistic practices, documentation is indispensable in an online teaching environment for sharing students' work and improving tracking and evaluation of their learning processes. The experience gained over these years in this unique teaching context can be valuable for artistic teaching-learning processes, whether in hybrid or face-to-face contexts and across different educational levels. Documenting is a skill that can contribute to disseminating artistic projects of diverse natures, serve as a working method in itself, or even become the formalization of the artwork. However, documenting is also a way to construct a narrative of one's own processes, to become aware of the construction of others' narratives, and to take time to pause and reflect. In contrast to trends advocating for greater control in a reality full of uncertainties and technological challenges, artistic education can explore ways to inhabit it by embracing complexity rather than reducing it, through critical reflexivity that looks both forward and backward.

Keywords: *educational documentation; artistic documentation; higher artistic education; reflexivity.*

1. INTRODUCCIÓN

La documentación emerge como una práctica fundamental en la educación artística, especialmente notoria en disciplinas como las artes performativas, efímeras y relacionales. En estos campos, la documentación no solo sirve como un archivo del proceso creativo, sino que a menudo se convierte en la obra misma o en una extensión esencial de ella (Civarolo, 2023; Hernández-Hernández, 2012). Este fenómeno no es exclusivo de las artes, sino que se extiende a la pedagogía, donde la documentación actúa como una herramienta crítica para la representación, reflexión y difusión de los procesos de aprendizaje (Rinaldi, 2001).

En contextos educativos, la documentación se ha transformado en un método para construir y compartir conocimiento, contribuyendo significativamente a la comprensión y evaluación de la enseñanza y el aprendizaje, lo que facilita un seguimiento más riguroso por parte del profesorado y fomenta una cultura de aprendizaje continuo y autónomo (Marín-García, 2017).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Este artículo explora cómo la documentación, al ser integrada sistemáticamente en la práctica y evaluación académicas, refuerza la capacidad del estudiantado para observar críticamente y reflexionar sobre su propio trabajo, incentivando un aprendizaje más profundo y autodirigido. A su vez, esta práctica se revela como un recurso indispensable en la enseñanza de las artes, adaptándose eficazmente a los desafíos y oportunidades de la educación online y presencial en diversas etapas educativas.

2. CONTEXTO

La enseñanza superior en artes es una disciplina consolidada que se remonta en nuestro país al siglo XVIII y XIX en su forma académica (Gisbert & Juan, 1989) y que ha ido creciendo y reivindicando su papel plenamente universitario a lo largo de estos años con actores muy diversos (Marín-García, 2017).

En 2017 el Grado de Artes de la UOC empezó a impartirse en la UOC en modalidad completamente online. Pese a que el contexto de la pandemia del COVID 19 nos ha familiarizado con la formación virtual en todo tipo de enseñanzas (Raffaghelli & Stewart, 2022), en ese momento era una propuesta bastante insólita en relación con la oferta formativa existente en ese momento (UOC, 2024). El programa se gestó entre enero de 2015 y septiembre de 2016 y se trabajó a distintos niveles en diálogo con profesionales vinculados al sector artístico y académico tratando de dar respuesta a la demanda creciente en sociedades avanzadas por una intervención de la imaginación, la creatividad y la capacidad de expresión en muy distintos ámbitos sociales y profesionales. Después de su etapa de despliegue, parece ser una formación que interesa a personas que suelen compaginar sus estudios a tiempo parcial con otras actividades, y cuenta con unos 800 estudiantes matriculados y 50 titulados hasta el curso 2022-2023. El plan de estudios de esta titulación, que es el contexto en el que se desarrolla la presente investigación, se concibe como un proceso de aprendizaje que conjuga saberes eminentemente prácticos con herramientas teóricas que estimulen la capacidad de análisis y la autonomía crítica para que los estudiantes sean capaces de realizar intervenciones informadas, críticas y situadas en contextos sociales y culturales concretos.

3. RESEGUIR EL CAMINO EN ESTE CONTEXTO

Articular este proceso de aprendizaje en una modalidad virtual supone un desafío constante en la aplicación de las metodologías docentes: desde la propia concepción del programa hasta el planteamiento de los retos futuros, pasando por la impartición en el día a día. Es por eso que una de las estrategias que hemos promovido entre los estudiantes del grado es el registro de sus métodos de trabajo utilizando diversos medios.

Para abordar este interés colectivo, al empezar a impartir el programa en 2017, iniciamos una reflexión con todo el equipo docente para consensuar qué entendíamos por documentación en nuestro contexto y cuáles eran los objetivos pedagógicos que buscábamos. Acordamos pedir documentación del proceso en las actividades de la gran mayoría de las asignaturas prácticas de la titulación y convenimos crear el Laboratorio de documentación, un espacio virtual transversal y accesible para los estudiantes de los primeros cursos del grado que ofrecía recursos publicados en abierto (Aguilar, M. P., et al., 2022) y apoyo para registrar, referenciar y citar correctamente. A lo largo del despliegue del grado realizamos diversas revisiones en sesiones monográficas y en 2021, con el programa completamente desplegado, pusimos de nuevo en común esta experiencia para precisar una definición conjunta y crear un material de consulta más completo en forma de guías para profesorado y alumnado. Estas guías, que se encuentran disponibles en todas las aulas virtuales del grado, destacan cuatro pilares sobre los que decidimos apoyarnos para reseguir el camino en este contexto:

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

- **Documentar el proceso de creación, de trabajo y de aprendizaje** es una acción transversal de autorreflexión. El hábito de documentar atraviesa todo el programa e implica un proceso de autorreflexión que responde a los diversos resultados de aprendizaje que cada asignatura determina con la aplicación de unas técnicas y acciones concretas.
- **El proceso de trabajo es igual o más importante que el resultado final**, para el aprendizaje y en la evaluación. La documentación del proceso de producción artística se tiene que valorar y presentar adecuadamente como parte de las pruebas de evaluación. No solo importa lo que se ha hecho, sino también cómo se ha hecho.
- **Documentar correctamente implica saber describir y referenciar las fuentes empleadas**. Al encontrarnos en un contexto académico, es importante que este proceso de documentación tenga en cuenta aspectos técnicos y legales como referencias y citas, derechos de autoría y uso de licencias.
- **El hábito de documentar acompaña la práctica creativa profesional.** Iniciar y alimentar este hábito durante el proceso de aprendizaje se considera una competencia clave para el estudiante en su futuro profesional.

En este contexto tan particular en el que no disponemos de aulas físicas por las que pasear haciendo comentarios a pie de caballete, incorporar la documentación como parte de la metodología docente se vuelve esencial para compartir los proyectos del alumnado y facilitar un seguimiento y evaluación más efectivos de su progreso académico. Pero, tal y como hemos visto anteriormente, esta práctica no es exclusiva de este entorno de enseñanza tan singular. El registro y la reflexión no solamente son propios de la práctica artística y la educativa desde hace años, sino que es un tema que sigue despertando interés en las enseñanzas artísticas que a menudo se preguntan **cómo contribuye la documentación al aprendizaje reflexivo en las artes**, tal y como pudimos comprobar en una conversación pública que tuvimos con otros profesores de ámbitos afines en 2023 (Blog EAH UOC, 2023).

4. ALGUNOS EJEMPLOS

En cuanto a los soportes posibles en los que realizar la documentación, disponemos de distintas posibilidades. Soportes físicos como una libreta o carpeta de papel, donde escribir, dibujar, pegar recortes (y que pueden ser digitalizados). Y soportes electrónicos como archivos, un blog o la plataforma Folio (Folio, 2024), donde se puede manejar texto, foto, vídeo, enlaces, etc. Asimismo, en cuanto a los formatos, diferenciamos tres tipologías de formas de presentar la documentación del proceso que distinguimos según los objetivos e intención de lo que queremos documentar: 1) el diario creativo, 2) el dossier de proceso, y 3) el apartado de documentación de la memoria y el portafolio del proyecto una vez terminado. A continuación se muestran diversos ejemplos de documentación del trabajo del alumnado que conjugan esta distinción de formato y diversos soportes y en las que se pueden ver distintos usos docentes de la documentación para un aprendizaje reflexivo en las artes.

En la Figura 1 se puede ver un fragmento de memoria de trabajo que actúa como **registro de la experimentación material.** El ejemplo explica un proceso de investigación con materiales en el que se puede ver cómo se recogen los recursos e instrumentos empleados y los resultados obtenidos.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

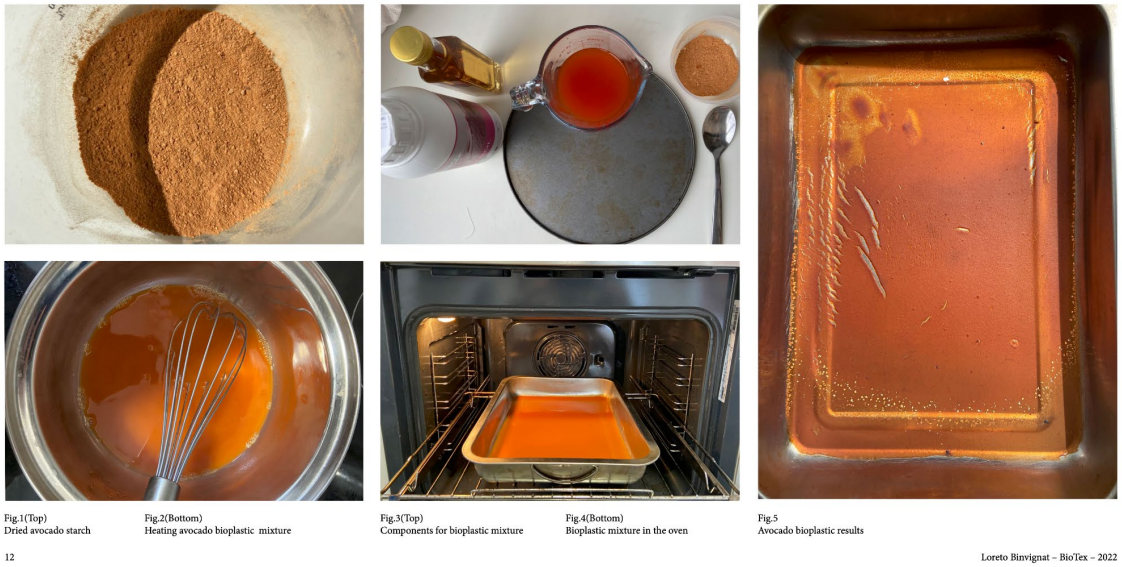


Fig 1. Memoria de trabajo en la que muestra una experimentación material *(Binvignat, L., 2022)*

En la Figura 2 se puede ver cómo las constelaciones, a modo de diario digital, sirven para **incorporar referentes al propio trabajo**. En este ejemplo la estudiante se presenta en el aula virtual poniendo en común con los compañeros de asignatura los trabajos y referentes que le interesan.

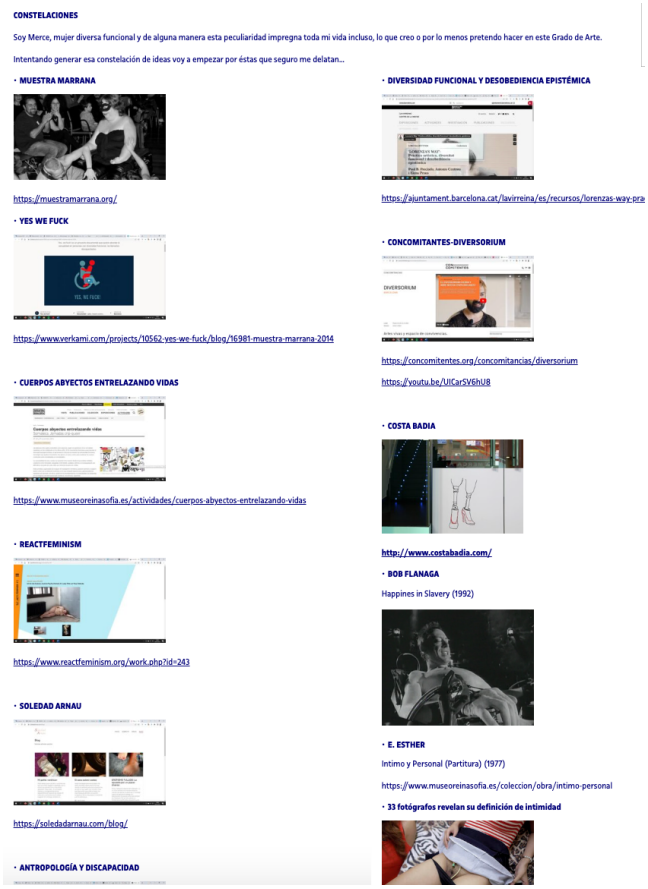


Fig. 2 Presentación propia a través de una constelación de referentes *(Irigoyen, 2023)*

En la Figura 3 se puede ver cómo el estudiante **dialoga con textos y discursos** en la elaboración de una memoria en la que se razona y argumenta el trabajo propio en relación con escritos de diversos autores.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

A primer cop d'ull entenc que el projecte pugui ser vist externament en clau d'autoria evident. El naixement de la proposta a través d'una experiència personal fa que cobri força la idea del creador únic, però també crec que arribats a aquest punt del relat i amb les paraules de Bruno Latour i Esther Ferrer ressonant als nostres cranis, podem interpretar-hi una certa necessitat de no donar per descomptats alguns elements que són dignes de matisar.

En aquest sentit, cal comentar que el meu desig en materialitzar obres de pensament contemporani ha estat sempre el d'incitar a la generació de propostes anàlogues per part de tercers. Emeto una idea caracteritzada com a obra conceptual, però a partir d'aquí es desarticula el control que fins llavors podia exercir.

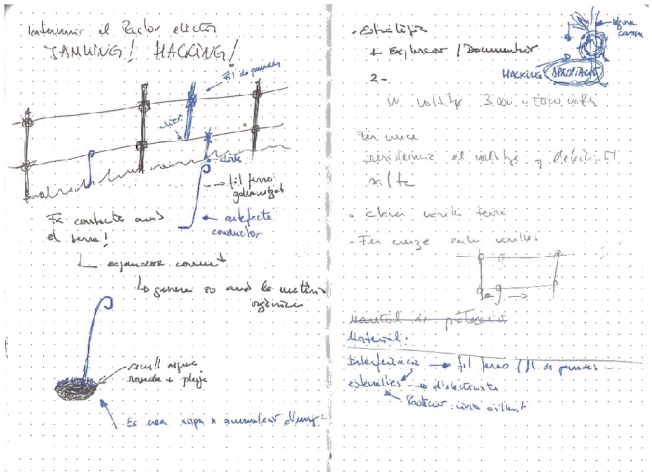
En segon lloc, en clau relacional, *El Transbordador* és inevitablement una obra pluralista i associativa en gestació i en recepció. En gestació perquè, com he anat posant damunt del tauler de joc, hem de valorar els antecedents. Crec que no fa falta reiterar-me en el que és ja exposat, com l'element tècnic de Flusser, la transmissió i recepció de l'actor-xarxa, els capitals adquirits de Bourdieu o els contextos expandits de Krauss que ens accionen. "Hoy en día sabemos que un texto no está constituido por una fila de palabras, de las que se desprende un único sentido, teológico, en cierto modo (pues sería el mensaje del Autor-Dios), sino por un espacio de múltiples dimensiones en el que se concuerdan y se contrastan diversas escrituras, ninguna de las cuales es la original: el texto es un tejido de citas provenientes de los mil focos de la cultura" (Barthes 1987, 69).

En recepció perquè com determina Barthes, els condicionants del receptor els hem de tenir ben presents per assumir les múltiples visions que es manifestaran. "el lector es el espacio mismo en que se inscriben, sin que se pierda ni una, todas las citas que constituyen una escritura; la unidad del texto no está en su origen, sino en su destino, pero este destino ya no puede seguir siendo personal: el lector es un hombre sin historia, sin biografía, sin psicología; él es tan sólo ese alguien que mantiene reunidas en un mismo campo todas las huellas que constituyen el escrito" (Barthes 1987, 71).

Barthes parla de text, però és perfectament equiparable al conjunt de la creació artística. Tot i la mirada fefaent cap a l'interior de la meva persona, no tinc gens d'interès a convertir-me en l'heroi d'un hipotètic postsurrealisme oníric. La personalització és el propulsor, un mecanisme, un mitjà per aconseguir uns objectius determinats que puguin oferir valor cultural i moviments reflexius. A partir d'aquí no atorgo carnets de legitimitat. Estic preparat perquè l'ultralleuger sigui pilotat per mans alienes, planejant terres estranyes. En el moment de trepitjar superfície alienígena, el constructor de la nau no serà qui reculli la matèria extraterrestre.

Fig. 3 Diálogo con textos y discursos *(Comerma, 2022)*

En la Figura 4 se puede ver cómo el estudiante muestra los bocetos de su diario y las imágenes del desarrollo para **reflexionar sobre las dudas y decisiones sobre su propio trabajo.** A través de dibujos, fotografías y escritos se plasman las incertidumbres y vacilaciones que hacen posible la construcción del relato de un proceso de creación y de aprendizaje.



Imatge 4.23 Esbossos d'accions d'interferència de l'espai exterior. Llibre d'artista.

Però em pregunto quin sentit té construir un artefacte sonor que reprodueixi de forma aproximada els sons exògens al nostre camp auditiu quan ja havia comprovat que, una interferència en recorregut de la corrent d'un pastor elèctric endollat generava un pols sonor que **saturava per una instant i de forma simultània els dos camps sonors**.
La imatge 4.23 detalla la necessitat d'una agent d'interferència, que acumuli la corrent per a provocar la descàrrega i aquesta el pols de la contemporaneïtat.



Imatge 4.25 Acció d'interferència Tetragrama Clau. Fotografia. Cesc Sidera



Imatge 4.26 Imatge de l'enregistrament fonogràfic de l'Acció d'interferència Tetragrama Clau. Fotografia. Cesc Sidera

Fig. 4 Fragmentos de diario, memoria e imágenes del proceso del trabajo propio *(Sidera, 2021)*

En la Figura 5 se puede ver como **la documentación conforma la obra en sí misma** en el caso de una propuesta performativa que ocurre un día concreto en un lugar muy específico.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 5 Documentación de la performance *(Iglesias, 2023)*

En la Figura 6 se puede ver una presentación final de un trabajo acabado en el e-portafolio Folio. Folio es un modelo tecno-pedagógico desarrollado en la UOC que dota al estudiante de un espacio personal virtual que puede usar a lo largo de sus estudios. Esta herramienta tiene un sistema de publicación de contenidos que permite al alumnado elegir la visibilidad de cada entrada, así como compartir y acceder, en el contexto del aula y junto con los demás compañeros, a todos los trabajos de una misma asignatura (Berga-Carreras & Barberà, 2022). La herramienta también permite la realización de comentarios por parte de todos los participantes, de manera que la documentación compartida regularmente en el aula facilita el comentario formativo entre iguales, y no solo parte del profesorado. En este ejemplo, la documentación del trabajo sirve para **mostrar el trabajo propio en un contexto profesional** a través de una entrada abierta que se puede consultar (Martí, 2022a).



Fig. 6 Entrada el Folio de un trabajo finalizado *(Martí, 2022a)*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

5. CONCLUSIONES

En el contexto del Grado de Artes de la UOC, la documentación se materializa en soportes tanto físicos como digitales y en formatos como el diario creativo, el dossier de proceso, el apartado de documentación de la memoria y el portafolio. Tal y como hemos visto en este trabajo, la documentación contribuye al aprendizaje reflexivo en las artes para registrar la experimentación material, incorporar referentes, dialogar con textos y obras, reflexionar sobre dudas y decisiones, conformar la propia obra y presentar el trabajo propio en un contexto profesional. Su alcance va más allá de la simple captura de imágenes o eventos; implica la construcción de narrativas sobre los procesos creativos individuales, así como una reflexión sobre la construcción de relatos ajenos. Documentar proporciona un espacio para reflexionar sobre nuestras experiencias y procesos, permitiéndonos detenernos y considerar cuidadosamente nuestras acciones, en un contrapunto a las tendencias que abogan por un mayor control en un mundo lleno de incertidumbre y desafíos tecnológicos como la inteligencia artificial. Desde las enseñanzas artísticas, se nos invita a explorar formas de interactuar con esta complejidad sin intentar simplificarla, acompañando los procesos creativos con una actitud de reflexión crítica que mira tanto hacia adelante como hacia atrás, aprendiendo de las experiencias pasadas para trazar nuevos caminos hacia el futuro.

Compartir esta experiencia puede ser beneficioso para las dinámicas de enseñanza y aprendizaje en el ámbito artístico en general, ya sea en modalidades de enseñanza mixtas o tradicionales y abarcando diferentes niveles educativos. A su vez nos permite conversar sobre algunas de las dificultades con las que nos encontramos, como el frágil equilibrio que existe entre dar pautas para el registro y al mismo tiempo dejar margen para que la autorreflexión fluya en soportes y formatos más arriesgados y diversos. O bien abrir un espacio honesto y significativo al error, entendido como una fuente de reflexión y aprendizaje, lo cual implica no solamente permitir que los alumnos se salgan del molde que marcan los resultados de aprendizaje y las obligadas competencias, sino también permitirnos, como docentes, reseguir los propios caminos andados, reconocer confusiones e inseguridades y salirnos del también modelo docente productivo y resultadista en el que estamos inmersos y sobre el que también se necesita revisión y reflexión.

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo no sería posible sin la colaboración de todo el profesorado propio y colaborador del Grado de Artes de la UOC y la participación de todo el alumnado del programa.

FUENTES REFERENCIALES

Aguilar, M. P., Juncà, M., Bañuls, P. & Garcia-Alsina, M. (2022). *Laboratorio de documentación*. https://arts.recursos.uoc.edu/labdoc/es/

Berga-Carreras, Q., & Barberà, E. (2022). Viral learning from the university: a techno-pedagogical model to transcend classroom boundaries in the learning process. *Research in Education and Learning Innovation Archives*, (28), 1-15.

Binvignat, L. (2022). *BioTex*.

Blog EAH UOC (Blog de los Estudios de Artes y Humanidades UOC). (2023). *Procesos creativos en la educación superior: retos y oportunidades.* https://blogs.uoc.edu/humanitats/es/procesos-creativos-en-la-educacion-superior-retos-y-oportunidades/

Civarolo, M. M. (2023). Documentación Pedagógica: el valor de una "antigua novedad". *RELAdEI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, *12*(1), 14-25.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Comerma, A. (2022). *El Transbordador*.

Folio (2024). *Homepage de Folio*. https://folio.uoc.edu/es/

Gisbert, A., & Juan, C. (1989). La enseñanza de las Bellas Artes como forma de ideología cultural. *Arte, individuo y sociedad*, (2), 9-30.

Hernández-Hernández, F. (2013). Documentar y narrar la relación pedagógica en la universidad como proceso de formación e investigación. En J.M. Correa Gorospe. y E. Aberasturi Apraiz (Coords.), *Repensar la innovación en la universidad desde la indagación: la relación pedagógica en la universidad* (pp. 24-41). Universidad del País Vasco.

Iglesias, A. (2023). *Mort de l'himne de Felantix*.

Irigoyen, M. (2023). *Constelación en el aula virtual*.

Marín García, T. (2017). Claves para tomar posición en los debates sobre investigación artística: conflictos y retos de un saber múltiple, cambiante y cuestionador. Contexto español (1978-2017). *Artnodes. Revista de arte, ciencia y tecnología (20).*

Pago, A. (2022a). *Monument 24* (entrada de Folio). https://212-20-217-01.folio.uoc.edu/2022/06/22/%c2%b7monument-24%c2%b7-2/

Pago, A. (2022b). *Monument 24*.

Raffaghelli, J., & Stewart, B. (2022). La complejidad como enfoque para la alfabetización de datos en la Educación Superior: hacia culturas de datos justas. En *Educar con sentido transformador en la universidad.* Octaedro.

Rinaldi, C. (2001). The Pedagogy of Listening: The Listening Perspective from Reggio Emilia. *Innovations in Early Education: The International Reggio Exchange, (8)* 4.

Sidera, C. (2021). *No matter what, Listen!*

UOC (Universitat Oberta de Catalunya) (2024). *Informes de calidad de las titulaciones. Artes y Humanidades. Grado en Artes.* https://www.uoc.edu/portal/es/qualitat/qualitat-titulacions/avaluacio-titulacions/arts-i-humanitats/g-arts/index.html

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18187

Sesgos en la creación de imágenes por sistemas TTI de IA: hibridando arte, ciencia y tecnología

Biases in image creation by AI TTI systems: hybridizing art, science and technology

Alejandra Bueno de Santiago[a], Laura Martinez Martin[b] y Aiskoa Perez[c]

[a]Universidad de Vitoria-Gasteiz, EUNEIZ alejandra.bueno@euneiz.con; [b]Universidad de Vitoria-Gasteiz, EUNEIZ, laura.martinez@euneiz.com y [c]Universidad de Vitoria-Gasteiz, EUNEIZ, aiskoa.perez@euneiz.com

Breve bio autoras:

Alejandra Bueno de Santiago, Laura Martínez Martín y Aiskoa Pérez son artistas visuales e investigadoras en arte que indagan la representación visual con enfoque feminista. Juntas forman la colectiva FEMIAS un proyecto teórico y artístico que nace de la investigación bajo el título ¿Puede la IA ser feminista? Desde su formación en 2023 han disfrutado de una residencia de investigación en el Centro de Innovación abierta y transferencia creativa de Álava HIBRIDALAB, han obtenido la la subvención para el fomento y desarrollo de actividades en el área de las Artes Plásticas y Visuales, en la modalidad de CREACIÓN-PRODUCCIÓN del Departamento de Cultura y Política Lingüística del Gobierno Vasco, y han sido ganadoras del IV Concurso de Trabajos de Investigación Feminista organizado por el Servicio de Igualdad del Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz.

How to cite: Bueno de Santiago, A., Martinez Martin, L. y Perez, A. (2024). Sesgos en la creación de imágenes por sistemas TTI de IA: hibridando arte, ciencia y tecnología. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18187

Resumen

En un contexto de avances vertiginosos en inteligencia artificial (IA), surge la necesidad crítica desde las prácticas artísticas de comprender cómo esta tecnología puede verse afectada por sesgos inherentes a la sociedad tradicional. En este punto planteamos indagar bajo la pedagogía crítica y la premisa de las imágenes que actúan cómo se comportan las imágenes generadas por IA desde una mirada artística, feminista e interseccional. Partiendo de la hipótesis de que los algoritmos de IA reflejan y pueden amplificar los sesgos presentes en los conjuntos de datos de entrenamiento, el estudio se propuso identificar y cuantificar estos sesgos en las imágenes generadas. Mediante metodologías cuantitativas y cualitativas los resultados del análisis de imágenes son puestos en diálogo con el cuerpo teórico de la investigación que se centra en bases de datos, construcción de imágenes, y prácticas artísticas feministas. En este texto se presenta un resumen teórico y analítico del total de la investigación, siendo esta visible en la página web del proyecto. El objetivo principal fue destacar cómo la IA puede reproducir y perpetuar prejuicios y estereotipos presentes en la sociedad a través de la generación de imágenes. Los resultados obtenidos respaldaron la hipótesis inicial, mostrando una tendencia de los algoritmos de IA a reflejar y amplificar los sesgos presentes en los datos de entrenamiento, siendo los más evidentes género y raza. Este estudio subraya la importancia de comprender y abordar los sesgos en la generación de imágenes con IA para garantizar equidad y representatividad. Además, destaca la necesidad de investigar desde las artes los campos más tecnológicos como la IA, ya que la intersección de estas disciplinas puede proporcionar perspectivas únicas y soluciones innovadoras para abordar los desafíos éticos y sociales planteados por el avance de la IA. Este enfoque integral puede fomentar un diálogo interdisciplinario en el desarrollo de IA, promoviendo una mayor conciencia sobre los posibles sesgos y la importancia de mitigarlos para construir sistemas más equitativos y responsables.

Palabras clave: *IA; pedagogía crítica; imágenes; feminismos; análisis; sesgos.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

In a context of vertiginous advances in artificial intelligence (AI), the critical need arises from artistic practices to understand how this technology can be affected by biases inherent to traditional society. At this point we propose to investigate under the critical pedagogy and the premise of the images that act how the images generated by AI behave from an artistic, feminist, and intersectional point of view. Based on the hypothesis that AI algorithms reflect and can amplify biases present in training datasets, the study set out to identify and quantify these biases in the generated images. Using quantitative and qualitative methodologies the results of the image analysis are placed in dialogue with the theoretical body of research that focuses on databases, image construction, and feminist art practices. A theoretical and analytical summary of the total research is presented in this text and is visible on the project website. The main objective was to highlight how AI can reproduce and perpetuate prejudices and stereotypes present in society through the generation of images. he results obtained supported the initial hypothesis, showing a tendency for AI algorithms to reflect and amplify biases present in the training data, the most evident being gender and race. This study underscores the importance of understanding and addressing biases in AI image generation to ensure fairness and representativeness. Furthermore, it highlights the need for research from the arts into more technological fields such as AI, as the intersection of these disciplines can provide unique perspectives and innovative solutions to address the ethical and social challenges posed by the advancement of AI. This holistic approach can foster an interdisciplinary dialogue in AI development, promoting greater awareness of potential biases and the importance of mitigating them in order to build more equitable and accountable systems.

Keywords: *AI; critical pedagogy; images; feminisms; analysis; biases.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

Este estudio analiza el impacto de los sistemas de generación de imágenes "Text-to-Image" (TTI) en la representación y percepción de las mujeres, enfocándose en cómo estos sistemas perpetúan sesgos de género y estereotipos. La importancia de este estudio radica en la creciente prevalencia de las imágenes generadas por Inteligencia Artificial (IA) en la cultura visual contemporánea y su influencia en la formación de estereotipos y percepciones sociales. La calidad y relevancia de los datasets son determinantes para la precisión y eficacia de los modelos de IA, lo que resalta la importancia de una selección y uso adecuados de los mismos. Este entendimiento subraya la necesidad de una gestión cuidadosa de los datos en IA, considerando tanto la fuente como la estructura de los datos utilizados (Rodríguez, 2022).

Este análisis cobra relevancia en un contexto donde la representación de género se ve afectada por las tecnologías emergentes. La investigación se sitúa en un contexto donde la imagen ha evolucionado desde ser un mero reflejo de la sociedad a convertirse en un proyector de deseos y estereotipos, alimentados y amplificados por el uso de la IA en la generación de imágenes. Este cambio representa un desafío significativo en términos de equidad de género y representación, especialmente en plataformas digitales donde las imágenes de IA son omnipresentes. Entendemos los estereotipos como generalizaciones no científicas arraigadas en ideas preconcebidas sobre diferentes grupos sociales, y asumidas por la mayoría de las personas y se caracterizan por su tendencia a sobregeneralizar, homogeneizar y desindividualizar (Cano, 1991).

La hipótesis central del estudio es que mantener un enfoque feminista, incorporando la visión del movimiento artístico-feminista sobre el uso de imágenes generadas por sistemas TTI, es fundamental para identificar los sesgos de género implícitos en esta tecnología y promover una representación visual ética y equitativa de las mujeres. Desde una postura feminista interseccional y artística, se investiga cómo los sesgos históricos y los estereotipos culturales y sociales se manifiestan en las tecnologías de IA, con un enfoque particular en los sistemas TTI.

En la era actual, expertos como Brea, Zafra y Haraway coinciden en que lo visual define nuestra experiencia humana. Gracias a la tecnología, ahora podemos presenciar eventos en tiempo real, explorar mundos virtuales y compartir nuestra vida a través de imágenes. Esta democratización de lo visual, impulsada por la tecnología, nos permite capturar y compartir cada momento de nuestra existencia. Y es que las pantallas, en este sentido, se convierten en el epicentro de nuestra cultura moderna. Zafra señala que la sobreexposición visual en el mundo digital es la norma, reflejando una necesidad urgente de ser vistos y reconocidos. Las cifras son asombrosas: Google alberga 136 billones de imágenes indexadas, Facebook y Instagram cuentan con cantidades similares. Estos datos muestran que las imágenes digitales son mucho más que entretenimiento; son una forma de afirmar nuestras experiencias y darles significado.

Pero a pesar de esta abundancia de imágenes, la diversidad de narrativas visuales en línea es limitada. La mayoría sigue patrones predefinidos en busca de validación digital. No es suficiente ser visto; también se busca ser visto de manera favorable. En este contexto, la comunicación a través de imágenes es omnipresente. Sin embargo, esta omnipresencia no garantiza una variedad de perspectivas visuales. Más bien, las narrativas visuales tienden a seguir un patrón establecido en busca de aceptación digital.

METODOLOGÍA

La metodología empleada en este estudio combina enfoques cuantitativos y cualitativos para analizar las imágenes generadas por sistemas TTI. El proceso se dividió en varias etapas: primero, se generaron un total de 432 imágenes utilizando tres plataformas de generación de imágenes por IA: DALL-E, DreamStudio y MidJourney. Para cada una de estas herramientas, se generaron imágenes basadas en prompts específicos y neutrales en inglés para asegurar la objetividad y evitar interferencias en el sentido de las imágenes generadas. Los prompts utilizados para generar las imágenes fueron:

“Fotograma de una persona [adjetivo] en [contexto], plano completo, muestra al sujeto completo y su entorno.”

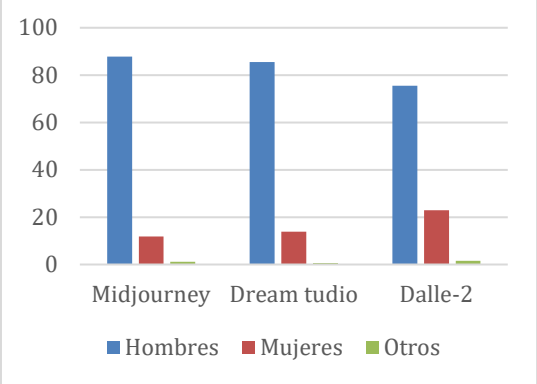
BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Las variables propuestas en adjetivo fueron: atractiva/o, rica/p, peligrosa/o; y en el caso del contexto fueron: casa, trabajo o practicando una afición. Luego, se realizó un análisis cuantitativo de los porcentajes de representación de género, raza y sexualización en las imágenes. Adicionalmente, se llevó a cabo un análisis cualitativo utilizando una rúbrica detallada para evaluar las imágenes en términos de poses, contexto y estereotipos. Finalmente, los resultados del análisis se compararon con teorías feministas y estudios previos sobre la representación de género en la IA. Se consideraron tres agentes principales que influyen en la lógica de las IA: los usuarios digitales que aportan sus datos a internet, las personas encargadas de coleccionar y seleccionar datos, y los programadores que utilizan estos datos para desarrollar la lógica de las IA. La investigación también explora los estereotipos como generalizaciones no científicas, arraigadas en ideas preconcebidas sobre diferentes grupos sociales y asumidas por la mayoría. Estos estereotipos tienden a sobregeneralizar, homogeneizar y desindividualizar, afectando la percepción de género y raza en las imágenes generadas.

DESARROLLO

En el análisis de los resultados se encontró que los algoritmos de IA reflejan y amplifican los sesgos presentes en los datos de entrenamiento. Los sesgos más evidentes están relacionados con el género y la raza, confirmando la hipótesis inicial del estudio. Esta tendencia subraya la necesidad de comprender y abordar los sesgos en la generación de imágenes con IA para garantizar la equidad y representatividad. El análisis mostró una clara predominancia de representaciones masculinas sobre femeninas. De las 432 imágenes generadas, el 83.06% representaban a hombres, el 16.2% a mujeres y el 0.7% a personas no binarias. Esta disparidad sugiere una clara invisibilización del género femenino o no binario, aportando una prioridad representativa al hombre en la condición persona (Dominguez, 2021).

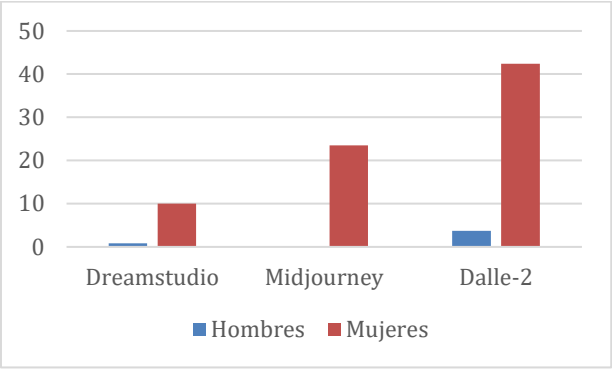
Tabla 1 *Representación de personas según sexo y herramienta*



La sexualización de las imágenes también presentó diferencias significativas según el género y la plataforma utilizada. En DALL-E, el 37% de los hombres y el 42.42% de las mujeres aparecían sexualizados. En DreamStudio, los porcentajes eran del 0.81% para hombres y del 10% para mujeres. En MidJourney, no se encontraron hombres sexualizados, pero sí el 23.53% de las mujeres. Estos resultados indican una tendencia marcada hacia la sexualización del cuerpo femenino en comparación con el masculino. La plataforma DALL-E, en particular, mostró una alta tendencia a utilizar cuerpos con poca ropa y figuras muy marcadas. Según la filósofa Martha Nussbaum, la sexualización del cuerpo femenino surge de la tendencia de la sociedad a ver a las mujeres como objetos para el placer visual y sexual de los demás (Nussbaum, 2004).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Tabla 2 *Representación de personas sexualizadas según sexo y herramienta*



En cuanto a poses sugerentes, una proporción similar de hombres y mujeres aparecían en estas poses, aunque con variaciones dependiendo del contexto cultural y racial. El estudio también reveló una asociación significativa entre género y contexto en las imágenes generadas por IA, con una notable tendencia a representar a las mujeres en entornos domésticos, mientras que los hombres aparecían en una variedad de contextos, incluyendo laborales y de ocio.

Se han analizado otros parámetros que han sido identificados como elementos determinantes en la construcción de imágenes sexistas, dichos elementos son la pose del personaje, la mirada a cámara, la ropa que lleva, el plano compositivo de la imagen, el género en relación con el contexto y con el adjetivo, el género en relación con el contexto y la raza, el género en relación con el adjetivo. Otro dato importante es la mirada colonialista de la IA, quién perpetúa sesgos racistas y de clase en sus representaciones. El análisis completo se puede ver en la página web femias.art donde a través de una aplicación interactiva se pueden explorar todas las combinaciones posibles.

CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos en este estudio respaldan la hipótesis inicial de que los algoritmos de IA reflejan y amplifican los sesgos presentes en los datos de entrenamiento, con una tendencia marcada hacia la invisibilización y sexualización de las mujeres, así como una representación estereotipada de roles de género. Este estudio subraya la importancia de comprender y abordar los sesgos en la generación de imágenes por IA para garantizar la equidad y representatividad. Además, destaca la necesidad de investigar desde las artes los campos más tecnológicos como la IA, ya que la intersección de estas disciplinas puede proporcionar perspectivas únicas y soluciones innovadoras para abordar los desafíos éticos y sociales planteados por el avance de la IA. Fomentar un diálogo interdisciplinario en el desarrollo de IA es crucial para promover una mayor conciencia sobre los posibles sesgos y la importancia de mitigarlos para construir sistemas más equitativos y responsables. Esta falta de representación diversa, de cuerpos gordos o de caras no normativas plantea otra invisibilización que trata de adoctrinar el ojo y hacer pasar por común lo que no es sino una estrategia de sometimiento y control (Lorente, 2023).

Una vez que se ha normalizado lo bello bajo una premisa capitalista, es difícil apelar a lo que no consideramos como normal, aunque no se relacione con nuestro propio ser ni lo que nos rodea. Los poderes que determinan lo bello, deseable y normal, tienden a privilegiar ciertos tipos de cuerpos y apariencias sobre otros, excluyendo al olvido a los cuerpos considerados fuera de los estándares de delgadez promovidos por la sociedad. Giorgo Agamben argumenta que el poder moderno se basa en gran medida en la capacidad de incluir y excluir a ciertos grupos de personas de la comunidad política (Agamben, 2006).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

FUENTES REFERENCIALES

Agamben, G. (1998) 2006. *Homo sacer I: El poder soberano y la nuda vida.* Traducción y notas de Antonio Gimeno Cuspinera. Valencia:Pre-Textos.

Brea, J.L. (coord.). (2005). Los estudios visuales: Por una epistemología política de la visualidad. En *Estudios visuales: La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Akal.

Butler, J. (1996) 2002. *Cuerpos que importan: Sobre los límites materiales y discursivos del sexo*. Traducción, Alcira Bixio. Paidós.

Cano Gestoso, J.I. (1991). *Los estereotipos sociales: el proceso de perpetuación a través de la memoria colectiva*. [Tesis de Doctorado, Universidad Complutense]. Editorial Complutense. Recuperado de https://docta.ucm.es/entities/publication/899701b7-9d54-4476-bcf1-d8fabf33bdca

Federici, S. (2018). *El patriarcado del salario: Crítica feminista del trabajo asalariado.* Traficantes de sueños.

Galindo, M. (2013). *No se puede descolonizar sin despatriarcalizar. Teoría y propuesta de la despatriarcalización*. Ediciones Mujeres Creando.

Lorente Bilbao, J.I. (2023). Cuerpo, Huella Y Performance: Coreo-grafías De La Mirada. *AusArt*, *11*(1). https://doi.org/10.1387/ausart.24240

Mulvey, L. (1975). *Placer visual y narrativo*. Editorial Episteme.

Nussbaum, M. (2004). *Hiding from Humanity: Disgust, Shame, and the Law.* Princeton University press.

Rodríguez, Y. (2022). *Una guía sobre datasets: Qué son, cómo se utilizan y dónde encontrarlos*. Recuperado de https://www.ironhack.com/es/blog/una-guia-sobre-datasets-que-son-como-se-utilizan-y-donde-encontrarlos

Zafra, R. (2015). La censura del exceso: apuntes sobre imágenes y sujeto en la cultura-red. Paradigma: revista universitaria de cultura, 18, 17-20.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18017

Centre del Col·lapse (CCCC). Plataforma artística de confrontación y resiliencia en el contexto cultural valenciano

Centre del Col·lapse (CCCC). Artistic platform of confrontation and resilience in the Valencian cultural context

Laia Caballero Cano
Estudiante Máster Universitario en Artes Visuales y Multimedia (AVM), Facultad Bellas Artes, Universitat Politècnica de València (UPV), cabacano.laia@gmail.com.

Breve bio autora: Barcelona, 1999. Artista e investigadora transmedia especializada en tecnología, audiovisuales y sonido. Graduada en Bellas Artes por la Universitat de Barcelona y estudiante del máster en Artes Visuales y Multimedia por la Universitat Politècnica de València. Sus producciones han sido expuestas en festivales y exposiciones como Fundació Caixa Castelló (2024), VOLUMENS (2023), La Filmoteca de València (2023), CCCC (2023), ArtNou (2020) y SenseTítol (2022). Además de participar en exposiciones, también se ha involucrado en equipos de producción para eventos como LlumBCN (2020) y X/Xperience de Haus of Color (2020). Su trabajo fue presentado en el programa de radio "Rastros de Carmín" (2020) de Pilar Talavera, en El Prat Radio. plutokan.com

How to cite: Caballero, L. (2024). Centre del Col·lapse (CCCC). Plataforma artística de confrontación y resiliencia en el contexto cultural valenciano. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18017

Resumen

Ante un panorama cultural desolado por recortes, cancelaciones de programas, ceses y difamaciones, esta propuesta señala a los circuitos de legitimación institucional e investiga sobre cómo generar otras vías alternativas para la difusión, la investigación y la producción de arte contemporáneo. Se plantea un posicionamiento crítico que parte del cansancio, el desánimo y la precariedad como fruto de la sociedad post-industrial, las lógicas productivistas y la inaccesibilidad. Esta propuesta se fundamenta en la metodología hacker, comprendida, más allá de su aspecto computacional, cómo la actividad de interferencia y subversión política de los códigos establecidos.

Centre del Col·lapse es una estrategia que propone una plataforma artística de confrontación y resiliencia al contexto contemporáneo, más concretamente, al de la Comunidad Valenciana. Es una réplica estética o mirror site de la página web del Centro del Carmen de Cultura Contemporánea (CCCC) de la ciudad de Valencia y funciona como un archivo colaborativo de producciones artísticas, agentes, publicaciones, actividades culturales y contenido educativo. Esta propuesta aboga por la creación de espacios no institucionales, libres y abiertos, en un intento de reivindicar la agencia de la comunidad artística precarizada y los valores de la ética hacker.

Palabras clave: *arte transmedia; metodología hacker; archivo artístico; crítica institucional.*

Abstract

Facing a cultural landscape devastated by cutbacks, program cancellations, cessations and defamations, this proposal points out the institutional legitimization circuits and investigates how we can generate alternative ways for contemporary art diffusion, research and production. It raises

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

a critical position based on fatigue, dejection and precariousness as a consequence of a post-industrial society, productivist logics as well as inaccessibility. This proposal is based on a hacker methodology, understood, beyond its computational aspect, as the activity of interference and political subversion of established codes.

Centre del Col·lapse is a strategy that intends to work as an artistic platform of confrontation and resilience to the contemporary scene, more specifically, to the one of the Valencian Community. It is a mirror site of the website from Centro del Carmen de Cultura Contemporánea (CCCC) of Valencia and functions as a collaborative archive of artistic productions, agents, publications, cultural activities and educational content. This proposal advocates for the creation of non-institutional, free, and open spaces, in an attempt to reclaim the agency of the precarious artistic community and the values of hacker ethics.

Keywords: *transmedia art; hacker methodology; art archive; institutional critique.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, a la crisis social en los ámbitos más básicos, como el acceso laboral y a una vivienda digna, se suman otros colaterales y no menos importantes, como la gentrificación, el encarecimiento de la vida y la precariedad. Esta misma situación de crisis también se produce en el terreno del ámbito cultural y artístico; tanto por la vía institucional, privada o académica, la profesionalización deviene una tarea ardua que transcurre por las convocatorias de producción artística, la endogamia del sector privado y unas becas públicas que premian la excelencia en humanidades bajo las mismas consideraciones que las de la ciencia.

En el contexto local, específicamente en la Comunitat Valenciana, se vislumbran cambios significativos tras la elección del gobierno de coalición de PP y Vox en mayo de 2023. Vicente Barrera, licenciado en Derecho, torero retirado y militante de Vox, lidera la Consellería de Cultura, y sus declaraciones reflejan una orientación hacia lo que él llama "una cultura blanca, que no sea un arma de colonización de conciencias". Esto se ve reflejado en los presupuestos destinados, donde se prioriza la tauromaquia como actividad cultural subvencionable, asignando una nueva partida de 300.000€ a la Fundación Toro de Lidia (Garsán y Alfonso, 2023). Este enfoque ha generado preocupación en sectores como las artes escénicas, que reclaman más apoyo y buscan reuniones urgentes con el Consell para garantizar su supervivencia (Velasco, 2024). Además, se han registrado eventos como el cese disciplinario de Pérez Pont de la dirección gerente del Centre del Carme Cultura Contemporània (CCCC) por supuestos "graves incumplimientos" laborales y administrativos (Garsán, 2023), así como la dimisión de Nuria Enguita de la dirección artística del Institut València d'Art Modern (IVAM) debido a una "campaña difamatoria" por un presunto caso de donación retributiva (Bono, 2024).

Ante este panorama cultural valenciano, esta propuesta investiga la situación y plantea alternativas para la divulgación, la investigación, la producción y la exhibición artística. Nuestra propuesta es Centre del Col·lapse Cultura Contemporània, una plataforma artística descentralizada de la institución que parte del cansancio, la precariedad y el desánimo contemporáneo.

DESARROLLO

Centre del Col·lapse (CCCC) es una estrategia que pretende funcionar como una plataforma artística de confrontación y resiliencia al contexto contemporáneo, más concretamente, al de la Comunidad Valenciana. Se trata de un posicionamiento crítico fundamentado en la noción del colapso, entendido como una celebración política que emancipa y rehúye de la noción de futuro construida bajo preceptos neoliberales. Este colapso, que diverge de los "futuros posibles" para acercarse a "los futuros que queremos", se configura como una categoría estético-política de la profanación, entendiendo esta en un sentido agambeniano (Agamben, 2005), como una acción que perturba a lo sagrado y lo divino para "usar aquello que nos ha sido vedado, que se supone inaccesible o restringido" (Sienra Chaves, 2023). Bajo este precepto, esta propuesta centra su investigación en la profanación como práctica artística, señalando directamente a la institución y a sus vías de legitimación artística.

La institución artística, concebida como un sistema o "mundo" que engloba diversas entidades formalizadas y dedicadas a la promoción, preservación y difusión del arte, opera dentro de una estructura jerárquica de roles y procesos establecidos. Estas instituciones suelen obtener financiamiento de múltiples fuentes, tanto públicas como privadas. Enmarcado en una lógica capitalista de la cultura, este sistema desempeña un papel fundamental en la definición, validación y mantenimiento de la categoría cultural del arte (Bourdieu y Arbel, 2003, citado en Guasch, 2009).

Además de difundir una "estructura de valor, prestigio y otros valores 'intangibles'" para fundamentar el juicio de lo legítimo sobre los productos culturales, la institución artística también establece un consenso social sobre

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

su autoridad para hacerlo. Sus vías de legitimación son diversas y extensas, operando a través de un "complejo campo de fuerzas" que no se limita al objeto artístico en sí mismo. Estas fuerzas se distribuyen en redes que incluyen museos, exposiciones, el mercado del arte, y una variedad de actores sociales como historiadores, comisarios, críticos, marchantes, directores de museos y galeristas (Guasch, 2009).

Bajo estas características, podríamos decir que este elaborado sistema podría ser considerado, en un sentido agambeniano, como una entidad sagrada. No es muy osado proponer un símil con la institución por excelencia de lo sagrado, la Iglesia, con este "mundo" sacro del arte, compuesto por valores "intangibles", agentes centralizados y la consagración de una autoridad como única estructura de valor y prestigio. Además, considerar a la institución artística como sagrada la sitúa en un lugar que puede invitarnos a reflexionar sobre su papel y su relación con el poder y la exclusión, nos invita a desafiar su sacralidad, a profanarla.

Haciendo un breve repaso a la "historia" del arte, ya encontramos desafíos o actitudes de disenso que la profanan: por un lado, encontramos la "estética de la negación" dadaísta en la "negación del mercado del arte y la negación de la figura individual del artista" y, por otro lado, aparece "la elevación a categoría de arte de objetos y gestos cotidianos", la subversión de los "términos y el lenguaje de la considerada alta cultura" y el rechazo "a las convenciones sociales y culturales" de Fluxus (Urroz, 2005).

Tras investigar sobre el colapso como celebración política de emancipación, la profanación agambeniana como práctica artística y la institución como autoridad sacral, este estudio propone, desde una óptica artivista, el Centre del Col·lapse como una plataforma artística de la profanación, como un espacio itinerante, autogestionado y descentralizado de la institución para la divulgación, la investigación, la producción y la exhibición de arte contemporáneo.

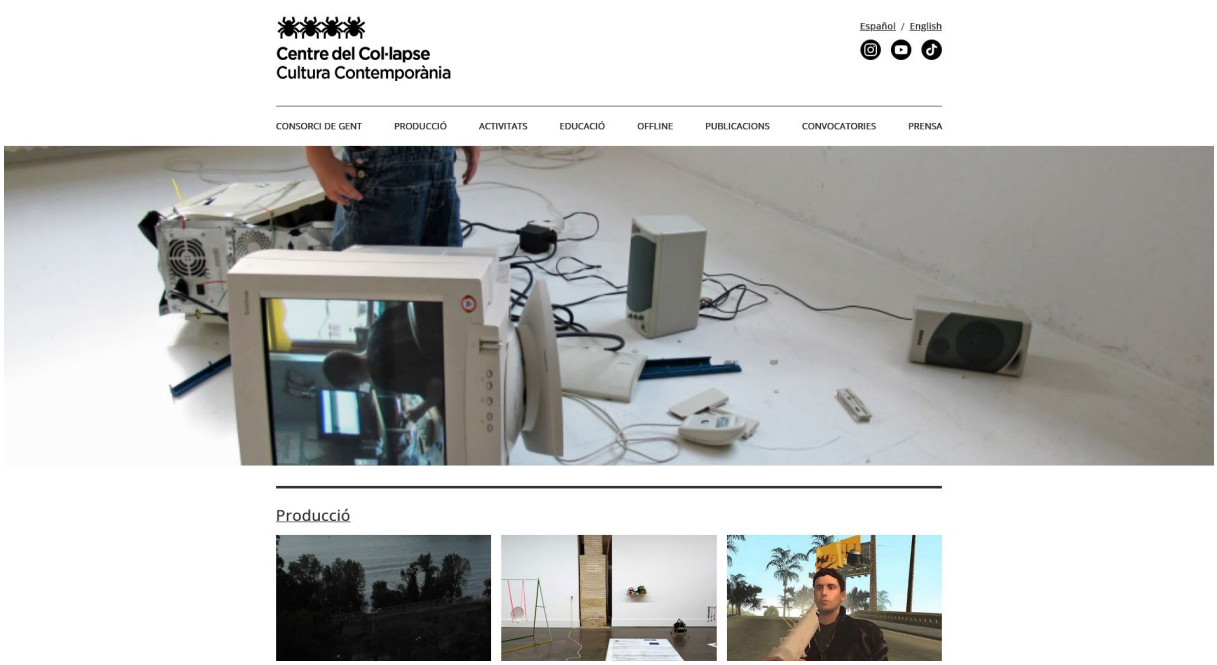


Fig. 1. Página web del Centre del Col·lapse. *Fuente: http://centrecolapse.com/ (2024)*

La plataforma se presenta en formato de página web (ver Figura 1) y utiliza cuentas en Instagram y Tiktok para la comunicación. Desarrollada a partir de la página web oficial de Centre del Carme (CCCC), la web aloja hasta el momento un archivo de colaboradores y agentes culturales de la Comunitat Valenciana ("Consorci de Gent"), un archivo de producción artística ("Producció"), una agenda cultural semanal de la ciudad de València ("Activitats"),

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

una sección de eventos y talleres propios (“Offline”) y unas convocatorias (“Convocatories”), donde desde el absurdo, el humor y la ironía, les interesades podrían autopublicarse en los archivos de “Producció” i “Consorci de Gent”. Otras secciones aún se encuentran en fase de desarrollo, como por ejemplo, “Educació”, donde se reunirá material educativo y bibliografía de libre acceso, y “Publicacions”, dónde se podrán archivar publicaciones autogestionadas, como fanzines y otros medios.

En “Producció” aparecen las fichas técnicas de las producciones, en las que se almacena el nombre, la fecha, modalidad, una fotografía representativa y una descripción de las respectivas piezas; en caso de vídeos, se alojan en una cuenta propia de YouTube para asegurar la pervivencia de los archivos. En el caso de “Consorci de Gent”, las fichas técnicas incluyen una fotografía representativa, el nombre, año de nacimiento, pronombres, biografía y links a webs de interés (ver Figura 2). Finalmente, la sección “Activitats” corre a cargo de “@planesconamigas” (María Vidal Soria), un tablón de anuncios en Instagram que actualiza semanalmente una agenda cultural de la ciudad.



Fig. 2. Ficha técnica del Consorci de Gent (Álvaro Romero). *Fuente: http://centrecolapse.com/views/sheet/artist.html?id=alvaro-romero (2024)*

Hasta el momento han participado en el proyecto: Guiu Gimeno Bardis, Irene Sánchez Mora, Álvaro Romero, el colectivo EdredonLab, Pedro Bella, el colectivo PPP, Andrés Cuesta (AZEL), Sahara Dolores, Alejandro Vázquez, Iris López, Pepe Reyes Caballero, Tatiana Álvarez, Rubén Rodríguez, Marina Incertis, Sara Aliana, Alejandro Ocaña, Xoel Gómez López (ARIEZZZ), Alejandro Sánchez Alandí (Ratpenat), el colectivo Metr0, Joan Forner, Juana Polo, Cristina Muñoz y Juls Caro Camino.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

1. Metodología

La metodología de esta investigación teórico-práctica se basa en la "metodología hacker" propuesta por la investigadora uruguaya Sienra Chaves (2023). Este enfoque hacker no se limita a la competencia tecnológica o criminal asociada comúnmente con la actividad hacker, sino que se entiende como una irrupción en el sistema que altera los códigos existentes, movida por la creatividad, la curiosidad y el ingenio popular. En este estudio, se adoptan los principios de esta metodología, con una perspectiva hacktivista que incluye técnicas de ciberdelito, como el *phishing*, como formas de expresión artística.

En este sentido, esta propuesta atraviesa la interseccionalidad, el "modo de hacer" y los valores de la ética hacker y el disturbio como ejes centrales de praxis. Estos elementos se reflejan en los siguientes puntos de la propuesta: la búsqueda de fuentes documentales interseccionales, el uso del género neutro en la redacción, el uso del catalán y valenciano en la comunicación del Centre, la descentralización de la autoridad institucional, el empleo de una táctica hacker para el desarrollo web y la liberación del código de la página web en licencia libre copyleft (GPL-3.0).

Esta propuesta se ha diseñado en las siguientes tres frases: Profanación Institucional: Hackeando el Centro del Carmen, Software Libre: Desarrollo y Lanzamiento Web y FreeParty: Inaugurando el Centre del Col·lapse.

1.2. Profanación Institucional: Hackeando el Centro del Carmen.

Una vez hemos situado el marco referencial del proyecto, con conceptos como la metodología hacker, la profanación como práctica artística y la institución como autoridad sacral, en esta sección abordaremos el *phishing*, una técnica típica en ciberdelincuencia, para dar paso a esta primera fase de desarrollo: el diseño de la interfaz gráfica.

El *phishing* es una técnica utilizada en ciberestafas que implica crear sitios web fraudulentos para engañar a las personas y obtener información confidencial, como contraseñas o datos bancarios. Se envían mensajes masivos, como correos electrónicos o SMS, que llevan a los usuarios a estos sitios falsos, haciéndolos creer que son legítimos. Este método puede ser muy sofisticado y difícil de detectar, ya que las páginas falsas suelen ser idénticas a las originales.

En el contexto del arte en Internet, la táctica de replicar sitios web oficiales para fines artísticos no es nueva. Un ejemplo destacado es "Vaticano.org" de Eva y Franco Mattes en 1998. Este proyecto consistió en copiar la página web legítima del Vaticano y realizar cambios sutiles en los textos para transmitir mensajes contraculturales, como el apoyo al amor libre y la desobediencia civil. A pesar de su carácter provocativo, la interfaz convincente del sitio permitió que permaneciera activo durante un año sin ser cuestionado.

El proyecto Centre del Col·lapse adopta una metodología hacker para profanar la página web del Centro del Carmen, replicándola con modificaciones sutiles pero significativas. A través de la técnica de profanación, la plataforma se desarrolla como una copia exacta del sitio original, desde la tipografía y el color hasta la estructura de las páginas y secciones. Este proceso no implica fraude, sino que se basa en la lectura del código fuente abierto de la página original. Así, se investiga y replica la tipografía, el tamaño del texto y otros elementos gráficos presentes en la página original. Además, se utiliza inteligencia artificial para identificar y recrear el logo de manera fiel al original. A diferencia de casos como "Vaticano.org", donde se busca la suplantación de identidad, en este proyecto se persigue una posición relacionada con la guerrilla de la comunicación, buscando diferenciarse, intervenir y provocar en la "gramática cultural" de la institución artística.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 3. Página web del Centre del Carme. *Fuente: https://www.consorcimuseus.gva.es/centro-del-carmen/?lang=es (2024)*

Existen otros proyectos artísticos relevantes en el marco de esta investigación y que van más allá del fake y la suplantación. Entre ellos se destacan "Aleph-arts" (1997-2002), un sitio web que servía como punto de encuentro e información sobre net art y exposiciones, "The File Room" de Muntadas (1994), un archivo de casos de censura en el arte que defiende el derecho al conocimiento, y "e-valencia.org" de Daniel García Andújar (2001), un foro que surgió como respuesta al descontento con la política cultural institucional en la Comunitat Valenciana. Este último buscaba trasladar las discusiones sobre política cultural a una plataforma participativa, un foro, para que los ciudadanos pudieran expresar sus opiniones y participar en el debate.

El Centre del Col·lapse se presenta como el heredero de estos antecedentes, no solo reconociendo su importancia, sino también aspirando a ampliar y radicalizar su legado. Inspirado de manera particular por la actitud de disenso encarnada en "e-valencia.org", esta iniciativa trasciende el ámbito del foro de discusión y enfoca su energía hacia la creación de un espacio alternativo a la institución establecida, libre de las restricciones impuestas por las políticas contemporáneas.

1.3. Software Libre: Desarrollo y Lanzamiento Web

A continuación abordaremos el desarrollo web y la liberación del código fuente de la plataforma en relación con el Free Software Movement [Movimiento del Software Libre].

En sintonía con las perspectivas políticas del Centre del Col·lapse, incluida la ética hacker, podemos decir que la naturaleza de la plataforma y su desarrollo se inscribe dentro del marco referencial del Free Software Movement. Se trata de un movimiento social y político que aboga por la libertad de utilizar, estudiar, modificar y distribuir software. Surgió a principios de los años 80, liderado por el programador informático y activista Richard Stallman, quien consideraba que el software debe capacitar a los usuarios en lugar de restringirlos, y que el conocimiento

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

y la tecnología deben compartirse libremente en beneficio de todos. Sin lugar a dudas, esta noción contrasta con el software privativo (Microsoft, Facebook, etc.), que restringe las libertades de los usuarios, imponiendo limitaciones sobre cómo se puede utilizar, estudiar, modificar y distribuir el software.

El proyecto de la página web del Centro del Col·lapse se ha desarrollado utilizando HTML, CSS, JavaScript y JSON puro, sin utilizar otros *frameworks* o bibliotecas adicionales. Está disponible en GitHub como repositorio público (https://github.com/plutokann/CCCC), lo que facilita la colaboración con otros desarrolladores. La página está publicada en GitHub Pages, permitiendo su acceso gratuito. Se adhiere a los principios del software libre, con licencia GNU GPL v3, de manera que garantiza la libertad de los usuarios para usar, estudiar, modificar y distribuir el código. Además, el código fuente podría ser reutilizado para otros centros del Consorci de Museus.

1.4. FreeParty: Inaugurando el Centre del Col·lapse.

Aunque la mayoría de la actividad suceda de forma online, es importante señalar uno de los principales objetivos de esta propuesta: ofrecer espacios de ocio. Para el Centre del Col·lapse resulta fundamental activar eventos culturales y fiestas autogestionadas de manera presencial y colaborativa, con el propósito de reunir a la ciudadanía y brindarles un respiro y liberación de la monotonía de su día a día. El ocio se concibe aquí como una actitud de resistencia a las lógicas productivistas capitalistas, actuando como un vehículo para la creación de comunidad y el fortalecimiento de lazos sociales.

Siguiendo la reflexión de McKenzie Wark (2023) sobre las "FreeParty", raves o fiestas autogestionadas, es importante resaltar que estas ocurren en lo que podríamos llamar "espacios basura", escapando así de las configuraciones convencionales de un club. Son, en esencia, una práctica colaborativa que permite a las personas tolerar la vida cotidiana, satisfaciendo una variedad de necesidades, intereses y deseos, que van desde la simple distracción hasta el romance y el contacto humano. Estas celebraciones están estrechamente vinculadas a la ética hacker, ya que se fundamentan en valores como la comunidad, la colaboración, la descentralización y la autonomía, fomentando un sentido de pertenencia y empoderamiento entre quienes participan en ellas.

Bajo este principio, como primer evento cultural dentro de la sección "Offline" del Centre del Col·lapse, se presenta una inauguración festiva destinada a dar a conocer el centro en sí mismo y sus diversas secciones: "Consorci de Gent", "Producció" y "Activitats". Esta celebración, de acceso libre, se programó el 23 de mayo de 2024 y se organizó en colaboración con el colectivo valenciano Metr0. El lugar elegido para el evento fue Pluton.cc, descrito como un "espacio enano creative commons" autogestionado por María José Pisón (UPV). El cartel ha sido diseñado por Alejandro Sánchez Alandí (ver Figura 4). Dentro de la agenda del evento, se incluyeron "DJ Sets" a cargo de les artistas queer Ratpenat, ARIEZZZ y KANNO, quienes ofrecieron una variedad de géneros musicales que abarcan desde el Dream-Trance hasta el Neorave. Este evento no solo pretende dar a conocer el centro, sino también establecer un punto de encuentro comunitario donde se impulse el desarrollo futuro del Centro del Col·lapse.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 4. Cartel de inauguración del CCCC. *(2024)*

CONCLUSIONES

El Centre del Col·lapse Cultura Contemporánea se presenta como una respuesta dinámica y crítica ante las problemáticas culturales y políticas que enfrenta la Comunitat Valenciana en la actualidad. Este proyecto, que combina investigación teórica y práctica, propone una plataforma artística descentralizada destinada a la divulgación, producción y exhibición de cultura y arte contemporáneo. A través de la metodología hacker y la profanación agambeniana, se propone una celebración del colapso como un acto de emancipación política, desafiando las estructuras sacralizadas de las instituciones artísticas tradicionales.

Uno de los resultados previsibles de esta iniciativa es la creación de un dispositivo multifuncional que opera en varios niveles: como archivo artístico, como medio de difusión local y como recurso de aprendizaje, activando experiencias creativas a través de talleres y recursos educativos. La plataforma web del Centre del Col·lapse, junto con su presencia en redes sociales, facilita un archivo vivo y accesible que incluye colaboraciones de diversos agentes culturales, convocatorias artísticas y una agenda cultural actualizada.

El impacto de este proyecto se extiende más allá de lo virtual, promoviendo la organización de eventos culturales y fiestas autogestionadas, que actúan como espacios de resistencia y creación comunitaria. Estos eventos subrayan la importancia del ocio como una forma de contrarrestar las lógicas productivistas capitalistas, fortaleciendo los lazos sociales y ofreciendo un respiro a la ciudadanía.

En definitiva, el Centre del Col·lapse no solo denuncia las limitaciones del sistema cultural vigente, sino que también presenta alternativas viables y creativas para reimaginar el futuro que queremos desde una perspectiva de resistencia, autonomía y colaboración. Al hacerlo, se posiciona como un espacio activo y resiliente que

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

promueve la inclusión y la participación de la comunidad artística en la construcción de una cultura más justa y accesible.

FUENTES REFERENCIALES

Agamben, G. (2005). *Profanaciones*. Anagrama.

Bono, F. (21 de febrero de 2024). La Generalitat lleva a Fiscalía una donación de terrenos de la directora del IVAM a una fundación. *El País.*

Chaves, S. E. (2023). Metodologías hacker en las prácticas artísticas y culturales de América Latina: aportaciones al debate tecnológico. *Accesos: prácticas artísticas y formas de conocimiento contemporáneas*, 6, 80-89.

Garsán, C. (9 de enero de 2024). Cultura no renueva a Carles Ángel Saurí y recupera a Lorenza Barboni al frente del EACC. *Culturplaza*.

Garsán, C. (21 de noviembre de 2023). Fin de una era: Pérez Pont es cesado como gerente del Consorci de Museus. *Culturplaza*.

Garsán, C. y Alfonso, J. (27 de noviembre de 2023). Vicente Barrera: "Queremos una cultura blanca, que no sea un arma de colonización de conciencias". *Culturplaza*.

Guasch, A.M. (2009). El papel de las instituciones artísticas en la actualidad. *El arte del siglo XX*, 135-150.

Urroz, A. (2005). *Artivismo. Análisis y caracterización de las prácticas artísticas que colaboran en el desarrollo social de Internet* [Tesis Doctoral, Universitat de Barcelona], 27-29.

Velasco, C. (21 de marzo de 2023). Las artes escénicas valencianas critican «la parálisis de la conselleria de Cultura» y piden una reunión con Mazón. *Las Provincias*.

Wark, M. (2023). *Raving*. Caja Negra.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18298

Imágenes señuelos. Estrategias narrativas en torno al fake y la exposición

Decoy images. Narrative strategies around the fake and the exhibition

Alberto Cajigal García
a.caji30@uma.es

Breve bio autor: Graduado en Bellas Artes por la Universidad de Málaga (2020), donde también cursó el Máster en Producción Artística Interdisciplinar. En 2021 inauguró su primera exposición individual *Guía de Montaje*, en la Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga. Actualmente se encuentra realizando el doctorando en la Facultad de Bellas Artes de Málaga.

How to cite: Cajigal García, A. (2024). Imágenes señuelos. Estrategias narrativas en torno al fake y la exposición. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18298

Resumen

El hallazgo en una sala expositiva de señales de «zona videovigilada», pero la ausencia de toda cámara o dispositivo que vigile, sirve como punto de partida de esta investigación artística en curso, cuyo tema central: la exposición y las falsas representaciones, nos sirve para generar estrategias narrativas que suspendan, y cuestionen, la naturaleza hiper visible y escaparatista de las imágenes. Para ello, esta propuesta interdisciplinar, articulada principalmente a través de la video instalación, la escultura y la fotografía, despliega una serie de estrategias que abarcan: desde el *fake* o la asunción de distintos códigos de representación en muchas ocasiones extra artísticos como, por ejemplo, el monitoreo y las grabaciones de los CCTV, o la fotografía documental; hasta la metaficción, y la utilización de estructuras narrativas centradas en la negación o irresolución de acontecimientos, construidas temáticamente sobre lo banal, anodino y absurdo que acontece en los tiempos y espacios cotidianos. En este punto, aprovechamos para repensar cuestiones propias del medio audiovisual como el montaje y la teatralización, abordándolo desde la vinculación de los proyectos con los espacios en los que se exhibe o muestra.

De esta manera, a través del juego y el humor, pretendemos reflexionar sobre la condición de hipervisibilidad y sobreexposición que caracteriza a la producción de imágenes actuales, dónde todo puede ser monitorizado, vigilado y exhibido. Y lo hacemos a partir de la tensión entre la imagen documental y la ficción, y de la irresolución de una expectativa o desenlace.

Palabras clave: *Exposición Fake Narración Metaficción Documental CCTV.*

Abstract

The discovery in an exhibition room of signs of a 'video surveillance zone', but the absence of any camera or surveillance device, serves as the starting point for this ongoing artistic research, whose central theme: the exhibition and false representations, serves to generate narrative strategies that suspend and question the hyper-visible and window-dressing nature of images. To this end, this interdisciplinary proposal, articulated mainly through video installation, sculpture and photography, deploys a series of strategies that range from the fake or the assumption of different codes of representation, often extra-artistic, such as, for example, CCTV monitoring and recordings, or documentary photography, to metafiction, and the use of narrative structures centred on the

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

negation or irresolution of events, thematically constructed on the banal, anodyne and absurd that occurs in everyday times and spaces. At this point, we take the opportunity to rethink issues inherent to the audiovisual medium such as montage and theatricalisation, approaching it from the link between the projects and the spaces in which they are exhibited or shown.

In this way, through play and humour, we intend to reflect on the condition of hypervisibility and overexposure that characterises the production of images today, where everything can be monitored, watched and exhibited. And we do so on the basis of the tension between the documentary image and fiction, and the irresolution of an expectation or outcome.

Keywords: *Exhibition Fake Narrative Metafiction Documentary CCTV.*

INTRODUCCIÓN

La pieza con la que surge esta investigación se trata de la vídeo instalación *Personal Permanentemente Supervisado,* o *PPS* (2023), una pieza *site specific* realizada para la exposición colectiva *Total Loss*[1] (2023), en la sala de exposiciones de la facultad de Bellas Artes de Málaga, y enmarcada en el congreso internacional *Sculpture Network.*

PPS nace de la ficción de un vacío. La presencia de señales de «zona videovigilada» en el espacio expositivo, pero la ausencia de cámaras, es el punto de partida de esta intervención, la cual se manifiesta como un falso puesto de vigilancia y CCTV que, desde el humor, imagina lo que hipotéticamente estas cámaras grabarían de existir. Su instalación se localiza en un armario ya existente que oculta y revela una de estas señales, y que se ubica al final del recorrido, en un rincón escondido y limítrofe entre la sala, la salida de emergencia, y la entrada al almacén. La pieza se inscribe, por tanto, en un marco artístico y conceptual vinculado a la utilización de estrategias y temas como: la vigilancia, lo visible y oculto; las tácticas de *des-apariencia, veroficción* o *fake* (Marzo, 2018); el montaje y el tiempo. Y todas ellas vertebradas a través de la utilización de los códigos visuales de los CCTV.

Por tanto, el objetivo de esta investigación es reflexionar, desde el juego y el humor, sobre la noción de visibilidad y transparencia, construida en concreto desde las imágenes de vídeo vigilancia en un contexto como la exposición artística. Y para ello, esta reflexión se articula principalmente a través del *fake* y el montaje audiovisual, el cual, a través de la apropiación de estos códigos visuales, convierte estas imágenes en trampas o señuelos, que interrumpe y tensionan la naturaleza documental y ficticia de las imágenes y el especio representado.

[1] Enlace audiovisual al proyecto: https://youtu.be/3t_D83ZtypU?si=JkIPPL_0nVKCJi26

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

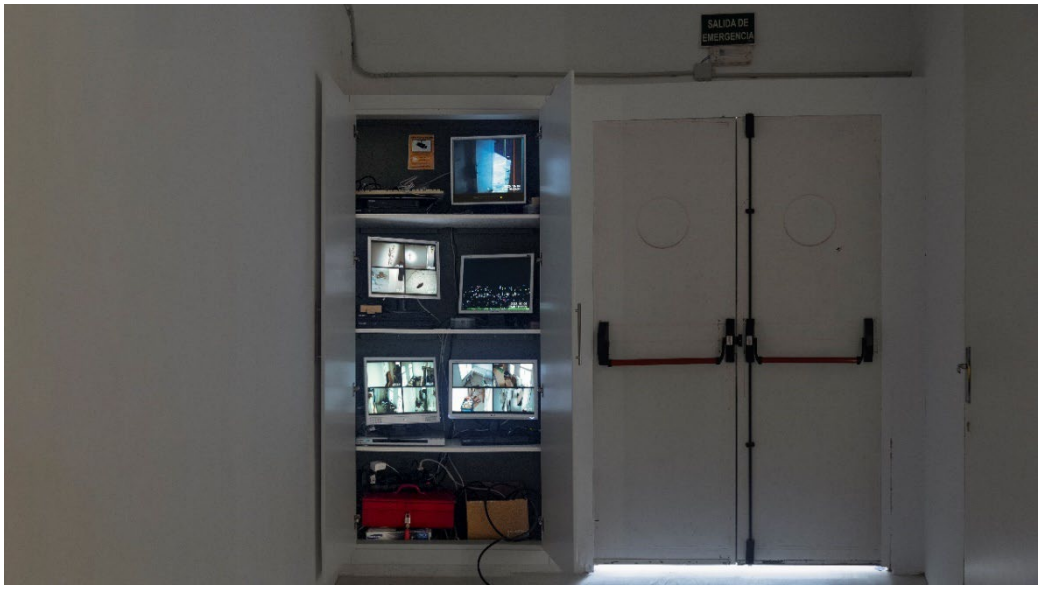


Figura 1. Vista de *Personal Permanentemente Supervisado* (2023). Elaboración propia





Figura 2 y 3. Vista de una de las señales de zona videovigilada. Al fondo, *Personal Permanentemente Supervisado* (2023). Elaboración propia

CONTEXTO

En *Playtime* (1969) de Jacques Tati, el personaje del señor Hulot es invitado por un antiguo conocido a su apartamento, en un edificio de grandes ventanales. El número de su piso es el 1º, lo que hace perfectamente visible su salón desde la calle. Sin sonido, estos personajes se colocan tras este gran escaparate y, como mimos, realizan toda clase de acciones, gestos, conversaciones, mientras los transeúntes y coches pasan por delante.

Este gag, y metáfora de Tati, se convierte en ejemplo para reflexionar sobre la sobreabundancia de la exhibición contemporánea, un exceso de luz que quema y sobreexpone el tejido representado. Esta cuestión es compartida y estudiada por autores como Miguel Ángel Hernández, quién las expone precisamente en su libro *El Arte a contratiempo* (2020), en concreto, en los capítulos *Historia, ficción y verosimilitud y El tiempo de la fuga.* Sin embargo, aunque el autor expone en un primer marco contextual relacionado con el tiempo y los modos de evasión de los individuos, pronto entendemos el papel que juega *lo visible* a la hora de desplegar estrategias

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

artísticas que formulen métodos de escapar de esta prisión transparente, resaltando en especial autores que trabajan con la ocultación: "el mundo, por medio de la extensión de la técnica a todos los ámbitos de lo cotidiano, se hace transparente, y nace entonces la ilusión de que no hay nada oculto, que no hay nada por descubrir." (Hernández, 2020, p. 172).

Podríamos, entonces, dividir dos líneas y estrategias principales que han nutrido al proyecto:

La primera de estas líneas estaría relacionada directamente con la generación de estas trampas o imágenes señuelos, que posibilitan la infiltración de la obra en estructuras no artísticas. Algunas de estas estrategias, como la desaparición, el camuflaje o la mimetización tratadas en el video ensayo *Cómo desaparecer* (2018) de Ingrid Guardiola, y perteneciente al laboratorio *Soy Cámara Online* del CCCB, en el que participan Lúa Coderch y Jorge Luis Marzo. No obstante, estas líneas se nutren más concretamente de las estrategias en torno al *fake* y la *veroficción* desarrolladas por Jorge Luis Marzo en *La competencia de lo falso* (2018). Un ejemplo de estas estrategias de *fake* es desplegado porl a artista Isabel en su proyecto *Wallapop* (2018) de la artista Isabel Rosado. Este trabajo en concreto es interesante por la relectura que hace de las escenificaciones y estrategias de archivo de Thomas Demand. Sin embargo, la diferencia estriba en que Rosado inserta estas fotografías de maquetas de mobiliario en el espacio expositivo de Wallapop, apropiándose un lenguaje propio de las imágenes que se realizan en esta app de segunda mano, con todos sus fallos técnicos. La consecuencia es un corto circuito para el comprador que lo ve, que convencido de la veracidad, se da de bruces con la ficha técnica o medidas del mueble en cuestión.

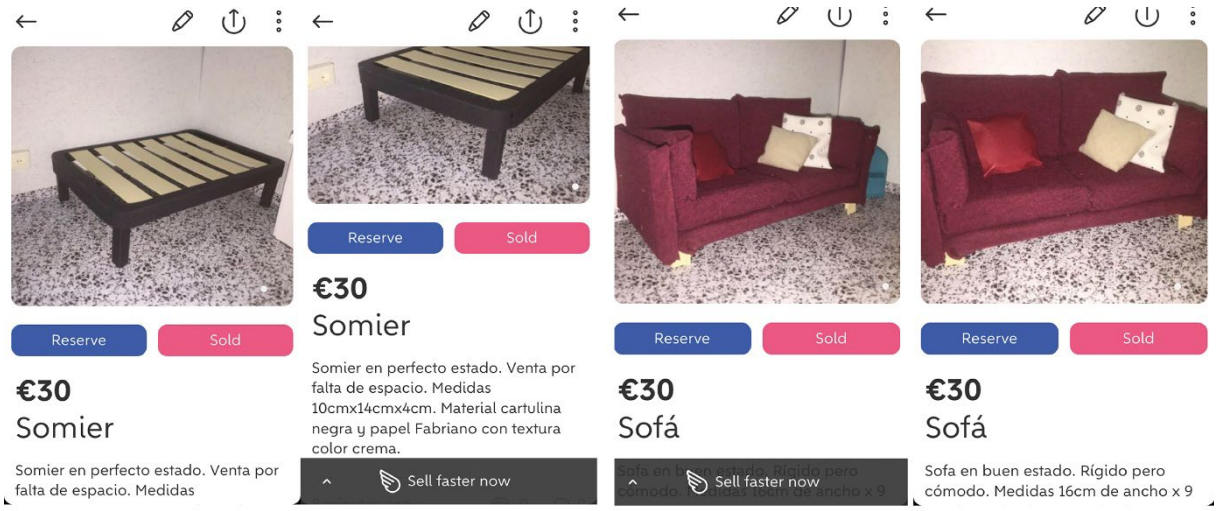


Figura 4. Capturas de pantalla de Wallapop (2018) de la artista Isabel Rosado. Fuente: cortesía de la artista.

La segunda, relativa a lo visible y lo oculto, está muy presente en la obra de Luis Bisbe, el cual la aborda, además, desde la continua intervención del espacio expositivo. En la obra *desconcretator* (2011) el artista practica un agujero/marco en una de las paredes del espacio expositivo. A lo que se accede, sin embargo, no esa la presuntuosidad escenificada como de la que se mofa Tati, sino a la cara que permanece oculta y dejando ver los útiles de montaje, el cuadro de luz, las escaleras y carteles que subyacen tras el muro, y que, además, están animados mediante una proyección. Una operación similar conforma la obra *exteriorismo* (2008), en la que precisamente Bisbe invierte la función de la sala de exposiciones y una caseta de vigilancia, colocando las ventanas de la caseta en las paredes de la sala, y tapiando las de la caseta con los recortes de pared. En este sentido, es interesante lo que el escritor Luis Francisco Pérez dice de la obra de Bisbe, definiéndola como "un conjunto de falsas representaciones" donde "esa falsedad, vale significarla, o salvarla, como la única verdad en sí misma" (Pérez, 2003, p. 17)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

PPS se ubica entonces en una posición que se nutre y relaciona con ambas estrategias; por un lado, en palabras del propio Marzo "la práctica del parasitismo como la infiltración, asumiendo los códigos de percepción y sentido asignados al contexto elegido" (Marzo, 2018, p. 159) lo que le permite participar del *fake* de la señalética asumiendo los códigos de representación de los CCTV. Y, por otro lado, mediante el montaje y las estructuras narrativas, desplieguen, según Andrea Soto, "formas de inteligibilidad", es decir "modelos que impliquen y asuman la confusión de fronteras y que elaboren reagenciamientos materiales de los signos y las imágenes [..]"(Soto Calderón, 2022, p. 118)

DESARROLLO

1. Metodologías

PSS está emplazada al fondo de la sala, incrustado en un armario ya existente que oculta una de estas señales, y alejado de lo que el espectador percibe en la sala a primera vista. La manera de acceder a ella es recorriendo un cable que serpentea por el espacio, saliendo desde la pared del almacén hasta alcanzar la instalación. Solo el espectador curioso que haya seguido el sendero se encontrara con la monitorización de las obras, en forma de videoinstalación, compuesto de 5 monitores, cuyos vídeos de distinta duración (programados por *raspberrys*) se reproducen en bucle. A su vez, tres de los cinco vídeos están divididos en distintas escenas que se interrelacionan, y que cambian y alternan, con otras dentro del mismo plano. La estructura de visualización sigue el orden de recorrido del propio espacio: desde la entrada de la sala, mostrando la misma; hasta la entrada del almacén y su interior.



Figura 5. Vista de *Total Loss* (2023. El cable serpentea hasta llegar a la pieza. Elaboración propia

Dentro de esta escenificación, el montaje audiovisual propone una continua simultaneidad e interrelación de tiempos. Si bien existe una continuidad y correlación entre las escenas, similar a la obra New Book (1975) de Zbigniew Rybczyński, la duración de los vídeos - al ser distinta, y estar en bucle- ofrece siempre un montaje cambiante en el que las escenas se interrelacionan de distinta forma, un recurso que lo aproxima más al montaje más caótico de la videoinstalación *Zapping Zone* (1990) de Chris Marker. Esto genera que, por sutil que sea el cambio, el espectador que acude por la mañana a la sala no ve el mismo montaje que el que acude por la tarde.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

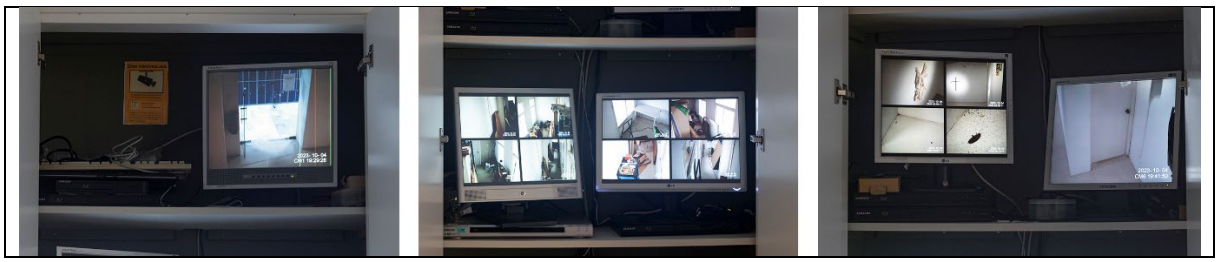


Figura 6. Vista de los monitores de *PPS* (2023), y su división por pantallas. Elaboración propia.

2. Simultaneidad y CCTV

El eje sobre el que pivota y se ramifican el resto de estrategias de *PPS* parte de su condición de CCTV (o circuito cerrado), y de los códigos de representación que desplazan a la vídeo instalación. Y este desplazamiento se ve, a su vez, formado por dos cuestiones que se relacionan: por un lado, la vigilancia, previamente establecida por la señalética de la sala, y cuya naturaleza visual puede manifestarse bajo la forma de archivo o registro; y, por otro lado, la convección técnica de que, en el CCTV, la señal y la imagen se retroalimentan "en directo", lo que produce un continuo juego de acción-reacción.

La naturaleza en directo de los CCV se ejemplifica bien en trabajos clásicos de Dan Graham como *Present Continuous Past(s)* o *Time Delay Room* (1974). Esta última pieza es más significativa para nuestra investigación por el juego entre dos espacios y, en especial, por la noción de *delay* (cuestión también importante en PPS), al quedar los espectadores atrapados en un contaste flujo de observación sin saber que las imágenes que ven en directo tienen un retardo de 8 segundos.

En contraste, Harun Farocki se sirve de las imágenes de las cámaras de vigilancia, pero no utiliza el CCTV como un medio. Su estrategia es puramente apropiacionista, al utilizar el registro y el archivo como metraje que yuxtaponer y relacionar con otras imágenes. Entre sus múltiples trabajos con las imágenes de los CCTV nos interesa *Deep Play* (2007). Teniendo la final de la copa del mundo de futbol de 2006 como tema central, Farocki crea una instalación multipantalla, con material y archivo heterogéneo de distintas procedencias y códigos de representación, lo que resignifica cómo este evento y acontecimiento es percibido, experimentado, y representando. De entre todos estos canales, nos interesa concretamente aquellos en los que el artista utiliza el metraje de las cámaras de seguridad del estadio, en los que se ve sus pasillos, los límites con la calle y sus transeúntes; pero también la grabación que realiza del atardecer sobre el propio estadio. Al montar todas estas imágenes cotidianas se produce una tensión donde el acontecimiento principal y extraordinario: el partido, se convierte en un trasfondo de otros aconteceres de naturaleza mucho más ordinaria, que acaban conformando una particular heterocronía.

PSS podría situarse entonces desde una posición que se nutre de ambas estrategias. Por un lado, juega al *falso directo*, que ficciona la retrasmisión en vivo de la sala y el almacén a través de sus códigos y ubicación, la cual hace imposible verificar que lo que se está viendo es real sin abandonar el puesto. Pero, por otro lado, también lo hace como falso registro o documento de un tiempo concreto, en el que enfrenta en un mismo montaje multipantalla las imágenes de la inauguración desde tomas de rincones de la sala, de las obras, del almacén y otros intrusos.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

3. Ubicación, ficción y camuflaje

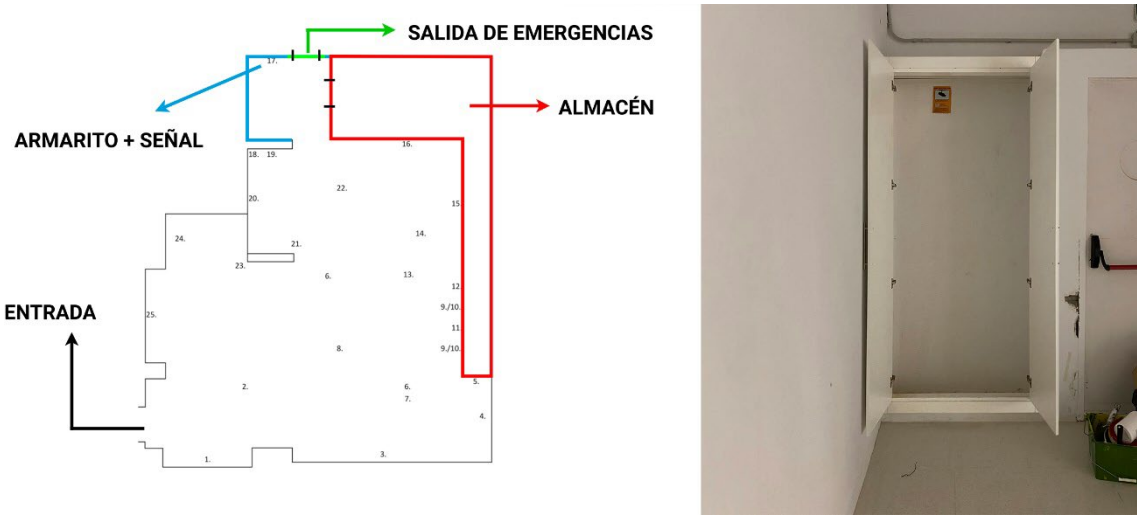


Figura 7. Plano de la sala y ubicación de la pieza. **Figura 7.** Vista del armario que ocultaba una de estas señales. Elaboración propia

Esta falsificación se ve reforzada por las grabaciones, realizadas con una cámara digital antigua de principios de los 2000s. La factura visual que produce este dispositivo es muy similar al de las cámaras de vigilancia conocidas, cuyos modelos actuales precisan de aún más definición en sus tomas. En este sentido, la fragilidad, debilidad y pobreza técnica de la imagen era un requisito indispensable de este desplazamiento, puesto que no solo se trataba de asumir estos códigos visuales, sino también generar, en palabras de la propia Steyerl a propósito de la imagen pobre dice que funciona como un "señuelo, una trampa, un indicio o un recuerdo de su anterior naturaleza visual" (Steyerl, 2018, p. 34). Este pensamiento coincide con otro enunciado por Miguel Ángel Hernández, el cual, citando a Andrés Hispano, complementa bien esta tesis de la imagen pobre, al decir que "en la era de la imagen hipertecnologizada, las imágenes de vigilancia, de los teléfonos móviles o de nuestros vídeos domésticos son las que rigen el criterio de verdad" (Hernández, 2020, p. 90) Una de las consecuencias, precisamente de esta utilización, son los *glitches* que se pueden apreciar en ciertos momentos, relativos a la corrupción de algunos de los vídeos grabados y mantenidos en el metraje como modo de evidenciar no solo la debilidad técnica de las imágenes, sino de evidenciar la propia representación y "el carácter ficticio del enunciado" (Marzo, 2018, p. 158)



Figura 8. *Frames* del interior del almacén. **Figura 8. Vista de uno de los *glitches.* Elaboración propia**

La particularidad de *PPS* es que es una intervención que prolonga un fake previamente adscrito al espacio, pero no descubierto, y lo hace en un contexto artístico o estético. En este sentido, la obra plantea un cierto tipo de camuflaje al introducirse en la sala expositiva como un elemento que podría existir dentro de ella, acentuado por

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

su ubicación limítrofe, sin ser percibida necesariamente como una pieza. En su instalación funge como un cutre puesto de videovigilancia, aparentemente camuflada e invisible, aunque revela permanentemente los "desajustes", de los que habla Marzo, que "permiten al lector o espectador comenzar a sospechar mientras la contempla, y segundo, impulsa, una vez revelada la ficción, un proceso deconstructivo sobre la forma de enunciar, al tener que dotar de un sentido al engaño al que ha sido sometido"(Marzo, 2018, p. 160). Algunos de estos desajustes se traducen en discontinuidades temporales o en la evidencia del *timecode* en el margen de los vídeos.

4. La sala y el almacén



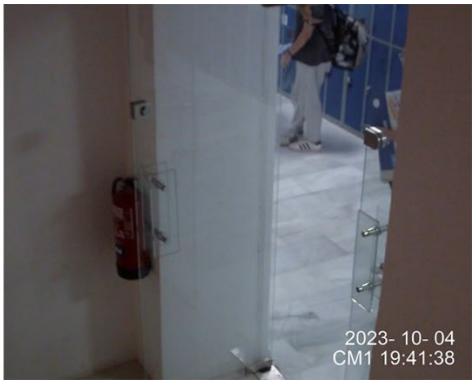


Figura 9. Vista del interior del almacén. **Figura 10.** Vista de la entrada a la sala Elaboración propia

PPS confronta en el montaje el espacio visible para el espectador, la sala; y el espacio oculto o negado, el almacén, en el cual, al entrever al montador, no asistimos al "tiempo íntegramente útil" del que habla Foucault, en relación a los estrictos tempos y pautas que el trabajo regulaba e imponía, prohibiendo cualquier acto lúdico o que pudiera distraer a los compañeros de trabajo (Foucault, 2023, p. 175). En su lugar encontramos los momentos de descanso, aparentemente banales u ordinarios, los "movimientos menores" en palabras de Andrea Soto (2023, p. 62), gestos que interrumpen los largos silencios que habitan las estancias: un cable que se recoge, un objeto que se cae, una escoba que aparece por el margen de la escena; y un montador, que, como una presencia fantasmal, come, duerme e incluso espía a los visitantes. Mas sus movimientos sin aparente sentido no producen cambio en la escena.



Figura 10. Acciones del montador realizadas en el interior del almacén. Elaboración Propia

De vuelta a la sala, en esta filmación de los silencios, hay acciones que acontecen en los márgenes del encuadre, y que deslizan rápido mostrándose, en la visión general, como leves perturbaciones. Y el registro de las obras y rincones convive con compañías más desagradables. Una cucaracha forma parte de esta recolección de fragmentos del espacio, en un plano fijo imperturbable e inmutable, en el mismo suelo por el que los espectadores han caminado. Su recepción, justo al final del recorrido perturba el mismo, y como un verdadero

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

bug, produce una interrupción de la lectura inmaculada de la exposición. La sala en ese momento deja de acontecer como puesta en escena, puesto que la cucaracha la devuelve a su condición ordinaria de espacio, y en concreto, reclama para sí el mismo como su hábitat, al que en el que existe entre exposición y exposición. Como actor no deseado, oculto y que normalmente procura esconderse, adquiere todos los focos. En un momento determinado del montaje audiovisual, la obra *Cruz* (2023) de la artista Lucía O'Brien genera para ella un altar improvisado, una tumba para este insecto.

Esta relación de imágenes introduce una nueva lectura del acontecimiento, pero también instituye o suspende "una escena de apariencia que introduce sujetos y objetos nuevos, nuevas percepciones de las situaciones comunes" (Soto Calderón, 2022, p. 121)



Figura 11. Vistas de la cucaracha. Elaboración propia

CONCLUSIONES

PPS ha constituido un primer paso en esta investigación artística, culminando una línea temática anterior, e iniciando una serie de nuevos cruces metodológicos, en parte producidos por la naturaleza de la intervención. Estos cruces y desplazamientos se han mostrado efectivos para construir una reflexión en torno a la exhibición como acontecimiento, y a la construcción de estructuras narrativas que suspenden la resolución, o pretender cortocircuitar, y frustrar, la lectura correcta de sus imágenes. En este sentido, las estrategias de *desapariencia*, y la construcción temporal de las escenas, todo ello articulado en torno a los códigos visuales del CCTV y el montaje multipantalla, ha conformado un enfoque interesante para abordar estas cuestiones.

Desde sus operaciones como *fake*, también reflexionamos sobre el papel que ha tenido las reacciones de los espectadores, conocidas a través de terceros o a veces directamente, y que han dotado de un nuevo relieve y lectura a la obra. En este sentido, nos preguntamos acerca de las posibilidades de haber recolectado este material o haberlo documentado, y las oponemos al relato final que se ha generado de las mismas, en el que los testimonios y experiencias conforman otro relato más, de naturaleza oral, cuya falta de documentación lo coloca en una posición ficticia.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

FUENTES REFERENCIALES

Cómo desaparecer. Soy cámara online. (2018, julio 20). https://www.cccb.org/es/multimedia/videos/como-desaparecer/229511

Foucault, M. (2023). Disciplina. En *Vigilar y castigar* (Biblioteca Clásica, pp. 155-261). Siglo Veintiuno.

Hernández, M. Á. (2020). Historia, ficción y verosimilitud. Patrick Hamilton y el oro nazi. En *El arte a contratiempo: Historia, obsolescencia, estéticas migratorias.* (Vol. 39, pp. 93-97). Ediciones Akal.

Marzo, J. L. (2018). Mecánica y estética de la verоficción. El fake como formato. En *La competencia de lo falso. Una historia del fake* (pp. 157-203). Cátedra.

Peréz, L. F. (2003). El dilema de lo visible o el juego de las evidencias (arquitecturas del vacío). En *Luis Bisbe. Pretecnología punta: Drink me*. CAC Málaga.

Soto Calderón, A. (2022). Ficciones del imaginario. En *Imaginación material* (pp. 117-148). Ediciones / Metales Pesados.

Soto Calderón, A. (2023). *Imágenes que resisten: La genealogía como método crítico.* Ajuntament de Barcelona.

Steyerl, H. (2018). En defensa de la imagen pobre. En *Los condenados de la pantalla* (pp. 33-48). Caja Negra.

Tati, J. (dir.) (1967). *Playtime*. Specta, Jolly Film.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18285

La onda vibratoria. Luz, oscuridad y cuerpo

The vibrational wave. Light, darkness and body

Daniela Callejas Aristizabal
PDI Universidad Autónoma de Barcelona, daniela.Callejas@uab.cat

How to cite: Callejas Aristizabal, D. 2024. Lenguaje poético y sonoro de la oscuridad. La onda expansiva. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18285

Resumen

Esta investigación artística se configura a partir de la teoría científica de los ciclos circadianos, en donde resplandecen cuestionamientos sobre la sociedad actual y el uso y explotación tanto de los cuerpos de los seres que la habitan, como de sus recursos. A partir de estas inquietudes se propone una práctica de exploración corporal y de re-conocimiento de la oscuridad como una materia artística y filosófica mutable, que permite "iluminar" aspectos de un acontecimiento que permanecen invisibilizados y que al re-conocer, estos evolucionan. Durante el proceso investigativo y experimental surgen varias preguntas que estimulan la metodología enactivista que estructura esta propuesta: ¿Por qué persiste la sobreexplotación física (desde la contaminación lumínica) en nuestra cultura aun sabiendo las consecuencias que estas tienen sobre los cuerpos? Se elabora una hipótesis inicial: Para ser realmente consciente de lo que le afecta, la persona primero debe ser consciente de su cuerpo, y en general, de los cuerpos con los que convive. Se tornan urgentes los espacios/tiempos/acciones de sensibilización corporal en nuestra sociedad que por años ha ido suprimiendo, para precisamente ocultar la finitud y naturaleza de los seres que la habitan. Posteriormente, se desarrolla la segunda pregunta estructural: ¿Cuantas cosas suceden alrededor de un acontecimiento sin que el individuo al que lo atraviesa sea consciente de ello? Se propone entonces una exploración artística corporal sobre materias comunes que cohabitan -invisibles- y resplandecen una vez se disponen espacios para su acontecer. En este caso, es una búsqueda experimental por la materia corporal del sonido y la oscuridad que atraviesan vibrantes el espacio, que al igual que la luz, traspasan a los cuerpos con los que convive. Se propone un intercambio de fuerzas para vibrar en conjunto y nutrir acontecimientos a partir del arte lumínico y experimental, la cinética, el performance y la poesía.

Palabras clave: *Filosofía de la imaginación material; gestos del hacer; oscuridad; luz; cuerpo; etología; arte lumínico; arte y ciencia; arte sonoro; cinética.*

Abstract

This artistic research is based on the scientific theory of circadian cycles, which raises questions about today's society and the use and exploitation of the bodies of the beings that inhabit it, as well as its resources. Based on these concerns, a practice of bodily exploration and re-knowledge of darkness as a mutable artistic and philosophical material is proposed, which allows us to "illuminate" aspects of an event that remain invisible and that, by re-knowing them, evolve. During the research and experimental process, several questions arise that stimulate the enactivist methodology that structures this proposal: Why does physical overexploitation (from light pollution) persist in our culture even though we know the consequences it has on bodies? An initial hypothesis is developed: In order to be truly aware of what affects them, people must first be aware of their bodies, and in general, of the bodies with which they live. The spaces/times/actions of bodily awareness become urgent in our society, which for years has been suppressed, precisely in

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

order to hide the finitude and nature of the beings that inhabit it. Subsequently, the second structural question is developed: How many things happen around an event without the individual who goes through it being aware of it? We propose a corporal artistic exploration of common matters that cohabit -invisible- and shine once spaces are arranged for their occurrence. In this case, it is an experimental search for the corporeal matter of sound and darkness that vibrantly cross the space, which, like light, pass through the bodies with which they coexist. An exchange of forces is proposed to vibrate together and nourish events based on light and experimental art, kinetics, performance and poetry.

Keywords: *Philosophy of the material imagination; gestures of making; darkness; light; body; ethology; light art; art and science; sound art; kinetics.*

INTRODUCCIÓN

La presente investigación propone un análisis de diversos conceptos científicos, filosóficos y artísticos para proponer, desde metodología enactivista, un proceso rizomático y mutable. A través de la investigación artística, es posible indagar sobre la materialidad elemental de en este caso, la luz y la oscuridad que permitieron generar cuestionamientos corporales y que a su vez que desencadenaron inquietudes sobre los acontecimientos y las maneras de habitar en el espacio. Por medio de series experimentales, se busca resemantizar y componer, desde una mirada contemporánea otra manera de habitar, hacer y relacionarse con el entorno (interna y externamente). Emergiendo desde la teoría científica de los ciclos circadianos, toma consciencia de otras corporalidades que coexisten imperceptibles en el espacio y que están presentes en un acontecer *transensitivamente.*

Se desarrolla el concepto de transensitivo en medida que un impulso/acción, no se desarrolla o se traduce mediante un solo canal sensitivo, sino que juega dentro de la interseccionalidad de los sentidos. Evidenciando los despertares sintestésicos que se generan al conectar la práctica y la teoría (desde los procesos de la metodología enactivista), desencadenando múltiples maneras de presenciar un mismo acontecimiento dentro de un mundo que se presenta como una composición poética, llena de instantes, acciones y reacciones que inconscientemente afectan la manera de habitarlo.

Esta investigación propone expandir mediante series de experimentaciones prácticas los límites de la percepción. Una búsqueda y comunicación constante con otras maneras de hacer, que dan a conocer a su vez, otras corporalidades que cohabitan en un acontecimiento y lo nutren. Busca expandir, cuestionar y conectar con otras maneras de percibir y ser en un cuerpo que puede ser diverso, heterogéneo y maleable (en este caso, desde los cuerpos de la luz, la oscuridad y el ser humano). Plantea una apertura a otros canales sensitivos que a su vez despierte consciencia sobre las acciones que un individuo puede ejercer en cada acontecer, uno que genera reacciones que le afectan aunque sea inconsciente de ello, componiendo una poesía de aconteceres performativos, visuales, sonoros y corporales, vibrantes.

Para lograr el objetivo de exploración, análisis y expansión de los elementos que componen el estudio, es importante sumergirse dentro de lo que Bachelard (1959) califica como imaginación material, a su vez, desde el análisis de los gestos que según Flusser (1994) son desarrollados ante el hallazgo de esta esta materialidad que también supone la imaginación y que acontecen en un cuerpo, el cuerpo utópico que propone Foucault (1984). Mediante la observación que supone la imaginación material es posible involucrarse con la elementalidad de

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

cada concepto que compone la investigación; expandiendo y diluyendo fronteras de percepción, para comprenderlos como acontecimientos múltiples, susceptibles a otro tipo de representación y a ser modificados mediante otras perspectivas.

Los gestos que devienen un acontecer

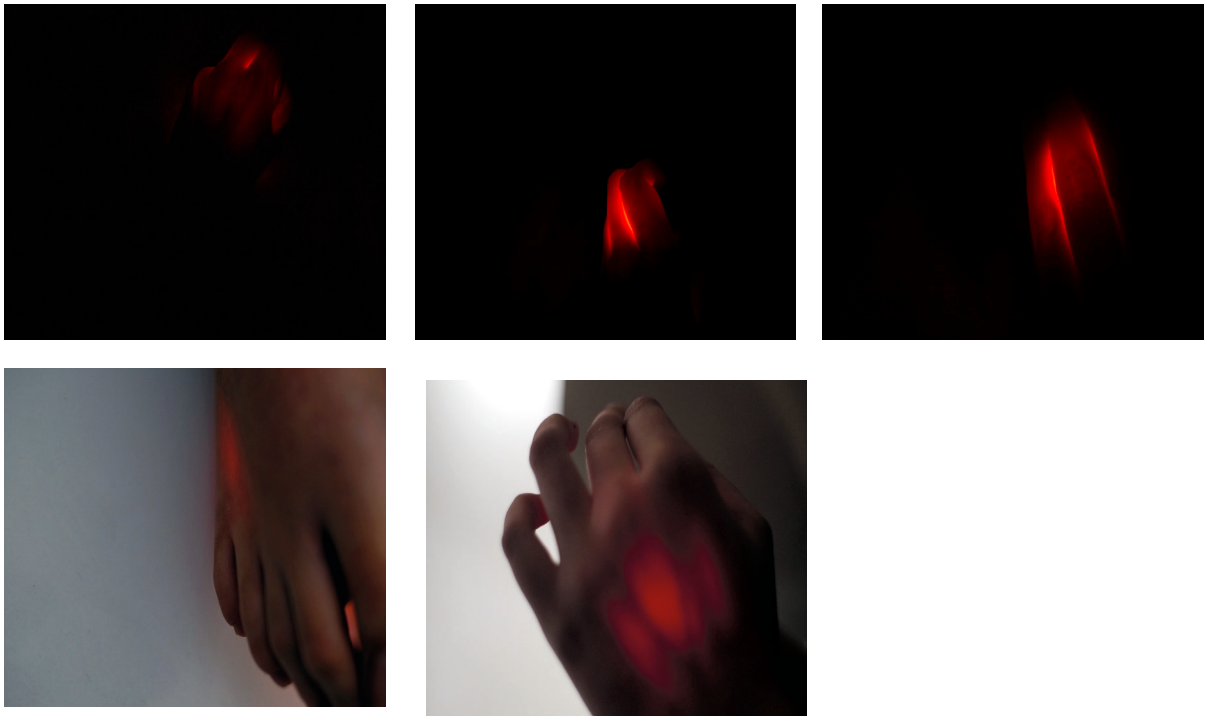
La luz es un elemento imprescindible para la vida, alrededor de ella se crean espacios, temporalidades, sociedades y relaciones. Está comprobado científicamente mediante la teoría de los ciclos circadianos[1], que tiene la capacidad de actuar directamente sobre los seres vivos que habitan el planeta. El proceso circadiano en los animales humanos funciona mediante impulsos lumínicos (entre otros), que son captados por la retina y que posteriormente serán procesados en el cerebro en el núcleo supraquiasmático, (encargado de recibir estímulos externos para traducirlos en respuestas internas) desencadenando funciones sistémicas principalmente hormonales, fundamentales para el buen funcionamiento del cuerpo en relación con su entorno. Estas reacciones corporales se ven afectadas en su mayoría con el cambio constante de entornos lumínicos y sobreexposición. Las consecuencias de estas anomalías, recaen directamente en los cuerpos que habitan en dichos espacios lumínicos: enfermedades que sufre la población mundial como cáncer, diabetes, ansiedad, trastornos mentales, trastornos metabólicos, insomnio e hipertensión. Instintivamente, el cuerpo intenta adaptarse al entorno de cada situación para actuar de una manera determinada, es un organismo que vive *de* su hábitat.

Teniendo en cuenta las problemáticas alrededor de la explotación lumínica, el desarrollo de esta investigación se centra entonces en su opuesto, la oscuridad, como elemento principal y poco explorado en la sociedad occidental. La oscuridad es un elemento crucial para el desarrollo de las especies, desencadena transformaciones corporales, sociales y perceptuales, proporciona un balance imprescindible para la vida de todo ser. El hecho de no encontrar espacios suficientemente oscuros en entornos cotidianos, conduce entonces a desarrollar un primer cuestionamiento sobre el porque de su ausencia y a la costumbre de la deficiente utilización lumínica en una sociedad que no ve en la luz un elemento natural y necesario, sino como un recurso para manipular el ambiente y las reacciones que tenemos frente a él. La luz es utilizada como una herramienta para retirar a la oscuridad del espacio, para exponer y rellenar el espacio corporal, temporal y sensitivo (Han, 2013).

[1] Los ciclos circadianos son los ritmos fisiológicos y mentales presentes en los seres vivos por períodos cíclicos de 24 horas, que regulan por ejemplo, períodos de vigilia y sueño en los seres vivos y son regulados entre otros, por la luz del entorno.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Con esto en mente, se desarrolla una primera exploración corporal a travez de la luz y la oscuridad. El cuerpo utópico (Foucault, 1889) se hace presente como un receptor de aconteceres aparentemente invisibles y que en él se transforman; al darle un espacio a estas acciones para converger, es posible crear otros lenguajes para que estos cuerpos se expresen, y entonces, emergen más acontecimientos que suceden simultáneamente y que constantemente se autocorresponden y afectan entre sí. Proponer estos -otros- espacios corporales es generar espacios heterotópicos para que consecuentemente se nutran y abran espacios de comunicación divergente, es una tarea que debería proponer el arte y como respuesta a los intentos de estandarización de la sociedad, corporal, mental y sensitivamente.



De la serie Filtros de luz. Daniela Callejas A. 2019

Estas fotografías fueron desarrolladas con la intención de iluminar lo que no puedo ver de *mi* cuerpo, es una manera de habitar-*me* mediante la luz y la oscuridad y abrir espacios para ver las corporalidades que permanecen invisibles en *mi*.

Al analizar conductual y gestualmente el concepto de oscuridad, instintivamente la concepción de invisibilidad emerge centelleando en el espacio: como una reacción desencadenante inherente de un acontecer propiamente oscuro, apareciendo y desapareciendo, constantemente escapándose y que al hacerse consciente, deviene otro, abriendo y diluyendo fronteras de percepción eternamente liminal. Esta oscuridad que deviene invisible, se manifiesta en la cotidianidad que constantemente nos atraviesa casi imperceptiblemente, pero que juega un papel crucial al habitar, sentir, leer, pensar o hablar. La invisibilidad está presente en otros acontecimientos en que el cuerpo habita *sin ver*, en la electricidad, temperatura, vibración. La invisibilidad se expresa en el aire, el sonido y el tiempo, elementos con los cuales se propone construir comunicaciones a través de los lenguajes propios de luz y oscuridad.

Siguiendo con este proceso de análisis corporal, se analizan entonces otras gestualidades con las que el cuerpo irrumpe en el espacio de manera aparentemente invisible: por ejemplo mediante las vibraciones que despliega en el espacio al emitir un sonido, que para efectos prácticos de esta investigación, ese sonido se produce al recitar poesía. Un poema está compuesto principalmente de letras y palabras, a su vez, cada una carga

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

intrínsecamente algo sobre su existencia. A través de la imaginación material que propone Bachelard en su filosofía de la imaginación (Bachelard, 1959), es posible analizar la sustancia elemental que contiene la luz, la oscuridad y la poesía, y a su vez los gestos, movimientos, temporalidades, acciones y reacciones que les sostienen y que se escapan de una percepción primaria, pero que componen fundamentalmente dichos acontecimientos.

La luz y la oscuridad son corporal y elementalmente, ondas vibratorias que atraviesan el espacio y que se manifiestan por medio de espacios luminosos u oscuros. Son vibraciones electromagnéticas que atraviesan el entorno desencadenando respuestas de acción/reacción generadas por el movimiento y temporalidad en las que se hacen presentes. El sonido a su vez, es elementalmente otra vibración presente en el campo físico que se extiende invisible sobre los espacios sensitivos para convertirse en un estímulo sobre quién lo perciba. Se establece entonces una relación entre elementos expresados por medio de ondas esparcidas en el espacio a través de diferentes planos de existencia.

La estandarización de los gestos según Flusser (1954), consecuentemente también invita a su contrario, es decir, a su desemantización, su subversión, abriendo la posibilidad a una pluralidad de interpretaciones tanto gestuales como perceptivas. Un acontecimiento no se desarrolla a partir de un solo gesto que pretende estandarizar el hacer del lector/espectador, sino que le obliga a este *hacer* a hacer aquello para lo que no ha sido programado, lo desemantiza para resemantizarlo según su acontecer. Al desvincular el gesto con su finalidad, este se deshabitúa de su rutina alterando sus ritmos y desarrollando otro modelo de lectura, permitiendo abrirse ante una multiplicidad de acciones y sensaciones que incita. El Lector deviene espectador y autor de una misma obra. Desde la imaginación material aplicada como una herramienta de análisis de los elementos, es posible desarrollar una lectura multidisciplinar poética; abriendo una posibilidad de resemantización tanto del gesto que deviene, como la obra en si, generando una polisemia perteneciente a la singularidad de cada relato y acontecer.

La investigación encuentra en "los modos de hacer" un método generativo para abordar diferentes acontecimientos que permiten *torcer el gesto*, como lo propone Bardet en "Perder la cara" (2021). Estos modos de hacer se proponen ante la necesidad de plantear unas maneras diferentes de ver unas regiones de la realidad que permanentemente están ocultas o que trascienden de otras.

Se propone entonces reaccionar sobre otras posibilidades de acción dentro de las materialidades propias de luz y oscuridad; esta subversión de la forma permite mover temporalidades y reconfigurarlas para trascender el gesto de habitar, leer, escuchar y tocar. Fundir las fronteras entre los sonoro, lo visual y lo táctil para generar una poesía singular y efímera, proponiendo unas maneras -otras[2]- de hacer alrededor de la lectura. Se le da otro cuerpo al poema que se desliga del texto, para ser movimiento, tiempo, cuerpo y sonido.

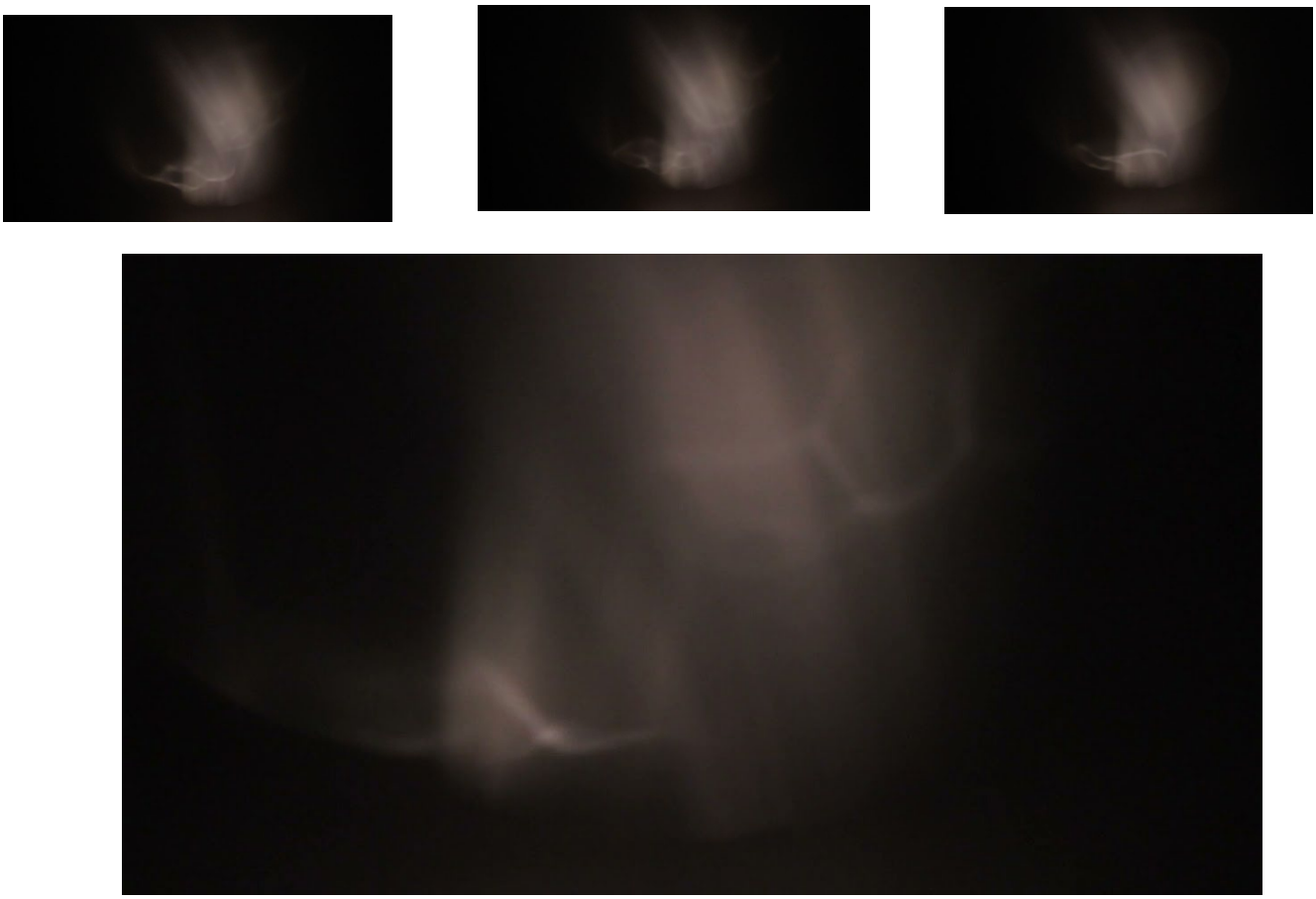
Mediante el sonido y su gesto, se extiende una invitación a leer con el cuerpo proponiendo una obra transensitiva y sinestésica en donde se expresen los cuerpos de los diversos elementos que componen un acontecer y que se expanden en el espacio transformándolo; Iluminando unas realidades que constantemente *nos* están atravesando.

Se desarrollan dos obras lumínicas experimentales: Sombra de palabras y Cuerpos sonoros, ambas de mi autoría presentadas en la exposición Reminiscencias, (espacio cultural Barra de Ferro, Barcelona. 2-6/11/ 2021) y las jornadas ginocéntricas del Museo Picasso Barcelona en mayo de 2022. Las dos propuestas conducen al análisis de los aconteceres y que suceden al torcer el gesto, proponiendo otras maneras hacer, leer y escuchar poesía, habitando espacios de oscuridad.

[2] Desde los espacios y tiempos heterotópicos que expone Foucault en su conferencia Utopías y Heterotopías. (1984)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Una elementariedad que trasciende el gesto. Entre lo efímero y lo tangible



Fotografías tomadas a partir del video de la instalación. Sombra de Palabras. Daniela Callejas A 2021. (Haga clic en la imagen para ver). Link: https://youtu.be/2ERLlFRQ1yw?si=US-e4cfeXlitoX6o

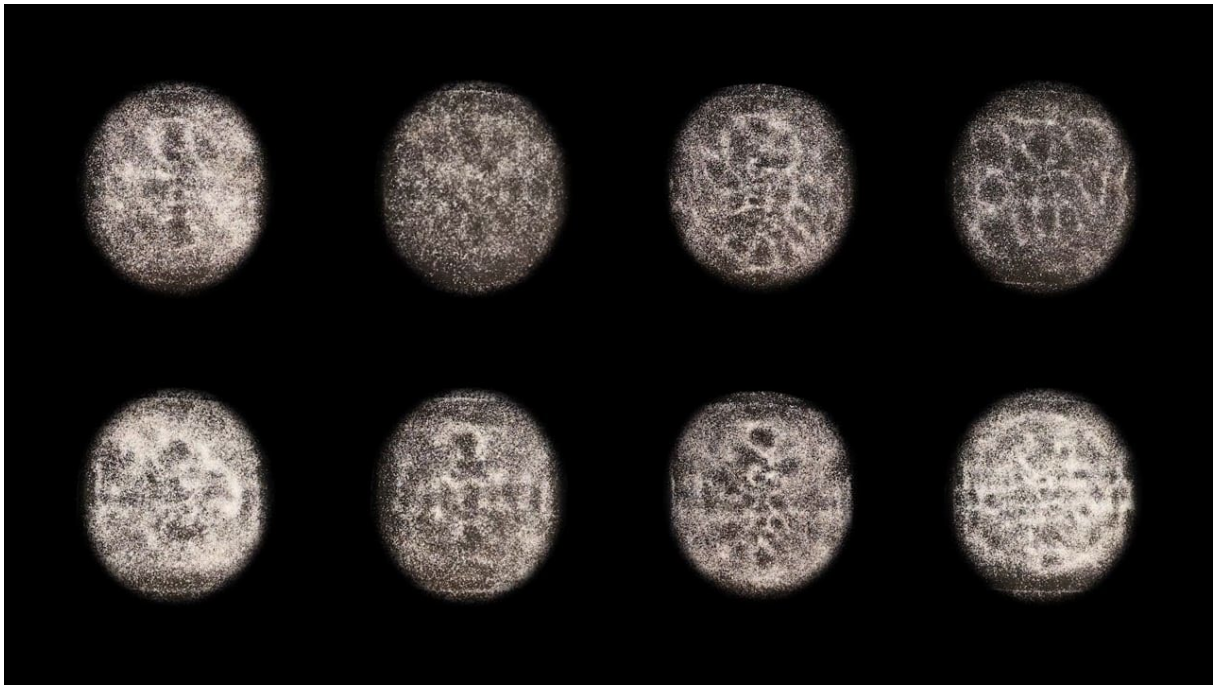
Esta pieza se desarrolló en la exposición artística Reminiscencias, en el centro cultural Barra de Ferro, Barcelona, noviembre 2021. Está compuesta por dos elementos intercomunicados: una pieza sonora del Poema 24 de dic de XXXV de Pablo Picasso, donde además se analizan diversos elementos constitutivos de la poética picassiana y una instalación experimental que transforma las ondas sonoras emitidas al recitar el poema, en ondas lumínicas. La vibración producida por el sonido al recitar, es proyectada sobre dos recipientes con agua que a su vez, son reflejadas y proyectadas por una luz LED hacia una pared blanca al frente y que sirve de "lienzo".

El poema se compone desde sus particularidades físicas transmitidas por la voz, es simultaneidad y capas de sentido, el poema es sonido y este, elementalmente, es una onda que atraviesa todo el poema. A través de los ojos de la oscuridad, es posible ver otras cosas que componen el texto, los ojos de la oscuridad proporcionan una mirada hacia lo invisible.

El poema está vivo en el espacio, en la reflexión sobre la pared, en el agua que vibra, en el sonido que se escucha y que impregna el espacio; el poema se encuentra incluso en el agua que salpica del contenedor y que compone otra imagen sobre la mesa que lo sostiene como consecuencia de su sonoridad. Mediante esta instalación es posible ver lo que usualmente solo puede ser escuchado, comprendiendo el poema como un elemento cambiante y efímero, múltiple y liminal.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Al desarrollarse esta obra, otros cuestionamientos afloraron en la investigación. Pensar en el sonido como un elemento que permea el espacio y una vibración que atraviesa los cuerpos que la rodean, resulta en la inquietud como esta vibración es reflejo del cuerpo que la emite, entonces, como puede variar dependiendo de quien lo haga. Con esto en mente, se desarrolló esta obra en el Museo Picasso de Barcelona en mayo de 2022, en donde se invitó a 58 mujeres a recitar juntas un mismo poema. La voz de estas mujeres ha atravesado *mi* cuerpo en algún momento de *mi* vida, imperceptiblemente lo han modificado mediante la vibración que emiten y que influyeron en las células de mi cuerpo es un poema que resuena en *mí*.



Ascua de amistad: Lectura ginocéntrica. Daniela Callejas A. 2022

> La poesía (…) cuando mucho necesita un preludio de silencio antes que nada, golpeando contra palabras huecas, hace callar la prosa o el canturreo que dejarían en el alma del lector una continuidad de pensamiento o de murmullo. Luego, tras las sonoridades huecas produce su instante y para construir un instante complejo, para reunir en ese instante gran número de simultaneidades, destruye el poeta la continuidad simple del tiempo encadenado. (Bachelard, 1999. P 94)

Estas figuras que se expresan en el espacio poético sonoro y visual, corresponden a las ondas sonoras que emite la voz, es reflejo de la fuerza vibratoria de sus voces. Es una manera de representar una simultaneidad y singularidad poética presente en todos los espacios perceptivos y que acontecen sin que necesariamente alguien las esté observando pero que se manifiestan en un acontecer corporal.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Modos de hacer

Conclusión

> Es necesario hacer que el dispositivo haga aquello para lo que no ha sido programado, torcerlo, desviarlo de su función original, desvincularlo de su finalidad, alterar sus ritmos, liberar imágenes que no figuran en las expectativas de los programas y los dispositivos, liberar imágenes improbables. (Flusser, 1983, p.422)

Abrirse a los modos de hacer para proponer, es una herramienta que genera otro tipo de comprensión y análisis fundamental para defender otras maneras de pensamiento y comprensión divergente. Se extiende una invitación al espectador/lector a desarrollar sus propios cuestionamientos que inciten a proponer un tipo de lectura o análisis más consecuente a sus maneras propias de comprender y estudiar un acontecimiento. Estas piezas exponen un ejemplo del uso de una metodología enactivista, utilizada para abordar y componer poesía visual mediante el análisis que produce la práctica y la percepción, y sobretodo la consciencia plena de un acontecimiento presente.

Los modos de hacer buscan torcer los gestos y cuestionar la finalidad de un acontecimiento no como un elemento lógico de comunicación, sino de construcción de sensación; permite desligarse de los convencionalismos que aplanan y homogeneizan los haceres para abrirse a una multiplicidad de maneras de existir, abriendo paso a una vía divergente de pensamiento.

Las piezas generadas en espacios de oscuridad, en donde además de la falta de claridad visual, tampoco existe mucha claridad sonora o textual, son espacios compuestos para adentrarse al *no saber* y permearse de singularidades; son espacios fértiles de generación de sentido y conocimiento. Andrea Soto en "La perfomatividad de las imágenes" cuestiona e invita a: "Pensar en las imágenes desde sus fracasos y sus fisuras, dejarse afectar por la angustia que provoca la circulación de formas inéditas de experiencia. Es en esta indeterminación de la imagen la que comporta toda su potencia".

Estas instalaciones/performance, compuestas desde la corporalidad del sonido y la oscuridad, evidencian la posibilidad de ver desde otra perspectiva lo -otro-que compone un acontecimiento. Es el resultado de una apertura divergente de pensamiento, que ataca al hábito y al gesto establecido que constituye finalmente a todo ser, que Bachelard comenta en la Intuición del Instante:

> "(…) Hábito particular y que forma al ser y que en su permanencia es un ritmo sostenido, donde todos los actos se repiten igualando su valor de novedad sin perder el carácter de novedad. La dilución de lo nuevo puede ser tal que el hábito a veces puede considerarse inconsciente (…) siendo tan intensa en primer intento, la consciencia se hubiera perdido compartiendo entre todas las reiteraciones; pero la novedad se organiza economizándose; inventa en el tiempo en vez de inventar en el espacio (…) si nos situamos ante la enorme riqueza y posibilidades que ofrecen los instantes discontinuos ligados a los hábitos, se aprecia que podremos hablar de cronotropismos correspondientes a los diversos ritmos que constituyen el ser vivo". (P. 64-68)

Se extiende una invitación de lectura y percepción divergente hacia todos los ámbitos de la investigación y la práctica artística. Mediante el uso de estas herramientas de pensamiento, es posible empezar a analizar diversos elementos constitutivos de una misma cuestión, desde la exaltación de la singularidad propia de cada acontecer e individuo que lo percibe. Invito al cuestionamiento y a la discontinuidad como instrumento para generar otros modos de hacer no establecidos, dirigidos nutrir la visión y lectura del mundo que nos rodea. En este caso esta metodología se desarrolla a través de la poesía, la luz y la oscuridad, que en conjunto, permiten exaltar lo que permanece invisible en un acontecer

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

FUENTES REFERENCIALES

Ángeles-Castellanos, M., Rodríguez, K., Salgado-Delgado, R., Escobar, C. y Castellanos, M. Á. (2007). Anatomía de un reloj (anatomía del sistema circadiano). *Arch Mex Anat Nueva Epoca*, *2*(1)). http://docshare01.docshare.tips/files/27344/273442843.pdf

Akacem, L. D., Wright, K. P. y LeBourgeois, M. K. (2018). Sensitivity of the circadian system to evening bright light in preschool-age children. *Physiological Reports*, *6*(5), e13617. https://doi.org/10.14814/phy2.13617

Bachelard, G. (1958). *El aire y los sueños: ensayo sobre la imaginación del movimiento*. Fondo de Cultura Economica.

Bachelard, G. (1999). *La intuición del instante*. Fondo de Cultura Económica.

Bachelard, G. (2013). *La poética de la ensoñación*. Fondo de Cultura Económica.

Bardet, M. (2021). *Perder la cara*. Cactus.

Champourcin, E. y Bachelard, G. (1957). *Traducción LA POÉTICA DEL ESPACIO.* Fondo de Cultura Económica.

Flusser, V. (1994). *Los gestos. Fenomenología y comunicación*. Editorial Herder.

Foucault, M., Schein (1984). *(Dos conferencias radiofónicas) Utopías y heterotopías y El cuerpo utópico*.

Guerrero-Vargas, N. N., Navarro-Espíndola, R., Guzmán-Ruíz, M. A., Basualdo, M. del C., Espitia-Bautista, E., López-Bago, A., Lascurain, R., Córdoba-Manilla, C., Buijs, R. M. y Escobar, C. (2017). Circadian disruption promotes tumor growth by anabolic host metabolism; experimental evidence in a rat model. *BMC Cancer*, *17*(1), 625. https://doi.org/10.1186/s12885-017-3636-3

Han, B.-C. (2013). *La sociedad de la transparencia*. Herder Editorial.

Noë, A. (2015). *Strange Tools: Art and Human Nature*. Hill and Wang.

Soto, A. (2020). *La performatividad de las imágenes*. Metales pesados.

Tanizaki. (1993). *El elogio de la sombra*.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18258

Prácticas artísticas decoloniales: El títere Mamulengo como caso de estudio

Decolonial artistic practices - a case study of the Mamulengo puppet

Clarissa Lourenço Jorge Campello
Universidad de Murcia, clarissa.l.j@um.es

Breve bio autora: Investigadora-artista, actriz, diseñadora web, escenógrafa y cineasta con intereses de investigación en humanidades y ciencias sociales, con especial interés en estudios teatrales, teatro de animación, títeres, literatura comparada, etnografía, antropología visual, documental y animación y decolonialidades.

How to cite: Campello, C.L.J. (2024). Prácticas artísticas decoloniales: El títere Mamulengo como caso de estudio. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18258

Resumen

La figura del Mamulengo surgió en las entrañas de los pueblos esclavizados y oprimidos del Brasil colonial. Es una práctica teatral de títeres que se produjo en tiempos de esclavatura, de reafirmación de una identidad y una cultura. Es un títere de resistencia, un influjo de multiculturas que a su vez ha dado lugar a un ser único. Las representaciones de Mamulengo son volátiles y se han ido adaptando a lo largo de los siglos. Los personajes presentes, que son muchos, dan un nuevo sentido a los problemas de la población local. El títere es una representación del pueblo, pero también un puente hacia lo imaginario. Los personajes adquieren una magia similar a la de los tótems pertenecientes a un espacio sagrado. Los espectáculos duraban hasta bien entrada la noche, arrullados por canciones e instrumentos musicales, bajo ritmos conmovedores de raíces africanas e indígenas. Este estudio pretende centrarse en el mamulengo contemporáneo, que está experimentando importantes transformaciones - como la influencia de las iglesias neopentecostales que desprecian las escenas de origen africano; influyendo a su vez en la teatralidad de los titiriteros de mamulengo. La práctica también está condicionada por los cánones de la educación infantil, que censuran las partes del espectáculo que implican violencia. Así mismo, la mirada vigilante y el intento de recolonización parecen dictar las reglas de lo que debe verse en el escenario contemporáneo. Se concluye, por tanto, que en la actualidad el mamulengo está dejando de ser una práctica de libertad de expresión, situación en ocasiones propiciada por el propio titiritero.

Palabras clave: *evangelización; esclavitud; prácticas artísticas; descolonización; Mamulengo; títeres.*

Abstract

The figure of Mamulengo emerged from the entrails of the enslaved and oppressed peoples of colonial Brazil.It is a theatrical practice of puppets that occurred in times of slavery, of reaffirmation of an identity and a culture, of reaffirmation of an identity and a culture. It is a puppetry of resistance, an influx of multicultures that in turn has given rise to a unique being. Mamulengo's representations are volatile and have been adapted over the centuries. The characters present, of which there are many, give new meaning to the problems of the local population. The puppet is a representation of the people, but also a bridge to the imaginary. The characters acquire a magic similar to that of totems belonging to a sacred space. The shows lasted well into the night, lulled by songs and musical instruments, under soulful rhythms of African and indigenous roots. This study aims to focus on contemporary mamulengo, which is undergoing important transformations - such as the influence of neo-Pentecostal churches that disdain scenes of African origin; in turn influencing the theatricality of mamulengo puppeteers. The practice is also conditioned by the canons of children's education, which censor parts of the show

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

that involve violence. The vigilant gaze and the attempt at recolonisation seem to dictate the rules of what is to be seen on the contemporary stage. It can be concluded, therefore, that nowadays mamulengo is no longer a practice of freedom of expression, a situation sometimes brought about by the puppeteer himself.

Keywords: evangelisation; slavery; artistic practices; decolonisation; Mamulengo; puppetry.

INTRODUCCIÓN

El Mamulengo es un títere popular de Pernambuco, Brasil. Es un teatro que se celebra en la Zona da Mata[1] y desde 2015 ha sido reconocido como patrimonio cultural inmaterial brasileño por el Instituto Nacional de Patrimonio Histórico y Artístico (IPHAN). Este título fue un logro para todos los titiriteros, artesanos y el público de Pernambuco. Principalmente en relación con la economía local, ya que la aldea de Mamulengo se encuentra en el municipio de Glória do Goitá, perteneciente a la Zona da Mata.

Los títeres se fabrican con materiales fáciles de encontrar en la región. Los títeres se tallan en la madera del árbol Mulungu y se visten con una tela de bajo coste llamada popularmente chita. El escenario se monta con listones de madera y se adorna con la misma tela. Se manipulan con guantes, pero también hay muñecos que se pueden manipular con varillas y alambres. El espectáculo suele estar formado por el maestro titiritero de mamulengo, conocido como mamulengueiro, el capataz y, a veces, un ayudante. Al frente del escenario hay tres músicos con instrumentos populares en la región: un acordeón de ocho, un triángulo (ganzá) y una caja (zabumba). El espectáculo también cuenta con un maestro de ceremonias llamado Mateus, que desempeña un papel importante, actuando como puente relacional entre el mamulengueiro, los espectadores y los músicos. Mateus es el encargado de pasar el "sombrero" para recibir el dinero ofrecido por los espectadores.

La estructura del espectáculo varía según la región. En la Zona da Mata de Pernambuco, consiste en una sucesión de pasajes (escenas) independientes entre sí, pero que forman una trama completa, con principio, nudo y desenlace, con flexibilidad para la improvisación. Las escenas se dividen por tipo: escena de baile, escena de lucha, escena de dos cantantes, entre otras. Estas escenas forman parte del repertorio tradicional del mamulengo y se transmiten oralmente de generación en generación de mamulengueiros.

Es importante entender el contexto en el que tienen lugar los espectáculos de Mamulengo. Los directores y productores encargados de montar los espectáculos de Mamulengo suelen ser agricultores y ganaderos de la región. La mayor parte de la programación del espectáculo tiene lugar fuera de temporada de trabajo, y este espectáculo es también una forma de celebrar las buenas cosechas. Los titiriteros son contratados para realizar estos espectáculos por los propietarios de las granjas de la región. Las representaciones de mamulengo también son habituales en fiestas religiosas y ferias de la ciudad.

Es una extensa red la que forman los titiriteros de la región. Muchos adquieren los conocimientos a una edad temprana y se convierten en ayudantes del maestro durante los espectáculos. Al cabo de un tiempo, adquieren la destreza suficiente para montar su propio tronco de mamulengo[2], y es el maestro que ha seguido su trayectoria quien les dice cuándo están lo suficientemente preparados para montar su propia compañía de mamulengo.

EL ORIGEN DE MAMULENGO

Los orígenes del Mamulengo son un rompecabezas difícil de descifrar. Si analizamos los títeres que existen actualmente en el mundo, parece que están presentes en todos los países. Los primeros filósofos, como Aristóteles, dicen que los títeres aparecieron incluso antes que el teatro de actores. Y es muy probable que esto sea cierto. Ya

[1] La Zona da Mata está formada por 43 municipios con una tradición de grandes ingenios y plantas de procesamiento de caña de azúcar activos entre los siglos XVII y XIX, y ha transformado la región en un gran granero cultural que aúna las tradiciones de los esclavos africanos, los colonizadores blancos y los indios nativos.

[2]Según el maestro titiritero Bila (José E. Ferreira de Lima), un tronco de Mamulengo puede contener unos 600 personajes. Fue posible conocer sus marionetas a través de una entrevista el 7 de febrero de 2015.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

que los títeres estaban presentes en importantes rituales ceremoniales de civilizaciones antiguas, como los títeres precolombinos.

Puede decirse que los títeres fabricados por el hombre son la imagen de su propia representación, que adquiere ánima y, en cierto modo, traduce los anhelos existenciales del ser humano. El títere es así un ser perfecto, con fácil acceso a la espiritualidad. Al mismo tiempo, consigue dar voz a lo que los mortales somos incapaces de decir.

A lo largo de los tiempos, la marioneta ha sido un ser volátil. Puede ser manipulado no sólo por su amo, sino también subyugado y manipulado por quienes detentan el poder sobre las masas. Fue utilizado por la Iglesia Católica para catequizar a los pueblos nativos de Sudamérica, los indios brasileños. A través de la creación de pesebres parlantes[3]. Una herramienta útil cuando la conversación a través del lenguaje se hace imposible.

Como tal, el títere es una expresión no sólo del individuo, sino de lo que representa. Es la identidad de su pueblo, de su cultura, de su ascendencia. Cuando observamos las características generales de un títere oriental, por ejemplo, podemos distinguir sus rasgos, su vestuario, su canto, su música, sus historias, sus creencias y filosofías de vida.

En esta lógica, el mamulengo es un títere único, resultado de la combinación de muchas culturas. Podemos intentar rastrear sus posibles orígenes, por ejemplo, por ser un títere de guante. Sus raíces proceden de los títeres de la tradición de la Commedia dell'art, que a su vez se representaban en escenarios ambulantes de varios países europeos. Principalmente los títeres Pulcinella de Italia, los Guignol de Francia, los Kasper de Alemania, los Karagoz de Turquía, los Robertos de Portugal, Don Cristóbal en España, entre otros.

Ahora, si el Mamulengo llegó de Europa, no fue de manos de la aristocracia. Llegó como instrumento de broma, como pasatiempo de los marineros degradados de los veleros. En una entrevista con el titiritero Chico Simões[4], a propósito del surgimiento de uno de los personajes del Mamulengo, el bumba-meu-boi, dijo:

> [...] Lo que vi cuando estuve en cuando estuve en Portugal [...] los archivos mostraban que durante la Semana Santa había representaciones teatrales, no directamente con marionetas [...] durante la procesión de Semana Santa, se soltaban los toros... Las corridas de toros [...] En los barcos, sin embargo, se repetían las demostraciones pero no era posible soltar un toro, los marineros construían toros [...] Es una forma de transponer el teatro de actores al teatro de marionetas (*apud* Campello; Santana, 2019, p.297).

Entre otros posibles orígenes del mamulengueiro está la versión del titiritero Maestro Ginu, fallecido en 1975, según la cual el mamulengueiro se originó en una granja del interior de Pernambuco como represalia de un esclavo (Tião) contra su amo, un rudo terrateniente que poseía muchos esclavos. Otra hipótesis cuenta la historia del titiritero Manuel Francisco da Silva que el Mamulengo nació en una granja del interior de Bahía, creado por una mujer negra esclavizada que construyó varios muñecos que representaban a los hombres y animales de la región. Esta mujer, además de pedir permiso a su amo para introducir el juego, lo llamó Capitão João Redondo, en honor a él.

Todos los personajes del Mamulengo están dotados de humor y sarcasmo. Se pelean con palos y hablan mal de los políticos, la aristocracia, la pobreza y los problemas que les aquejan. A menudo aparecen títeres mitológicos como fantasmas, demonios, la muerte y otros.

Es interesante observar la maleta de los titiriteros, su posesión más preciada. A algunos no les gusta que los toquen. Pero a todos gusta mostrar sus personajes y contarte las historias que los rodean. Muchas de estas marionetas fueron donadas por antiguos maestros titiriteros, han fallecido. Otras son marionetas hechas por artesanos expertos, y también fabricada por el propio titiritero. La maleta es, por tanto, un eslabón que une la condición de itinerancia de los titiriteros.

Como ya se ha dicho, incluso se podría decir que el Mamulengo se parece a las marionetas europeas, pero los rasgos tallados en la madera son típicamente africanos. Al igual que las canciones, llamadas loas, con muchas

[3] Los belenes parlantes y los belenes mecánicos proceden de la tradición de los ciclos belenísticos. En mamulengo se llaman «presepes».
[4] Entrevista realizada en Pernambuco, 2015. Francisco Simões creó la presepada de Mamulengo.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

historias de la época de la esclavitud. Los africanos, procedentes de muchos países de este gran continente, no pudieron traer consigo sus maletas de marionetas y se vieron obligados a emprender un largo y penoso viaje hacia lo desconocido. Los opresores intentaron incluso borrar su memoria a toda costa, pero esta investigación pretende abrirles los ojos a una memoria decolonial.

En el nordeste de Brasil, la resistencia cultural se fue haciendo notar en una mezcla de culturas procedentes de diversos países africanos. Principalmente en los lugares de fuga, en los llamados Quilombos, símbolos de la resistencia, o en las senzalas, donde dormían y reafirmaban sus creencias y su arte latente. Así nació la Capoeira, un arte marcial brasileño caracterizado por el baile, el canto y la lucha. Resistió a la opresión y su práctica estuvo prohibida hasta principios del siglo XX. El Mamulengo tiene pasajes de danza en círculo que simulan una roda de Capoeira, como el «Mergulhão».

Otra importante expresión cultural de Pernambuco es el Maracatu, una danza ritualizada protagonizada por una muñeca sagrada llamada calunga. La tradición de venerar a las calungas tiene unos 300 años y fue traída por los pueblos africanos esclavizados. Se trata de una muñeca de madera tallada, ricamente vestida y que simboliza una entidad o reina muerta. Según la tradición, la muñeca encarna el espíritu, expresando en axés la fuerza de los antepasados del grupo.

Estas manifestaciones culturales en el mamulengo son el resultado de la información inconsciente del pueblo del Nordeste, descendiente de una línea de títeres populares europeos de la Edad Media. Pero con tradiciones indígenas y africanas. El personaje Benedito, por ejemplo, es negro, inteligente, crítico con las costumbres, se rebela contra la injusticia, hace justicia por sí mismo a su manera, simbolizando la rebelión de las clases oprimidas contra cualquier clase dominante.

MUTACIONES DEL MAMULENGO

Tradicionalmente, el Teatro de Mamulengo se representaba durante toda una noche. Las primeras horas del espectáculo se centraban en los niños, con juegos más dirigidos a ellos. A lo largo de la noche, los niños se iban y quedaba el público adulto, y era en esos momentos cuando los pasajes se volvían más pintorescos, con escenas alusivas al sexo, por ejemplo, o más rituales, con escenas en las que los títeres encarnaban espíritus.

Otro ejemplo de manifestación cultural presente en el Mamulengo son los caboclinhos, procedentes de los pueblos indígenas y africanos de Brasil. Es una danza folclórica que representa escenas de combate y caza. Históricamente, esta danza está asociada al ritual de la Jurema Sagrada. La jurema es un árbol considerado sagrado para los indígenas, que produce un té medicinal que a su vez contiene sustancias psicoactivas. Los cantos y la música de estos personajes son caboclos de umbanda y xangô, que los mamulengueiros aprenden asistiendo a lugares de culto, como revela Maestro Zé de Vina:

> Yo aprendo estas canciones de xangô en el xangô mismo, estas rimas de shango, estas cosas de shango. A veces lo escucho en la radio, voy a un xangô, voy a toré, y el mestre se manifiesta, trae espíritu o lo está cantando. Así que aprendo algunas cosas de él desde lejos, pero no disfruto mucho viéndolo (Alcure, 2007, p. 159).

Otro pasaje recurrente del mamulengo son las escenas de lucha entre los títeres. Las peleas son el clímax dramático del espectáculo, y normalmente el público se desternilla de risa. Este humor negro es muy común en los títeres iberoamericanos, y para ello se utilizan trozos de palos.

El palo se considera un arma blanca, llamada grima. La grima se utiliza en la cultura afrobrasileña e indígena del Maculelê. Actualmente se conserva en la simulación de una lucha, con mucha música y baile. Las letras hablan de diferentes situaciones, algunas como «Fulô da Jurema» muestran la influencia indígena, otras como «Louvação aos Pretos de Cabindas» muestran la influencia afrobrasileña.

En el Mamulengo, las grimas están presentes como forma legítima de transmitir poder al personaje. En el escenario puede ocurrir cualquier cosa, incluso que el Diablo reciba un golpe y muera. Al final del espectáculo, las marionetas

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

suelen deteriorarse, pero no se pueden pintar ni reparar. Según Maestro Bila, el títere pierde su magia. De hecho, un punto interesante es que los muñecos que acaban de ser fabricados por los artesanos y aún no han sido puestos en escena no tienen «magia» y pueden venderse en tiendas de artesanía y ferias turísticas. Pero las que ya han pertenecido a un espectáculo rara vez se venden, y si lo hacen, tienen un precio mucho más elevado.

También era habitual que los titiriteros lucharan con cuchillos de verdad. El maestro Bila cuenta que en los años anteriores a la dictadura militar, el manejo de las marionetas de guante era diferente. Los dedos pulgar y meñique se utilizaban para las manos de la marioneta y el índice para manipular su cabeza. Los dedos anular y corazón se utilizaban para sujetar el títere - para evitar accidentes, estos dedos daban al titiritero mayor estabilidad al sujetar el cuchillo. Esto también lo practicaban los capoeiristas, que utilizaban cuchillos en algunos de sus movimientos corporales y tenían una agilidad impresionante. Al igual que en la capoeira, los mamulengueiros han sido censurado y prohibido el uso de cuchillos de verdad.

Sin embargo, Mamulengo ha mutado con los años. Y a los ojos de los cánones de la escuela, las peleas entre las marionetas provocaban cierto rechazo a la hora de contratar espectáculos. Se pidió a los maestros de Mamulengo que excluyeran estas escenas de lucha del entorno escolar - Y como los titiriteros necesitan dinero para mantener los espectáculos, esta solicitud fue obviamente aceptada.

Estos cambios en los espectáculos de Mamulengo también se producen cuando se representan en otros estados brasileños. Hay palabras y dialectos que sólo son comprensibles para los que viven en el nordeste. Los personajes también son desconocidos; como los caboclinhos, los caboclos de lança, personajes de las patentes. Algunas historias de personajes como Lampião y Maria Bonita, que existieron realmente, son contadas y recontadas por personas cercanas que vivieron en los mismos lugares que ellos.

El Mamulengo también se modificó intensamente entre las décadas de 1980 y 1990, al producirse una intensa inmigración a la región urbana y costera del estado de Pernambuco. Muchos fueron en busca de trabajo en las industrias de la ciudad. Y en este contexto surgió Maestro Ginu, y con él el Mamulengo Urbano. Las obras eran más cortas, ya que se representaban en medio de las calles de las ciudades de Recife y Olinda, y los temas giraban en torno a los derechos de los trabajadores. Tampoco era posible utilizar la madera del árbol Mulungu. Empezaron a utilizar papel maché, retazos de tela, objetos reciclados, resina y plástico. Los Mamulengo utilizaban pelo de verdad en las marionetas o crin de caballo, mientras que los Mamulengueiros urbanos utilizaban pelo de juguetes, telas, plásticos y similares.

Otra cuestión muy observada en Brasil entre las décadas de 1950 y 1960 fue la creciente presencia de la religión neopentecostal. Las iglesias evangélicas estaban tan presentes que muchos titiriteros se convirtieron. Disidente del evangelicalismo, que reúne denominaciones del pentecostalismo clásico o incluso iglesias cristianas tradicionales (bautistas, presbiterianos, metodistas, etc.), el neopentecostalismo se considera un movimiento sectario y opuesto a cualquier religión de origen africano.

El aumento de las iglesias y de sus fieles también se debe a la evangelización masiva. Muchas de ellas poseen o utilizan sus propias televisiones, radios, periódicos, editoriales o literatura, portales o sitios web. Esto incluye una serie de telenovelas con temas bíblicos que son ampliamente publicitadas mediante la contratación de actores famosos y conocidos por los brasileños.

Para los maestros titiriteros del Mamulengo, no ha sido una tarea fácil. El candomblé y la umbanda han sido ampliamente publicitados por la Iglesia evangélica como una fuerza «maligna». Los pasajes del mamulengo en los que los espíritus son encarnados por los títeres han llegado a ser mal vistos tanto por los espectadores como por los propios titiriteros. En una conversación con Mestre Bila, éste relató que se sentía muy incómodo colocando el títere, ya que los espectadores empezaban a mirarlo de forma censuradora.

La investigadora Adriana Schneider también tuvo esta conversación con el maestro titiritero Zé Lopes, pues él le confió que no le gustaba mucho poner los pasajes del xangô, pues sentía las «presencias» de las entidades involucradas y acababa «actuando» también. Según él, en la entrada del personaje Preta Velha, sintió una «fuerte

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

presencia» y, como tenía el «canal de la mediumnidad» abierto, fue llevado a decir cosas que no eran suyas, sino de alguna entidad. Adriana dice que:

> Creo que la preocupación y restricción de Zé Lopes sobre estos temas se debe a la penetración de las Iglesias Evangélicas en la región de la Zona da Mata [...]. Esta influencia ya se puede sentir en las declaraciones de algunos jugadores «creyentes» [...] En el caso de Salustiano, los Caboclos de Iorubá no pasan por su cavalo-marinho porque, para él, son prácticas ligadas al «curandeirismo». De hecho, no percibí un cambio significativo por parte de Zé Lopes, pero sí noté en su discurso un intento de adaptar a estos nuevos valores que poco a poco se van imponiendo en la región (Alcure, 2007, p. 124).

Estos cambios de narrativa son, a ojos de esta investigación, síntomas de un intento atroz de dominar y neocolonizar al opresor.

CONSIDERACIONES FINALES

Como ya se ha mencionado, estas tradiciones han cambiado a lo largo de los años. En las décadas de 1980 y 1990, por ejemplo, era habitual que estos espectáculos duraran toda la noche. La última marioneta en actuar era el Bumba-meu-Boi. Con los espectáculos más cortos, la figura del buey rara vez aparece en las representaciones de Mamulengo.

Hoy en día, es raro ver representaciones en las granjas locales. El Mamulengo está presente en los festivales de teatro, especialmente en los relacionados con el teatro de formas animadas. El último que esta investigación pudo presenciar fue en 2017, en el Festival Sesi Bonecos, que tuvo lugar en las ciudades de Recife y Maceió. El festival rindió homenaje al Teatro Popular de Marionetas del Nordeste. Organizaron una rara exposición museística, un taller con escultores artesanos mulungu, una exposición fotográfica temática y una Plaza de los Mamulengos con breves espectáculos de los maestros: Saúba, Zé Lopes, Zé de Vina, Tonho de Pombos, Valdeck de Garanhuns y Chico Simões. El festival contó con compañías de ocho países y nueve estados brasileños. Espectáculos inéditos y gratuitos, con una vasta programación en la que intervinieron diversas técnicas y tecnologías.

Lo que esta investigación no sabía era que estos espectáculos serían prácticamente los últimos de los importantes maestros titiriteros del Mamulengo. Después de este período, Zé de Vina y Zé Lopes fallecieron. Desgraciadamente, de forma repentina y trágica. La verdad es que las condiciones para vivir del arte del Teatro de Mamulengo siguen siendo difíciles. En Brasil, hay algunas convocatorias de incentivos culturales para las compañías de teatro. Sin embargo, la competencia es enorme y, por desgracia, no todos los honorarios se pagan según lo estipulado en el contrato.

Además de estas condiciones, en 2018 hubo un recorte sustancial en la cantidad de dinero destinado a la cultura en Brasil. Muchos artistas se encontraron en la indigencia tras la toma de posesión del entonces presidente Jair Bolsonaro. Fueron años muy difíciles, que culminaron en la desesperación financiera para muchos titiriteros. Vinculada a la crisis política, también tuvimos la crisis sanitaria. La pandemia impidió a los artistas trabajar y garantizar el mínimo de dignidad para sobrevivir.

Por otro lado, han surgido nuevos debates sobre el uso de la tecnología como forma de divulgar el trabajo de los mamulengueiros, la necesidad de crear una red de artistas de títeres en Brasil y, con la muerte de los maestros Zé de Vina e Zé Lopes, la fuerte perpetuación de las mujeres e hijas de los maestros en los espectáculos.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

FUENTES REFERENCIALES

Alcure, A. S. (2007). *A Zona da Mata é rica de cana e brincadeira: uma etnografia do Mamulengo*. [Tesis de doctorado, Universidade Federal do Rio de Janeiro]

Borba Filho, H. (1987). *Fisionomia e espírito do Mamulengo*. INACEN.

Brochado, I. (3 de diciembre de 2014). *O mamulengo e as tradições africanas do teatro de bonecos*. Móin-Móin. https://issuu.com/scar.art/docs/revista_moin_moin_2

Cascudo, L.C. (1972). *Visão do Folclore Nordestino*. Revista de Etnografia.

Campello, C. y Santana, P. (2019). A Travessia do Boi. *Contraponto, 8*(1). https://ojs.ufpi.br/index.php/contraponto/article/download/9520/5518

SILVA, Vagner (2005). Concepções religiosas afro-brasileiras e neopentecostais: uma análise simbólica. *Revista da USP,* 67. https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/13461

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17785

La imagen "aperreá". Un cuestionamiento de Internet como esfera pública a través de las prácticas artísticas de María Cañas y flo6x8

"Aperreá" image. Questioning Internet as public sphere through the artistic practice of María Cañas and flo6x8

Irene Campos Pérez
Universidad Complutense de Madrid, icampo03@ucm.es

Breve bio autora:

Graduada en Historia del Arte por la UMA y Máster en Historia del Arte Contemporáneo y Cultura Visual por la UAM y el Museo Reina Sofía. Actualmente, cursa estudios de doctorado en la facultad de Bellas Artes de la UCM gracias a un contrato de la Comunidad de Madrid. Investiga sobre prácticas artísticas dentro del contexto español que exploran la intersección entre cultura popular, resignificación de imaginarios y protesta política.

How to cite: Campos Pérez, I. (2024). La imagen "aperreá". Un cuestionamiento de Internet como esfera pública a través de las prácticas artísticas de María Cañas y flo6x8. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17785

Resumen

La imagen pobre, tal y como es descrita por la artista y ensayista Hito Steyerl, es la imagen idiosincrática de la era de Internet. De baja calidad y origen indefinido, la imagen pobre se desplaza velozmente por la red y es continuamente descargada, modificada, recontextualizada y devuelta a la circulación. Si bien participa de los ritmos disfuncionales y de la atomización propios del capitalismo globalizado, ha permitido generar una economía alternativa de la imagen en la que se multiplican las posibilidades de explorar y crear imaginarios alternativos. Se trata, por tanto, de una herramienta que permite a las clases subalternas renegociar los términos de su presencia y capacidad de enunciación en la esfera pública de la red; es decir, de incidir en eso que Jacques Rancière denominó el reparto de lo sensible.

De entre los múltiples artistas que exploran el potencial emancipador de los usos alternativos de la red, nos centraremos aquí en dos ejemplos que prestan especial atención a la representación del sujeto oprimido. La videoartista María Cañas se sirve de estrategias apropiacionistas y de un perspicaz uso del montaje para indagar sobre las tácticas de resistencia del lumpemproletariado. Por su parte, el colectivo de agitación flamenca flo6x8 recurre al cante y al baile para ocupar sucursales bancarias y otros espacios hostiles para la ciudadanía, difundiendo luego sus acciones a través de redes sociales. En ambos casos, la imagen pobre se convierte en un instrumento para el control de la autorrepresentación. Los intentos de censura que han sufrido evidencian el potencial emancipador que encierran estas prácticas.

Palabras clave: *esfera pública; imagen pobre; Internet; reparto de lo sensible.*

Abstract

The poor image described by artist and essayist Hito Steyerl is the idiosyncratic image of the Internet age. Of low quality and undefined origin, the poor image moves quickly through the

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Internet and it is continually downloaded, modified, recontextualized and returned to the net. Although it participates in the dysfunctional rhythms and loneliness of globalized capitalism, it has allowed the emergence of an alternative economy of images in which the possibilities of exploring and creating a new imaginary multiply. It is, therefore, a resource for oppressed people to renegotiate the terms of their presence in the public sphere of the Internet. That is what Jacques Rancière called the distribution of the sensible.

Among the artists who explore the emancipatory potential of alternative uses of the Internet, we will focus here on two examples that pay special attention to the representation of the oppressed subject. The video artist María Cañas uses appropriationist strategies and a discerning use of editing to investigate the resistance tactics of the lumpenproletariat. The flamenco collective flo6x8 sings and dances in order to occupy the bank branches and other hostile spaces for citizens, then spreading its actions through social networks. In both cases, the poor image becomes a tool for controlling self-representation. The censorship attempts they have suffered reveal the emancipatory potential of these practices.

Keywords: *distribution of the sensible; Internet; poor image; public sphere.*

INTRODUCCIÓN

El término "imagen pobre" fue acuñado por la artista y ensayista alemana Hito Steyerl para describir la imagen idiosincrática en la era de Internet (2019). En contraposición a la imagen de alta resolución, cuidadosamente seleccionada y editada, la imagen pobre es barata, está deteriorada y su origen es impreciso. Circula a una velocidad vertiginosa y es continuamente modificada, descargada, resignificada y devuelta a la red. Su estatus paradójico replica las contradicciones que recorren la sociedad contemporánea. Por un lado, los flujos de información descoyuntados y frenéticos de los que participa reflejan y acrecientan el colapso de nuestra capacidad de atención: es basura cibernética, una cantidad indigerible de información banal que convierte nuestro tiempo de ocio y descanso en consumo abotargado.

Por otro lado, sin embargo, las nuevas formas de producir y transmitir conocimientos han generado una economía alternativa de la imagen. Por la red circulan, de forma gratuita y subrepticia, archivos que han sido expulsados de los cauces de difusión legítimos: Steyerl ofrece el ejemplo del cine independiente. El acceso a referentes culturales alternativos y la capacidad colectiva de crear imaginarios diversos por fuera de aquellos que imponen los oligopolios mediáticos ha dotado al común de una agencia sobre su propia representación nunca antes alcanzada.

Esta autonomía sobre la autorrepresentación otorga, por tanto, poder a la colectividad para renegociar su espacio en la esfera pública de Internet. Por esfera pública entendemos, parafraseando a autores como Jürgen Habermas (1981), esa conjugación de espacios en la que la ciudadanía se reúne en igualdad de condiciones para debatir y tomar decisiones sobre asuntos que afectan al común. No obstante, esta articulación no es tan inocente como pudiera parecer, puesto que la administración de estos espacios recae indefectiblemente en el grupo social y económicamente privilegiado. Si bien desde aquellos orígenes ilustrados la capacidad del común de hacerse visible y enunciar deseos, quejas y reivindicaciones se ha visto ampliada, la esfera pública continúa siendo un territorio en disputa en el que los límites de lo posible son continuamente redefinidos, traspasados e impugnados. Este breve estudio trata de prácticas artísticas que han osado reclamar agencia para las clases subalternas a través de los recursos que brinda la imagen pobre y de la hostilidad con la que el poder mediático los ha combatido.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

María Cañas, la autodenominada "Virgen terrorista del archivo" (2015b), es una de las más destacadas y prolíficas videocreadoras del panorama artístico español contemporáneo. Sus películas apabullantes, caóticas y deliberadamente pedestres hunden sus raíces en el desorganizado repositorio audiovisual de YouTube y otras plataformas similares. De entre tamaña acumulación de desechos virtuales, Cañas rescata y resignifica fragmentos de vídeo que le permiten cartografiar las tácticas de supervivencia lumpen y reivindicar un folclore que, lejos de la instrumentalización del poder, se erige como repositorio potencial de un saber atesorado desde los márgenes.

Por su parte, flo6x8 se presenta como un colectivo flamenco en rebeldía que vehicula sus exigencias políticas a través del baile y del cante. En los años más duros de la crisis económica de 2008, sus integrantes irrumpían en sucursales bancarias para disputar los espacios de poder desde el goce y la ironía. El cuerpo indignado se trocaba festivo para cortocircuitar con pasmosa facilidad, aunque fuese temporalmente, lugares hostiles para la ciudadanía. Si bien la presencia física es un elemento fundamental en las acciones de flo6x8, la divulgación vía red de las mismas - gracias a grabaciones hechas apresuradamente por algún miembro o incluso tomadas de las cámaras de seguridad de las sucursales ocupadas (Cifuentes, 2012) - es indispensable para la transmisión de su pensamiento insurgente.

La presencia en la red de Cañas y flo6x8 no es, ni mucho menos, inocente, lo que les ha llevado a sufrir los intentos de censura y expulsión de las principales plataformas de Internet. De la pugna por la presencia y la visibilidad de la subalternidad en la red hablaremos a continuación.

DESARROLLO

En tanto que espacio público, Internet es una de las esferas en las que se disputa eso que Jacques Rancière denominó "el reparto de lo sensible" (2002). El espacio urbano, los medios de comunicación o la red aspiran a aparentar imparcialidad; pero, por supuesto, esta asepsia es engañosa. Participar de la vida pública exige estar en posesión de raciocinio (Habermas, 1981), capacidad esta que es otorgada o negada por un orden social blanco, heteropatriarcal y burgués que se mantiene en una conveniente inconcreción. Valores como el discernimiento, el civismo o el buen gusto se convierten en los parámetros que legitiman la presencia en la esfera pública. Así, la asunción de que las clases bajas carecen de la formación o los modales necesarios para tomar parte de la vida pública aspira a relegarlas a una recepción pasiva de discursos, decisiones e imaginarios. En ese reparto de visibilidad, voz, tiempo y legitimidad controlado por las clases dirigentes, los sujetos subalternos ocupan siempre un espacio reducido y precario.

Algo que tienen en común María Cañas y el colectivo flo6x8 es que no se han conformado con las imágenes de la clase obrera que el poder mediático genera e impone. Ambos provienen de Andalucía, territorio sobre el que pesa un triste imaginario de ignorancia, miseria y conformismo. Conscientes de que la perpetuación de estos estereotipos traslada la culpabilidad de su propio perjuicio a los sujetos precarizados, dispensando de su responsabilidad a las estructuras económicas y políticas, Cañas y flo6x8 se esfuerzan por reconstruir el imaginario colectivo y, de paso, señalar a los verdaderos artífices del daño.

La película más conocida de María Cañas se titula *Sé villana. La Sevilla del diablo* (2013). Se trata de un mediometraje realizado íntegramente con material encontrado en Internet: imágenes de archivo, noticiarios, programas como *El loco de la colina* o *Menuda noche* y vídeos virales que a simple vista puntean la representación estereotipada de la capital hispalense: máximo exponente del legendario gracejo andaluz, depositaria de una vivencia estrafalaria de la cultura popular o sufridora de una implacable pobreza. Sin embargo, al reapropiarse de estas imágenes, la artista impugna el control que los emporios mediáticos ostentan sobre la representación de las clases bajas, señalando la violencia simbólica que ejercen. A través del montaje, genera una historia a la contra de los sujetos subalternos, sus modos de expresión y su relación con el folclore.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

A pesar de que, como Cañas explica al final de cada una de sus piezas, su obra no persigue fines lucrativos, la artista ha sufrido la clausura de sus cuentas de Facebook y YouTube sin haber recibido las explicaciones debidas (2015a). Es así como los medios que perpetúan una imagen desastrada, holgazana o histriónica de las clases populares ejercen, a través de sus derechos de propiedad intelectual, la violencia de despojarlas del control sobre su propia representación. No obstante, la artista ha sido capaz de recuperar el dominio de su obra y continúa aprovechando los recursos de la red para desvelar historias subterráneas de humor y resistencia.

En *Sé villana* aparece un fragmento de *Rumba rave "banquero"* (2010), una de las intervenciones más célebres del colectivo flo6x8. La acción, llevada a cabo en una sucursal del banco Santander de la capital andaluza, reunió a más de una veintena de participantes que, siguiendo las directrices de tres bailaoras profesionales, ejecutaron una danza flamenca al son de una rumba compuesta ex profeso, bajo la atónita mirada de la plantilla y la clientela del banco. Flo6x8 desdeña el virtuosismo técnico y utiliza el flamenco como un medio para accionar el cuerpo indignado que, desbocado y burlón, ejerce su derecho a ocupar un espacio envilecido y demostrar a los poderes económicos que su alegría es irrefrenable.

Los peligros que encierra esta ocupación festiva quedan de relieve ante el intento de censura que sufrió el vídeo (Paca la Monea, 2012). Bajo el pretexto de que se estaba atentando contra los derechos de imagen del guarda de seguridad que aparece en él, Santander pidió a YouTube que retirara el archivo. No obstante, antes de que la plataforma hiciera efectiva la petición, otros usuarios se descargaron la grabación y volvieron a subirla. Así, espontáneamente, la comunidad digital reaccionó ante la injerencia empresarial e impidió la desaparición de aquel testimonio de lúdica desobediencia.

CONCLUSIONES

Los dos casos de censura en red aquí esbozados evidencian que Internet no es una tecnología neutral: se trata, por el contrario, de un espacio atravesado por los mismos desequilibrios que la esfera pública convencional, campo de experimentación de todo tipo de tácticas de reapropiación por parte de aquellos sujetos a los que se trata de negar una participación plena en lo público.

La red bajo el capitalismo globalizado no es, ni mucho menos, un plácido lugar de comunicación e intercambio. Resulta imposible olvidar que todo cuanto se hace en ella genera pingües beneficios para una exigua nómina de empresas multimillonarias. Sin embargo, dado que aplicaciones y redes sociales se ven obligadas a ceder a sus usuarios todo tipo de recursos y autonomía en la manipulación y transmisión de información, ellas mismas generan fisuras desde las que llevar a cabo gestos de rebeldía y resistencia. Artistas, activistas y una legión de cibernautas anónimos han sabido aprovechar estas herramientas para replantear la presencia del común en Internet. Ya que se trata de la gran distribuidora contemporánea de discursos e imaginarios, urge estar presente de manera crítica y lúcida: no descuidar nuestra agencia sobre las formas en que nos narramos, sobre las representaciones de nuestra existencia que nos explican y las estrategias de insurgencia que elaboramos y que desarbolan las expectativas del sistema. La oposición con que estas prácticas se encuentran demuestra el potencial emancipador de esta búsqueda de formas de vida creativas, autónomas y en alegre desobediencia.

FUENTES REFERENCIALES

Cañas, M. (2013). *Sé villana. La Sevilla del diablo* [Película]. https://www.filmin.es/corto/se-villana-la-sevilla-del-diablo?origin=searcher&origin-query=primary

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Cañas, M. (2015a). El blues del fuego: reciclaje audiovisual en las multitudes conectadas. En M. Álvarez, H. Hatzmann e I. Sánchez Alarcón (Eds.), *No se está quieto. Nuevas formas documentales en el audiovisual hispánico* (pp. 305-316). Iberoamericana.

Cañas, M. (2015b). *Risas en la oscuridad*. Centro Andaluz de Arte Contemporáneo.

Cifuentes, P. (2012). ¿Podrá el cuerpo contra tanto capital?. En VV.AA., *Art situacions. Una mirada prospectiva* (pp. 20-21). Polígrafa: Arts Santa Mònica.

flo6x8 (2010). *Rumba rave "banquero"* [Vídeo]. https://www.youtube.com/watch?v=TXalrVsdupI

Habermas, J. (1981). *Historia y crítica de la opinión pública. La transformación estructural de la vida pública*. Gustavo Gili.

Paca la Monea (2012). La recepción de las acciones de flo6x8: el caso de Youtube. En VV.AA., *Art situacions. Una mirada prospectiva* (pp. 24-25). Polígrafa: Arts Santa Mònica.

Rancière, J. (2002). *La división de lo sensible. Estética y política*. Centro de Arte de Salamanca.

Steyerl, H. (2009, noviembre). In defense of the poor image. *E-flux*. https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17789

Crisis climática y nuevos biomateriales

Climate emergency and new biomaterials

Ignacio Carbó del Moral
Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia; estudio@ignaciocarbo.com

Breve bio autor:
Nacho Carbó (1975) es artista plástico y arquitecto titulado por la ETSAV y la Ecole d'Architecture de París La Villette, y Doctor por la UPV con un trabajo de investigación acerca de las relaciones entre el paisaje, el arte y la arquitectura de finales del siglo XX. Tras más de diez años de estudio propio creando y construyendo obras de arquitectura, entre las que destacan el Museo de Cerámica de L'Alcora o la Escuela Infantil Soler i Godes en Castellón, así como numerosas viviendas unifamiliares, desde 2014 divide su actividad profesional entre el arte y la arquitectura.

How to cite: Carbó del Moral, I. (2024). Crisis climática y nuevos biomateriales. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17789

Resumen

Vivimos en tiempos inciertos, inmersos en un cambio de paradigma que nos llena de dudas y preguntas pero que resulta tremendamente estimulante. Tenemos que repensar nuestro lugar en el mundo de un modo ya inaplazable. El ser humano ya no puede entenderse más a sí mismo como parte ajena al resto de seres vivos que conforman y moldean su hábitat. En esta tarea, el arte, sin duda, ocupará una posición determinante para concebir y construir esa nueva relación con el medio.

En un mundo en plena crisis climática, el ser humano ha acelerado la investigación de las posibilidades que nos ofrece la utilización de nuevos materiales que nos permitan superar un modelo de crecimiento basado en combustibles fósiles. En este proceso de cambio de paradigma en el que estamos envueltos, una mirada atenta a nuevos biomateriales resulta un campo fértil que abre múltiples posibilidades y la producción artística no puede ni debe ser ajena.

Así, mi trabajo artístico reciente ha incorporado la investigación y la producción en el estudio de nuevos biomateriales con una doble intención: por un lado, lograr la sostenibilidad de la obra en sí misma en cuanto a su propia generación y materialidad y por otro la apertura de nuevos caminos. Mis últimas esculturas están concebidas y ejecutadas con membranas compuestas de celulosa bacteriana, fibras de coco o esparto. Son estructuras de médula de junco trabajadas con agua y calor y recubiertas de pieles generadas con biopolímeros de almidón de diferentes féculas. Son obras que tienen incrustaciones de colofonia, resina de pino o que están "manchadas" por cera de abeja que calentada y trabajada resulta tremendamente sugerente. Son creaciones que han convertido el taller en un espacio de alquimia poblado de extrañas formas y geometrías. Nuevos biomateriales para una creación artística inserta en la actual crisis climática.

Palabras clave: *arte; biomateriales; crisis; sostenibilidad; materialidad.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

We live in uncertain times, immersed in a paradigm shift that fills us with doubts and questions, but which is tremendously stimulating. We have to rethink our place in the world in a way that cannot be postponed. Human beings can no longer understand themselves as a part alien to the rest of the living beings that make up and shape their habitat. In this task, art, without a doubt, will occupy a determining position to conceive and build this new relationship with the environment.

In a world in the midst of a climate crisis, humans have accelerated research into the possibilities offered by the use of new materials that allow us to overcome a growth model based on fossil fuels. In this process of paradigm change in which we are involved, a careful look at new biomaterials is a fertile field that opens multiple possibilities and artistic production cannot and should not be alien.

Thus, my recent artistic work has incorporated the research and production in the studio of new biomaterials with a double intention: on the one hand, to achieve the sustainability of the work itself in terms of its own generation and materiality and on the other hand, the openness of new paths. So, my latest sculptures are conceived and executed with membranes composed of bacterial cellulose, coconut fibers or esparto grass. They are structures of reed marrow worked with water and heat and covered with skins generated with starch biopolymers. They are works that are inlaid with pine resin or that are “stained” by beeswax that, when heated and worked, is tremendously suggestive. They are creations that have turned the workshop into a space of alchemy populated with strange shapes and geometries. New biomaterials for artistic creation inserted in the current climate crisis.

Keywords: art; biomaterials; crisis; sustainability; materiality.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia, el ser humano siempre se ha buscado a sí mismo observando el mundo que le rodea y, en consecuencia, y como es bien sabido, la naturaleza ha sido, a lo largo de la historia del arte, un referente constante para los artistas. Aunque sin duda los objetivos y las preocupaciones fuesen distintos, siempre producto de cada momento histórico, pasaron los siglos, las preguntas cambiaron, los modos de acercarse a ese concepto tan esquivo de "naturaleza" se transformaron, pero la fascinación siempre ha estado ahí.

Hoy en día, y tras décadas de cierto desdén respecto a nuestro entorno, tras años de una fe casi ciega en la tecnología y el progreso que han abocado en un consumo limitado solo por nuestra capacidad de absorción y que nos ha llevado a una situación insostenible. Estamos intentando construir una nueva mirada a la naturaleza en la cual el ser humano ya no puede entenderse más a sí mismo como parte ajena -y mucho menos superior- al resto de seres vivos que conforman y moldean su hábitat. El hombre ya no es la medida de todas las cosas. Así pues, ahora que la naturaleza reclama su lugar en los debates públicos de actualidad parece una ocasión propicia para repensar su posición en la creación contemporánea. Vivimos inmersos en un cambio de paradigma que nos llena de dudas y preguntas pero que, al mismo tiempo, resulta tremendamente estimulante.

Tenemos que repensar nuestro lugar en el mundo y nuestra relación con el entorno de un modo ya inaplazable. El arte, sin duda, debe ocupar una posición clara y decidida para concebir y construir esa nueva relación con el medio. Ya no podemos mirar condescendientes a la naturaleza sino observarla atentamente para extraer aprendizajes e instrumentos que nos permitan situarnos de un modo nuevo en el mundo, que nos enseñen a respetar al otro y a comprendernos a nosotros mismos de un modo más holístico. Desde múltiples ámbitos, se está abogando por un nuevo sistema donde son clave las relaciones e interacciones cooperativas y simbióticas entre especies, incluido el ser humano.



Fig.1 *Sin título (il était une fois), 2023. Nacho Carbó*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

DESARROLLO

Necesitamos nuevas formas de relacionarnos con el planeta, nuevas herramientas políticas de cambio respecto a la crisis ecológica y en ello, el tiempo es un factor especialmente determinante. Desde mi punto de vista, para generar una práctica artística que nos permita renovar nuestra mirada a la naturaleza, que nos permita vislumbrar nuevos interrogantes para un mundo en constante cambio, resulta muy pertinente prestar una mayor importancia al proceso en lugar de a la forma resultante. O más adecuadamente, entender la forma final no ya solamente como resultado del proceso sino como parte de éste; como tiempo suspendido. Pues, en efecto, los organismos vivos, independientemente de su nivel de complejidad, llevan millones de años generando y construyendo sus propios hábitats, sus propios refugios, a través de procesos matemáticos de carácter orgánico y estructural de los que solo ahora comenzamos a desentrañar su fascinante y siempre esquiva complejidad, procesos y dinámicas que están en el origen de la belleza y la sorpresa que estos organismos nos producen. Ya nos lo enseñaba Jean Arp cuando nos proponía sus “formas determinantes”, o Paul Klee en una obra que puso ya en primer plano la génesis de la forma.

Así, inserta y alimentada por esta realidad, mi obra surge de una inquietud, de una extrañeza frente a un mundo cuya complejidad es inabarcable pero no por ello menos estimulante y de la convicción de que los parámetros más recientes en los que nos hemos movido en tantos campos nos han llevado a un camino de no retorno que ha impulsado, necesariamente, la apertura de nuevas vías.

Mis últimos trabajos han supuesto un decidido acercamiento a esos procesos; a esos organismos y a esas arquitecturas naturales que no permiten ser entendidos de una forma clara y disciplinar pues poseen discontinuidades y superposiciones y están moldeados por intersticios, pliegues y fisuras. Son obras construidas con anhelos y emociones, alegrías y decepciones; espacios que en su complejidad nos hablan de un mundo que nos deja más dudas que certezas, donde el proceso y la materialidad, el tiempo y la materia son partes inseparables de la generación de la forma.

Como por ejemplo *Sin título-Nido I*, 2023, una obra compleja donde una estructura de médula de junco de geometría fraccionaria alberga y cobija un receptáculo a modo de nido compuesto de fibra de vidrio y biopolímeros de almidón de maíz. Una obra que, como ha señalado Sergio Rubira en su texto para el catálogo de mi exposición *La piel que respira*, forma parte de una serie, los nidos, que “son cavernas, nidos y pupas, guaridas y madrigueras puede que también, que se generan por la tensión y por el equilibrio de los elementos con los que están hechas, algunos parecen frágiles, pero resisten las fuerzas que los empujan y a la vez sostienen.”



Fig.2 *Sin título-Nido I,2023. Nacho Carbó (detalle)*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Un aspecto clave en la generación de la obra, en la búsqueda de los objetivos planteados, será pues, no ya la búsqueda de nuevas formas, sino la plasmación del tiempo y más concretamente, la investigación de nuevas materialidades con todas las implicaciones que dichos materiales tendrán en la obra resultante.

En efecto, en un mundo en plena crisis climática, hoy en día ya indiscutible, el ser humano ha acelerado la investigación de las posibilidades que nos ofrece la utilización de nuevos materiales, más responsables y sostenibles, que nos permitan superar un modelo de crecimiento basado en combustibles fósiles. Un modelo que se ha demostrado insolidario e insostenible y que, de un modo claro y palpable, está poniendo en jaque nuestra propia supervivencia como especie. En este proceso de cambio de paradigma en el que estamos envueltos, una mirada atenta a los materiales que la naturaleza nos ofrece resulta un campo fértil que abre múltiples y fascinantes posibilidades. La escultura contemporánea puede, y debe, nutrirse de esta nueva materialidad. Una materialidad que es materia y concepto al mismo tiempo.

Es lo que plantea *Sin título (À l'aube)*, 2023. Una pieza donde una forma embrionaria realizada con biocelulosa bacteriana extraída a partir del hongo de la kombucha y envuelta en una película de fibra de vidrio genera un espacio amniótico donde un ser extraño o bien está a punto de desarrollarse y dar lugar a una nueva forma de vida o tal vez se quedó suspendido en el proceso, generando una presencia extraña y sugerente perdida en el tiempo. Se trata de una pieza que nos habla de un mundo en mutación, de una materialidad en proceso y en cambio. Del nacimiento de algo nuevo y de la presencia de una ausencia.



Fig.3 *Sin título (À l'aube), 2023. Nacho Carbó*

Como vemos, en esa búsqueda constante, los últimos resultados de mi trabajo son ya fruto de la investigación y la experimentación en el taller con algunos de estos materiales. Desde la rafia o el junco, que han tenido desde hace cientos de años un papel protagonista en el desarrollo de la cultura humana a nuevos biomateriales producto del cocinado y cultivo en el estudio; como biopolímeros o biocelulosas bacterianas.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

El junco, en concreto la médula de este, ha sido un material extraído de la naturaleza de modo directo y utilizado durante cientos de años en muy diversas culturas. Hemos aprendido, generación tras generación, y de un modo intuitivo, que sus propiedades, como, por ejemplo, la flexibilidad y resistencia, lo hacían un material perfecto para la confección de objetos de uso cotidiano como cestas, redes o sillas, por citar tan solo los más abundantes y reconocibles. Pero las propiedades del material no son fruto del azar, son consecuencia de las necesidades de la planta, que se ha dotado, así, a través de la generación de estas fibras, de unas características que han sido determinantes para su adaptación al entorno, para su conservación y evolución a lo largo del tiempo. La diversa materialidad de las diferentes capas, la estructura de sus fibras, su diámetro, su composición… no son sino el fruto de la necesidad de cumplir con unas determinadas características y solicitaciones mecánicas con el objetivo de ser resistente al régimen de lluvias, a los vientos dominantes, los incendios, etc… Hemos aprendido, además, como especie, que su manipulación como material constructivo, el modo de obtener las mayores prestaciones, se produce mediante la humedad y el calor. Como vemos, el propio proceso y el tiempo, de nuevo, son ingredientes necesarios de la forma.

La médula de junco es uno de los materiales con el que está confeccionada la obra *Sin título-Nido II*, 2023. Se trata de un habitáculo, una vaina, un refugio que alberga, protegido por una membrana de biopolímero de almidón de manduca, un paisaje interior de estopa y colofonia.



Fig.4 *Sin título-Nido II, 2023. Nacho Carbó*

En efecto, otro de los materiales con los que están confeccionadas las últimas obras es la estopa, la cual es un conjunto de fibras residuales producto del peinado del cáñamo. Este material se incorpora, también, de modo ambivalente; bien como elemento con referencias directas a refugios y abrigos que remiten a arquitecturas animales, bien a modo estructural incorporado en membranas cultivadas y generadas en el propio taller. Se trata, de nuevo, de un material de origen vegetal y biológico con el que, históricamente, hemos realizado tareas tan dispares como el calafateado de barcos o el refuerzo estructural de la escayola en revestimientos arquitectónicos tradicionales. La incorporación de las fibras de cáñamo a las biomembranas permite transmitir las microtensiones

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

estructurales de mismo modo que como material constructivo tradicional y popular permitía transmitir las tensiones a la escayola gracias a sus fibras, generando un material constructivo resistente donde la escayola no era capaz, por si sola, de cumplir los requerimientos mecánicos fruto de las solicitaciones estructurales. Podríamos hablar, por tanto, de que en algunas de las piezas cumple esta doble función, tanto poética como estructural.

Junto a estos elementos de origen vegetal y más tradicionales, también se incorporan en las obras nuevos biomateriales que conforman diálogos no solamente técnicos sino también conceptuales. Materiales como, por ejemplo, las membranas de biocelulosa bacteriana, originadas a partir del hongo chino o kombucha, ya citada al mencionar *Sin título (À l'aube).*

Se trata de un material en pleno proceso de investigación como tal que surge a partir de la fermentación de una comunidad simbiótica de bacterias y levaduras. Esta comunidad formada por bacterias como la Medusomyces givesi y la Bacterium xylinum y levaduras como la Gluconobacter oxydans, la Saccharomyces ludwigii o la Pichia fermentans (entre otras); alimentada durante el proceso mediante té y azúcares, y siempre con las condiciones adecuadas de humedad, temperatura y - dándole, de nuevo, el tiempo necesario- nos permite obtener unas membranas con una gran proyección de futuro y que, confiemos, posibilitarán modificar y sustituir materiales tradicionales de la industria que hoy resultan cada vez más insostenibles. La biocelulosa bacteriana es un ejemplo paradigmático de la creación directa de un material que permite a una comunidad viva de bacterias y levaduras convertirse en generadora de la obra.



Fig.5 *Procesos en el estudio. Nacho Carbó*

Como parte integrante de esta serie de obras encontramos también biopolímeros, (denominados habitualmente -erróneamente desde mi punto de vista- como bioplásticos), que me permiten generar pieles que envuelven espacios e intersticios extraños y enigmáticos. Se trata de biopolímeros creados a partir de ácidos polilácticos que se encuentran en almidones vegetales como los del maíz o los que se encuentran en la raíz de la manduca. Mediante el ensayo y experimentación en el taller se han elaborado estas membranas semejantes al plástico pero que suponen una incipiente alternativa de origen biológico y por tanto sostenible a este material de origen fósil que se ha convertido en una auténtica pesadilla para los ecosistemas del planeta entero.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Sin título-Nido III, 2023 es un ejemplo de la elaboración de una pieza a partir, entre otros materiales, de un biopolímero, en esta ocasión de una membrana confeccionada a partir de almidón de manduca. En este caso para crear una "arquitectura" de capas y estratos donde es clave el carácter translucido del material obtenido. En esta pieza he utilizado, junto a la estopa la fibra de coco, otro de los materiales que están invadiendo las mesas del taller. Se trata de otro interesante material que actúa como armado estructural en algunas de las piezas y que redistribuye esfuerzos y tensiones.



Fig. 6 *Sin título-Nido III, 2023, Nacho Carbó.*

Otros materiales como la colofonia, incorporada en *Sin título-Nido II*, o la cera de abeja, cuyo olor en pleno proceso de procesado y transformación resulta altamente evocador completan una lista ciertamente estimulante. Sin embargo, la lista de materiales y sus combinaciones ahora mismo en pleno proceso en el estudio no acaba aquí. Tras las obras presentadas aquí vendrán otras que investigarán las posibilidades de los hongos o de las algas. Organismos que cuanto más conocemos, más vías y más líneas de investigación y creación nos abren.



Fig.7 *Sin título-Nido II, 2023, Nacho Carbó, (detalle).*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

CONCLUSIONES

Como vemos, la lista de materiales que nos brinda la naturaleza y que estamos comenzando a explorar es enorme y su potencial extraordinario. Encontramos desde aquellos que exploran las posibilidades del reciclaje y la reutilización a partir de diversos objetos de uso cotidiano con el objetivo de generar nuevas realidades ("En la naturaleza nada se pierde, nada se crea, todo se transforma" como nos enseñaba Antoine Lavoisier) a la investigación de sustancias ya existentes en la naturaleza pero que no han formado parte hasta ahora del catálogo de materiales con el que se ha desarrollado mayoritariamente el arte contemporáneo a lo largo de las últimas décadas. La investigación de estos nuevos materiales supone hoy en día un nuevo campo de exploración cuyo alcance, hoy en día, apenas comenzamos a vislumbrar. Una mirada atenta a esa nueva materialidad y ese diálogo entre la ciencia y el arte resulta, ciertamente, muy estimulante.



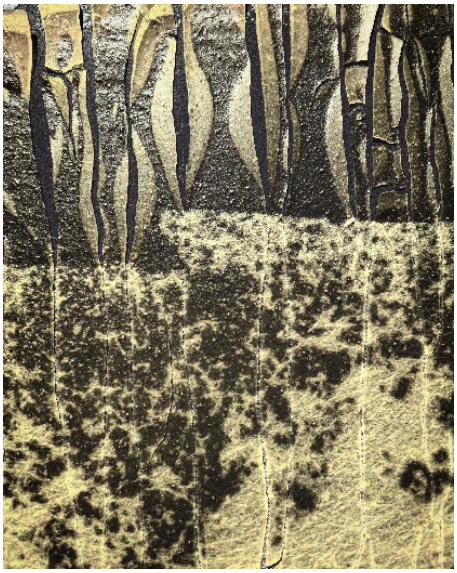


Fig.8 *Cultivos en el estudio (detalle), Nacho Carbó.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18139

Paradigma cyborg. La influencia de las corrientes transhumanistas actuales en la transformación de los roles sociales en la industria del entretenimiento

Cyborg Paradigm. The influence of current transhumanist currents on the transformation of social roles in the entertainment industry

Mario Casanova Ivanco [a] **y Francisco José de la Torre Oliver** [b]

[a]Estudiante (Universitat Politècnica de València), ivancomario99@gmail.com y [b]Profesor titular (Universitat Politècnica de València), fratorol@pin.upv.es

Breve bio autor[a]: Estudiante de la Universitat Politècnica de València (UPV). Actualmente cursando el Máster Universitario en Producción Artística.

Breve bio autor[b]: Pintor, investigador y profesor Titular del Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València. Máster en Producción Artística y Doctor en Bellas Artes. Miembro del Centro de Investigación Arte y Entorno (CIAE).

How to cite: Casanova Ivanco, M. y De la Torre Oliver, F.J. (2024). Paradigma cyborg. La influencia de las corrientes transhumanistas actuales en la transformación de los roles sociales en la industria del entretenimiento. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18139

Resumen

El auge tecnológico de las últimas décadas pone de relieve el interés humano por cuestionar su propia esencia. Las últimas innovaciones en Inteligencia Artificial, la manipulación genética o los nuevos dispositivos de interfaz cerebro-computadora (BCI), capaces de hacernos controlar dispositivos electrónicos con la mente, son solo la punta del iceberg de uno de los núcleos de inversión actuales más grandes en Silicon Valley.

Desde la aparición de las primeras comunidades, el progreso tecnológico ha marcado etapas en la historia humana y ha modelado el constructo social del rol. El rol, entendido también como uno de los pilares fundamentales en el terreno del juego y el videojuego, parece estar sometiéndose a un proceso de adaptabilidad y planteando el surgimiento de nuevos roles transhumanistas debido a la actual vorágine tecnológica.

Mediante el estudio de caso de producciones audiovisuales actuales, en el presente artículo analizaremos la influencia del transhumanismo en la construcción imaginativa de mundos secundarios y la característica multiplicidad identitaria del ser humano en la era de la transformación digital, observando cómo esta última cobra mayor presencia debido a los actuales medios de realidad virtual.

Desde el surgimiento de la Inteligencia Artificial durante la Segunda Guerra Mundial y la creciente revolución digital a finales del siglo pasado, el worldbuilding y la industria del entretenimiento han actuado como reflejo de la preocupación colectiva por la deriva humana. Este es el caso de la práctica artística de Ivanco, que presentamos como ejemplo representativo de la situación actual.

En definitiva, podríamos afirmar que vivir en un contexto alentado por la especulación transhumanista no solo está influyendo en el actual worldbuilding, sino que revelaría una realidad

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

considerada ficción hasta fechas recientes: las primeras hibridaciones del humano-máquina y la aparición de nuevos roles en la era posthumana.

Palabras clave: *transhumanismo; rol; diseño; worldbuilding.*

Abstract

The technological boom of recent decades highlights the human interest in questioning its very essence. The latest innovations in Artificial Intelligence, genetic manipulation or the new brain-computer interface (BCI) devices, capable of making us control electronic devices with our minds, are just the tip of the iceberg of one of the largest current investment hubs in Silicon Valley.

Since the emergence of the first communities, technological progress has marked stages in human history and shaped the social construct of the role. The role, also understood as one of the fundamental pillars in the field of gaming and video games, seems to be undergoing a process of adaptability and the emergence of new transhumanist roles due to the current technological maelstrom.

Through the case study of current audiovisual productions, in this article we will analyse the influence of transhumanism in the imaginative construction of secondary worlds and the characteristic identity multiplicity of the human being in the era of digital transformation, observing how the latter becomes more present due to current virtual reality media.

Since the emergence of Artificial Intelligence during the Second World War and the growing digital revolution at the end of the last century, worldbuilding and the entertainment industry have acted as a reflection of the collective concern for human drift. This is the case of Ivanco's artistic practice, which we present as a representative example of the current situation.

In short, we could affirm that living in a context encouraged by transhumanist speculation is not only influencing current worldbuilding, but would reveal a reality considered fiction until recently: the first hybridisations of the human-machine and the emergence of new roles in the post-human era.

Keywords: *transhumanism; role; design; worldbuilding.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

El presente comunicado abordará la actualidad de la corriente transhumanista, analizando su recíproca influencia en el sector del entretenimiento audiovisual y sus consecuencias sobre la evolución de nuestra sociedad.

Las grandes inversiones en empresas pioneras de inteligencia artificial y el creciente desarrollo de campos como la nanotecnología, la biotecnología o la informática, son solo la cara visible de la consecuente transformación social actual.

El rol, pilar fundamental de la organización social humana y de sus expresiones lúdicas en el cine o en los videojuegos, se ve y se ha visto alterado por cierta deriva transhumanista experimentada por la industria del entretenimiento. Desde el estreno de la película *Blade Runner* (1982) en la gran pantalla, en nuestro imaginario han proliferado escenarios que, pese a que en la actualidad aún quedan limitados al marco de la ficción, no distan de ser una inevitable realidad.

Los mundos desarrollados en las recientes producciones audiovisuales, creados a partir de la disciplina del *worldbuilding* y el *concept art*, cuestionan la situación vivida en el mundo real, planteando desde la especulación alternativas donde los límites entre ficción y realidad se desdibujan.

Como objetivo principal, se plantea analizar la influencia que las actuales corrientes transhumanistas tienen sobre la industria del entretenimiento y sobre la transformación de los roles sociales. Dicha evolución, queda por el momento materializada en producciones audiovisuales que, fruto del imaginario social y las elucubraciones sobre el futuro de la humanidad, se convierten en el reflejo de una sociedad en constante evolución hacia la hibridación del humano-máquina.

A partir de una revisión de la relación histórica entre ser humano y máquina y el estudio de casos recientes, analizaremos el movimiento transhumanista desde la perspectiva del cíborg, centrándonos en la hibridación de las nuevas tecnologías y la biología humana que busca afrontar los límites naturales del cuerpo.

Como ejemplo de esta corriente, revisaremos casos representativos realizados en su irrupción en la década de los años ochenta para observar cómo el camino hacia el humano híbrido supone una evolución de los roles sociales establecidos. El reciente auge de la digitalización y los nuevos métodos de realidad virtual serán claves para el desarrollo y la construcción de nuevas identidades digitales, derivando esto, a su vez, en la creación de nuevos roles transhumanistas.

Concluiremos con la presentación de la reciente producción artística desarrollada por Ivanco que, centrada en la construcción de un nuevo mundo distópico de carácter posthumano, se expone como ejemplo de la preproducción de un nuevo videojuego de cauce transhumanista para realidad virtual.

DESARROLLO

1. El origen del transhumanismo, la deriva hacia el humano híbrido y la consecuente evolución de los roles sociales establecidos

Aldous Huxley ya reflexionaba en *Un mundo feliz* (1932) sobre las posibilidades que plantearía el desarrollo de la tecnología reproductiva. Una obra de ciencia ficción cuya fecha no dista mucho del momento en el que se popularizaría el discurso de la creación del *Superhombre* de Nietzsche.

Podríamos definir el transhumanismo como una corriente antropológica que contempla como principal objetivo la mejora de la condición humana en las esferas física, cognitiva y mental mediante el recurso a ciencias como la nanotecnología y la biotecnología.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Antonio Diéguez (2017b), catedrático de Lógica y Filosofía de la Universidad de Málaga, divide el transhumanismo en una vertiente tecnocientífica y en otra de nivel filosófico y cultural, vinculada a los ideales posthumanistas. Tomamos en consideración, por lo tanto, la categorización del posthumanismo como movimiento mayor, vinculado al posmodernismo y a la crisis humanista.

Fijar un punto de partida al movimiento transhumanista ha sido motivo de disputa entre la opinión de los expertos. Filósofos como Nick Bostrom, sostienen que el movimiento nace de la necesidad humana de salir de sus propios límites naturales, aspirando a la inmortalidad (2011, p.159).

Sin embargo, frente a tal posicionamiento, el filósofo Monterde Ferrando (2021) sostiene que las teorías darwinistas, junto con la eugenesia de Francis Galton, marcan un antes y un después en la fuerza del discurso transhumanista.

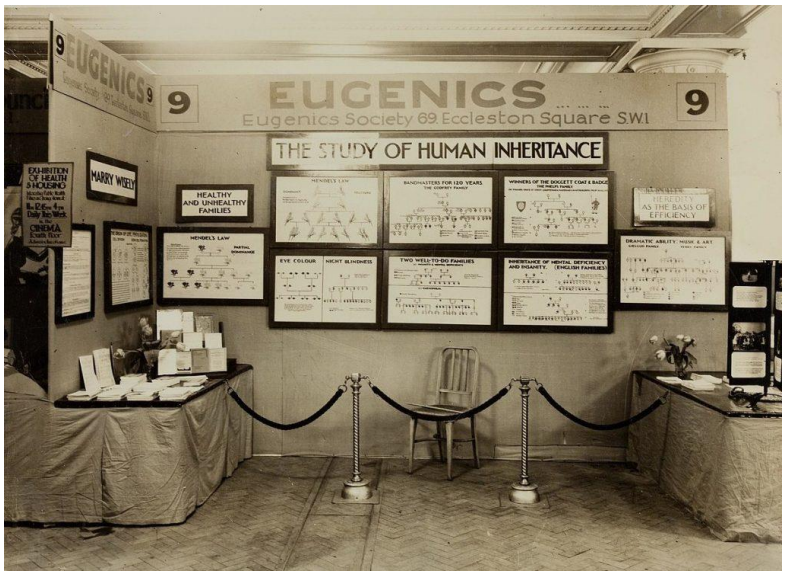


Fig. 1 "Eugenics Society Exhibit", 1930s. *Fuente: Wellcome Library (1930)*

Los intentos de Galton por crear una conciencia religiosa alrededor de la eugenesia no pasaron desapercibidos para Julian Huxley, quien acuñó el término "transhumanismo" en 1951 (p.142-144).

Dos décadas más tarde, el auge de la sociedad de consumo de los años 70, la incipiente inteligencia artificial y los descubrimientos en el ámbito de la biotecnología y la cibernética, conformarán el transhumanismo tal y como lo conocemos actualmente (Monterde Ferrando, 2021, p.146).

Los recientes avances en biotecnología y la implementación de la inteligencia artificial en múltiples áreas del conocimiento humano han renovado el discurso transhumanista, favoreciendo el enfrentamiento entre detractores y partidarios.

Teóricos como Braidotti (2013), sostienen que el posthumanismo es ya una realidad de nuestra sociedad y se muestra como una vía hacia la multiculturalidad y el surgimiento de identidades fluidas. En definitiva, una manifestación del pensamiento posmodernista derivada de la crisis del humanismo.

Diéguez (2017a), con una visión metafórica del discurso de Braidotti, señala que a pesar de la momentánea imposibilidad de un posthumanismo físico que implique la fusión del ser con la máquina, la posibilidad de conseguir dicha hibridación también implicaría factores de índole ética y moral.

Ambas posiciones plantean críticas hacia el sistema capitalista, el cual aspira rentabilizar la decadencia del humanismo y el consecuente cambio de paradigma social para que la sociedad estreche lazos con la

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

biotecnología. Fruto de estos intereses, se está produciendo una transformación de los roles sociales establecidos.

El rol es definido por Biddle (1986) como el patrón de comportamiento que se espera que un individuo realice en un contexto determinado. Se trata de pautas externas al yo y, por lo tanto, al contexto sociocultural, político y económico que lo rodea.

En la actual sociedad de consumo, se apunta a una transformación de los roles sociales que, llevada a su máxima exponencia, podría hacer que la diferencia de clase se convirtiese en una distinción de corte biológico (Diéguez, 2017a).

La industria del entretenimiento, en su decidido afán por elevar al humano a la condición del *Superhombre* de Nietzsche, nos muestra su carácter especulativo recordándonos que la carga ficcional de sus producciones audiovisuales no dista mucho de la realidad que nos rodea.

2. El capitalismo como principal agente de causa: intereses en el desarrollo tecnológico y en la digitalización masiva

Debido a la amplitud semántica del término "transhumanismo", que podría contemplar dispositivos como lentes de contacto o marcapasos, en nuestro estudio nos centraremos en la extensión más radical del mismo a partir de una revisión de los dispositivos de mejora física o cognitiva de nivel sobrehumano.

Tal y como afirma Diéguez (2017a), el transhumano pretende alcanzar la condición final de posthumano a partir de modificaciones tecnológicas sustanciales en su organismo. Este es el caso de Neuralink, un chip cerebral desarrollado por la compañía homónima que permite controlar dispositivos electrónicos mediante pensamientos. Fue implantado por primera vez en humanos el pasado mes de enero de este mismo año tras haber obtenido, a finales de 2023, el permiso de la *Food and Drug Administration* (Taylor, 2024).

El caso de Musk se convierte en uno de los intentos por familiarizar al humano con la biotecnología, generando nuevas "necesidades" y extendiendo el control y la vigilancia social.

Las grandes inversiones económicas en el desarrollo de tecnologías como la inteligencia artificial, la realidad virtual, la ingeniería genética y los dispositivos biotecnológicos parecen girar en pro del movimiento transhumanista. Este es el caso de la compañía Nvidia, líder mundial en el sector de la IA, cuyas inversiones se han disparado a niveles históricos este 2024 (Estrategias de Inversión, 2024).

La Comisión Europea está desarrollando una iniciativa que, con la finalidad de anticipar patologías, analizará nuestro cuerpo a nivel celular a partir de un clon humano digital. Pese a las grandes ventajas del proyecto, cabe resaltar el mayor inconveniente del mismo: la vulnerabilidad de la privacidad derivada de la digitalización (Comisión Europea, 2024).

Sherry Turkle, doctora en sociología y especializada en la relación entre el ser humano y la tecnología, ya recopiló escritos a mediados de los noventa acerca del Internet y la revolución identitaria que este implicaría sobre la sociedad. La digitalización, según Turkle (1995), es la responsable de producir una multiplicidad de la identidad, permitiendo al ser humano explorarla en nuevos entornos virtuales.

Las nociones de realidad virtual potencian aún más la teoría de Turkle, permitiendo al usuario llegar al nivel de disociación identitaria debido a la gran capacidad empática y sensorial que ofrece el medio. Dicho concepto, vinculado con la transformación social previamente mencionada, puede llevarnos en un futuro a normalizar la experiencia de vivir en una realidad física y virtual simultánea.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

3. La influencia de las corrientes transhumanistas y la adaptabilidad de los roles sociales en la industria del entretenimiento. Análisis de producciones audiovisuales

La influencia de las teorías transhumanistas en las creaciones contemporáneas ha contribuido a desarrollar ficciones donde la ciencia y la tecnología contribuyen a transformar las capacidades físicas y mentales de los humanos.

La creación de mundos es, como señala Wolf (2012), una práctica propia del ser humano que ha evolucionado desde la tradición oral a la literatura y, en la actualidad, a las creaciones audiovisuales aportando contextos y personajes que especulan con el futuro de la humanidad.

En este apartado analizaremos algunas producciones cinematográficas y videojuegos que desarrollan personajes híbridos entre humano y tecnología.

La ciencia ficción experimentará un interés por el mundo digital a partir de la aparición del ciberpunk donde la acción deriva al ciberespacio diluyendo la frontera entre la realidad y la realidad virtual.

Si en la década de los años sesenta, la conexión directa entre el cerebro humano y un sistema de cómputo inspiró *Neuromante* de William Gibson, actualmente, la realidad virtual es una tecnología de tendencia donde se experimenta con nuevas prácticas artísticas y donde la industria audiovisual explora un nuevo mercado.

La creación de vida artificial mediante la tecnología podría tener sus antecedentes en el *Frankenstein o El moderno Prometeo* (1918) de Mary Shelley, pero será la conjunción de dispositivos cibernéticos con elementos orgánicos que se da en el cíborg, la que inspirará a los personajes transhumanistas objeto de nuestro estudio.

En esta categoría se incluirían los replicantes que protagonizan la mítica *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, basada en la distopía futurista de Philip K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968). La trama se desarrolla a partir del conflicto provocado por la rebelión de los esclavos humanoides que vuelven a la Tierra desde las colonias del espacio buscando respuestas a su existencia. La gran verosimilitud física del ser humano de la serie Nexus justifica el trabajo de los cazadores que tienen la misión de eliminarlos.



Fig. 2 Cartel de la película "Blade Runner", Ridley Scott, 1982. *Fuente: The Ladd Company (1982)*

BY-NC-SA

La evolución tecnológica ha impulsado la transformación del concepto de cíborg físico al mental, de modo que la hibridación humano-máquina basada en el implante de prótesis o sensores inteligentes se plantea, actualmente, como un trasvase de información al cerebro o la descarga del cerebro humano en artefactos digitales.

A finales del siglo XX, coincidirá el estreno de dos ejemplos representativos, *Existenz* (1999) de David Cronenberg, y *Matrix* (1999) de las hermanas Wachowski. La conexión de los seres humanos a la realidad virtual a través de complejos sistemas tecnológicos planteará una serie de cuestiones propias del transhumanismo. Cronemberg desarrolla la trama mediante un videojuego, al que se accede a través del bio-puerto de una consola orgánica, donde los jugadores confunden la realidad con la virtualidad. En la propuesta de las hermanas Wachoswski, los seres humanos están conectados a un sistema que transfiere sus conciencias a un mundo virtual denominado la Matrix, mientras que son cultivados por las máquinas para obtener su fuente de energía.

Para concluir nuestra revisión de los pioneros del género, *The Terminator* (1984) de James Cameron plantea la batalla de la humanidad contra la inteligencia artificial Skynet. El papel interpretado por Arnold Schwarzenegger, un modelo T-800, sería uno de los principales referentes de creación de personajes basados en teorías transhumanistas desarrolladas en un contexto de apocalipsis nuclear.

Si bien la industria del videojuego ha desarrollado estas tramas, transformándolas en rentables franquicias transmedia, el creciente interés del público demanda nuevas producciones. La nanotecnología es apreciable en el videojuego de rol *Deus Ex* (2000), el cual desarrolla una trama ciberpunk en el futuro distópico de 2050, donde el jugador se enfrenta a una sociedad dividida por la desigualdad social y económica que facilita los avances tecnológicos a los elegidos, mientras que los excluidos son condenados a la extinción.

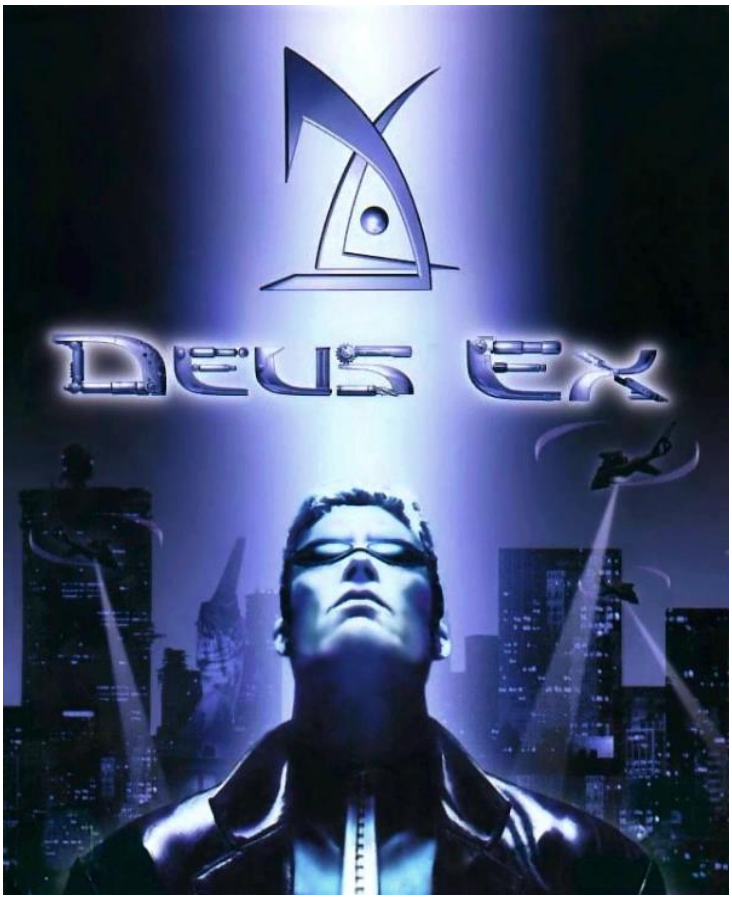


Fig. 3 Portada del videojuego "Deus Ex", 2000. *Fuente: Eidos Montreal (2000)*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

En *Mortal Kombat II* (1993) la nanotecnología está representada por el personaje oculto Smoke, un miembro del clan Lin Juei que no es sino un alma humana atrapada en el cuerpo de un cíborg que está constantemente rodeado de humo. Su poder reside en la nanotecnología que permite que diminutos robots circulen por sus venas reparándolo constantemente (Ros, 2021, p. 61).

En *Resident Evil 4* (2005) se desencadena una lucha contra los "nanomorphs" o Las Plagas, unos parásitos que tienen la capacidad de controlar las mentes de las personas. Una vez más, la nanotecnología se convierte en nuestra enemiga en un futuro hipotético y claramente distópico (Ros, 2021, p. 63).

Estos serían algunos ejemplos que demuestran que en los videojuegos más exitosos de las últimas décadas prima un argumento de corte transhumanista, poniendo de relieve cuestiones como la vida eterna, la superación de las enfermedades y la mejora de la calidad de una hipotética vida futura (Ros, 2021, p. 64). Los creadores recurren a la biotecnología y nanotecnología para renovar las tramas y diseños de personajes.

4. El *worldbuilding* como medio de expresión y reflejo del camino del hombre hacia el cíborg: práctica artística de Ivanco

Un fenómeno que, como señala Wolf (2012), responde a la necesidad inherente del ser humano es la subcreación de nuevos mundos. El *worldbuilding*, disciplina especializada en el diseño de nuevas realidades mediante estrategias narrativas como la literatura o la producción plástica, es el principal responsable del desarrollo de producciones audiovisuales de ficción que implican al espectador en la experiencia de un mundo transhumanista, propio de los ejemplos anteriormente mencionados.

Muchas de las producciones de la industria del entretenimiento se muestran como el reflejo de una preocupación social colectiva por la deriva humana, y se sirven del actual sistema social, político y económico como base constructora de una posible realidad distópica. De este modo, el nuevo mundo creado actúa como elucubración de los resultados derivados de la actual vorágine tecnológica.

Junto al *worldbuilding*, el *concept art* destaca como disciplina de creación visual, permitiendo la conceptualización del guión narrativo mediante imágenes en la fase de preproducción, definiendo la naturaleza visual de una producción fílmica o un videojuego.

En este campo, son muchos los artistas que han visualizado la imagen de nuevos mundos basados en la deriva posthumana. Entre ellos destacamos la obra de Santiago Betancur, Lee Kimsan o Marthe Jonkers por su influencia en el desarrollo de la producción artística de Ivanco, cuyo objetivo principal es el desarrollo del concept art para un videojuego de realidad virtual de corte transhumanista, analizando las peculiaridades del medio para la correcta adaptación y optimización de la implementación de sus diseños.

A continuación, se presenta el concept art de Layla, protagonista de una emotiva historia centrada en el amor fraternal y en las dificultades de un mundo dominado por el excesivo control policial, las grandes multinacionales y el impacto de la inteligencia artificial.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

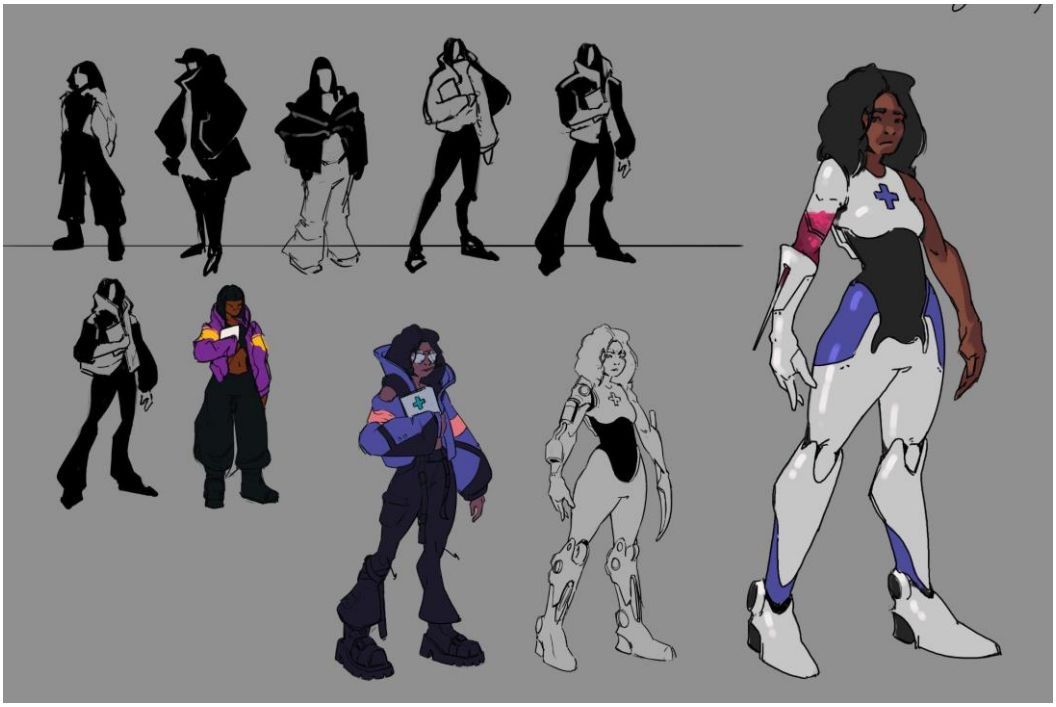


Fig. 4 Iteración para el concept de Layla. *Elaboración propia (2024)*



Fig. 5 Arte final para el concept de Layla. Elaboración propia (2024)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

CONCLUSIONES

Como conclusiones al presente comunicado, podemos afirmar que el aumento de mundos de ficción basados en corrientes transhumanistas respondería al actual auge tecnológico y a la digitalización de nuestra realidad. Se trata de una suerte de retroalimentación en la que la ficción especula al tiempo que cuestiona la ambición humana por alcanzar el ser híbrido, y en la que el desarrollo en nuevos campos de la tecnología y la medicina promueve una alarmante preocupación social sobre la deriva humana.

La relación entre ciencia y ficción siempre ha sido fructífera en el terreno del *worldbuilding* generando profundas reflexiones en torno a los límites entre realidad y virtualidad. En la actualidad, el contexto tecnológico fomenta la especulación transhumanista favoreciendo su influencia en el diseño de personajes y entornos en la industria del entretenimiento, creando nuevos roles en la ficción que responderían a hipotéticas realidades sociales futuras.

La actual sociedad tardocapitalista, afronta en cuestiones como la inclusión social, la multiculturalidad y la igualdad de derechos nuevas y conflictivas problemáticas, transformando el cumplimiento de sus expectativas en motivo de duda y controversia. Sin embargo, como hemos señalado, nos enfrentamos a una revolución tecnológica capaz de modificar, tal y como ha sucedido cíclicamente en la historia, el sistema de roles sociales y la evolución de las identidades particulares.

La aspiración humana por superar sus propios límites naturales ha encontrado en la realidad virtual, la inteligencia artificial y las nuevas formas de digitalización una vía de exploración identitaria capaz de permitirnos la adaptación a nuevos entornos artificiales e incluso posibilitar la hibridación cíborg entre el humano y la máquina, cuestionando de un modo efectivo la barrera entre lo natural y lo artificial, entre lo físico y lo virtual.

FUENTES REFERENCIALES

Biddle, B.J. (1986). Recent Developments In Role Theory. *Annual Review of Sociology, 12*, 67-92.

Bostrom, N. (2011). Una historia del pensamiento transhumanista. *Argumentos de Razón Técnica, 14*, 157-191.

Braidotti, R. (2013). *Lo Posthumano.* Gedisa Editorial.

Comisión Europea. (23 de abril de 2024). *Iniciativa Europea sobre Gemelos Humanos Virtuales.* https://digital-strategy.ec.europa.eu/es/policies/virtual-human-twins

Diéguez, A. (13 de noviembre de 2017a). *En un futuro, las clases sociales se convertirán en clases biológicas.* Ethic. https://ethic.es/2017/11/transhumanismo-antonio-dieguez/

Diéguez, A. (2017b). *Transhumanismo. La búsqueda tecnológica del mejoramiento humano.* Herder.

Estrategias de Inversión. (2024). *Cotización de Nvidia.* https://www.estrategiasdeinversion.com/cotizaciones/indices/nasdaq-omx/nvidia

Monterde Ferrando, R. (2021). Génesis histórica del transhumanismo: evolución de una idea. *Cuadernos de Bioética, 32*(105), 141-148.

Ros Velasco, J. (2021). Transhumanismo, Nanotecnología y Videojuegos: La necesidad antropológica de representar el futuro. *E-Tramas, 10,* 50–74. Recuperado a partir de http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/89

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Taylor, M. (26 de marzo de 2024). Exclusive: US lawmaker seeks answers on FDA inspection of Musk's Neuralink. *Reuters.* https://www.reuters.com/business/healthcare-pharmaceuticals/us-lawmaker-seeks-answers-fda-inspection-musks-neuralink-2024-03-26/

Turkle, S. (1995). *Life On The Screen: Identity in the Age of the Internet.* Simon & Schuster.

Wolf, M.J.P. (2012). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation.* Routledge.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17392

Imagen pobre ¿Volver legítimo lo ilegible, lo inscrito pero no deseado?

Poor image. Make what is illegible, what is inscribed but unwanted, legitimate?

Elizabeth Casasola Gómez
Universidad Nacional Autónoma de México, e.casasola@ctac.fad.unam.mx

Breve bio autora:
Profesora en la Maestría de Artes Visuales en el Posgrado de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México. Tutora en Página en Blando. Estudiante de Doctorado en Artes Visuales por el Posgrado de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México. Realizó estancia de investigación de doctorado en la Universidad Complutense de Madrid. Máster PhotoEspaña en Fotografía. Teorías y Proyectos Artísticos. Maestra en Artes Visuales por el Posgrado de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México. Dirigió la Muestra y Concurso de Cortometraje de la Zona Centro, Fondo Regional para la Cultura y las Artes de la Zona Centro y la Secretaría de Cultura del Estado de México. Cursó el Seminario de Producción Fotográfica del Centro de la Imagen, México. Su trabajo visual se ha exhibido en México, Estados Unidos, Argentina, Perú, Colombia, Italia, Alemania, Portugal, España, Japón y Australia.

How to cite: Casasola Gómez, E. (2024). Imagen pobre ¿Volver legítimo lo ilegible, lo inscrito pero no deseado?. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17392

Resumen

La imagen pobre hoy tiene nuevas características a las descritas hace unos años por Hito Steyerl. Habrá que considerar los aparatos que ahora producen las imágenes y con los que tenemos acceso a ellas, pero quizá las imágenes pobres también son imágenes impresas, no solo digitales, incluso podemos pensar que la imagen hoy no tiene un solo devenir material o inmaterial, tendríamos que considerar su potencia para inscribir la Historia.

Palabras clave: *ejemplo: imagen pobre; vernácula; digital; impresa; historia.*

Abstract

The poor image today has new characteristics to those described a few years ago by Hito Steyerl. We will have to consider the devices that now produce images and with which we have access to them, but perhaps poor images are also printed images, not just digital, we can even think that the image today does not have a single material or immaterial becoming, we would have to consider its power to inscribe History.

Keywords: *poor image; vernacular; digital; printed; history.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

INTRODUCCIÓN

Hace apenas diez años que Hito Steyerl describió las características de la imagen pobre. ¿Deberíamos seguir considerando a la imagen pobre con las mismas cualidades? Hoy las imágenes son otras, han cambiado; no podemos continuar refiriéndonos a ellas con esas particularidades. La política de las imágenes ha conseguido con-movernos rápidamente entre distintos regímenes históricos de la imagen en los últimos años, tantas veces más allá de lo imaginado.

El crítico de arte Pedro Medina en su último libro, *Islarios de contemporaneidad. Anomia digital y crítica de perspectivas múltiples*, presentado en el 2021; traza una cronología con los hitos sociales y tecnológicos más relevantes del siglo XXI **Fig. 1**. De la misma manera he intentado seguir dicha línea al menos durante los últimos cuatro años **Fig. 2**. En los eventos allí descritos, las imágenes producidas en ellos y los avances tecnológicos para la producción y reproducción de imágenes es significativo. Nosotros mismos ya somos otros en relación a esas imágenes y eventos. Juan Martín Prada publicó apenas el año pasado Teoría del arte y cultura digital, donde apenas dedica un momento para referirse a la imagen pobre ya lejos de la concepción de Steyerl.

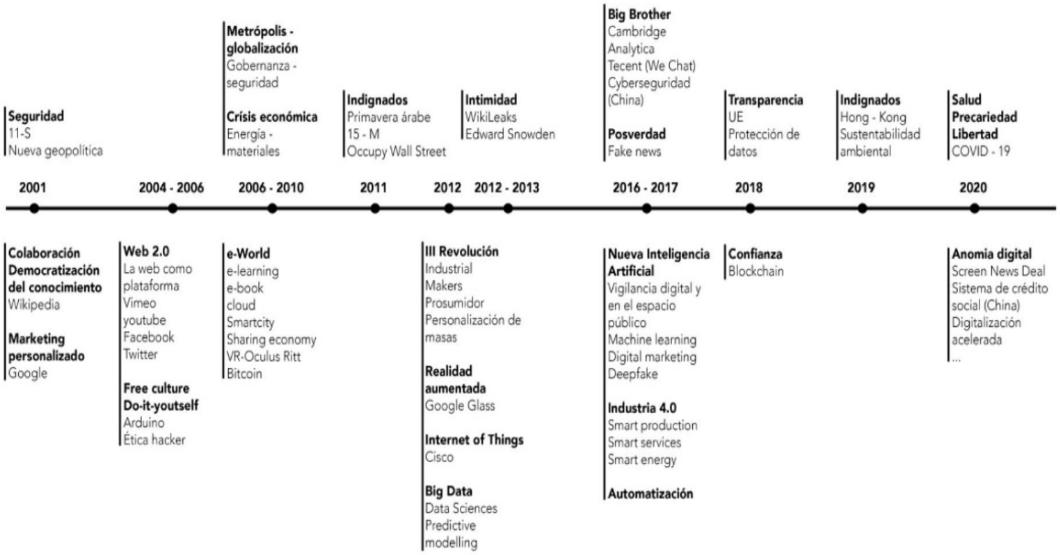


Fig. 1. *Cronología con los hitos sociales y tecnológicos más relevantes del siglo XXI. Pedro Medina.*



Fig. 2. *Cronología 2021-2024*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

DESARROLLO

Todos producimos imágenes, todos las vemos y sin embargo, en ellas existe aparentemente inactiva una potencia inimaginable. Un video del golpe de Estado de Birmania **Fig. 3**, el diario El Mundo menciona "ni las televisiones, ni los medios oficiales de Birmania pudieron grabar lo ocurrido. El inicio del golpe de Estado en el país lo registró de manera inconsciente una profesora de yoga. Como todas las mañanas, se grababa así misma en una clase de aeróbic, mientras en el fondo el ejército se dirigía al parlamento Birmano a ejecutar la acción". Nadie más documentó el hecho, arbitrariamente esta profesora de gimnasia produjo la imagen histórica que al poco tiempo se hizo viral.



Fig. 3. *Una profesora de aeróbics graba el inicio del golpe de Estado en Birmania. Febrero de 2021.*

En primer plano aparece la profesora sin notar lo que sucede en el segundo y tercer plano; lo que yace detrás de la imagen pobre que está en directo, un gran plano general que comúnmente se utiliza para comenzar a contar una historia, otorga la información de aquel ambiente y operación. El primer plano se disuelve, deja de ser protagonista para ser el documentalista. Una imagen vernácula digital pobre es el primer documento que sustenta, inscribe en la Historia el evento. El video se reprodujo, se descargó, se compartió desde distintas aplicaciones, se pudo ver en Tik Tok, instagram donde al mismo video se integraban narradores, influencers en un nuevo primer plano comentando el hecho.

Aquella imagen de la que probablemente no hubiéramos considerado su potencia, es ahora una de las características de la imagen pobre. Producida y duplicada de manera ilegítima, el devenir en estado latente. Una imagen pobre no es necesariamente invisible, aunque las transmisiones de la profesora de aeróbic ya sucedían de manera común, no esperaríamos encontrar ahí una imagen potente, brillante.

Dentro de las características de Steyerl, se encontraba la calidad del archivo. Juan Martín Prada menciona que la tecnología actual es tan distinta que la calidad de producción, distribución; ya no es un problema. Para un proyecto realizado en 2017, hice una captura de pantalla de Google Maps, **Fig. 4** de tamaño 819 KB, 1280 x 544 pixeles desde una MacBook Pro 2012. Para este texto volví sobre Google Maps y regresando sobre el archivo del mismo, hasta la versión 2016 que fue de la que realicé la captura de pantalla anterior, el nuevo resultado que se produjo fue **Fig. 5** el tamaño 2.6 MB. 2532 x 836 píxeles con una MacBook Air M1 2020. Por último una captura de pantalla de la versión más reciente de Google Maps que pertenece a enero de 2023 **Fig. 6** con un tamaño de 3.6 MB y 2672 x 1052 píxeles.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 4. *Tamaño 819 KB, 1280 x 544 píxeles desde una MacBook Pro 2012.*



Fig. 5. *Tamaño 2.6 MB. 2532 x 836 píxeles con una MacBook Air M1 2020.*

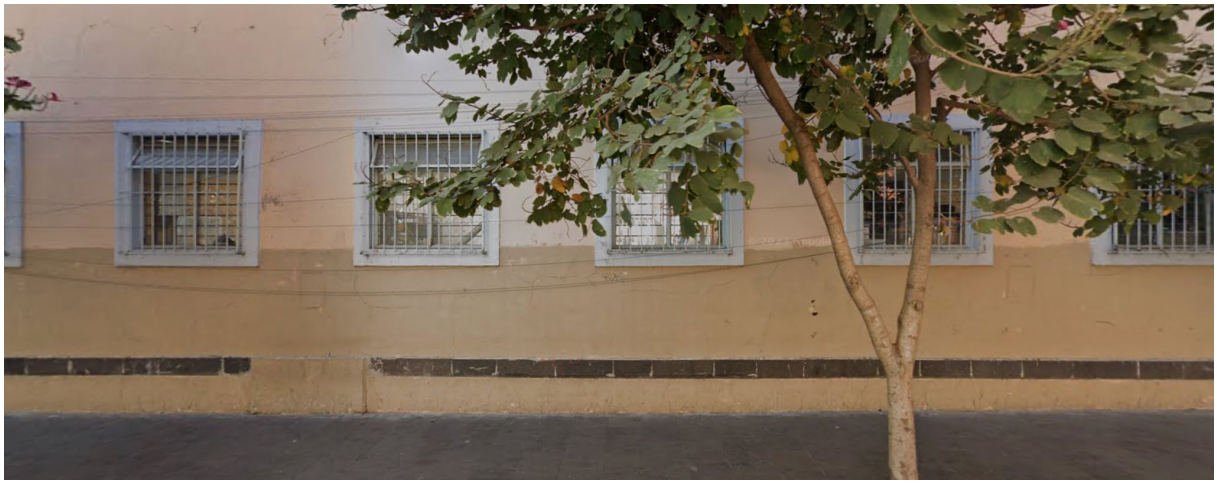


Fig. 6. *Tamaño de 3.6 MB y 2672 x 1052 píxeles con una MacBook Air M1 2020.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

La imagen pobre está más allá de su manufactura o cualidades tecnológicas; o de la manera en la que se comparte e incluso de su carácter vernáculo. Las imágenes pobres estarían designadas por la forma en que se visualizan, en cómo aparecen ahí ante nosotros. Imágenes relegadas, enterradas, incluso de un origen no digital, archivos nacionales, documentos oficiales, con mal de archivo; con errores desde su producción material o su digitalización, el borramiento de la memoria. La imagen pobre es una imagen ilegítima, negada, esperando en la sombra o incluso imágenes sobreexpuestas, tan visibles que su potencia termina y se vuelven livianas.

Por ejemplo, el Estado mexicano moderno empieza en la Revolución, el Archivo Casasola documenta el inicio del México moderno desde 1900 a 1970. México se inscribe y sostiene de este archivo. La Fototeca Nacional se creó en 1976 para resguardar dicho archivo. Imágenes brillantes, se sobreexpusieron a nuestros ojos, se empobrecieron. En los 90 's estas imágenes aparecían por cualquier lugar, en restaurantes, en muchos mercadillos había reproducciones y ahora todavía hay copias colgadas en alguna panadería del centro de la Ciudad de México o en un par de restaurantes Sanborns. Los libros de Historia de sexto grado de la generación del 93, elaborados por la Secretaría de Educación Pública; se ilustraban con las fotografías del Archivo Casasola. La lucha armada, cientos de hombres **Fig. 7** y niños **Fig. 8**. Una sola mujer, la soldadera en el estribo del ferrocarril, la imagen fue abrumadora **Fig. 9**.



Fig. 7. *Francisco Villa, en la silla presidencial, el 6 de diciembre de 1914. Se ven sentados Tomás Urbina, Francisco Villa, Emiliano Zapata y Otilio Montaño. Archivo Casasola.*



Fig. 8. *Niño Federal. Hacia 1915. Archivo Casasola.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 9. *Soldadera en el estribo de un ferrocarril. Archivo Casasola.*

La potencia de las imágenes, la sobreexposición, su luz nos ha cegado; la contaminación lumínica nos hizo imposible ver y entenderlas. Mientras que la mayor parte de las 400 mil fotografías se encuentran subexpuestas a pesar de que las encontramos en la mediateca del Instituto Nacional de Antropología e Historia, están veladas de manera abrumadora, también empobrecidas por la subexposición.

En febrero de 2017 se inauguró la exposición Constitución Mexicana 1917 - 2017. Imágenes y voces; se presentaba en el Palacio Nacional **Fig. 10**. Fue curada por el Dr. José Luis Barrios. Como actividad extra de una clase que él dirigía, fuimos a ver la muestra guiada por el Dr. Barrios. Recorrimos casi dos mil metros cuadrados de exhibición y más de 600 piezas se mostraban. Había ahí tantas constelaciones de imágenes, archivos, libros, películas.



Fig. 10. *El presidente de la República, Lic. Enrique Peña Nieto, inaugura la exposición Constitución Mexicana 1917 - 2017. Imágenes y voces en la Galería del Palacio Nacional. Imagen del Kit de prensa realizado por el Gobierno Federal.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Hacía un par de meses que veíamos en los medios las fotografías de los recorridos que daba el curador junto con distintos políticos. Era evidente el cambio de los diálogos que tenía con cada público. Hubo una imagen, aquella que se encontraba al final del recorrido, la última y la más significativa que se encontraba ahí. La fotografía de la Comandanta Esther en la tribuna de la Cámara de Diputados **Fig. 11**.

En palabras del mismo José Luis Barrios "...fue complicado porque era una imagen que ponía inquieta a la gente de Cultura: era una lectura oblicua sobre la libertad de expresión, derecho de libre asociación en el contexto de lo que significaba las demandas zapatistas y los acuerdos de San Andrés la Raiza. Los cuales tuvieron que ser reconocidos relativamente e introducidos en la constitución en el artículo 2° sobre los derechos indígenas y la diversidad cultura"[1].

La historia nos la contó él mientras visitábamos la muestra, sin embargo; la imagen nunca la he podido recordar bien. Se quedó la voz, el aturdimiento de las luces y las imágenes de los periódicos donde aparecía junto a Peña Nieto. Las imágenes no se quedan siempre con nosotros, solo rumores de ellas y otros ruidos, por más insistencia o importancia de su inclusión en la Historia, la luz puede ser más fuerte y las vela, se sobreexponen a emociones que no las puedan contener. Busco la imagen y Google apenas arroja cinco resultados satisfactorios al hecho. La inclusión histórica de los derechos indígenas no ha sucedido.



Fig. 11. *Comandanta Esther en la tribuna de la Cámara de Diputados.*

Me sienta mal ilustrar la subexposición, pero así se ha pedido para este texto; acompañar con las imágenes mencionadas. La imagen es pobre, mientras que la narración del Dr. José Luis Barrios, la inclusión en el Palacio Nacional, la inscripción histórica. ¿Volver legítimo lo ilegible, lo inscrito pero no deseado? Mirar la potencia de lo precario. Una imagen pobre, imagen en falla, un borramiento. Lo que aparece o que apenas es una sombra, lo que intenta ser inscrito, imagen sin importancia o relata una falla, carencia política. Sin embargo, ahí; producida y tenaz, desechada por su potencia y fragilidad.

[1] Agradezco al Dr José Luis Barrios quien volvió a compartir esta información, a través del intercambio de correos electrónicos durante el mes de junio del año 2021.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Vamos tras las imágenes en ruina, podríamos encontrarnos demasiado cerca de constelar lo ilegible. Benjamin narró también la oscuridad de lo pobre, la potencia que hace inscribir en su libro Sueños. “Me encuentro en un sueño, en la orilla izquierda del Río Sena ante Notre - Dame. Yo estaba ahí, pero en realidad no había nada que se pareciera a Notre - Dame. Un macizo edificio de ladrillo sobresalía un poco por encima de un alto revestimiento de madera. Pero yo me encontraba subyugado, pues me subyugaba la nostalgia. La intensa nostalgia de París, donde me encontraba en el sueño. Pero, entonces, ¿a qué se podía deber esa nostalgia? ¿De dónde procedía pues su objeto desfigurado e irreconocible? Lo que pasaba era que en el sueño me había acercado demasiado al objeto. La singularidad nostalgia que aquí me saltó, en el corazón de aquel objeto que me provocaba mi nostalgia, no era la que entra desde lejos a través de la imagen. Era sin duda la feliz nostalgia que ya ha atravesado por entero el umbral de la imagen y de la posesión, y ya sólo conoce la fuerza del nombre a partir de la cual vive lo amado, y lo cambia, rejuvenece y envejece y, carente de imagen por completo, es refugio de todas las imágenes.”

Esas imágenes legítimas, sobreexpuestas, subexpuestas, con una potencia latente, están inscritas pero ilegibles… Volvamos atrás. La Comandanta Esther, la mujer representante de la dirección política del Ejército Zapatista de Liberación Nacional. Una mujer indígena que dijo en la tribuna “Soy indígena y soy mujer, y eso es lo único que importa ahora. Esta tribuna es un símbolo… y es un símbolo también que sea yo, una mujer pobre, índigena y zapatista, quien tome la palabra y sea el mío el mensaje central de nuestra palabra como zapatistas”, fueron las palabras de La Comandanta Esther. Un poco más atrás, **Fig. 7**; Francisco Villa en la silla presidencial, el 6 de diciembre de 1914. En la descripción de la imagen menciona que se ven sentados Tomás Urbina, Francisco Villa, Emiliano Zapata y Otilio Montaño. Nadie ha mirado bien. Detrás de Francisco Villa, está ella; Dolores Jiménez y Muro[2]. Maestra, revolucionara, feminista, simpatizante del Partido Liberal Mexicano, se manifestó por los derechos políticos y sociales de las mujeres, el salario de las mujeres y fundó el Club Femenil Antirreleccionista. Ellas, ilegibles, imágenes pobres que centellean. Imágenes impresas, imágenes digitales, *out line*, *on line*. Grandes imágenes propuestas para la Historia, que se diluyen en los archivos tanto en su versión impresa o distintos soportes materiales, como en sus soportes digitales.

Aquí otra mujer, una contemporánea que sabe de la potencia de la imagen, la ex actriz pornográfica Mia Khalifa entiende como producir y colocar la imagen en la Historia **Fig. 12**, sobre la capacidad, potencia y autoridad que pueden tener las imágenes producidas durante un conflicto y el devenir que tendrán estas para la Historia. En el asunto Palestina/Israel ha pedido a la gente hacer uso de sus móviles y lograr las mejores imágenes, en la mejor calidad porque estas son las que se inscribirán en los nuevos archivos y en la Historia. Ya no se necesita autoridad para producir, compartir ni pensar la imagen.

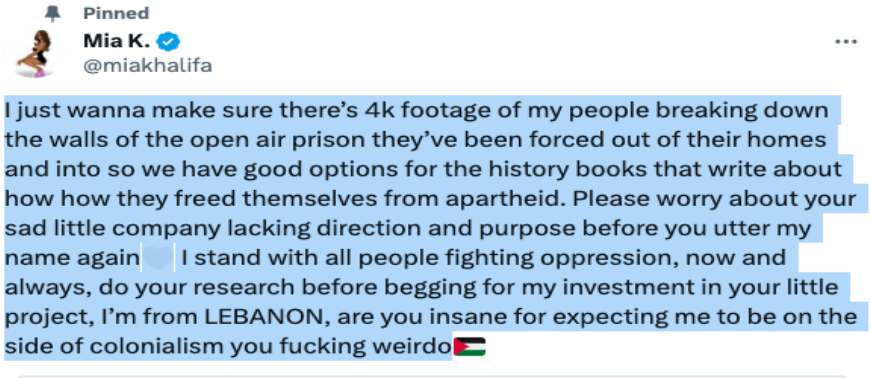


Fig. 12. *Captura de pantalla de X de Mia Khalifa.*

[2] Agradezco a Vania Casasola, Directora de Casasola México que ha compartido esta información que ha sido transmitida en su familia a través de los años y sus investigaciones.

 BY-NC-SA

Todas las imágenes anteriores tienen en común ser imágenes pobres, pueden no contar con todas las características, pero comparten varias de ellas, la forma en que causan funciones y disfunciones en las instituciones y como se presentan e inscriben en la Historia y otras narraciones. Aquí propongo una serie de propiedades de la imagen pobre **Fig. 13**.



Fig. 13. *Características de la imagen pobre*

CONCLUSIONES

Tendríamos que dejar de pensar la imagen pobre solo como una imagen digital de baja calidad o que solo pertenece al mundo virtual, cuando sabemos que una imagen puede desplazarse en distintos devenires al mismo tiempo. Los aparatos de producción, reproducción, las aplicaciones donde hacemos *share*, e incluso como hemos visto las capturas de pantalla tienen mejor calidad que hace unos años, casi cuatro veces mayor que hace más de diez años. Ya no existe un solo camino de circulación, no hay un fin y claramente la imagen siempre deja un rastro en los dispositivos que se podrían encontrar a pesar de su borramiento.

El aparente carácter ilegítimo que posee la imagen a pesar de su visibilidad. El concepto de imagen pobre es muy similar a la imagen de la que hablamos anteriormente en el sueño de Benjamin, donde a pesar de que no coincidía en la imagen con el objeto, la potencia seguía contenida en la misma. La imagen pobre es la del sueño que aunque no exista, aunque no la podamos ver, la potencia de la imagen está ahí ante nosotros, esperando ser recordada, esperando un destello, una iluminación y otro instante para ocultarse. La imagen es solo pobre porque nosotros no sabemos verla, leerla, porque aún no podemos entenderla. Hay que detenerse, esperar. Una imagen pobre es aquella que hoy se encuentra en ruina, oscurecida, una pústula pero en el futuro escribirá la Historia.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

FUENTES REFERENCIALES

Benjamin, W. (2011). *Sueños.* Abada Editores.

Chartier, R. (2006). *Inscribir y borrar. Cultura escrita y literatura. S. XI – XVII.* Katz.

Derrida, J. (2002). Huella y archivo, imagen y arte. En: *Artes de lo visible 1979-2004*. Ellago Ediciones.

De Certau, M. (1993). *La escritura de la historia.* UIA.

Didi-Huberman, G. (2014). *Pueblos expuestos, pueblos figurantes.* Shangrila.

Medina, P. (2021). *Islarios de la contemporaneidad. Anomia digital y crítica de perspectivas múltiples.* CENDEAC.

Prada, J. M. (2023). *Teoría del arte y cultura digital.* Akal.

Reyes, C. A., Carpio, A., Osornio, L., Alatorre, D., Llanes, L., Miranda, S. y Vázquez, M. (2019). *Historia. Quinto grado.* SEP.

Steyerl, H. (2012). *Los condenados a la pantalla.* Caja negra.

Tanizaki, J. (2024). *El elogio a la sombra.* Siruela.

Ante lo visible. Imágenes precarias dentro del Archivo Casasola desde la mediateca de la Fototeca Nacional. Recuperado de http://fotobservatorio.mx/files/foro-2022/ensayos_2022/MT-06-B.pdf Fecha de consulta 6 de mayo de 2024

Comandanta Esther. Discurso de la Comandanta Esther en la tribuna del Congreso de la Unión. Recuperado de https://enlacezapatista.ezln.org.mx/2001/03/28/discurso-de-la-comandanta-esther-en-la-tribuna-del-congreso-de-la-union/ Fecha de consulta 23 de julio de 2021.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17063

Intersecciones entre pintura, género y sociedad en la modernidad y en la contemporaneidad

Intersections between painting, gender and society in modernity and contemporaneity

Lucía Cassiraga
Universitat Politècnica de València, Facultat de Belles Arts de Sant Carles, Departament d'Escultura. Laboratorio de Creación Artística y Pensamiento, lucas1@alumni.upv.es

Breve bio autora:

Lucía Cassiraga es pintora y técnica superior de investigación. Graduada en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València (2021), estudió el Máster Oficial en Producción Artística (2023) y se especializó en la rama de pintura. En el presente, está realizando el Doctorado en Arte: Producción e Investigación de la UPV. Su obra ha sido expuesta en espacios como el Centro de Cultura Contemporánea Condeduque, el Museo de la Universidad de Alicante o el Palacio de La Salina. Recientemente, ha obtenido una de las Becas de Producción Artística VEGAP XXVI Convocatoria de Ayudas a la Creación Visual.

How to cite: Cassiraga, L. (2024). Intersecciones entre pintura, género y sociedad en la modernidad y en la contemporaneidad. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17063

Resumen

La presente disertación se fundamenta en el proyecto pictórico «El momento en que no hay formas de inocencia», desarrollado entre los años 2021 y 2023. A través del análisis de esta obra, expuesta inicialmente en el Centro de Cultura Contemporánea Condeduque de Madrid entre noviembre de 2023 y febrero de 2024 y, posteriormente, en el Museo de la Universidad de Alicante entre febrero y abril de 2024, proponemos investigar las intersecciones que surgen entre el ejercicio de la pintura moderna y contemporánea y el ejercicio de la violencia machista.

Palabras clave: *feminicidio; género; patriarcado; pintura; violencia.*

Abstract

The present dissertation is based on the pictorial project «El momento en que no hay formas de inocencia» («The moment when there are no forms of innocence»), developed between 2021 and 2023. Through the analysis of this work, initially exhibited at the Centro de Cultura Contemporánea Condeduque in Madrid between November 2023 and February 2024 and, afterwards, at the Museo de la Universidad de Alicante between February and April 2024, we propose to investigate the intersections that arise between the exercise of modern and contemporary painting and the exercise of gender violence.

Keywords: *feminicide; gender; patriarchy; painting; violence.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

INTRODUCCIÓN

Con el propósito de arrojar luz en lo que se refiere a las intersecciones que existen entre la pintura, el género y el ámbito de lo social de mediados del siglo XX hasta comienzos del XXI, tomaremos como ejemplo tres pinturas adscritas al período moderno y al período contemporáneo occidentales. De este modo, estableceremos unas bases teórico–referenciales que se acerquen a nuestra acotación temporal. Concretamente, estudiaremos las relaciones tangenciales que se identifican entre las obras *Unos cuantos piquetitos* (1935) de Frida Kahlo, *La Serie del Aborto* (1998–1999) de Paula Rego y *El Trofeo* (2013) de Marlene Dumas. En último lugar, nos detendremos en revisar el impacto que tuvo la narración mediática sobre la iconografía elaborada en el proyecto *El momento en que no hay formas de inocencia* (2021–2023) y plantearemos una analogía en referencia a los ejemplos de Kahlo, Rego y Dumas, con el objetivo de poner de relieve la relación de dependencia que se da entre lo ocurrido en el plano sociopolítico y la actuación artística.

DESARROLLO

En nuestra aproximación al tema, no aspiramos a revisar en profundidad la práctica pictórica occidental de los últimos siglos en busca de representaciones de carácter explícito que ilustren el modo en que las mujeres fueron agredidas físicamente. No obstante, si le dedicamos un repaso ligero, podremos advertir que existe una serie de precedentes inequívocos en cuanto a la representación de la violencia ejercida sobre la mujer. Ahora bien, estas referencias no se suelen asociar frecuentemente al término violencia de género, pues el empleo de este no se estableció hasta finales del siglo XX. Por tanto, no resulta extraño que la violencia machista representada en las pinturas previas a dicho período no fuese abordada desde un posicionamiento crítico con relación al patriarcado.

Habida cuenta de ello, la violencia ejercida sobre la figura de la mujer ha sido objeto indirecto de representación pictórica en el contexto occidental hasta —como hemos apuntado— finales del siglo XX. Una muestra de ello se percibe en los tres óleos de Max Beckmann que llevan como título *La Noche* (1918–1919), *Encuentro en la Noche* (1928) y *Salida* (1932, 1933–1935). Pese a que la temática central en torno a la cual giran estos trabajos esté influida por un contexto marcado por la guerra, en las tres obras podemos contemplar la presencia de mujeres anónimas siendo vulneradas. Estas agresiones físicas se encuentran latentes en las composiciones pictóricas, de hecho, aparecen representadas en segundo plano. Del mismo modo y si echamos la vista atrás, podemos detectar algunas obras adscritas al período del Romanticismo en que la violencia ejercida sobre la mujer también es tratada indirectamente. Un ejemplo de ello es la pieza *La Muerte de Sardanápalo* (1827) realizada por Eugène Delacroix en que el centro de atención se ubica en los cuerpos desnudos de las figuras femeninas que están siendo aniquiladas bajo la orden del último rey de Asiria (Sardanápalo). Mencionamos estos últimos trabajos como preámbulo a las obras que analizaremos más adelante, ya que resulta fundamental destacar el hecho de que, por ejemplo, la célebre pieza de Francisco de Goya titulada *Bandolero Asesinando a una Mujer* (1798–1800) supone una excepción pues, por lo general y como hemos visto, los trabajos plásticos realizados hasta mediados del siglo XX en que los sujetos femeninos aparecen violentados, se presentan como resultado de un conflicto bélico o de una disputa de carácter ajeno a la violencia de género. En otras palabras, la violencia hacia la mujer es abordada como un daño colateral.

Con la intención de abordar el tema de la violencia de género desde una perspectiva complementaria, así como contemporánea, y teniendo en cuenta las ideas anteriormente expuestas, proponemos la revisión del proyecto titulado *El momento en que no hay formas de inocencia* (2021–2023), que toma como punto de partida el feminicidio de Yessica Daniela Gularte (Argentina, 1987 – España, 2020) para, más adelante, centrarse en un análisis crítico de la narración mediática desarrollada por la prensa digital a propósito del mismo. Este trabajo está formado por siete pinturas al óleo, presentadas sobre lino y sobre papel enmarcado, con las que invitamos a reflexionar en torno al tratamiento morboso y amarillista que adoptaron los medios de comunicación al

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

abordar públicamente este asesinato de género y que, como consecuencia, acabó por deshumanizar a la víctima de homicidio. Convendría destacar que las piezas de este proyecto tienen su origen en el testimonio que dio una de las vecinas de Yessica Daniela Gularte durante la recogida de información que llevó a cabo el medio digital Levante El Mercantil Valenciano durante finales del año 2020 (Cabanes/Domínguez): "[Cuando abrieron el maletero del coche, los integrantes de la policía científica] pusieron una sábana para tapar el cuerpo y fueron sacando ropa del coche"[1]. Por tanto y junto al detonante conceptual, existe en las pinturas que se presentan una investigación plástica sobre la representación insinuada. En *El momento en que no hay formas de inocencia* se establecen tres niveles de percepción: el de la tela trabajada pictóricamente; el de aquello que esta tela ficticia esconde; y el de la propia tela–lienzo que actúa como soporte y que contiene la pintura.



Fig. 1. El momento en que no hay formas de inocencia (Lucía Cassiraga). *Fuente: Fotografía de la autora. (2024)*

1. El compromiso contra la violencia de género en la narrativa visual de Frida Kahlo, Paula Rego y Marlene Dumas

La pieza *Unos cuantos piquetitos* (1935) realizada por Frida Kahlo (Ciudad de México, 1907 – Ciudad de México, 1954) expone, sin ambages, una escena de violencia feminicida. Se trata de la representación del brutal asesinato de una mujer a manos de su pareja. Si bien más adelante estudiaremos la razón del homicidio machista que presenta la pintora, resulta conveniente mencionar de antemano que en esta obra se abordó el resultado de la violencia machista más habitual y extendida, esto es, la ejercida diariamente en el entorno familiar de la víctima.

[1] El artículo de prensa del que extraemos la presente cita fue elaborado por el periodista Ignacio Cabanes y por la redactora Teresa Domínguez.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

> Con heridas a la altura del corazón y arriba de un seno, varias más en el vientre y hasta en la pierna, el desnudo de la mujer no es erótico sino fatal. Este no es un homicidio expedito. No hacen falta tantas cuchilladas para matar a alguien: el exceso es una de las características del feminicidio. (Barba, 2017)

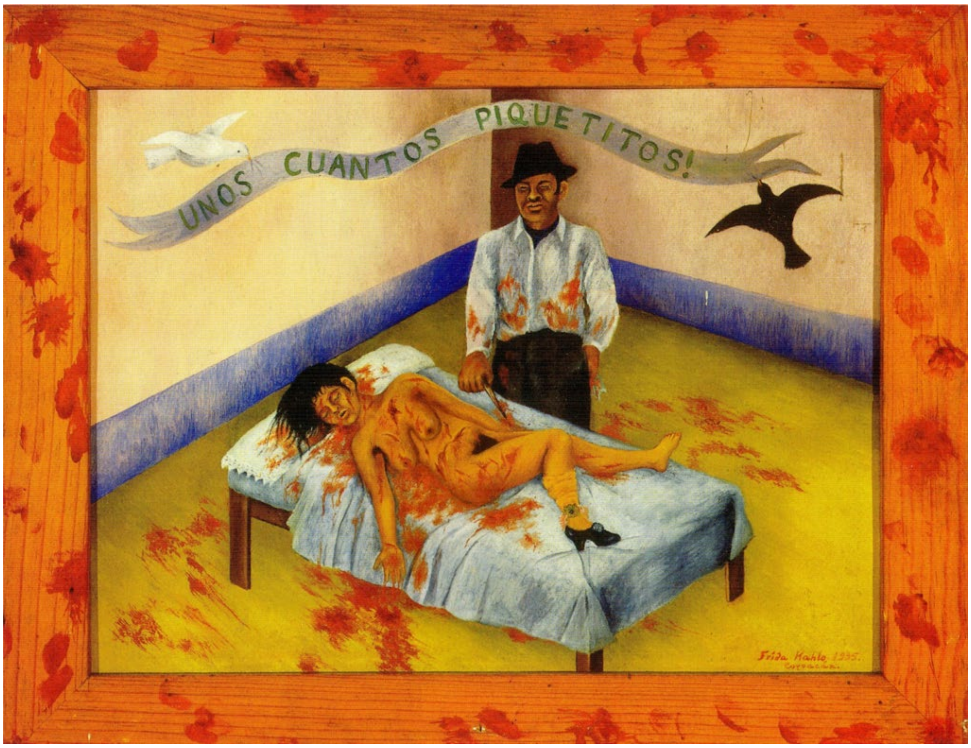


Fig. 2. Unos cuantos piquetitos (Frida Kahlo). *Fuente: https://bit.ly/4dsNbZc. (1935)*

Por otro lado, Paula Rego (Lisboa, 1925 – Londres, 2022) desarrolla una investigación sobre la opresión político–social que sufrió la mujer portuguesa hasta el año 2007, a través de su proyecto *La Serie del Aborto* (1998–1999). En los dos pasteles que hemos escogido de este conjunto de trabajos realizados en el transcurso de un período cercano a siete u ocho meses, no se observa ninguna escena de carácter explícito o rotundo. Sin embargo, del atrezo que rodea las figuras femeninas —los andrajos sobre los que reposan los cuerpos, dos cubos de plástico ubicados muy cerca de ellos o un par de sillas sobre las que apoyan las piernas—, podemos inferir que se trata de mujeres abortando clandestinamente. A este respecto, en el documental *Los secretos de Paula Rego*, la pintora afirma:

> Tuve muchos abortos. No solo yo, […] todas las mujeres los tuvieron. En esa época no había métodos contraceptivos. Y los hombres no se preocupaban por ese asunto. Nos quedábamos embarazadas. […] Tuve que ir a Soho para quedar con ese hombre, un médico, y pedirle que viniera a resolver el asunto. (Willing, 2017)

En cuanto a las circunstancias históricas y sociopolíticas que influyeron en el desarrollo de este trabajo de Rego, convendría recordar que:

> [Entre los años] 1933 y 1974 Portugal se vio sometido a un ambiente sociopolítico fascista debido a la instauración del *Estado Novo* (Estado Nuevo), régimen político dictatorial en que gobernó António de Oliveira Salazar y que finalizó con la *Revolução dos Cravos* (Revolución de los Claveles). Bajo un sistema unipartidista, la censura y la represión se impusieron durante años, erradicando por completo la libertad política. Así, durante la década de 1990 en territorio portugués los sistemas anticonceptivos no estaban todavía legalizados, al igual que el aborto seguro, legal y gratuito. […] En junio de 1998 se llevó a cabo el primer Referéndum sobre la despenalización del aborto en Portugal (no alcanzada hasta febrero del 2007, después de la celebración de un segundo Referéndum). En este primer Referéndum […] no se superó el umbral del 50% de los votantes necesario para que la decisión fuera vinculante y, por ende, no se modificó la ley. (Cassiraga, 2023, pp. 46–47)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Por tanto, con esta serie de trabajos, Paula Rego da cuenta de lo común que fue este tipo de aborto en Portugal. Un aspecto significativo que avala este argumento atiende a lo que explica la artista a propósito de lo ocurrido en territorio portugués durante aquellos años:

> Las historias que escuchábamos en Ericeira de mujeres de pescadores que abortaban en la playa… Sabía que un primo mío había provocado el aborto a una de sus novias y la tiró al mar. Apareció en la playa, con la barriga llena de agua, completamente hinchada. Todo el mundo lo sabía, pero no fue detenido. Todo el mundo lo hacía, era algo normal. (Willing, 2017)



Fig. 3. La Serie del Aborto (Paula Rego). *Fuente: bit.ly/43PZsSN. (1998–1999).*

El cuadro de Marlene Dumas (Ciudad del Cabo, 1953), titulado *El Trofeo* (2013), obedece a una situación distinta, pues se centra en exponer la problemática vinculada al impacto de los conflictos bélicos sobre los derechos de la mujer. En este óleo de gran escala, la pintora representó a una niña argelina, prisionera de guerra, siendo obligada a levantar uno de sus brazos por dos soldados franceses que la exponen como si fuese una recompensa, una señal de conquista o, tal como apunta su título, como un trofeo. Esta menor no identificada —custodiada, como acabamos de mencionar, por un par de militares con actitud dominante y opresiva—, se encuentra desnuda y mantiene su mirada sombría y desolada fija en quien tenga el coraje suficiente para contemplarla.

De este modo, el punto de intersección de las obras responde a que todas ellas proponen un enfoque individualizado del sujeto femenino representado: el trabajo de Kahlo presenta una mujer asesinada sobre la cama; el de Rego, dos mujeres arriesgando su vida con la intención de abortar; y el de Dumas, una niña desnuda, prisionera de guerra, avasallada e inmovilizada por dos soldados. Por tanto, en estas obras, las artistas enfatizan el cuerpo vulnerado de la mujer en su individualidad, aislándolo del contexto. En otras palabras, el foco de atención de estos trabajos se centra en la exposición de un único sujeto femenino ubicado en el centro del soporte, aunque, en el caso de las mujeres de Kahlo y Dumas ambas se encuentran acompañadas por figuras masculinas. No obstante, si nos detenemos en estudiar la significación y el trasfondo ideológico de estos trabajos, podremos observar que todos ellos están orientados a manifestar una realidad que afecta a nivel colectivo, pues se centran en representar la aniquilación de la mujer, ya sea total como propone Frida Kahlo, o en un sentido

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

más "figurado"[2], como lo hacen Paula Rego y Marlene Dumas. Es decir, pese a que las obras estén realizadas en diferentes contextos políticos, geográficos, históricos y culturales, las artistas presentan una realidad colectiva por medio de la representación de tres hechos particulares e independientes entre sí.



Fig. 4. El Trofeo (Marlene Dumas). *Fuente: https://bit.ly/4ds1m0A. (2013).*

Otro de los aspectos que comparten estos trabajos es que presentan el cuerpo femenino —o bien acuchillado, o bien herido y abortando peligrosamente, o bien cautivo y maltrecho— sin ninguna carga erótica. En contraposición a la representación occidental tradicional que se centró en complacer la mirada masculina de deseo, estas pintoras proponen un nuevo paradigma creativo al presentar la corporalidad de la mujer no sexualizada, ni "fetichizada".

2. La influencia del clima sociopolítico y de la narración mediática sobre la práctica cultural

El factor social y la labor periodística juegan un papel fundamental en el desarrollo de las tres obras que hemos analizado con anterioridad, así como del proyecto *El momento en que no hay formas de inocencia*. Por ello, estos cuatro trabajos tienen en común el hecho de que su origen reside en lo ocurrido en el contexto sociopolítico durante el cual fueron desarrollados.

En el caso de la primera obra, *Unos cuantos piquetitos*, Frida Kahlo trabajó en base al impacto que le produjo la lectura de una noticia publicada en México que exponía el modo en que una mujer había sido violentamente

[2] Empleamos este término con la intención de evidenciar el contraste que se identifica entre la explicitud de la representación de Kahlo y el carácter implícito de las consecuencias de la violencia ejercida sobre la mujer presentada en los trabajos de las otras dos pintoras, esto es, de Rego y Dumas.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

asesinada por su pareja debido, al parecer, a un adulterio. “El asesino, como respuesta ante el juez y trivializando el denominado en aquella época crimen pasional, se excusó diciendo: «¡Pero si sólo le di unos cuantos piquetitos!», cuando en realidad, se trató de veinte puñaladas” (Cassiraga, 2023, pp. 31–32).

Por otro lado, y como hemos visto, el detonante del trabajo *La Serie del Aborto*, reside en lo acontecido en el plano político y social portugués de finales del siglo XX. Frente a esta situación, Paula Rego se posicionó en contra de la ley que se refería al aborto durante aquellos años y desarrolló los pasteles que conforman este trabajo con la intención de provocar una reacción en la sociedad portuguesa. Ella misma llegó a afirmar que pintó los cuadros “para que la gente fuera a votar. [Con ellos] quería decir que hacían falta clínicas de verdad para abortar de forma segura. Quería mostrar que era injusto” (Willing, 2017).

En tercer lugar, convendría apuntar que la pieza *El Trofeo* está basada en una fotografía de archivo proveniente de un reportaje periodístico originario de Holanda publicado en torno al año 1960 que estuvo asociado a la Guerra de Independencia de Argelia (1954–1962). Recordemos que este conflicto bélico implicó la confrontación del poder colonial francés con el Frente de Liberación Nacional de Argelia, hecho que provocó casi una década de guerra durante la cual el ejército francés torturó y ejecutó masivamente a la población argelina. Por tanto, Marlene Dumas denunció las incidencias que tuvo este tipo de enfrentamientos armados sobre la vida de las mujeres argelinas, poniendo de relieve la violencia étnica de la que fueron objeto.

En última instancia, debemos recordar que nuestra investigación pictórica sobre el homicidio machista de Yessica Daniela Gularte parte, directamente, de uno de los testimonios recogidos por el periódico Levante EMV, así como del análisis crítico de los artículos de prensa también publicados en El Español. Por tanto, el rol que desempeña la narración mediática es, en este caso, esencial, pues se trata del eje articulador del proyecto.

CONCLUSIONES

En suma, del análisis desarrollado en las presentes páginas inferimos que, pese a la especificidad temática o a la aparente heterogeneidad de los trabajos estudiados, tras ellos subyace la intención de intervenir desde una perspectiva crítica y feminista en el contexto sociopolítico en que fueron realizados. De este modo, las cuatro obras culminan en el anhelo de desafiar las estructuras sociales, políticas e institucionales de su entorno.

En segundo lugar y teniendo en cuenta lo anteriormente estudiado, reconocemos una paradoja en referencia a la afirmación de que el arte tiene un valor autónomo, ya que —tomando como referencia el estudio realizado en estas páginas— ante el poder independiente atribuido a la práctica artística, se presenta una relación de dependencia entre lo ocurrido en el contexto sociopolítico y la actuación artística. Es decir, todas las obras a través de las cuales hemos realizado nuestra aproximación al objeto de estudio establecen una dialéctica definida entre lo ocurrido en el plano social y el trabajo plástico individual. Por tanto, dichos trabajos son inherentes a las problemáticas de fondo social analizadas.

En definitiva, las obras estudiadas en las presentes páginas podrían entenderse como un conjunto de imágenes que constituyen la memoria representativa de las inquietudes de género que siempre han estado latentes, al menos, en Occidente.

FUENTES REFERENCIALES

Barba, S. (6 de junio de 2017). *El feminicidio detrás de “Unos cuantos piquetitos”.* Letras Libres. https://letraslibres.com/arte/el-feminicidio-detras-de-unos-cuantos-piquetitos/

Burrus, C. (2008). *Frida Kahlo. I paint my reality*. Thames and Hudson.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Cabanes, I. y Domínguez, T. (30 de agosto de 2020). Investigan un crimen machista tras hallar a una mujer asesinada en el maletero de un coche. *Levante EMV*. https://www.levante-emv.com/sucesos/2020/08/30/investigan-crimen-machista-hallar-mujer-11099913.html

Cassiraga, L. (2023). *El momento en que no hay formas de inocencia. Un estudio pictórico sobre el feminicidio de Yessica Daniela Gularte*. [Trabajo Final de Máster, Universitat Politècnica de València]. https://bit.ly/4azrtRo

Dumas, M., Coelewij, L., Sainsburry, H., Greenberg, K. y Vischer, T. (2014). *Marlene Dumas: The Image as Burden*. Tate Publishers.

Loock, U. y Dumas, M. (2010). *Contra o muro. Marlene Dumas 2010*. Museo de Arte Contemporáneo de Serralves.

Lozano, L. M. (2023). *Frida Kahlo. 40th Ed.* Taschen.

McEwen, J. (1992). *Paula Rego.* Phaidon Press Limited.

Radford, J. y Russel, D. (1992*). Femicide: The Politics of Woman Killing*. Twayne Publishers.

van den Boogerd, D. (1999). *Marlene Dumas.* Phaidon Press Limited.

Willing, N. (Director). (2017). *Los secretos de Paula Rego.* [Documental]. Michele Camarda.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18314

El enfrentamiento entre la sociología y la estética en el análisis de la autonomía del arte

The Confrontation Between Sociology and Aesthetics in the Analysis of the Autonomy of Art

Sergio Castilla Santos
Discente del grado de Bellas Artes (Universidad de Barcelona), scastica64@alumnes.ub.edu

Breve bio autor: Discente de Bellas Artes en la Universidad de Barcelona (UB) y de filosofía en la Universidad Nacional de Estudios a Distancia (UNED). Trabaja analizando la cultura desde un punto de vista materialista, observando la relación entre sociedad, pensamiento y producción cultural. Como estudiante, y parte de la comunidad académica universitaria, se preocupa por fomentar el debate entre compañeros/as y ayudar a educar a las futuras generaciones dentro de un humanismo crítico.

How to cite: Castilla Santos, S. (2024). El enfrentamiento entre la sociología y la estética en el análisis de la autonomía del arte. En Libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18314

Resumen

La actualidad de nuestro campo artístico convive con la agitación social y la acción política. En este contexto parece conveniente revisar la categoría de autonomía como esencia o accidente del arte. Peter Bürger, en su célebre texto de 1974 *Teoría de la Vanguardia*, establecía una contradicción dialéctica sobre el proceso de autonomización del arte señalando por un lado el valor de la estética como desvinculación de la praxis vital, y por otro, la hipóstasis de este hecho histórico como esencia misma del arte. No comprender esta dialéctica, advertía Bürger, supone el enfrentamiento irreconciliable entre un arte moralizante y otro autónomo, o entre un arte político y otro apolítico, podríamos decir. Partiendo de su conocida tabulación del fenómeno de la autonomía artística, se abordará la primera de las categorías: la finalidad artística. Se asumirá el valor simbólico del arte como una de sus principales finalidades y se analizará esta como una función social. Para ello se atenderá a la polisemia del término función, a saber: función como finalidad, o función como relación. Dentro de la última se establecerán los distintos valores dependientes e independientes propios de toda función en su sentido matemático. Aparecerán entonces dos finalidades en esta función: la interna y la externa, correspondientes a la disciplina estética y sociológica. Yendo más allá del análisis de Bürger determinaremos dos tipos de fenómenos autónomos que nombraremos provisionalmente como: autonomía productiva y autonomía producible. Concluiremos que el enfrentamiento de la sociología con la estética en su intención de abordar el fenómeno artístico es tan sólo aparente, es decir, ambas disciplinas son ciertas en sus respectivos campos y estos campos son lógicamente compatibles. Por último, se considerará brevemente la vinculación entre el valor económico del arte y su valor simbólico desde la idea de función social antes expuesta.

Palabras clave: *autonomía; arte; estética; sociología; política; esteticismo.*

Abstract

The actuality of our artistic field coexists with social upheaval and political action. In this context, it seems appropriate to review the category of autonomy as the essence or accident of art. Peter Bürger, in his famous 1974 text Theory of the Avant-Garde, established a dialectical contradiction about the process of autonomization of art, pointing out on the one hand the value of aesthetics as

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

a detachment from vital praxis, and on the other, the hypostasis of this historical fact as the very essence of art. Not understanding this dialectic, Bürger warned, presupposes the irreconcilable confrontation between a moralizing art and an autonomous one, or between a political art and an apolitical one, we could say. Starting from his well-known tabulation of the phenomenon of artistic autonomy, the first of the categories will be addressed: the artistic purpose. The symbolic value of art will be assumed as one of its main purposes and this will be analysed as a social function. To this end, the polysemy of the term function will be taken into account, namely: function as purpose, or function as relation. Within the latter, the different dependent and independent values of any function in its mathematical sense will be established. Two purposes will then appear in this function: the internal and the external, corresponding to the aesthetic and sociological disciplines. Going beyond Bürger's analysis, we will determine two types of autonomous phenomena that we will provisionally name as: productive autonomy and producible autonomy. We will conclude that the confrontation of sociology with aesthetics in its intention to address the artistic phenomenon is only apparent, that is, both disciplines are true in their respective fields and these fields are logically compatible. Finally, the link between the economic value of art and its symbolic value from the idea of social function will be briefly considered.

Keywords: *autonomy; art; aesthetics; sociology; politics; aestheticism.*

INTRODUCCIÓN

En el segundo capítulo de la *Teoría de la vanguardia*, Bürger (1974) expone la contradicción en la autonomización del arte desdoblada en ideológica y real. La autonomía ideológica, aquella que valora la estética, da cuenta del fenómeno del arte por el arte, pero corre el riesgo de caer en la irrelevancia dado que no explica la génesis de la propia obra de arte. Por otro lado, la autonomía real de la obra, aquella que señala la realidad social de la independencia del arte, pero esta autonomía real, señala Bürger, niega la explicación de esta independencia como fruto del desarrollo histórico. Como es sabido Bürger se pregunta «si es deseable, en realidad, una superación del estatus de autonomía del arte»[1]. El arte autónomo posee un lado represivo y un lado liberador. Señalará aquella hipóstasis de la esencia del arte, nosotros/as podríamos hablar aquí del olvido de «las condiciones sociales de la producción, de las disposiciones y esquemas clasificatorios que intervienen en la percepción artística»; seguiremos muy de cerca el anásis de Pierre Bourdieu[2].

Para analizar este hecho, Bürger despliega su célebre esquema tripartito: «arte sacro, arte cortesano, arte burgués»; junto con los cambios históricos frente a los elementos del arte: «finalidad, producción, recepción». de aquí en adelante nos centraremos en este tercer elemento, el de la finalidad del arte, que se tratará como una función, a saber: la función que el arte tiene en la sociedad. Esta función puede ser múltiple pero coincidiremos en que la función simbólica es ineludible[3].

[1] Bürger, 1974/2000, p.110.

[2] Bourdieu, 1992, §3.1. p.427.

[3] El presente texto nace a raíz de una cuestión planteada en el aula: «¿Qué significa el valor simbólico del arte?»; a lo que acabó sumándose una segunda: «¿El valor económico de una obra se ajusta a sus valores socio-históricos y culturales?». Será por esto que no se contemplará la idea de un arte sin valor simbólico, o un análisis del arte alternativo. Señalamos al respecto: (1) El estudio del valor simbólico nos servirá de puente para estudiar la función del arte, esto es lo que realmente nos interesa. (2) Es visible la importancia del valor simbólico a lo largo de toda la historia de la cultura, aquello que Benjamin llamaría la función ritual. (3) Un arte que quizás careciese de valor simbólico, por ejemplo el estético puro, podría entenderse también como una representación simbólica, concretizada, de las leyes generales de la sensibilidad; tomo esta última idea de Hans Heinz Holz.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

DESARROLLO

1. El valor simbólico de una obra es la función social que ejerce esta dentro de una determinada cultura

Diferenciaremos entre función como finalidad y como relación, y a su vez diferenciaremos entre función como finalidad y finalidad de la función, esta última sólo pertenecerá a la segunda acepción. Así pues, la palabra «función» es polisémica; primero, *en un sentido más cerrado la función es una finalidad*, en este caso, la de la obra para establecer lazos con elementos culturales no presentes en ese momento. Un símbolo es una representación de algo ausente, por lo tanto el valor simbólico de una obra modernista dentro de la sociedad catalana, por ejemplo, apelará a la historia y los afectos hacia el modernismo que tienen los/as catalanes y que no están recogidos en su totalidad en aquella obra única y concreta sino que son, obviamente, superiores a esta, son lazos que se encuentran simbólicamente representados. De ahí el carácter simbólico de este valor. *Un segundo significado* más abierto sería el utilizado por el cálculo matemático: *la función como relación*; en la que hay dos valores: independientes y dependientes, y dos tipos de relaciones: una que llamaremos interna, entre el mensaje y el medio; y otra que llamaremos externa, entre la sociedad y la producción artística. Los valores independientes serán el mensaje y la sociedad; los valores dependientes de estos serán el medio y la producción artística (fig. 1). Como ya puede verse, el hecho de que unos sean determinados como dependientes de los otros, o que estas posiciones no sean intercambiables, apunta en un sentido que veremos ahora mismo.

Función como finalidad	**Función como relación**		
	Valor independiente	**Valor dependiente**	**Finalidad de la función**
simbolismo	mensaje (intención comunicativa)	medio (modo*)	Interna: estética
	sociedad	producción artística	Externa: social
*Modo o medio antrópico			

Figura 1: Tabla de la función social del arte

1.1. Aclaraciones y consecuencias de la función como relación

Primero, si el medio depende del mensaje, para una misma *intención comunicativa* pueden encontrarse diferentes medios de comunicación —o modos de relación— y estos siempre variarán históricamente de acuerdo al mensaje perseguido, nunca al revés. El valor independiente del mensaje posibilitará, pues, una reinterpretación ajena a la voluntad del artista. Luego el arte como intención comunicativa es algo autónomo, con significado objetivo.

Justifiquemos el llamar *intención comunicativa* al mensaje y *modos* al medio. En primer lugar no llamaremos al mensaje, por ejemplo, acción comunicativa, porque la acción implica una recepción, aquí todavía no nos ocupamos de la recepción, de esto se ocupará la relación externa de la función. Pero tampoco deberíamos llamarlo mensaje ya que la idea aquí presente es la de función lingüística. Explicamos esto: es común pensar que ante diferentes medios o modos de hacer llegar un mismo mensaje éste, el mensaje, sería el valor dependiente de aquellos; esto podríamos pensar en un primer momento apoyándonos en la idea de que los modos modifican la percepción del mensaje. Luego, si los medios modifican el mensaje —o su lectura— parecería más coherente intercambiar la posición del «mensaje» con la del «medio». Pero si hiciésemos esto no podríamos explicar el fenómeno de la reinterpretación de obras de arte, es decir, su independencia del autor/a. Deberemos reajustar nuestra teoría a la realidad. Para entender el mensaje —la obra— como aquello independiente *es necesario entenderlo como mensaje demostrativo*, no como mensaje sustantivo o dicho de otro modo: entender el mensaje como intención comunicativa que surge del pronombre demostrativo, no del sustantivo común. *Es entonces el mensaje parte de una función*[4].

[4] Tomo esta idea del pensamiento de Ludwig Wittgenstein «El significado de una palabra es su uso en el lenguaje. Y el significado de un nombre se explica a veces en tanto que se indica a su portador [...] El demostrativo 'esto' nunca puede ser carente de portador. Podría decirse: "Mientras haya un esto, tiene también significado la palabra 'esto', ya sea esto simple o compuesto". —Pero esto no hace de la

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

¿Por qué llamar modo al medio? En palabras de Walter Benjamin:

> 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 modo y manera en que esa percepción se organiza, el medio en el que acontecen, están condicionados no sólo natural, sino también históricamente [énfasis agregado][5].

En alusión a esta *percepción sensorial* es que especificaremos que en lugar de medio lingüístico hablamos de un *medio antrópico.* El medio creado por nuestra propia especie, nuestras instituciones o relaciones objetivas, y una forma más sencilla de referirnos a esto será utilizar la palabra: modo.

Segundo y más importante. En cuanto a la relación externa, que el valor de la producción artística dependa de la sociedad significará que aquella *no es autónoma*. Toda producción artística está atravesada por la sociedad que la cobija. Como dijo el historiador H. Wölfflin, no todo puede hacerse en todas las épocas. Esta sería una crítica al esteticismo y al arte por el arte. Como se advierte, el problema de la autonomía del arte comienza aquí, pues ¿quiere decir esto que el arte no es autónomo en absoluto? El conflicto sería el siguiente: la sociología, como función relacional externa, niega la autonomía. Por el contrario, la estética, como función relacional interna, la afirma; es decir que podríamos apreciar una obra ignorando la biografía de su autor o autora así como el capitalismo, esclavismo o socialismo del que nació. Esta paradoja, señalada infinitas veces, es por fortuna aparente.

Así dirá Hauser: «La auténtica relación entre el artista y la sociedad muestra, a este respecto, una imagen opuesta de las enseñanzas de la teoría estética»[6]. A su vez Hans Heinz Holz dice:

> El hecho interno del arte, de que las creaciones de forma de cada artista pueden ser comprendidas como respuesta a sus predecesores nos hace visible una problemàtica histórica interna del arte. Pero existe también una historia problemática externa, que resulta de la relación entre el arte y la sociedad[7].

Y, por supuesto, Pierre Burdieu: «Lo cual lleva a hacer el recuento no sólo de los índices de autonomía del artista... sino también de los índices de la autonomía del campo»[8]. Y por último el profesor Jordi Claramonte en su *República de los fines:*

> Se trata entonces de una especie de doble autonomía: la del sujeto que se distancia de los 'intereses' y la del objeto contemplado que existe y se determina por sí mismo. Sólo así podemos establecer una aspiración a la universalidad del juicio estético[9].

2. La finalidad de la función. Dos tipos de autonomía: productiva y producible

Contra el externalismo —sociologismo o rechazo a la autonomía del arte— podemos estudiar los movimientos artísticos contemporáneos y señalar las pautas y decisiones que son tomadas en el campo del arte en base, de modo exclusivo, a las dinámicas creadas dentro de este campo —luchas por el poder, economía inversa, etc.— [10]. Contra el análisis internalista —o esteticista— es usual caer en la comparación con las ciencias puras, en seguida veremos que equivocadamente, argumentando que sólo éstas tienen una verdadera autonomía y son las únicas que producen verdades y conocimientos independientes[11]. Diríamos: el arte es relativo o dependiente, la ciencia no. Puede entenderse la teoría científica como un ente autónomo que únicamente debe atender a la

palabra un nombre. Al contrario; pues un nombre no se usa con el gesto demostrativo, sino que se explica por él» Wittgenstein, 1953, §42, p.45.

[5] Benjamin, W. 1936, §3.

[6] Hauser s.f./1982, §3.2.

[7] Heinz Holz, 1979, §1.1.2.

[8] Bourdieu, 1992, §3.1.3.

[9] Claramonte, 2010, §1.1. p.51.

[10] Sobre esto ver: Bourdieu, P. (1992). *Las reglas del arte: Génesis y estructura del campo literario.* Anagrama, 1995.

[11] No se está adoptando aquí una actitud ingenua respecto a la ciencia. Se rechaza la idea de verdad como adecuación, sin embargo esto no refuta la independencia y universalidad de las ciencias.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

realidad que existe independientemente de la mirada humana. La obra de arte, ya lo dijimos antes, vive atravesada por la conciencia de su tiempo y las exigencias de los campos superiores, como el económico. Sin embargo, esta idea apunta más a la disciplina científica que al conocimiento científico. Fijémonos en la diferencia. En la ciencia hablamos de una autonomía para producir, pero no del producto; la teoría científica no podría ser más dependiente, deberá ajustar a las reglas de la naturaleza. Por otro lado, la obra de arte depende de manera absoluta de su campo de un modo, el histórico por ejemplo, que la ciencia jamás tendrá que sufrir, pero hemos de reconocer que la obra de arte posee sus propias reglas, como ya señaló Kant. Luego concluiremos lo siguiente: Toda obra cultural —teorética o artística— será autónoma en la medida en la que *produce* interpretaciones independientes de su origen[12]. Todo campo —científico o artístico— será autónomo en la medida en la que sea capaz de *reproducir* aquella independencia separándose de sí mismo o del resto de campos.

Consideraremos entonces, para aclararnos y de forma provisional, llamar *autonomía productiva* a la autonomía de la obra; diferenciándola de este modo de la que nombraremos como *autonomía producible,* la propia del campo. Así pues, *la contradicción entre sociología y estética es falsa*, ambas disciplinas están en lo cierto, si atendemos a la tabla antes expuesta veremos como ambos análisis se encuentran en secciones diferentes, *la sociología pues no niega la autonomía del arte, la complementa*.

Podríamos repasar ahora el texto de P. Bürger y ver cómo nuestra separación entre a. productiva y a. producible[13], o autonomoía del campo y de la obra, nos ayuda a diferenciar los distintos procesos de autonomización del s. XVIII[14]. Esta separación es necesaria para no confundir desarrollos históricos paralelos. La aparición de la obra de arte como juego estético va de la mano de la aparición de un campo del arte que posibilita la *reproducción* de dicho valor estético. La autonomía del arte como productiva, como generadora de interpretaciones y reglas nuevas puede rastrearse hasta los orígenes de la civilización europea[15]. Sin embargo la agencia de esta autonomía estará limitada si no se autopercibe como tal o si no se le permite su reproducción en la sociedad.

3. Breve apunte sobre el conflicto con el valor económico del arte

Aprovechando pues el análisis antes expuesto escribiremos algunas lineas sobre la relación entre la función social del arte y su valor económico.

Así como dentro de la función como finalidad es de esperar que aparezcan más conceptos como la mímesis o la catarsis, podemos esperar que los valores in/dependientes se subdividan en diferentes «sub-valores» que llamaremos: *factores*. Los factores de una intención comunicativa —mensaje— serán, por ejemplo: la instrucción, la aserción, o la negación; los factores de la producción artística serán: la celebridad, el génio, la dificultad, o la economía, es decir, el factor económico. *Todos los factores se suman para generar el valor final de la obra de arte*. Están relacionados entre sí y todos forman parte del valor cultural de la obra de arte, de su función social. Porque aquí cabría preguntarse ¿puede el arte tener algún otro valor aparte del cultural?

Dado que la producción artística es el valor dependiente en la función social del arte[16] podemos preguntarnos *¿Pueden estar los factores que dan valor a una producción artística, a la variable dependiente, escindidos entre*

[12] Es esclarecedor aquí traer la idea de estética en Kant como generadora de «modelos» a seguir; 1790: §47.

[13] Aclarar aquí que utilizaremos las parejas *productiva/producible* y no productiva/reproductiva o producible/reproducible para hacer incapié en el significado de los sufijos «-iva» y «-ble» que denotan «capacidad para» y «cualidad de» respectivamente. Por otro lado, anotamos aquí la idea de que, quizás, la ausencia de una a. producible absoluta en el arte sea la causa de su diferencia con el campo científico. Aquel depende irremediablemente de su desarrollo histórico y sus luchas internas, éste puede reducir su historia a simple anécdota.

[14] Bürger, 1974/2000, p.90.

[15] Por ejemplo en la *Poética* de Aristóteles o en el *Timeo* de Platón: la separación arte-moral, la idea de Demiurgo como artista o la de pintor *poiético*. Incluso la simple crítica a los poetas de Platón es ya prueba de la posibilidad de reinterpretación de la obra y por lo tanto de su grado de autonomía. Para una exposición sistemática de esto ver: Barasch, 1985, §1.2.1.

[16] Desde el punto de vista sociológico o externalista, recordemos que vamos a analizar ahora el valor económico del arte.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

sí? Dicho de otro modo ¿Pueden ser los factores culturales —como son los afectos, la historia, la política, la religión, etc.— independientes entre sí y al mismo tiempo dependientes de la sociedad? Planteado de este modo es fácil argumentar que no, no es posible. Si bien son factores diferentes, y por lo tanto pueden tener valores diferentes, está claro que en tanto que todos, y absolutamente todos, están vinculados a la subjetividad humana de la cultura que sea, ninguno puede ser independiente o estar desajustado. Expliquemos esto: para una sociedad concreta, dadas sus dinámicas —afectos, primer factor— y su desarrollo histórico —historia, segundo factor— se desplegarán una serie de instituciones —políticas, religiosas, etc.— alineadas cada una con el resto de factores sociales.

Todos los factores que conforman el valor de la obra de arte están ajustados, le pese a quién le pese, a la subjetividad cultural de la que forman parte. En este sentido podemos que decir que sí, el valor económico está ajustado al valor simbólico, histórico y cultural. En otras palabras, *el valor económico del arte forma parte de la función social del mismo*. Algo que por otro lado parece evidente a pesar de las constantes críticas al mercado del arte como un mercado de lo «no artístico. A este respecto subrallamos el gran análisis del fenómeno del *mercado de bienes simbólicos* en la obra de Pierre Bourdieu.

CONCLUSIONES

La sociología y la estética son disciplinas que estudian ámbitos diferentes de fenómeno del arte y no son contrarias sino complementarias. La primera tenderá hacia un análisis de lo externo, o de la relación entre la producción artística y la sociedad; a su vez la estética tenderá hacia un análisis interno, o de la relación entre el mensaje, entendido como intención comunicativa, y el o los modos. La autonomía ha sido estudiada por extenso y aquí se propuso, para comprender mejor estos estudios, la diferencia entre autonomía productiva y autonomía producible. Términos estos que son del todo provisionales y que deberán seguir siendo analizados en profundidad. Por último, la extensión de la tabulación de Bürger aplicada a la finalidad del arte nos permite, además, analizar la relación de los distintos valores asociados al arte como por ejemplo el valor económico. Pudimos ver de este modo cómo no existe algo así como un mercado del arte no artístico o una disfuncionalidad del arte como mercancía. El valor económico del arte forma parte de su función social, aunque esta función opere en clases sociales a las que no podamos acceder.

FUENTES REFERENCIALES

Barasch, M. (1985). *Toerías del arte: De Platón a Winckelmann*. Alianza, 1996.

Benjamin, W. (1936). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. En: *Discursos interrumpidos (primer volumen).* Taurus, 1989.

Bourdieu, P. (1992). *Las reglas del arte: Génesis y estructura del campo literario.* Anagrama, 1995.

Bürger, P. (1974). *Teoría de la vanguardia*. Península, 2000.

Claramonte, J. (2010). *República de los fines: Contribución a una crítica de la autonomía del arte y la sensibilidad*. CENDAC.

Hauser, A. (s.f.). *Fundamentos de la sociología del arte*. Guadarrama, 1982.

Heins Holz. (1979). *De la obra de arte a la mercancía*.

Kant, I. (1790). *Crítica del juicio*. Espasa Calpe, 1989.

Wittgenstein, L. (1953). *Investigaciones filosóficas*. Trotta, 2021.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17872

¿Docente o Artista?, habilidades y competencias profesionales necesarias para ser un profesor en Arte Contemporáneo a nivel Universidad

Teacher-Artist? skills and professional competences necessary to be a teacher in Contemporary Art at the university level

Eduardo Castillo Medina
Universidad Autónoma de San Luis Potosí, México, eduardo.castillo.medina@uaslp.mx

Breve bio autor:
(Hermosillo Sonora, México1982) Es Licenciado en Artes Plásticas, tiene grado de Maestría en Docencia en Educación Superior y cursó un Diplomado en Promoción y Gestión Cultural. En la actualidad se desempeña como Profesor Investigador de tiempo completo en la Coordinación Académica en Arte de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, también es docente de pintura contemporánea en el Instituto Potosino de Bellas Artes IPBA. Desde hace 18 años se dedica a la producción de obra artística, en este momento su obra se desarrolla en las disciplinas de pintura, grafica, grafica expandida, pintura mural y serigrafía. Aborda temas autorreferenciales con intereses en aspectos socioemocionales, en la actualidad su proceso creativo y de producción hacen una exploración en los recursos gráficos.

Como artista visual ha sido ganador de premios y distinciones en artes visuales a nivel nacional y estatal, su obra ha sido publicada en diversas revistas especializadas de arte e ilustración. Cuenta con 9 exposiciones individuales entre Zacatecas, San Luis Potosí y Sonora. Cuenta también con 3 exposiciones colectivas internacionales, 13 exposiciones colectivas nacionales y más de 40 exposiciones colectivas estatales. En los últimos cinco años se ha dedicado a la investigación dentro del campo de la pedagogía y el arte contemporáneo, ha publicado artículos científicos de Arte y educación en España a su vez ha participado como ponente en distintas conferencias, congresos, coloquios y conversatorios referentes a educación artística, producción y procesos creativos en las artes visuales a nivel nacional e internacional.

How to cite: Castillo Medina, E. (2024). ¿Docente o Artista?, habilidades y competencias profesionales necesarias para ser un profesor en Arte Contemporáneo a nivel Universidad. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17872

Resumen

El presente texto reflexiona sobre la acción pedagógica en torno a la formación artística a nivel universitario, se plantean las preguntas: ¿un artista puede ser un buen maestro? o ¿para ser un maestro de arte contemporáneo también hay que ser un buen artista? Asimismo, se hace un recuento y descripción de las habilidades y competencias profesionales que el profesorado de la Licenciatura en Arte Contemporáneo de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, México, han desarrollado a lo largo de su practica docente, específicamente, dentro de la asignatura de Taller de Análisis y Estrategias Artísticas y de Producción en sus modalidades bidimensional, tridimensional y no objetual. La educación artística en la contemporaneidad juega un papel fundamental ya que debe propiciar y fomentar el pensamiento crítico, analítico, reflexivo y creativo en los estudiantes. De esta manera, al momento de insertarse en el ámbito profesional, podrán generar proyectos y estrategias artísticas que tengan impacto en lo social y cultural de sus contextos.

Palabras clave: *competencias docentes; Arte contemporáneo; educación; pensamiento.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

This text reflects on pedagogical action in relation to artistic education at the university level, posing the questions: can an artist be a good teacher? Or do you also have to be a good artist to be a teacher of contemporary art? Additionally, a recount and description of the skills and professional competencies that the faculty of the Bachelor's Degree in Contemporary Art at the Universidad Autónoma de San Luis Potosí, Mexico, have developed throughout their teaching practice, specifically within the subject of Workshop of Analysis and Artistic Strategies and Production in its two-dimensional, three-dimensional, and non-objective modalities. Art education in the contemporary world plays a fundamental role as it should promote and encourage critical, analytical, reflective, and creative thinking in students. In this way, when entering the professional field, they can generate artistic projects and strategies that have an impact on the social and cultural aspects of their contexts.

Keywords: *teaching competencies; contemporary art; education; thought.*

INTRODUCCIÓN

En la primera mitad del siglo XX, el arte contemporáneo surgió como resultado de un cambio de paradigma en las prácticas artísticas tradicionales. Durante este periodo, el quehacer artístico experimentó transformaciones en sus intenciones, enfoques e intereses, lo que provocó la expansión del arte. (Meneses Gutiérrez R, 2016). En consecuencia, las manifestaciones artísticas se volvieron multi e interdisciplinarias, reflejando la realidad y los procesos críticos, analíticos y reflexivos del pensamiento humano.

Como fenómeno social, el arte en lo contemporáneo se sitúa en el centro de discusiones a nivel mundial cuestionando al individuo y su colectividad. Se presenta como una práctica compleja que demanda un análisis integral que vaya más allá de perspectivas limitadas y requiere encontrar equilibrios entre las necesidades individuales, sociales y económicas dentro de su contexto cultural e histórico. Por consecuencia, el arte contemporáneo exige profesionales interesados en desarrollar investigación aplicada en la producción de proyectos artísticos con sólidas bases técnicas, estéticas y conceptuales. También se necesitan personas preocupadas por la difusión, consumo y producción de las artes en un contexto que involucra prácticas artísticas a partir del uso de nuevas tecnologías en el entorno social, como medios digitales y espacios culturales públicos y privados.

Por lo anterior y desde un contexto formativo, la educación artística profesionalizante es fundamental para subsanar y dar continuidad al quehacer artístico que cada día se vuelve mas complejo. He aquí la importancia de la figura docente y las habilidades y competencias con las que debe de contar, sobre todo cuando se trabaja a nivel universidad en una licenciatura en arte contemporáneo.

METODOLOGÍA

El presente texto reflexiona sobre la acción pedagógica en torno a la formación artística a nivel universitario, se plantean las preguntas: ¿un artista puede ser un buen maestro? o ¿para ser un maestro de arte contemporáneo también hay que ser un buen artista? Asimismo, se hace un recuento y descripción de las habilidades y competencias profesionales que el profesorado de la Licenciatura en Arte Contemporáneo de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, México, han desarrollado a lo largo de su practica docente, específicamente, dentro de la asignatura de Taller de Análisis y Estrategias Artísticas y de Producción en sus modalidades bidimensional, tridimensional y no objetual.

La educación artística es muy particular y más en nivel superior, tratar de definirla como algo perpetuo, estable y carente de cambios nos llevaría a incurrir en un error de concepción (Colín, 2010). En ese sentido los docetes juegan un papel fundamental al momento de formar a jovenes que se convertiran en futuros profesionales del

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

arte contemporaneo, por tal motivo las habilidades y competencias profesionales con las que deben contar son muy especificas.

DESARROLLO

1.0 CONTEXTO DE LA ASIGNATURA DE "TALLER DE ANÁLISIS Y ESTRATEGIAS ARTÍSTICAS Y DE PRODUCCIÓN" DE LA LICENCIATURA EN ARTE CONTEMPORÁNEO DE LA UNIVERSIDAD AUTONOMA DE SAN LUIS POTOSÍ, MÉXICO

La Licenciatura en Arte Contemporáneo de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, es un programa educativo cuyo objetivo es formar profesionistas capaces de plantear estrategias artísticas para el desarrollo de proyectos teóricos y/o prácticos, donde se perciba de manera horizontal el estudio, critica y análisis de contextos desde un enfoque actual y, de este modo, ejercer actividades como la crítica, curaduría, museografía, gestión cultural y producción de piezas de arte, con un sentido social y ético (UASLP, 2023).

Bajo ese precepto, la naturaleza de dicha licenciatura, sobre todo en la asignatura de Taller de análisis y estrategias artísticas y de producción (Bidimensional, Tridimensional y No Objetual) es propiciar la acción interdisciplinar en los estudiantes para que generen proyectos de investigación y producción artística, es decir, ya no hablamos de piezas de arte como pinturas, dibujos o esculturas, sino de proyectos que integran diversas áreas del conocimiento con disciplinas y estrategias artísticas para generar propuestas complejas que exijan una participación más activa por parte del espectador.

Un aspecto fundamental de las asignaturas de Taller de Análisis y Estrategias Artísticas y de Producción Bidimensional (primer año), Tridimensional (segundo año), y No objetual (tercer año) es que se abordan de manera horizontal, ya que los estudiantes deben integrar la información que les proveen las demás asignaturas de la licenciatura. En total, las líneas curriculares que se plantean en el programa educativo son: Teoría e Historia del Arte Contemporáneo, Contextos del Arte Contemporáneo, Integración Artística Contemporánea, Formación Integral y Análisis y producción, en ese sentido, todas las materias fueron diseñadas parea que existiera una conexión entre si.

La asignatura de Taller de Análisis y Estrategias Artísticas y de Producción ya sea en modalidad Bidimensional, Tridimensional o No objetual se divide en tres momentos durante el día: las dos primeras horas (8 a 10 horas), llamadas sesiones de análisis, el estudiantado se divide en dos grupos, cada uno de los cuales trabaja con un docente que aborda aspectos teóricos y conceptuales del tema a revisar, dichos maestros poseen perfiles profesionales inclinados a la investigación y la teoría del arte. En la siguiente hora (10 a 11 horas) ambos grupos se juntan y conforman uno solo en una sesión de Integración donde los dos maestros de Análisis trabajan en colaboración con tres maestros (de Taller) que poseen un perfil profesional más orientado a la producción artística. En la sesión de Integración se revisan aspectos teórico-prácticos de los temas de estudio y, principalmente, docentes y estudiantes comparten información sobre el avance y desarrollo de los proyectos en marcha.

Después de un breve descanso, el grupo se divide en tres partes, cada una de las cuales trabajan con un maestro o maestra de taller qué, como se ha dicho, posee habilidades orientadas a la producción artística. En este momento se revisan aspectos técnicos y procedimentales relacionados con las estrategias artísticas en estudio y alumnas y alumnos empiezan a materializar sus proyectos. Esto quiere decir que, para los grupos de primer año, los y las maestras de taller tienen conocimientos y habilidades sobre aspectos de producción de arte bidimensional (fotografía, grabado, dibujo pintura, arte digital, etc.); mientras que para atender al alumnado de segundo año poseen un perfil de producción dedicado al arte tridimensional (arte objeto, escultura, instalación, intervención en el espacio, etc.,) y para el tercer año, los docentes cuentan con experiencia en la producción de arte no objetual (performance, arte acción, arte instrucción, arte conceptual y nuevas tecnologías).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

De este modo, para cada materia se cuenta con una plantilla de cinco maestros y/o maestras, en total quince docentes para dichas asignaturas (ocho mujeres y siete hombres). Con lo anterior, se busca que el estudiante desarrolle aptitudes tales como: búsqueda, administración análisis y reflexión de la información, generación de metodologías aplicables a las estrategias de producción e investigación desde lo interdisciplinar; capacidad de gestión, trabajo en equipo, así como habilidades de comunicación oral y escrita, entre otras. Lo anterior, aunado al pensamiento crítico, analítico, reflexivo y creativo, le permitirá generar proyectos artísticos que incidan en lo social, donde el contexto y la actualidad sean un componente fundamental.

2.0 HABILIDADES Y COMPETENCIAS DOCENTES

Las competencias profesionales son atribuciones ligadas a la figura profesional (tareas y funciones) que engloban el conjunto de procesos de realización, resultados y líneas de actuación inherentes de una profesión u ocupación determinada, es decir, la competencia profesional alude directamente a las capacidades y habilidades de una persona (Gómez-Rojas, 2015).

Tal como se mencionó, para lograr el objetivo deseado en las y los egresados, la práctica docente precisa actualización constante. En primer lugar, debe atender a las necesidades de los estudiantes y su forma de aprender, para responder también a las exigencias de las sociedades y a las dinámicas del campo profesional. Para lograr ese cometido, los docentes en arte deben poseer competencias y habilidades que atiendan lo pedagógico tanto como lo artístico.

> "La competencia puede ser entendida como un conjunto de conocimientos y/o habilidades pertinentes. Esta concepción supone la selección de conocimientos y habilidades que deben ponerse en juego para la realización de determinadas actividades. Con ello se pone de manifiesto que ser competente va más allá de realizar determinadas acciones" (Pavié, 2012, pág. 3)

En ese sentido se plantearon a manera de reflexión los siguientes cuestionamientos: ¿Un artista puede ser un buen maestro? o ¿Para ser un maestro de arte contemporáneo también hay que ser un buen artista? Mas allá de definir o proponer una respuesta exacta comprobable, queda claro que la acción pedagógica a nivel superior independientemente de cualquier área del conocimiento, requiere de docentes preparados que entiendan en primer lugar el contexto y el entorno educativo donde desarrollan su praxis, identificando las características del alumnado para optimizar todos los recursos con los que se cuente (recursos de infraestructura, económicos, políticos, sociales, intelectuales etc.,) en segundo lugar que conozcan y dimensionen el campo profesional actual al que se van a insertar sus estudiantes. Teniendo claro lo anterior los docentes podrán compartir su conocimiento y contenidos de forma efectiva desde criterios y exigencias que se implementan en lo profesional. Es cierto que la practica docente en ocasiones aleja a los mismos de la actividad profesional o viceversa, un profesional en activo no va a dedicar tiempo a dar clases, he aquí lo complejo del quehacer docente, la búsqueda del equilibrio, tener conocimientos y habilidades para el proceso de enseñanza aprendizaje y competencias en lo profesional.

Desde que se puso en marcha la Licenciatura en Arte Contemporáneo de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, México en 2016, a la fecha, la plantilla docente que ha colaborado en su mayoría han sido artistas que han incursionado en el ámbito profesional del arte, cuentan con exposiciones y proyectos de investigación artística realizados, proyectos de gestión, curaduría, producción, etc., además de reconocimiento a su trayectoria en el área. Derivado de lo anterior, hemos identificado que los maestros que imparten la asignatura de Taller de análisis y estrategias artísticas y de producción han desarrollado habilidades y competencias especificas a la hora de impartir sus clases lo que los dota de un perfil multi e interdisciplinario en algunos casos. Ante sociedades y fenómenos cada vez más complejos, las nuevas generaciones de profesionales deben poseer habilidades y competencias que les permitan generar propuestas innovadoras acordes a la actualidad, de tal modo, se puede entender que los procesos interdisciplinarios son fundamentales para superar la fragmentación del conocimiento y fomentar la transferencia de aprendizajes en la vida real (Lenoir, 2013).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Las competencias y habilidades profesionales que se han desarrollado por parte de los docentes de dicha asignatura de análisis y producción artística además de las básicas para lo didáctico son:

- Conocimientos amplios y actualizados sobre la práctica artística y sus dinámicas en lo profesional con experiencia y trayectoria en áreas como producción, investigación, gestión o mercado del arte.
- Dominio de disciplinas y procesos técnicos necesarios para la producción e investigación en arte, al menos en el énfasis de la materia que imparte, sea bidimensional, tridimensional o no objetual.
- Capacidad de escucha, comprensión y apertura a los intereses conceptuales de los estudiantes, además de la capacidad de identificar y comprender nuevos fenómenos sociales.
- Habilidades de comunicación y trasmisión de conocimientos desde un enfoque integrador y horizontal.
- Habilidades para el trabajo interdisciplinario y en equipo, mostrando flexibilidad y capacidad para conectar saberes.
- Creatividad en enfoques didáctico-pedagógicos para innovar y actualizar sus clases.
- Pensamiento crítico, analítico y reflexivo.
- Difusión, participación y sensibilidad cultural.
- Capacidad de autoevaluación y retroalimentación de su clase.

La suma de todas las competencias y habilidades antes mencionadas han sido claves para una buena practica pedagógica en dicha licenciatura, debemos entender la educación contemporánea como un proceso de formación y de trabajo colaborativo entre docentes y alumnos.

CONCLUSIONES

Los docentes de la asignatura de Taller de análisis y estrategias artísticas y de producción (Bidimensional, Tridimensional y No Objetual) de la Licenciatura en Arte Contemporáneo de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, México, han desarrollado un amplio conjunto de competencias profesionales que abarcan tanto el conocimiento teórico como las habilidades prácticas necesarias para guiar a sus estudiantes. A su vez, han logrado ser profesionales tanto en el aula como en el ámbito artístico y de la cultura. Queda claro que el docente en arte a nivel licenciatura además de tener las habilidades básicas didáctico-pedagógicas para la impartición de asignaturas, debe ser un facilitador del aprendizaje, motivar y propiciar a los estudiantes para que exploren nuevas formas de investigación y producción artística que surjan desde procesos de aprendizaje autónomos, autogestivos y colaborativos.

Finalmente, es esencial propiciar el aprendizaje significativo, que surja a partir de los intereses individuales del alumnado al analizar, problematizar y reflexionar sobre sus propios contextos y realidades y este modo, a través de la práctica artística, puedan generar estrategias que le sirvan para visibilizar, señalar o solucionar un problema utilizando el pensamiento creativo. Actualmente, el desafío para la docencia en el ámbito artístico radica no solo en poseer sólidas bases pedagógicas, sino también en comprender y destacarse en el arte de manera profesional, así como en adquirir y desplegar las competencias mencionadas anteriormente para lograr que los estudiantes desarrollen un pensamiento crítico, analítico, reflexivo y creativo.

FUENTES REFERENCIALES

Colín, C. G. (2010). Educación artística, su enseñanza desde las perspectivas formal y no formal : el caso del dibujo. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado de https://repositorio.unam.mx/contenidos/24

Gómez-Rojas, J. P. (2015). Las competencias profesionales. *Revista mexicana de anestesiología, 38*(1)*,* 49-55.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Lenoir, Y. (2013). Interdisciplinariedad en educación: una síntesis de sus especificidades y actualización. *nterdisciplina I,* núm. 1, 51-86.

Meneses Gutiérrez R, A. S. (2016). *Propuesta Curricular de la Lisenciatura en Arte Contemporaneo.* UASLP.

Pavié, A. (2012). La competencia profesional y el profesional competente: elementos para su estudio y desarrollo. *Revista Electrónica de Desarrollo de Competencias, 5(9)*, 3.

UASLP, L. e. (27 de marzo de 2023). *uaslp.mx*. Obtenido de uaslp.mx: https://www.uaslp.mx/caarte/ProgramasAcademicos/Detalle/90#gsc.tab=0

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17855

Reflexiones en torno a la menstruación: *Ixiptla* como encarnación de lo sagrado. La Tlahuelpuchi a través del video-performance

Reflections on menstruation: Ixiptla as an embodiment of the sacred. The Tlahuelpuchi, through the video-performance

Almendra Sheira Castillo Valderrama
Estudiante de Doctorado en Arte; Universitat Politècnica de València, ascasval@doctor.upv.es (universidad), palmendra.noica@gmail.com

Breve bio autora:

(2022-actualidad) Estudiante de Doctorado en Arte en Universitat Politècnica de València. (2022-2023) MA Arte Contemporáneo Tecnológico y Performativo y (2019-2020) MA Investigación y Creación en Arte en Universidad del País Vasco. (2008-2011) Licenciada en Artes Visuales en Universidad Nacional Autónoma de México. Obra expuesta a nivel internacional de forma grupal e individual en varias instituciones, galerías y museos.

How to cite: Castillo Valderrama, A. S. (2024). Reflexiones en torno a la menstruación: *Ixiptla* como encarnación de lo sagrado. La Tlahuelpuchi a través del video-performance. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17855

Resumen

El concepto nahua de ixiptla fue mal entendido durante muchos años. Los frailes colonizadores ajenos al contexto en el que se hallaban, y en su afán de adoctrinar e imponer sus creencias, intentaron encontrar semejanzas y equivalencias entre los conceptos de ambas culturas. Han sido diversas y diversos investigadores quienes han hurgado e intentando ahondar en este concepto, que por mucho tiempo se entendió como símil de imagen (como representación). Encontrando que más que una representación, fungía como la presentación, la encarnación misma de ciertas fuerzas que se creían presentes y que formaban parte del cosmos. De esta manera, el acto de esculpir, pintar, grabar, "performar", iba más allá de la acción en sí misma, pues se creía las "imágenes" tenían una vitalidad propia, estando animadas de una fuerza inherente. La cual se acentuaba con la acción misma del "hacer", la preparación previa y los materiales que se empleaban para su elaboración. En la actualidad, existen algunas artistas que han retomado el concepto desde su quehacer artístico, el cual abordaré brevemente en el presente texto. De igual forma comentaré a grandes rasgos la manera en que me acerco al concepto desde mi proceso creativo, y por qué la importancia de usar sangre menstrual como materia principal para generar, presentar y encarnar desde el video-performance al personaje de la Tlahuelpuchi.

Palabras clave: *ixiptla; imagen; video-performance; descolonial; feminismos; menstruación.*

Abstract

The Nahua concept of ixiptla was misunderstood for many years. The colonizing friars, oblivious to the context in which they found themselves and their desire to indoctrinate and impose their beliefs, tried to find similarities and equivalences between the concepts of both cultures. Various researchers have tried to delve into this concept, which, for a long time, was understood as a simile

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

of an image (as a representation). They found that more than a representation, this concept functioned as the presentation, the very incarnation of specific forces that were believed to be present and that were part of the cosmos. In this way, the act of sculpting, painting, engraving, and "performing" went beyond the action itself since it was believed that the "images" had their vitality, animated by an inherent force, which was accentuated by the very action of "making," the prior preparation, and the materials that were used for its preparation. Some artists have taken up the concept from their artistic work, which I will briefly address in this text. Likewise, I will shortly comment on how I approach this idea from my creative process and the importance of using menstrual blood as the primary material to generate, present, and embody the character of Tlahuelpuchi from the video performance.

Keywords: *ixiptla; image; video-performance; decolonial; feminisms; menstruation.*

INTRODUCCIÓN

Esta investigación se divide en tres capítulos. El primero es el más amplio y se divide en tres subcapítulos. Parte como un acercamiento al concepto de *Ixiptla*. Posteriormente se habla de la importancia de su elaboración y los materiales con los que se realiza. Y cierra con un par de artistas contemporáneas que abordan el concepto desde su producción artística. En el capítulo dos, trato de la importancia del uso de la sangre menstrual para la elaboración de mis propios *ixiptla* en un intento de encarnar y acercarme al personaje de la *Tlahuelpuchi*. El capítulo tres, está destinado para algunas conclusiones.

1. La encarnación de las fuerzas que nos rodean, *Ixiptla*

Durante los procesos coloniales en México, existieron una variedad de conceptos que, debido a su significado plurivalente, causaron conflicto en la comprensión de los frailes colonizadores. Uno de estos conceptos, sería el de origen nahua, *ixiptla*, al que se le relacionó, asemejó y redujo muchas veces, al equivalente al castellano de imagen (como representación). Pero *ixiptla*, era más que una imagen, más que una representación. Mariana Botey (2014) comenta, que la estructuración pedagógica de las imágenes del ícono religioso cristiano, al ser considerado como una ilustración, una representación para la educación y conversión al cristianismo, entra en conflicto con el concepto de *ixiptla*. Debido a que este último concepto, es más que la representación de lo que los cristianos denominaron despectivamente "ídolo". *Ixiptla* era considerada la piel, la corteza, la cáscara, una envoltura. Era el receptáculo, la presentación, y encarnación de las fuerzas que nos rodean.

Serge Gruzinski (2019) dice que, *Ixiptla* podía ser la escultura fabricada de las divinidades/energías, pero también podían serlo las pinturas que se encontraban en los códices/*amoxtli*[1] o en los murales, las energías que se aparecían en una visión; también podían serlo, *les* sacerdotes que vestían la indumentaria y atavíos de la deidad/energía durante los rituales. Pues al vestir estas indumentarias, se gesticulaba y se realizaban las cosas propias de la divinidad/energía en cuestión. Encarnando sus acciones y su apariencia. *Ixiptla* era entonces, el receptáculo de un poder, de las energías y las fuerzas que nos rodean. López Austin (2004, p.433) nos habla de personajes que designa como *teteo imixiptlahuan*, quienes se pensaba eran *poseídes* por las deidades/ energías y quienes muchas veces, morían en un rito renovador. Aquí, se creía, que quienes morían, no eran las personas en sí mismas, sino, las deidades/energías que se encontraban dentro de su cuerpo, el cual, funcionaba como una envoltura corporal, que hacía posible su conexión con esta dimensión/realidad, con el planeta tierra.

[1] Libros pictográficos especializados en diversas ramas del conocimiento. Son de origen precolonial y algunos posteriormente novohispanos. Elaborados principalmente con papel amate, piel de maguey y piel de venado. Dependiendo de la temática se presentan en hojas sueltas o en forma de acordeón/biombo.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Por su parte, Fernando Zamora (2007), comenta que:

> Una de las diferencias cruciales entre el ídolo y la imagen es que el primero no es un medio para un fin (un medio para llegar al prototipo), sino que es un fin en sí mismo. ¿Por qué? Porque no es una representación, sino una presencia. Pero la distinción entre ídolo e imagen sigue siendo imprecisa y, sobre todo, sigue estando cargada por connotaciones morales y ontológicas que no dejan de marcar al primero como "negativo","inferior" o "dañino"… ¿Qué término utilizar, entonces, para sustituir al de "ídolo"? Se puede recurrir al concepto náhuatl de "*ixiptla*", que ha sido explicado en nuestros términos occidentales por Serge Gruzinski. Veamos. En el mundo nahua se tenía una concepción de la imagen muy distinta a la europea. Esculturas y pinturas no tenían como principal función representar las cosas del mundo y las entidades divinas, sino presentarlas (ibid; p.331).

Al respecto, en la serie del programa informativo, titulada, Palabras Clave, de TV UNAM (2023), el curador y crítico de arte mexicano Cuauhtémoc Medina, comenta que *ixiptla*, demuestra que el concepto de arte como tal, no es ni universal, ni eterno. Puesto que, esta palabra de origen náhuatl, como vemos, engloba y hace referencia a todo un conjunto de ideas que se vinculan desde ser un receptáculo, la piel y el rostro de las fuerzas que nos rodean. Siendo malinterpretado su significado -pues funcionaba en una realidad que les era ajena- por los frailes colonizadores al intentar trazar una simetría con los significados de sus propias imágenes, en su afán de desplazarlas e imponer las nuevas.

1.2. Importancia de la materialidad del *Ixiptla*

Emilie Carreón (2014), propone que, *ixiptla*, debe entenderse, además, como máscara, carátula, ropajes que cubren, que pintan, decoran o que visten a la deidad/energía. Ya que lo sagrado en sí mismo, reside en estos, y es a través de ellos que se puede acceder a dichas fuerzas. Es así que, *Ixiptla* se considera como lo material, la encarnación de *teotl* -que es un poder sagrado, o una concentración de poder-. Emilie Carreón dice entonces, que "el *ixiptla* conforma al *teotl*, debido a que sus características determinan su identidad". Son los atuendos, los atavíos, los ornamentos, el material empleado para elaborar las esculturas, la pintura, quienes contienen esta energía y es parte de ellas. Por eso, es que estos atributos e indumentarias, definen a las deidades/energías; pues cada una de ellas, tiene atavíos específicos que le son propios y estos las crean. Dichas fuerzas, se podían obtener a través de esa indumentaria y otros elementos específicos que le conforman. De esta manera, las personas, pinturas u objetos que los vestían, quedaban empapados por esas fuerzas.

La autora además propone que, el acto mismo de fabricar el *ixiptla*, el hacer en sí mismo, le transfería esa fuerza y sacralidad. Ya que el acto mismo de crear, era el que llamaba a esas fuerzas sagradas. Es a través de la creación de la forma física del *Ixipla*, y de la determinación de sus características individuales que lo conforman, que se convoca y se hace presente lo sagrado a partir del soporte material que contiene esa esencia divina. Es a partir del proceso de elaboración y de los materiales empleados en su creación que el *ixiptla* se vuelve la sustancia de lo sagrado. Emilie Carreón (ibid; p.259) señala que:

> La materialidad de la imagen se ha de tomar en consideración ya que la esencia compartida entre la imagen y el material del cual está fabricada las convierte en presencias, en el sentido de que es también el apoyo material el que de igual modo contiene la esencia divina. La relación entre el soporte material de la imagen y la entidad representada fusiona lo que se ha dado en llamar la imagen y el prototipo, y que hace del *ixiptla* capaz de acción porque contiene poder sagrado.

Así, Emilie Carreón considera que, existe una fuerte relación entre el soporte material y la entidad/esencia presentada, pues la superficie, no solo copia aspectos de la entidad, sino que los encarna. Un ejemplo lo encontramos en muchos materiales empleados para la elaboración de *ixiptla*. Entre los pueblos nahuas, como dice la autora, las montañas, eran considerados lugares donde se almacenaban las semillas, por ende, se aprecia que los *ixiptla* relacionados a las deidades/energías de las montañas, se elaboraban con masa de semillas, y en muchos casos, la presentación de la deidad/energía del maíz, por ejemplo, se elaboraba de una pasta de amaranto, llamada *tzoalli*, con dientes de frijol negro y dientes de pepita de calabaza, la cual contenía una

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

potente carga simbólica. Este *ixiptla* de las montañas, desde la esencia misma de su materialidad funcionaría como la encarnación y la sustancia de la energía/fuerza/deidad presentada. Otro ejemplo sería aquellos *ixiptla* que presentan a las deidades/ energías relacionadas al fuego, las cuales se elaboran con palos, varas y diversos atributos simbólicos pertenecientes a dichas deidades/energías. Vemos entonces, como afirma la autora, que la materialidad del *ixiptla* debe tomarse en consideración, debido a que la esencia compartida entre este y el material del que están fabricadas es lo que les convierte en esas presencias, pues según la autora, lo material es lo que a su vez contiene la esencia divina.

1.3 Algunas artistas que han trabajado con el concepto de *Ixiptla*

La artista mexicana Mariana Castillo Deball, es una de las creativas que ha trabajado bajo este concepto. En una entrevista realizada por la curadora y crítica de arte mexicana Magnolia de la Garza, respecto a su exposición *in tlilli, in tlapalli*[2] (2023), basada en el Libro X del Códice Florentino que habla sobre *les* pintores. Deball nos dice, que retoma este concepto en tanto que entiende el color como una piel que recubre los objetos y las imágenes. En la revista de carácter semestral que publica, titulada *Ixiptla*; emplea el término para intentar acercarse a la reproducción, pero sin el aspecto peyorativo que le impregna la perspectiva occidental, al considerar una reproducción con un valor menor que el original. Con su obra, intenta además plantearnos las siguientes cuestiones: ¿Cómo estudiamos y nos acercamos a esos objetos que no tenemos a partir de copias y reproducciones y que están fuera de México, en colecciones privadas europeas y estadounidenses (refiriéndose a códices, elementos escultóricos, murales, o sea algunos *ixiptla*)? ¿A quién le pertenece la historia? ¿Quién y cómo la cuenta? ¿Cómo hacemos nuestras propias copias de esos *ixiptla* que no tenemos? Con estas preguntas Mariana Castillo Deball, nos invita a realizar un ejercicio de reapropiación y producción de la historia, en un afán de seguir expandiendo nuestras capacidades de comprender quienes somos.

Por otro lado, este término es empleado por la artista paralelamente, al abordarlo como una herramienta para referirse a las distintas técnicas que ha desarrollado en su ejercicio de apropiación de la historia en términos materiales como la impresión y la reproducción. Además de tratar el concepto desde su significado de piel que recubre, haciendo alusión a *Xipe-Tótec*, "el desollado", deidad/energía que metafóricamente se refiere a la renovación, reconstrucción, regeneración de la tierra, el maíz y la fertilidad. En sus propias palabras:

> Muchas de mis estrategias escultóricas tienen que ver con pieles, con membranas que cubren algo y después esas membranas se convierten en otra cosa. Estas membranas son mis *ixiptla*, de alguna manera. El *ixiptla* habla de esas actividades colectivas…o de cooperación comunitaria… Es como deshacerse de la idea del original, del artista como el único que puede desarrollar obras. Las obras son hechas en comunidad y en colectivo y eso también para mi es muy importante (2023, 25:00-25:54 min.).

Otra de las artistas que ha trabajado con el concepto de la piel que recubre, e incluso en mi opinión, indirectamente con el de *ixiptla*, es la artista mexicana María Sosa. En su exposición titulada *Raíz y Rizoma* (2021), se encuentra una pieza realizada en tela de algodón con aplicaciones de cuero, papel, maíz y tepalcates, titulada *Xipe*, la cual, según ella, es una metáfora de sanación del dolor provocado por el mundo occidental. La artista busca, así, convocar al *teotl* (deidad/ energía/ fuerza) de *Xipe-Totec*, con el fin de renacer en un mundo que se encuentre más conectado con la tierra. La artista utiliza como medio para sanar toda esa violencia, la búsqueda y recopilación de objetos, imágenes y conceptos precoloniales relacionados a esta energía/deidad en su afán de convocarle. La curadora mexicana Sofía Mariscal al respecto, comenta que la obra reflexiona también sobre los efectos que los procesos coloniales tuvieron y continúan teniendo en México y que nos han afectado y continúan afectando de diversas formas como nuestra percepción de identidad. Es por ello, que María Sosa con su *ixiptla* de *Xipe-Totec*, busca hacer alusión a ese proceso de regeneración mediante elementos que ella considera sanadores.

[2] Según *varies* autores, difrasismo metafórico que se refiere a la "escritura y la sabiduría", "la escritura y la pintura", "la tinta negra, la tinta roja", la pintura-escritura en los códices.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

2. Sangre menstrual como materia prima de mis *Ixiptla*: encarnación de la *Tlahuelpuchi*

Por lo general, hablar sobre sangre menstrual, ha sido considerado y sigue siendo considerando como un tabú. Al referirse a este fluido, se suele hacer de forma muy distinta de cuando se habla de la sangre proveniente de otras partes del cuerpo; pareciera estar rodeada por un velo que le impone lo oculto, lo innombrable y que le obliga a permanecer invisible al ser forzada únicamente al ámbito privado. Pese a ello, es importante ser conscientes de que sus significados simbólicos no son universales ni permanentes en la historia de la humanidad y, por ende, concuerdo con lo que plantea la investigadora Eva Valdés Ángeles (2019), en que estos significados son reversibles y maleables en ideas y prácticas. Para esta investigadora, el tema de la sangre menstrual, se puede abordar desde un enfoque que le visibilice como un proceso político, donde se indague en una diversidad de opciones creativas desde la exploración de los cuerpos mismos. Eva Valdés además propone, que el simple hecho de intervenir cualquier espacio público con este tipo de obras, activa una variedad de mecanismos como forma estratégica para denunciar la invisibilización a la que este fluido ha sido sometido.

Como ya he mencionado anteriormente en el artículo de mi autoría (2024) titulado, *Reflexiones en torno a la menstruación como proceso creativo: sangre menstrual en el imaginario mitológico de la cultura maya y nahua precolonial*. Abordar desde distintas aristas el tema de la menstruación es algo que durante años han realizado una diversidad de *creatives*-artistas-investigadores y pensadoras. Este fluido ha sido impregnado con un significado simbólico, social y una carga cultural muy fuerte. Pese a ello, se ha ido resignificado con los años, y se continúa trabajado desde distintas perspectivas, ámbitos, territorios, contextos y experiencias de quienes, y como le van transformando, explorando y exponiendo. Generando así, nuevas cuestiones, planteamientos y relecturas que proponen una (re)apropiación y (re)presentación del fluido desde los propios cuerpos menstruantes.

Este proyecto de investigación teórico-práctico forma parte de un trabajo mucho más extenso y que aún está en proceso, la Tesis doctoral. En él, además de crear algunas reflexiones en torno al fluido, empleo la sangre menstrual como materia prima de una serie de piezas vinculadas a tres figuras mitológicas, deidades/energías/fuerzas, de la cultura nahua y maya precolonial, las cuales se encuentran directamente relacionadas con este fluido, *Xochiquetzal*, *Zotz* y la *Tlahuelpuchi* -aquí, me centraré solamente en la última-.

Empleo la menstruación como material principal, en un afán de convocar y encarnar dicha entidad, ya que este material se vincula de forma cercana con la energía/deidad. Pues según, Claudia Madrid Moctezuma (2015) y otras autoras y autores, dichas entidades, se convertían en lo que son, dentro de su primera menstruación, necesitando a partir de este momento alimentarse urgentemente de sangre humana. Este intento de presentación, encarnación, como *teteo imixiptlahuan*, se refuerza con el uso de una serie de atributos y atavíos simbólicos específicos de la *Tlahuelpuchi*, o con los de otras divinidades/ energías con las que se relaciona y que acentúan la presencia del *teotl*. Es así, que desde el dibujo y una variedad de bocetos (Figuras 1 y 2) e intervenciones (Figura 3) nace esta propuesta de *ixiptla*, la cual aún se continúa desarrollando. Intento crear una relectura crítica contemporánea del personaje desde distintos soportes como la animación y el video-performance, aunque en esta ocasión no profundizaré en el desarrollo técnico, ni plástico, ya que lo abordaré en futuras publicaciones.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

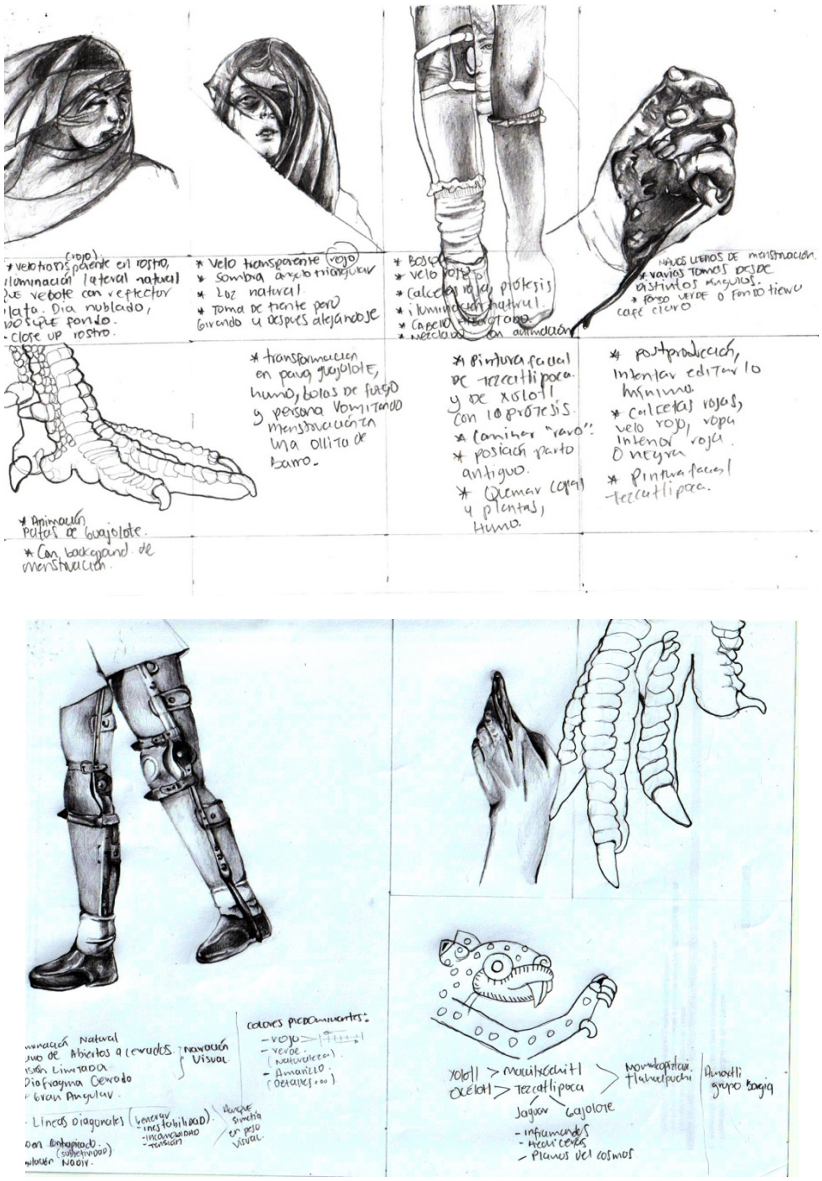


Fig. 1 y 2 Bocetos study board para video-performance. *Fuente: Elaboración propia (2024)*



Fig. 3 Fotogramas de video-performance Mometzcopinqui-Tlahuelpuchi. *Fuente: Elaboración propia (2024)*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

¿Quién es *Tlahuelpuchi*? Según López Austin (2004, p.432), *Tlahuelpuchi* o *mometzcopinqui* son entidades principalmente "mujeres" numinosas, hechiceras, vampiresas, que tenían la capacidad de convertirse en bolas de fuego, neblina, aparecían en días lluviosos y andaban vagando por las montañas. Además de arrancarse las piernas, las cuales eran de guajolotes o pavos, se transfiguraban en estos animales para elevar el vuelo y se alimentaban de la sangre de seres humanos (principalmente infantes), pues este líquido era pensado su sustento primordial; muchas veces regurgitaban la sangre almacenada en su estómago, vertiéndola en una ollita y posteriormente por varios días alimentándose de ella. Estas entidades son de origen precolonial, pero con eco en la cultura oral contemporánea dentro de algunos pueblos nahuas. A parte de la primera menstruación, López Austin (1967), señala otras tres formas que marcan el origen de estas entidades en tiempos precoloniales: la primera, es el nacimiento bajo el signo propicio[3], *Ce Ehécatl* (uno viento)[4] o *Ce Quiálmitl* (uno lluvia)[5]; la segunda, es por aprendizaje posterior en conocimientos de hechicerías, y la tercera, debido a un defecto físico, adquirido después del nacimiento o antes de él, ya que se pensaba que a partir de estos, las personas adquirían un poder sobrenatural por quedar bajo la protección de *Xólotl*, divinidad/energía de las transformaciones, de *les hechiceres* y de las monstruosidades. Al respecto, Gabriel Ignacio Verduzco Argüelles (2016) menciona que, el desarticular los huesos del pie, les ligaba de alguna manera con *Tezcatlipoca*, "espejo humeante", deidad/ energía de *les hechiceres*, que tenía la capacidad de la invisibilidad y de recorrer los distintos estratos del cosmos (cielo, tierra e inframundo). Entonces, por su "disfraz" de *Tezcatlipoca*, adquiere la facultad de penetrar por todos los espacios y moverse a voluntad.

Este autor menciona, que el ritual de transformación, varia dependiendo del lugar desde el cual se hable del personaje. Lo mismo sucede en tanto que se dice, que algunas veces se corta las piernas de las rodillas para abajo, dejandolas a lado de un fogón, sustituyendo estas por las de un guajolote o gallina negra. En este último punto, presto mayor atención para la elaboración y encarnación del *ixiptla*, ya que yo he nacido con una discapacidad llamada hemiparesia espástica que afectó el eje izquierdo de mi cuerpo, teniendo más repercusión en la pierna izquierda. Así que, es desde aquí, que intento reforzar mi presentación/encarnación de la *Tlahuelpuchi*. Ligia Rivera Dominguez (2000) hace la anotación en que el guajolote es una de las repesentaciones de *Tezcatlipoca*, por lo que esta se vincula fuertemente también con la deidad/energía. La autora menciona que:

> Podemos advertir que la bruja *Mometzcopinqui* por su fecha de nacimiento representa a *Quetzalcóatl*, y por su disfraz encarna a *Tezcatlipoca*. Ambas divinidades fueron creadoras y destructoras de los soles o eras cosmogónicas. Representan, en el pensamiento prehispánico, los opuestos complementarios pues son divinidades antagónicas: *Tezcatlipoca* es adversario de *Quetzalcóatl*. Lo que un dios crea, el otro lo destruye. Así, la bruja *Mometzcopinqui*, al representar ambos personajes, constituye la síntesis, la unión de contrarios. También representa el lado femenino del cosmos, asociado el número 9, la oscuridad, la noche, la muerte y el inframundo (ibid; p.63).

Es importante señalar que la *Tlahuelpuchi* y la *Mometzcopinqui* aparecen descritas de forma separada por López Austin en su libro Cuarenta Clases de Magos del Mundo Náhuatl, aunque posteriormente nos dice que se trata de la misma entidad. Al parecer, estos personajes se han diluído en uno mismo en el imaginario colectivo contemporáneo, y pese a mantener sus características inherentes, posterior a la colonización, han adoptado algunos rasgos del estereotipo medieval de las brujas occidentales, aunque manteniendo en su mayoría los atributos de seres sobrenaturales impregnados en el imaginario precolonial.

[3] En varias de las culturas precoloniales, se pensaba que el día de nacimiento de las personas influenciaban en su destino.
[4] En el Códice Florentino, Libro IV. Se dice que este día no era propicio, ya que quienes nacían en él, su vida sería como el viento que se lleva todo cuanto puede.
[5] En el Códice Florentino, Libro IV. Se dice que en este día descendían las mujeres muertas en parto o *cihuateteotl*, quienes producían varias calamidades.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

3. Algunas conclusiones

Como he mencionado anteriormente, esta investigación aún está en desarrollo, por lo que, por el momento puedo sólo hacer algunas aproximaciones al respecto. Considero que es importante plantearnos una manera distinta de cómo miramos las imágenes, reconsiderando un estudio profundo para el entendimiento, reconocimiento y conocimiento de otras realidades y corporalidades. Desde esta perspectiva, el concepto de *ixiptla*, nos ofrece una variedad de reflexiones en torno a distintas aristas desde donde se puede concebir, trabajar, construir y explorar la imagen. La importancia de los materiales dentro de la producción artística es de gran valor, ya que, nos pueden ayudar a reforzar y construir espacios de resistencia que a partir de rutas alternas en la investigación y producción artística, nos brinden la oportunidad de proponer, desde una visión crítica, una diversidad de procesos culturales que se encuentran en constante destrucción, deconstrucción y cambio. De esta manera, encuentro a la sangre menstrual como un material apto dentro de mi producción e investigación creativa, ya que a su vez, funciona como un parte aguas para indagar, transmitir y destruir/construir una variedad de conocimientos alternos de forma personal pero también colectiva.

FUENTES REFERENCIALES

Armendáriz, S. (2007). Los códices y la biblioteca prehispánica y su influencia en las bibliotecas conventuales en México. *Biblioteca Universitaria*, *12*(2), 83-103.

Botey, M. (2014). *Zonas de Disturbio. Espectros del México Indígena en la Modernidad*. Editorial Siglo XXI.

Carreón, E. (2014). *Un giro alrededor del Ixiptla*. Publicaciones Digitales. Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM, México, pp. 247-274. http://www.ebooks.esteticas.unam.mx/files/original/2879b0b3b81182403ad806e6c0ffbf48.pdf

Carreón Blaine, E. (2014). Un giro alrededor del ixiptla. En L. Báez Rubí y E. Carreón Blaine (eds.), *XXXVI Coloquio Internacional de Historia del Arte. Los estatutos de la imagen, creación-manifestación-percepción* (pp. 247-274). México: Universidad Nacional Autónoma de México-Instituto de Investigaciones Estéticas).

Castillo, A. (2024). *Reflexiones en torno a la menstruación como proceso creativo: sangre menstrual en el imaginario mitológico de la cultura maya y nahua precolonial*. *Revista ANIAV*, 14, 37-55. https://polipapers.upv.es/index.php/aniav/article/view/20223

Fundación Casa de México en España (2022). Exposiciones Raíz y Rizoma- Xipe, María Sosa. https://www.casademexico.es/noticia/exposiciones-raiz-y-rizoma-xipe-maria-sosa/ https://youtu.be/5ABEGCfBjMc

Gruzinski, S. (2019). *La guerra de las imágenes: De Cristóbal Colón a Blade Runner (1492-2019)*. Fondo de Cultura Económica.

León-Portilla, M. (2016). *La filosofía náhuatl estudiada en sus fuentes*. Universidad Nacional Autónoma de México.

López, A. (1967). Cuarenta clases de magos del mundo náhuatl. *Estudios de Cultura Náhuatl*,7, 87-117. Recuperado a partir de https://nahuatl.historicas.unam.mx/index.php/ecn/article/view/78555

López, A. y Quintana, G. (apuntes y traducción) (2000). Historia General de las Cosas de la Nueva España. Libro IV. Códice Florentino, escrito por Sahagún, B. https://florentinecodex.getty.edu/es/book/4/folio/1r?spTexts=&nhTexts=

López, A. (2004). *Cuerpo Humano e Ideología. La concepciones de los antiguos nahuas*. Instituto de Investigaciones Antropológicas, UNAM, México.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Madrid, C. (2015). Vampiras Indígenas. *Año Cero, 08*(301), 30-35.

Mipanochia, R. (2024). Mometzcopinqui-Tlahuelpuchi [Vídeo]. Recuperado de: https://vimeo.com/942724095

Pérez, L. y Orozco, M. (2020). Brujas Mexicanas: relevancia estructural y reelaboración mítica de los personajes femeninos en la serie Diablero. En *Tras la Huella del Monstruo Femenino. Sirenas, brujas y otros personajes demoniacos en el arte y la literatura* (pp. 105-124). Universidad de Guadalajara.

Rivera, L. (2000). La bruja Mometzcopinqui, reina de la noche. *Revista del Centro de Ciencias del Lenguaje*, 22 (julio-diciembre), 53-94.

TV UNAM. (2023, marzo 9). *Palabras Clave: Ixiptla*. Universidad Nacional Autónoma de México. https://www.youtube.com/watch?v=73WnzJrdGfw

Valdés, E. (2019). *Menstruartivismo: una herramienta para la agencia de las mujeres menstruantes*. Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas. Centro de Estudios Superiores de México y Centroamérica.

Verduzco, G. (2016). *La tradición oral sobre brujería en el sureste del estado de Coahuila: Lenguaje, contextos y producción simbólica.* Universidad Autónoma de Nuevo León. Tesis para obtener grado de Doctor en Filosofía con acentuación en estudios de la Cultura.

Wrigth, D. (2011). La tinta negra, la pintura de colores. Los difrasismos metafóricos translingüísticos y sus implicaciones para la interpretación de los manuscritos centromexicanos de la tradición indígena. *Estudios de Cultura Náhuatl*, 42. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0071-16752011000100015

Zamora, F. (2007). *Filosofía de la Imagen. Lenguaje, imagen y representación*. Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM, México.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17430

Los soportes de árbol como estrategia estética

Tree stands as an aesthetic strategy

Roberto Català Nacher
Universitat Politècnica de València, robertocn57@gmail.com

Breve bio autor:

Roberto Català Nacher, nació en Valencia en 1999, desde una edad muy temprana ha demostrado intereses por las artes plásticas. Graduado en Bellas artes por la Universidad Politécnica de Valencia, cuenta con un máster en producción artística y actualmente se encuentra en el programa doctoral de arte: producción e investigación en la UPV.

How to cite: Català Nacher, R. (2024). Los soportes de árbol como estrategia estética. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17430

Resumen

Esta investigación surge a partir de cuestionarnos de que forma actuan los algoritmos que intervienen en el proceso de preparación de una impresión 3D, en concreto, aquel que gestiona la construcción de los soportes y como podemos aprovecharnos expresivamente de ello para generar nuevos campos estéticos aplicados a la escultura y con el objetivo de buscar un nuevo futuro en la generación de espacios contemporáneos.

Centramos nuestro punto de atención en las formas que se generan de forma aleatoria sobre los archivos 3D introducidos en algún software de laminación. Estos soportes se generan sobre el diseño en los puntos que sobresalen a 45o en el plano X del archivo, en este caso, nos interesa centraremos en realizar un análisis estético de los soportes, planteando como podemos intervenir en este proceso seleccionando en que zonas aplicaremos estas estructuras en el proceso de laminación con la intención de reinterpretar piezas escultóricas atendiendo a la estética que nos proporciona la maquina.

Para este estudio tomaremos como piezas de experimentación los escaneados 3D de distintas piezas clásicas con el objetivo de generar una serie de objetos escultóricos aleatorios al fusionar la escultura clásica con las estructuras 3D.

El objetivo del estudio lo fundamentamos en la expresividad del azar para experimentar la escultura.

Palabras clave: *Arte Generativo; Impresión 3D; Escaneo 3D; Arte digital.*

Abstract

This research arises from the question of how the algorithms involved in the preparation process of 3D printing work, in particular, the one that manages the construction of the supports and how we can take advantage of it expressively to generate new aesthetic fields applied to sculpture and with the aim of seeking a new future in the generation of contemporary spaces.

We focus our attention on the forms that are generated randomly on 3D files introduced in some lamination software. These supports are generated on the design in the points that protrude at 45o in the X plane of the file. In this case, we will focus on carrying out an aesthetic analysis of the supports, considering how we can intervene in this process by selecting in which areas we will apply these structures

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

in the lamination process with the intention of reinterpreting sculptural pieces in accordance with the aesthetics provided by the machine.

For this study we will take as experimental pieces the 3D scans of different classical pieces with the aim of generating a series of random sculptural objects by fusing classical sculpture with 3D structures.

The aim of the study is based on the expressiveness of randomness to experiment with sculpture.

Keywords**:** *Generative Art; 3D Printing; 3D Scanning; Digital Art.*

INTRODUCCIÓN

La siguiente investigación forma parte de mi tesis doctoral: *La escultura hiperrealista como herramienta de concienciación social: Estrategias y herramientas técnico-visuales aplicadas a la escultura hiperrealista*. Esta tesis se articula a partir de la escultura como eje de representación plástica. Por ello hablaremos sobre como conviven las formas estéticas de ocupar el espacio de la escultura clásica con las nuevas formas de generar volúmenes que surgen de las nuevas tecnologías en impresión 3D. Me planteo estas cuestiones relacionadas con la escultura desde mi trabajo de final de grado en bellas artes: "Hiperrealismo escultórico, una visión personal".

En este trabajo inicié la investigación realizando las esculturas a partir de técnicas clásicas como el modelado directo y técnicas actuales de representación hiperrealista como la reproducción mediante moldes en silicona de las piezas para generar la sensación de hiperrealidad. Más tarde durante mi trabajo de final de máster en producción artística, inicié el estudio de la creación de cuerpos hiperrealistas a partir del escaneado e impresión 3D. A partir de este momento he estado analizando las impresiones 3D, realizando pruebas en la reproducción de todo tipo de piezas encontrándome en el camino con el interés estético que generan los soportes de árbol al ser configurados sobre piezas de la escultura clásica.

METODOLOGÍA

Nos basamos en una información extraída a partir de la experiencia del investigador, donde se emplearon métodos que se sometieron a pruebas para solucionar problemas que surgieron durante la realización del proyecto.

Así mismo, la metodología de esta investigación es de carácter cualitativo, puesto que manejamos variables imposibles de medir científica y totalmente sometidas a la opinión del investigador, que extrajo los datos a partir de la observación de procesos, conversaciones y experiencias de otros autores, así como la propia del autor.

DESARROLLO

Cuando hablamos de impresión 3D, todo el mundo piensa en esas maravillosas piezas tridimensionales que ocupan el espacio contemporáneo, tanto modelos artísticos, como piezas dedicadas a las distintas industrias y maquinarias con las que convivimos en la actualidad. En los últimos años esta tecnología ha ido incrementando su producción y ha llegado prácticamente a todo el mundo con el objetivo de cubrir ciertas necesidades que requieren materializar objetos para cualquier tipo de uso.

La impresión 3D es usada por una gran cantidad de artistas en la actualidad para realizar sus piezas escultóricas a partir de archivos 3D realizados por softwares digitales. Esta tecnología nos permite construir formas realmente complicadas de una forma bastante rápida y precisa, por ello, en muchas de éstas es necesario añadir soportes de impresión 3D al diseño de la pieza para que la impresión se realice correctamente y no falle durante el proceso. Estos soportes nos sirven para apoyar las zonas del modelo que sobresalen ciertos grados en el aire.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Dependen en primera instancia de que tipo de tecnología 3D se usa para el proceso de materialización de la pieza, pero, en esta investigación nos centraremos en las impresiones 3D de modelado por deposición fundida (FDM). Éstas, extruyen el filamento capa por capa.

Los soportes de impresión 3D son por lo tanto un mero tramite que nos ayuda a la ejecución correcta de la pieza que deseamos obtener, siendo eliminados junto en el final del proceso para limpiar el objeto y dejarlo preparado para su uso o exhibición.

EL SOPORTE EN FORMA DE ÁRBOL

En la impresión 3D por FDM existen distintos tipos de soportes los cuales aplicamos en los puntos que sobresalen de 45o en el plano horizontal, es decir, estos se forman alrededor del plano Z construyéndose en altura hacia los puntos que quedan de voladizo los cuales serian posible de imprimir sin una base de construcción artificial.

Una vez importamos el modelo 3D como archivo (obj., stl., etc.) a un software de laminación, este nos muestra en que puntos necesitamos colocar nuestros soportes para que la impresión sea exitosa. En este punto, debemos ser nosotros los que decidamos a partir de que grados queremos colocar nuestros soportes, analizando nuestra pieza en el renderizado que nos muestra el software y aplicando el conocimiento que tenemos de nuestra impresora al saber hasta que punto es capaz de resistir la impresión de voladizos sin caer en el intento de construcción por deposición.

En este proceso de decisión de la configuración de la impresión es donde debemos determinar que tipo de soporte elegimos para proceder con ella, en la impresión por FDM existen dos tipos de soporte de tipo árbol y celosía. En el caso del soporte de celosía podemos configurar en qué tipo de patrón queremos que se construya con el objetivo de ahorrar material o generar mayor resistencia en la propia estructura de carga. Pero, en esta investigación, nos centramos en el soporte en forma de árbol ya que en él hemos visto una posibilidad de ser usado bajo la decisión del artista en la creación de piezas de arte generativo, apropiándonos de este tipo de soporte, como herramienta de creación estética.



Fig. 1 Soportes de árbol en una de las pruebas de impresión de esta investigación. *Fuente: Català, R (2024)*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Los soportes en forma de árbol nacen de reparar el error que en algunas impresiones surge al usar el soporte celosía, ya que, cuando los soportes nacían desde la cara superior de las impresiones, el acabado superficial perdía calidad. Son ideales para las piezas que demandan una sujeción más selectiva, como los modelos que tienen voladizos que son completamente verticales.

Estos soportes llamados también orgánicos siguen una forma específica, "comienzan con troncos gruesos y se van haciendo más finos a medida que se acercan a la pieza, como las ramas de un árbol"[1]. Estos soportes son huecos y pueden configurarse para seguir diferentes ángulos, además los soportes de árbol consumirán menos material y tiempo. Para el caso de diseños más verticales como explicábamos anteriormente.

Al realizar diversas impresiones de tipo artístico, este tipo de soporte con el objetivo de ahorrar material, tiempo y obtener mejor calidad de impresión, nos dimos cuenta de como antes de ser retirados éstos, de alguna forma, generaban un cambio positivo en la estética que guardaba el propio modelo, empezándonos a interesar por ellos como elemento de expresión escultórica fusionándolos, siguiendo la línea del arte generativo y empezando una investigación en su configuración para obtener el máximo de sus posibilidades plásticas.

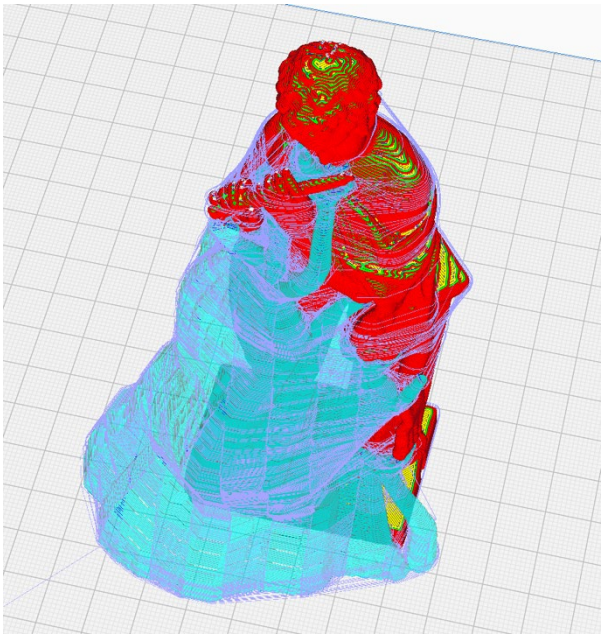


Fig. 2 Previsualización de la laminación de la escultura ¨Niño tocando la flauta¨ junto con la configuración de soporte de árbol en el software de laminación ¨cura¨. *Fuente: Català, R (2024)*

Los siguientes parámetros[2] de los softwares de laminación controlan la forma en que crecen los soportes:

Ángulo de rama de soporte de árbol: el ángulo de voladizo máximo que las ramas pueden usar para imprimir de lado.

Distancia de rama de soporte de árbol: la distancia entre los puntos finales de las ramas, por ejemplo, donde tocan el modelo. Es comparable a la densidad de soporte.

Diámetro de la rama de soporte del árbol: el diámetro de la rama donde toca el modelo.

[1] Dassault Systemes: https://www.3ds.com/es/make/solutions/blog/3d-printing-supports

[2] Hellbot Blog: https://hellbot.xyz/experimental/

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Ángulo de diámetro de la rama de soporte del árbol: el ángulo de crecimiento de la rama. Un ángulo más grande aumenta el ancho inferior de la rama.

Resolución de colisión de soporte de árbol: la resolución XY para verificar el modelo cargado y evitar la colisión.

Grosor de la pared de soporte del árbol: el grosor de la pared exterior de las ramas de los árboles.

Iniciamos las pruebas de configuración de estos parámetros al realizar distintas impresiones de varios modelos de escultura clásica, por lo tanto, configuramos las ramas de nuestros soportes de forma que estos fueran útiles para la impresión pero, además, nos ofrecieran una ocupación del espacio justa entre las formas de las esculturas clásicas y las formas abstractas, industriales, casi orgánicas en este caso y actuales de los procesos de materialización de objetos.

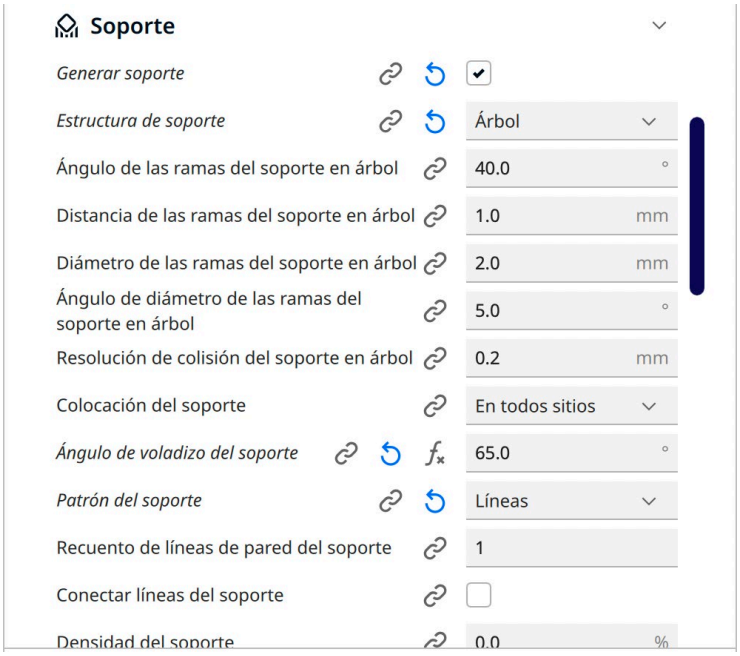


Fig. 3 Configuración de los soportes de árbol en el software de laminación ¨cura¨. *Fuente: Català, R (2024)*

ESCANEADOS DE ESCULTURAS CLÁSICAS EN IMPRESION 3D

La elección de las esculturas clásicas para este proyecto fue completamente inesperada, ya que, inicié su laminado mecanizado e impresión a causa de un encargo en el que tenía que imprimir a unos 20 cm 15 esculturas clásicas cada una distinta a la anterior. Estos archivos obj. eran escaneados en 3D de esculturas clásicas, por lo tanto, pude confiar al 100% en la fiel reproducción de estas formas. En otra de mis investigaciones, muestro como escanear cuerpos y aunque estos archivos de escáner 3D no los había generado yo mismo fui capaz de tratarlos con el respeto necesario hacia la escultura clásica.

Cuando me planteé la impresión de estos archivos opté por materializarlas de una sola pieza por ello, empecé a observar como las formas orgánicas de estas esculturas necesitaban una sujeción mucho mas selectiva y que estas estructuras de soporte se adaptaran al voladizo totalmente verticales además, necesitaba que el acabado definitivo fuera totalmente perfecto por lo que no podía usar los soportes en forma de celosía ya que estos dejaban rastro al ser retirados en las partes superiores de mis piezas.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Con cada una de las piezas realicé distintas configuraciones de parámetros que podían optimizar mi tiempo de impresión y el uso de material entonces, en este punto, cuando llegué a una configuración óptima pude observar como estas ramas huecas generaban nuevas formas escultóricas completamente adaptadas a las superficies de las esculturas clásicas más reconocidas.



Fig. 4 Prueba de impresión nº3 del escaneado 3D de la piedad de Miguel Ángel aplicando los soportes de árbol como estrategia estética.
Fuente: Català, R (2024)

COMO CONVIVEN ESTÉTICAMENTE LAS ESCULTURAS CLÁSICAS CON ESTAS NUEVAS FORMAS DE OCUPAR EL ESPACIO

El uso de esculturas clásicas en esta investigación era totalmente necesario, tanto a nivel visual como a nivel literario, la retórica visual adaptada a la escultura y el análisis de los efectos de esta en el espectador, es uno de los apartados de mi investigación transversal en *El programa doctoral en arte: producción e investigación* que estoy realizando actualmente en la Universidad Politécnica de Valencia.

Ser consciente de esta especie de fusión entre formas me proporciona una salida estética totalmente apoyada en la línea del arte generativo de como, usando las posibilidades de las nuevas tecnologías bajo mi propio criterio soy capaz de generar discursos estéticos contemporáneos donde podemos ver unidas dos épocas totalmente distintas de la ocupación escultórica del espacio, fusionando las formas que tenemos integradas como clásicas y antiguas de la escultura con las nuevas formas generadas por la maquina. Unas formas abstractas que surgen de los algoritmos de precisión que son aplicados en los softwares, al valorar estas formas clásicas sencillamente como puntos en un espacio virtual. El simple hecho de reproducir en 3D esculturas clásicas ya es un ejercicio de unión temporal, pero esta unión se pronuncia más al ver como estas formas llamadas soportes de árbol abrazan la pieza como si esta surgiera de dentro de la misma impresión.

Estas ramas que generan una ¨suerte orgánica¨ y al aproximarte vemos que están basada y construidas a partir de pequeñas formas geométricas octogonales que conviven con las formas vivas de la escultura clásica, abrazándola como nervios de reproducción. Una auténtica imagen de convivencia y competición por la ocupación del espacio contemporáneo, los clásicos, la decisión del artista y las contemporáneas máquinas

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

construidas y configuradas por ingenieros y programadores que nos otorgan formas dignas del siglo en el que vivimos.

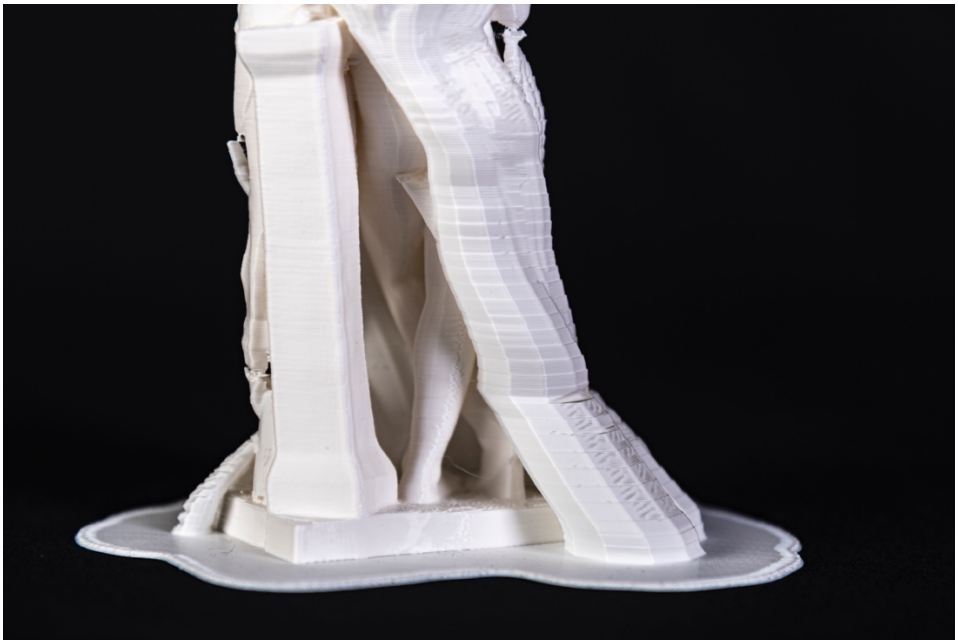


Fig. 5 Prueba de impresión Nº 1 ¨Niño de la flauta¨junto a la configuración de soportes de árbol como estrategia estética.
Fuente: Catala, R (2024)

CONCLUSIONES

Podemos atender al objeto definitivo que conjuga las esculturas clásicas con los soportes como una materialización de la expresividad del ¨azar¨ determinado por la configuración de la laminación 3D experimentando así con la escultura como nuevos métodos de ocupar el espacio. Al observar el objeto definitivo entendemos como podemos usar en el caso de la impresión 3D parte de su proceso actua como obra definitiva, obras escultóricas de arte generativo que cuentan con una potencia retórica y visual, proporcionándonos a parte esta investigación un uso técnico del soporte optimizado para salvar en estas impresiones los voladizos que surgen a partir de los 45º en las figuras vivas más verticales.



BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 6 y 7 Comparación de las pruebas de impresión 1 y 2 donde observamos la misma pieza de escultura clásica mediante una reproducción exacta a escala y la pieza junto a los soportes de árbol como estrategia estética. *Fuente: Català, R (2024)*

FUENTES REFERENCIALES

Catalá Nácher, R. (2022). Tristornus. Simbiosis pintura-escultura realista en el contexto expositivo de la instalación. Universitat Politècnica de València. http://hdl.handle.net/10251/184392

Daniel. (2023, 6 julio). Soportes de árbol ¿qué son y como configurarlos? - Centro 3d. *Centro 3d*. https://www.centroimpresion3d.com/soportes-de-arbol/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20son%20los%20soportes%20de,y%20tengamos%20una%20impresi%C3%B3n%20fallida.

Experimental - Hellbot. (2019, 23 agosto). Hellbot. https://hellbot.xyz/experimental/

Impresoras3d.com. (2024, 29 marzo). *Soportes en Impresión 3D*. impresoras3d.com. https://www.impresoras3d.com/el-uso-de-soportes-en-la-impresion-3d/

Lara. (2023, 1 noviembre). *¿Cómo hacer y configurar soportes en Cura?* INOVAMARKET- Innovación y Tecnología En México. https://www.inovamarket.com/2023/03/23/como-hacer-soportes-en-cura/

Systèmes, D. (2023, 20 febrero). *Soportes de impresión 3D*. Dassault Systèmes. https://www.3ds.com/es/make/solutions/blog/3d-printing-supports

Tp3d. (s. f.). *Soportes experimantes en forma de arbol de Cura 3D – TP3D Impresion 3D*. https://novedades.tp3d.com.ar/soportes-experimantes-en-forma-de-arbol-de-cura-3d/

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17893

Identidades colectivas en la práctica artística contemporánea

Collective Identities in Contemporary Artistic Practice

Isabel Causadias Domingo
Universitat de Barcelona, icausadias@ub.edu

Breve bio autora: Doctora en Bellas Artes por la Universitat de Barcelona, Profesora asociada, Departamento de Artes Visuales y Diseño.

How to cite: Causadias Domingo, I. (2024). Identidades colectivas en la práctica artística contemporánea. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17893

Resumen

El arte contemporáneo es un paisaje dinámico en el que las identidades colectivas se entrecruzan, evolucionan y desafían los límites convencionales. Esta investigación explora las manifestaciones de las identidades colectivas en la práctica artística contemporánea, analizando diversas obras de arte y estrategias artísticas. Utilizando métodos cualitativos, incluidos estudios de casos y entrevistas con artistas, el estudio examina cómo los artistas contemporáneos navegan por cuestiones de identidad cultural, social y política dentro de su práctica artística. Al ahondar en los temas de la representación, la inclusión y la diversidad, esta investigación arroja luz sobre las complejidades de las identidades colectivas en el arte contemporáneo, ofreciendo perspectivas sobre el papel del arte en la configuración de las narrativas culturales y el fomento del diálogo. En última instancia, este estudio contribuye a una comprensión más profunda de la naturaleza polifacética de las identidades colectivas en el contexto de la práctica artística contemporánea, destacando la importancia de abrazar la diversidad y la complejidad en la expresión artística.

Palabras clave: *Identidades; colaboración; colectividad; representación.*

Abstract

Contemporary art is a dynamic landscape where collective identities intersect, evolve, and challenge conventional boundaries. This research explores the manifestations of collective identities in contemporary artistic practice by analysing various artworks and artistic strategies. Employing qualitative methods, including case studies and interviews with artists, the study examines how contemporary artists navigate issues of cultural, social, and political identity within their artistic practice. By delving into themes of representation, inclusion, and diversity, this research sheds light on the complexities of collective identities in contemporary art, offering perspectives on the role of art in shaping cultural narratives and fostering dialogue. Ultimately, this study contributes to a deeper understanding of the multifaceted nature of collective identities in the context of contemporary artistic practice, highlighting the importance of embracing diversity and complexity in artistic expression.

Keywords: *Identities; collaboration; collectivity; representation*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

INTRODUCCIÓN

La evolución artística del siglo XIX, delineada por narrativas canónicas y modernistas, marcó una transición significativa, originada en el Romanticismo, desde el enfoque en la obra de arte hacia la figura distintiva del artista (Craig, 2007, p. 246). Progresivamente, se enfatizó la influencia del entorno sobre el artista y la función social del arte en la sociedad. Durante el siglo XX, las redes de colaboración entre artistas emergieron para potenciar sinergias, incrementar visibilidad y crear un mercado para sus obras. En este contexto, el arte contemporáneo, fruto de una evolución marcada por discontinuidades y transformaciones, se convierte en escenario para la configuración de colectivos artísticos que exploran la identidad y autoría como constructo social. El artista, se transforma en colaborador y operador activo dentro del tejido social (Bourriaud, 2006).

Como resultado de la transformación del papel del artista y el cuestionamiento de la figura del autor a finales de los años 60, surgieron colectivos de artistas definidos por afinidades y creaciones conjuntas. Estos colectivos, en constante evolución gracias a la colaboración (Mucchielli, 2002), utilizan diversos métodos de creación y promueven la creación colectiva sobre la individualidad (Hope, 2017). Las identidades colectivas surgen de prácticas que cuestionan aspectos culturales, sociales y políticos, unificando las expresiones personales en una cohesión colectiva (Haugaard, & Maleseviç, 2002)[1]. Estos grupos, con una conciencia de pertenencia e ideologías compartidas, actúan como entidades únicas en el panorama social del arte (Sholette, 1999) destacándose por el activismo social, el intercambio creativo y el desafío a nociones establecidas.

A pesar de su importancia en el panorama artístico y social, la investigación sobre colectivos artísticos ha sido limitada (Marguin, 2020). Se han realizado algunos estudios enfocados en colaboraciones específicas y fenómenos locales (Hawary et al., 2023). Destacan investigaciones como la de Baudinet et al., (1988), que analizan la creación colectiva y trabajos como el de McCabe, Hobbs & Shapiro (1984), que exploran la colaboración artística en el siglo XX, tema que Stimson & Sholette (2007) recuperan proporcionando un análisis detallado de la evolución del colectivismo posterior a 1945. Gross (2010) ofrece una visión histórica de los colectivos de artistas desde 1967, mientras que Autant-Mathieu (2013) se centra en las comunidades artísticas desde finales del s. XIX hasta el s. XX. Se han estudiado colectivos específicos, como el de mujeres artistas examinado por Collazo (1980), los colectivos en la producción artística socialista en Rumania en los años 50 investigados por Preda (2020) y las prácticas expositivas exploradas por Zarobell (2022). Investigaciones adicionales incluyen el análisis de Barkun (2012) sobre la identidad colectiva de General Idea, y el estudio de Mayhew (2014) sobre colectivos de mujeres artistas en Australia. Estos trabajos subrayan la complejidad y la riqueza de la creación colectiva en el arte, un área que merece mayor atención en la investigación académica.

DESARROLLO

1. Metodologia

La metodología empleada en este estudio se basa en un análisis temático de los colectivos de artistas surgidos a partir de los años 50, que produjeron de forma comunal. La selección de ejemplos específicos responde a un criterio de relevancia que busca exponer una síntesis representativa de los diversos roles identitarios adoptados por estos grupos en el arte contemporáneo. Se ha priorizado aquellos colectivos con un impacto significativo en el panorama artístico y social, y cuya capacidad para ilustrar las dinámicas y tensiones inherentes a la construcción de identidades colectivas es notable. La identificación de estos colectivos se realizó a partir de

[1] Específicamente, Haugaard y Maleseviç discuten cómo las identidades colectivas son construidas y continuamente reconstruidas a través de prácticas sociales, culturales y políticas. Ellos enfatizan que estas identidades no son entidades fijas, sino que emergen y se transforman mediante la interacción social y los contextos históricos, unificando así las expresiones personales dentro de una cohesión social más amplia.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

referencias en artículos de investigación publicados en bases de datos académicas como Google Scholar, JSTOR, y Scopus, así como en clasificaciones de artistas en bases de datos especializadas como Artprice, ArtFacts y Kunstkompass.

2. Identidades colectivas

Los colectivos artísticos han emergido en respuesta a la precariedad e incertidumbre inherentes a la profesión artística (Marguin, 2020), promoviendo solidaridad y apoyo mutuo como resistencia frente a la individualización del trabajo. Estos colectivos generan prácticas plurales y colaborativas que desafían la personalización del arte y reorientan el foco hacia la obra, promoviendo una autoría compartida donde la identidad del productor se distribuye entre los miembros y subvirtiendo así las estructuras de poder tradicionales en el mundo del arte.

La identidad colectiva, definida como un proceso dinámico derivado de la reacción a la cultura dominante, se expresa a través de las prácticas simbólicas y acciones artísticas como mecanismo para visibilizar su entidad. Esto implica pasar de la individualidad artística de cada uno de los miembros, a un colectivo con voluntad de acción concreta. El elemento de identidad de los marcos de acción colectiva tiene que ver con el proceso de definición de un "nosotros", normalmente en oposición a "ellos" con intereses o valores diferentes. Los colectivos de artistas, negocian este significado con sus acciones, y algunos incluso hacen de la cuestión de "quiénes somos" una parte importante de su discurso interno (Melucci, 2013).

Una primera reacción de los colectivos de artistas frente a la visión moderna del autor único y como rechazo a las políticas de identidad, se observa en la exposición *Getting Rid of Ourselves* (2014). Especialmente en el trabajo del colectivo Claire Fontaine, que presentó un dibujo de humo en el techo inspirado en los mensajes clandestinos hechos con mecheros o cerillas que aparecen en espacios públicos cerrados y que procede de un texto de Franco “Bifo” Berardi de 1976. La apropiación de palabras ajenas está ligada a su uso de objetos y dispositivos vernáculos, lo que ejemplifica su rechazo de la autoría heroica (Reckitt, 2014). Dentro del rechazo a la autoría, como expresión de identidad artística, General Idea, fundado en 1967, re-elaboró las dinámicas de autoría colectiva, probando sucesivas identidades, logrando desmontar el mito del artista individual y deslegitimar al autor único como base principal de la interpretación biográfica. General Idea buscó principalmente establecer una identidad colectiva alternativa en lugar de negar completamente el sujeto analítico.

De manera similar, la iniciativa de Luther Blissett ejemplifica la audacia en la exploración de identidades colectivas en el arte. Como relata Brasó (2017), a mediados de los noventa, un grupo de estudiantes italianos, hackers y artistas adoptaron el nombre de Luther Blissett, originalmente de un futbolista británico-jamaicano, como seudónimo colectivo para una serie de acciones mediáticas, intervenciones urbanas y publicaciones cargadas políticamente por toda Europa. Esta estrategia buscaba no solo hacer que el nombre fuese accesible y adoptable por cualquier interesado, sino también convertir a Luther Blissett en un autor de uso inmediato, cuya reputación ya establecida estaba al alcance de quien quisiera emplearla. Para mantener el estatus democrático y la lógica del nombre, en diciembre de 1999, los participantes originales del proyecto decidieron sacrificar esta identidad colectiva, invitando a otros a adoptarla y utilizarla libremente. Esta decisión subraya un desafío a las nociones tradicionales de autoría e identidad, demostrando cómo las colectividades pueden forjar y gestionar identidades compartidas con propósitos tanto artísticos como políticos.

Muchos colectivos que defendieron una voz política se posicionaron claramente en contra de la lógica del mercado del arte, una corriente que surgió en la década de 1990. Raqs Media Collective, fundado en 1992, se distancia incluso de la fórmula de un nombre, como designación del autor, al igual que hicieron Bernadette Corporation en 1994 y los pioneros, Equipo 57, en 1957 y General Idea. El colectivo anónimo, Bruce High-Quality Foundation, fundado en 2004, se declararon en protesta contra lo que llamaron -la maquinaria de fabricación de estrellas del mercado del arte-. Como Assemble, fundado en 2010, que han sido descritos como un colectivo

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

que cuestiona la forma de producción de la corriente principal del arte actual, con su método de trabajo cooperativo.

En la misma dirección que Assemble, y a través de su enfoque en la autogestión y la colaboración con la comunidad, que demuestra cómo determinadas prácticas pueden transformar espacios urbanos y generar un sentido de pertenencia y agencia entre los participantes, el Colectivo Acciones de Arte, formado en 1979, es un claro ejemplo de una práctica que persigue un beneficio social local. Este heterogéneo grupo, se centró en utilizar el arte como una forma de activismo social y político durante la dictadura militar chilena. Sus acciones artísticas se llevaron a cabo en espacios públicos, con el objetivo de visibilizar y criticar la represión y las injusticias sociales, promoviendo un diálogo crítico dentro de la comunidad local y creando conciencia sobre la situación sociopolítica de la época. Tools for Action, fundado en 2012, destaca con acciones como "Mirror Barricade" en 2016, donde construyó una barricada de espejos para detener una marcha neonazi en Dortmund, Alemania, reflejando la imagen de los manifestantes y generando un potente símbolo de resistencia y visibilidad.

Aun cuando el espíritu combativo predomina, la pedagogía, como voluntad de transformación en una herramienta social, también es un rasgo característico de algunos de estos colectivos que adoptan un rol institucional. Ejemplos destacados podrían incluir la Royal Chicano Air Force (RCAF), que empezó su actividad en 1970, y cuyos objetivos eran fomentar las artes en la comunidad chicana/latina, educar a los jóvenes en las artes, la historia y la cultura, promover la conciencia política y fomentar el apoyo a César Chávez y a la Unión de Campesinos en la zona agrícola de Sacramento-Davis. Destaca el colectivo Chto Delat (en ruso: lit. ¿Qué hacer?), de 2003, que promueve educar al público sobre la condición postsocialista y centrarse en la conmemoración y educación del pasado perdido o reprimido de la Unión Soviética. De un modo similar, más recientemente, el colectivo AES+F, activo desde 1987, denunciaron públicamente la invasión rusa de Ucraina y solicitaron donaciones económicas para los refugiados. Curiosamente, AES+F, trabajan con una multiplicidad de medios y se autodefinen su práctica como una forma de psicoanálisis social, a través del que exploran diferentes conflictos de la cultura contemporánea.

Muy probablemente, la voluntad de transformación social, es el componente más destacado y el que evidencia una identidad muy clara con respecto a la necesidad de configurarse en un colectivo. Ejemplos notables incluyen a ACT UP, fundado en 1987, que combinó arte y activismo durante la crisis del VIH, realizando acciones directas como investigación médica y movilizaciones para cambiar legislaciones. Un evento significativo fue su acción en las oficinas de Correos el último día de presentación de impuestos, demostrando una gran habilidad mediática en sus protestas. Con el propósito de resolver deficiencias socio políticas, Wochenklausur, creado en 1993, utilizó el arte como herramienta de acción social, desarrollando intervenciones específicas a partir de invitaciones de instituciones artísticas. Sus intereses abarcaron la educación, ecología, economía, urbanismo y otros problemas sociales. También fundado en 1993, Superflex se destaca por proyectos colaborativos que trascienden los límites convencionales del arte, abordando cuestiones sociales, económicas y medioambientales. Sus obras cuestionan las percepciones tradicionales de la autoría artística y promueven la participación del espectador.

Otras obras colectivas han desafiado las prácticas artísticas tradicionales, la carrera artística y la figura del artista como único productor. Algunos grupos nacionales, como el colectivo El Paso, fundado en 1957, se debatían entre el peso de las vanguardias pasadas y la voluntad de generar un arte inclusivo y abierto, involucrándose en el proceso de normalización de una vanguardia desorientada y dispersa. Este enfoque fue retomado más tarde por Equipo Crónica a partir de 1965, con un compromiso más profundo con el escenario sociopolítico y artístico del momento. El descontento con los movimientos artísticos dominantes también impulsó actividades colectivas, como las de Grupo Zero (1957-1966), que, con un fuerte ánimo de protesta y la intención de separarse del Art Informel o Tachismo, buscaban reformular el arte, dañado por las guerras mundiales, proponiendo empezar de cero con instalaciones basadas en la luz, el espacio y la serialidad reflejadas en su revista. Por su parte, el colectivo Group Material, fundado en 1989, mostró su descontento hacia la pintura neoexpresionista y la creciente

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

mercantilización del arte, defendiendo el arte colectivo sobre el individual y adoptando posturas activistas en proyectos como AIDS Timeline, que ilustraba la compleja recepción política y cultural de la enfermedad.

La experimentación y la creación anónima y expansiva también han tenido su representación. En estos casos, la identidad del artista desaparece para dejar espacio a configuraciones artísticas más arriesgadas. El Otolith Group, activo desde 2002, crea instalaciones y obras que combinan imágenes en movimiento, audio y actuación. Su trabajo incluye películas y ensayos visuales que exploran temas como el tiempo, la ecología y la relación entre humanos y tecnología. De manera similar, Tromarama, fundado en 2006, trabaja con la noción de hiperrealidad en la era digital. Sus proyectos exploran la interrelación entre el mundo virtual y el físico, combinando vídeo, instalaciones, programación informática y participación pública para mostrar la influencia de los medios digitales en la percepción social. El colectivo COBRA, fundado en 1948, se distinguió por ser pionero y experimental, sobresaliendo gracias a su expresión libre y su desafío a las normativas estéticas tradicionales. Promovieron un enfoque colaborativo hacia la creación artística, dando lugar tanto a proyectos conjuntos como a iniciativas personales. Artists Anonymous, fundado en 2000, se centra en el discurso artístico y la función del arte, representando la escultura social de un modo análogo a los veteranos Gilbert & George, . Siguen una técnica de pintura y postimagen (imagen a color en negativo) que cuestiona la rigidez del formato representado por la pintura y la fotografía.

Algunos colectivos artísticos, que rechazan las jerarquías y adoptan una organización horizontal, se comprometieron con temas sociales y transformación contextual, utilizando a menudo espacios públicos para sus intervenciones y operando fuera de entornos institucionales. Peter Fischli & David Weiss, activos desde 1979 hasta 2012, se enfocaron en lo banal, los objetos y lugares comunes, y la percepción del tiempo, usando humor, absurdo e ingenio. Este distanciamiento les permitió reflexionar sobre temas triviales y aparentemente sin trascendencia, mientras que con el humor abordaban temas más sublimes. Michael Elmgreen & Ingar Dragset, fundado en 1995, son conocidos por obras donde el ingenio y humor subversivo son esenciales, abordando también graves preocupaciones culturales. Sus exposiciones incluyeron transformar la Fundación Bohen en Nueva York en un metro en 2004 y una tienda de Prada en el desierto de Texas en 2005.

Laboratoire AGIT Art, fundado en 1974 en Senegal, amplió su enfoque más allá de la simple teorización del arte y los debates sobre el estatus del objeto artístico, centrando su crítica en el Estado poscolonial y el contexto social en el que operaba. Este enfoque permitió un análisis profundo de las dinámicas sociales y políticas en las que el arte interactuaba. Por otro lado, algunos colectivos de artistas asumieron roles como comisarios, ampliando su impacto en el campo del arte. Un ejemplo notable es Raqs Media Collective, establecido en Delhi en 1992, que comisarió eventos importantes como la Bienal de Shanghái en 2016 y la Trienal de Yokohama en 2020. Este colectivo se opuso a la división formal del trabajo y a la propiedad individual de las ideas, resistiendo la alienación en la industria de los medios. Su práctica colectiva, que fomentaba la autonomía creativa, buscaba desestabilizar tanto teórica como prácticamente el modelo poscolonial. Similarmente, el colectivo artístico indonesio ruangrupa, fundado en 2000, fue seleccionado para comisariar la edición de 2022 de documenta. Su trabajo se centró en una práctica social y espacial que valoraba profundamente el sentido de comunidad y solidaridad, reflejando su compromiso con un enfoque colectivo y colaborativo en el arte contemporáneo. Estos colectivos demostraron cómo el arte puede ser un medio poderoso para cuestionar estructuras establecidas y fomentar un cambio social significativo.

Con una perspectiva de género y voluntad de autodefinición, Mujeres Muralistas, formado en 1970 y vinculado al Chicana Art Movement, junto con Co-Madres Artistas, formado en 1992, trabajaron en murales orientados a problemáticas sociales. Guerrilla Girls, fundado en Nueva York en 1984, se enfocó en los desafíos de consolidar una carrera artística como mujer y protestar contra el sexismo en el mundo del arte. Ocultando su identidad bajo

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

máscaras de gorila y utilizando carteles con texto y gráficos llamativos, construyeron su identidad colectiva[2]. Fierce pussy, fundado en 1991, es un colectivo de artistas feministas lesbianas comprometido con la acción artística en asociación con la AIDS Coalition to Unleash Power. Este grupo se refiere a sí mismo en singular, criticando las nociones convencionales de identidad individual y destacando cómo las identidades se construyen y negocian dentro de un marco social y político. Esta práctica simboliza una declaración de autonomía y autoafirmación del colectivo como una entidad creativa única, capaz de actuar y decidir independientemente.

Reivindicando prácticas vanguardistas y postidentidad, Atlas Group, creado en 1989, investiga y documenta la historia contemporánea del Líbano, especialmente las guerras desde 1975 hasta 1990, creando documentos sonoros, visuales y literarios que iluminan estos eventos. Parte de su trabajo consiste en la creación de documentos y en la resignificación de otros, cuestionando así los métodos tradicionales de investigación y documentación. Similarmente, el colectivo Leo Gabin, fundado en 2000, redefine la tradición del objeto encontrado mediante la recolección y reciclaje de contenidos digitales. Utilizan videos, medios digitales, dibujo, grabado, pintura y escultura para crear obras basadas en contenidos de internet, como redes sociales e imágenes de celebridades, sexo y violencia. Son conocidos por sus montajes de video satíricos y sus pinturas abstractas.

CONCLUSIONES

La investigación sobre colectivos artísticos pone de relieve la centralidad de la identidad colectiva en sus prácticas y discursos. Estos colectivos no solo buscan subvertir las jerarquías tradicionales del mundo del arte, sino también redefinir el concepto de autoría a través de una identidad compartida que se forja en oposición a la cultura dominante. La construcción de esta identidad se manifiesta en acciones y prácticas simbólicas que visibilizan y critican las injusticias sociales, fomentando un sentido de pertenencia y cohesión dentro de las comunidades. La exploración y el fortalecimiento de la identidad colectiva emergen como elementos esenciales para entender el impacto y la relevancia de estos colectivos en el contexto artístico y social contemporáneo.

FUENTES REFERENCIALES

Autant-Mathieu, M. C. (2013). Créer, ensemble. https://hal.science/hal-00804576/

Barkun, D. (2012). The Artist as a Work-in-Progress: General Idea and the Construction of Collective Identity. *Forum for Modern Language Studies*, *48*(4), 453-467. https://doi.org/10.1093/fmls/cqs022

Baudinet, M.-J., Passeron, R., Blumenkranz, N., Bosseur, J.-Y., & Collectif. (1988). *La Création Collective - Rechercher Poietiques*. (1a ed.). Clancier-Guenaud.

Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo Editora.

Brasó, E. (2017). Ficció i autenticitat més enllà del cos de l'artista. *Artnodes*, (19). http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i19.3101

Collazo, D. (1980). Diary of a collective. En *Comadres: A Collective Environmental Exhibit by Ten Women Artists* (Catálogo de exposición). El Museo del Barrio. https://bit.ly/3V774xy

[2] Gary Alan Fine en "Public Narration and Group Culture" (2013) resalta cómo las narrativas y discursos dentro de los movimientos sociales solidifican la identidad grupal y promueven la cohesión interna. Este punto es aplicable a los colectivos artísticos que crean y utilizan narrativas compartidas para fortalecer su identidad colectiva. El análisis de rituales y símbolos en los movimientos sociales, discutido en varios capítulos del libro, es relevante para entender cómo estos colectivos emplean prácticas simbólicas para construir y mantener su identidad colectiva.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Craig, C. J. (2007). Symposium: Reconstructing the author-self: Some feminist lessons for copyright law. *American University Journal of Gender, Social Policy & the Law, 15*(2), 207-268. https://digitalcommons.osgoode.yorku.ca/scholarly_works/385/

Gross, B. (2010). Brève histoire du collectif d'artiste (s) depuis 1967. *Cahiers du Musée national d'art moderne*, (111), 48-65. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3314426

Hawary, F., Smith, J., & Liu, Q. (2023). Legal structures and organizational strategies for artist collectives. *Journal of Art and Law*, *50*(3), 617-635. https://doi.org/10.1093/jal/jaa005

Hope, S. (2017). From community arts to the socially engaged art commission. En *Culture, democracy and the right to make art: The British community arts movement* (pp. 203-222). https://doi.org/10.5040/9781474258395.ch-010

Malešević, S., y Haugaard, M. (Eds.). (2002). *Making Sense of Collectivity: Ethnicity, Nationalism and Globalisation*. Pluto Press. https://doi.org/10.2307/j.ctt18fs3xd

Marguin, S. (2020). Collective-Artists: Actors on the Margins of the Global Field of Contemporary Art. En A. Glauser, P. Holder, T. Mazzurana, O. Moeschler, V. Rolle, & F. Schultheis (eds.), *The Sociology of Arts and Markets. Sociology of the Arts*. Palgrave Macmillan, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-39013-6_9

Mayhew, L. (2014). *A history of women-only art collectives and collaboration in Australia 1970-2010* (PhD thesis). University of New South Wales. https://doi.org/10.26190/unsworks/17141

McCabe, C. J., Hobbs, R. C., & Shapiro, D. (1984). *Artistic collaboration in the twentieth century*. Smithsonian.

Melucci, A. (2013). The process of collective identity. En *Social movements and culture* (pp. 41-63). Routledge.

Mucchielli, A. (2002). *L'identité* (5e éd.). Presses universitaires de France.

Preda, C. (2020). The Role of Artists' Collectives in Producing State Socialist Art in 1950s Romania the Bottom-Up, Pragmatic Professionalization of State Commissions. *ArtMargins*, *9*(3), 29–52. https://doi.org/10.1162/artm_a_00271

Reckitt, H. (2014). Getting Rid of Ourselves, Catalogue Essay. https://bit.ly/3QT4qsV

Sholette, G. (1999), Counting on your collective silence: Notes on activist art as collaborative practice, *Afterimage: The Journal of Media and Cultural Criticism*, *27*(3), 18-20. https://doi.org/10.1525/aft.1999.27.3.18

Stimson, B., & Sholette, G. (Eds.). (2007). *Collectivism after modernism: the art of social imagination after 1945*. U of Minnesota Press. https://bit.ly/3QRaqCy

Zarobell, J. (2022, March). Global art collectives and exhibition making. *Arts, 11*(2), 38. https://doi.org/10.3390/arts11020038

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18883

El gran oxímoron del arte artificial

The great oxymoron of artificial art

Centineo, Santi
Politecnico di Bari – Dipartimento ArCoD – Architettura Costruzione Design, santi.centineo@poliba.it

How to cite: Centineo, S. 2024. El gran oxímoron del arte artificial. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18883

RESUMEN

El escrito parte de un reciente evento, la primera imagen con pretensión artística, producida con un proceso de inteligencia artificial por el colectivo artístico Obvious.

Las cuestiones que se ramifican no son solo de tipo estético, sino también y sobre todo de tipo ético. ¿Vale para esta imagen el encuadramiento en las categorías críticas utilizadas hasta ahora para definir qué es arte y qué no lo es, o es necesario ampliar los límites del arte, de una forma siempre más inclusiva? Un objeto producido por una tecnología, por mucho que pueda ofrecer un resultado estético, ¿puede considerarse arte? O, aunque en este caso el producto afirma ser único, ¿es algo más cercano al diseño gráfico?

A través del pensamiento de dos grandes filósofos estudiosos del vasto reino de las imágenes (Vilém Flusser y Jean-Jacques Wunenburger), el escrito intenta hacer algunas críticas a esta fenomenología en curso, que ve un continuo desacuerdo entre arte y técnica: el arte es único, la técnica es reproducible; el arte es trascendente, la técnica es inmanente; el arte es evocación, la técnica es manifestación; el arte envejeciendo adquiere valor, la técnica en cambio se vuelve obsolescente. Examinando algunos de estos aspectos controvertidos y vislumbrando en ellos un arduo tema disciplinar para el futuro próximo, el escrito efectúa una reflexión sobre una posibilidad de relectura del magisterio artístico y de su pensamiento implícito.

PALABRAS CLAVES: *Edmond de Belamy; inteligencia artificial; creatividad artificial*

ABSTRACT

The writing starts from a recent event, the first image with artistic pretense, produced with a process of artificial intelligence by the artistic collective Obvious.

The issues that branch out are not only aesthetic, but also and above all ethical. Is it valid for this image the classification in the critical categories used so far to define what is art and what is not, or is it necessary to enlarge inclusively the boundaries of art? Can an object produced by a technology, for what it can offer an aesthetic result, be considered art? Or, although in this case the product claims to be unique, is it something closer to graphic design?

Through the thought of two great philosophers, scholars of the boundless field of images (Vilém Flusser and Jean-Jacques Wunenburger), the writing tries to make some criticism of this phenomenology in progress, in which a continuous conflict between art and technique can be highlighted: art is unique, technique is reproducible; art is transcendent, technique is immanent;

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

art is evocation, technique is manifestation; art, as it ages, grows in value, technique becomes obsolete.

Examining some of these controversial aspects and remarking in them a challenging disciplinary theme for the near future, the paper makes a reflection on a possibility of rereading the artistic magisterium and the thought behind it.

KEYWORDS

Edmond de Belamy; artificial intelligence; artificial creativity

EL PUNTO DE PARTIDA: EDMOND DE BELAMY

Este escrito parte de un evento: en 2018 la obra *Edmond de Belamy* (Fig. 1) fue subastado por Christie's por 432.000 dólares. Se trata de una de las once obras que componen el grupo *The family of Belamy*, un árbol genealógico hecho para retratos (Fig. 2), del cual Edmond, el sujeto en cuestión, es el último hijo. No se trata de una pintura del siglo XVIII, sino de una imagen, producida por el colectivo Obvious y realizada con tecnología GANs (Generative Adversarial Networks), basada en dos algoritmos antagónicos, en los que uno procesa y genera, mientras que el otro discrimina, un número impresionante de imágenes y, sobre todo, de posibles superposiciones.

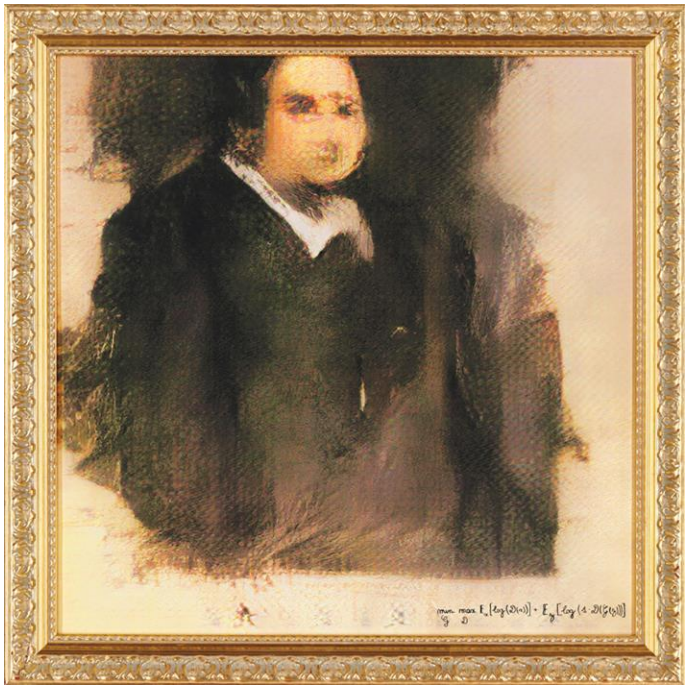


Figura 1 - Obvious, "Edmond de Belamy", 2018 (Fuente: https://obvious-art.com/la-famille-belamy/).

En el caso del árbol genealógico de la familia Belamy, las pinturas a mano de época procesadas han sido más de 15.000, lo que ha permitido, a medida que se van representando las diferentes generaciones o el distinto papel de los personajes, cambiar sensiblemente el estilo. El nombre "Belamy" resulta desde la traducción francés del

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

nombre del inventor de la tecnología GANs, Ian Goodfellow, en francés “bel ami”, investigador de Machine Learning, colaborador de numerosas multinacionales, entre ellas Apple y Google.

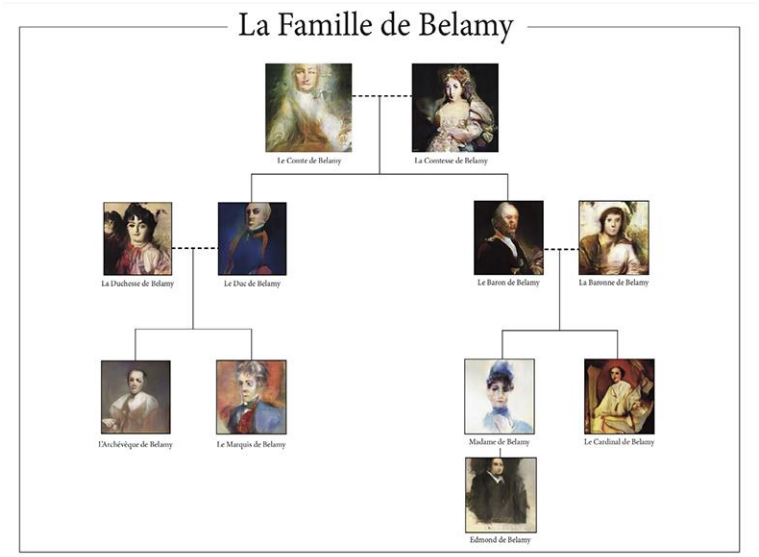


Figura 2 - Obvious, árbol genealógico de la familia Belamy (Fuente: https://obvious-art.com/la-famille-belamy/)

Al colectivo Obvious la tarea de diseñar el algoritmo, de vez en cuando diferente, para insertar en la tecnología GANs, generando así la diversidad de la producción de imágenes. El algoritmo más eficaz, el que ha generado la imagen, se fija al final del cuadro como autógrafo simbólico (Fig. 3).

La cuestión se relaciona con los numerosos softwares de inteligencia artificial que hoy utilizan diversas tecnologías para producir imágenes: DALL-E 2, Imagen, DeepDream, NightCafe, etc.

Recientemente «Art Tribune», revista de cierta credibilidad en el mundo del arte, ha comenzado a revisar algunos de estos softwares [Poli 2018]. Pero difícilmente esta u otras revistas han abordado la cuestión con un enfoque hermenéutico o estético, deteniéndose en cambio en sus posibilidades de mercado y en el consenso por parte del público.

Esta carencia de un razonamiento crítico en favor de los "índices de aprobación" abre el controvertido tema de la figura clave de la contemporaneidad en materia de percepción y convicción estética: el crítico, figura que hoy encarna el principio de autoridad, sustituyendo al propio artista, capaz de mediar, como un oráculo, entre la divinidad del arte y la miseria cultural humana. Hace creer y redistribuir al mundo, lo que el mundo cree haber perdido: la capacidad de tener opiniones, o de discernir. En el caso que nos ocupa, hay otro intermediario entre el arte y el usuario y en este caso es la tecnología, lo que más lejos, al menos en el pasado, se podía pensar en comparación con el arte.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

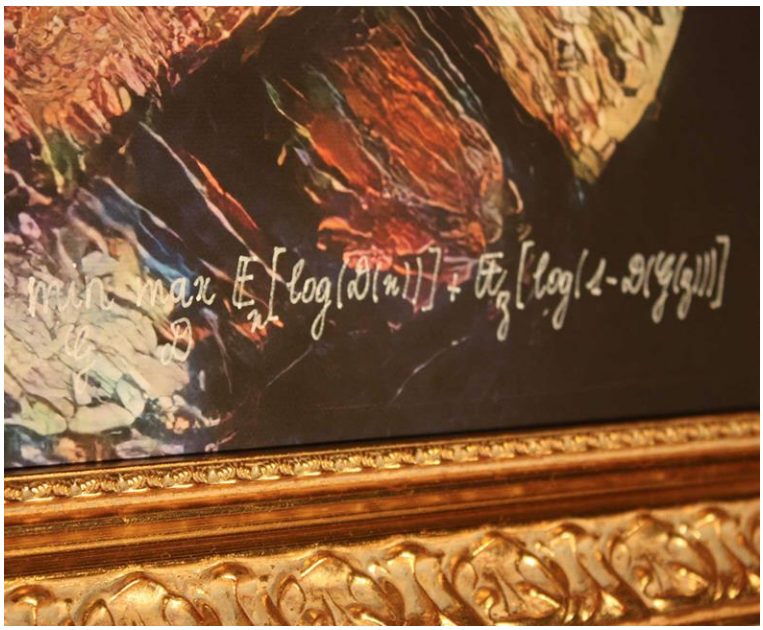


Figura 3 - Obvious, la firma de "Edmond de Belamy", 2018 (Fuente: https://obvious-art.com/la-famille-belamy/).

Ya a finales del siglo XIX la invención de la fotografía había sacudido los cimientos del mundo artístico y en el umbral de la quinta, o sexta (según las numeraciones) revolución industrial, hace sonreír la inquietante profecía que Primo Levi, autor sin duda más famoso por el relato de guerra de Se este es un hombre, publicaba en 1966 en la colección de cuentos titulados *Historias naturales*. En el tercero de los cuentos, *El versificador*, un poeta ha abandonado su libertad inspiradora para vender versos por encargo: desde oraciones fúnebres y conmemorativas hasta lemas publicitarios. El más famoso de estos últimos, "Si no puede la razón, puede siempre el electrón", había sido compuesto para la multinacional NATCA, cuyo representante ahora propone al poeta la compra de una nueva máquina, capaz de escribir poemas enteros, a partir de todo lo que se ha escrito hasta ahora, deduciendo elementos estilísticos, sintagmas estructurales y, al final de la historia, la máquina misma es capaz incluso de aprender, hasta el punto de haber escrito ella misma el cuento. Más allá de la sonrisa irónica que la narración nos arranca, con esta hibridación de los mitos de Pigmalión y de Prometeo, que se sustituye paroxísticamente al papel creativo del hombre o del Creador, es evidente que se trata de una nueva tragedia. Si Levi había perdido a Dios en Auschwitz, al hombre, privado de su individualidad, le queda solo la máquina para seguir testimoniando su posibilidad de existencia, incluso su propio impulso metafísico.

MÉTODO DE TRABAJO: LA COMPARACIÓN CON FLUSSER Y WUNENBURGER

Precisamente en respuesta a los críticos, con el tipo de razonamiento que ahora se propone en torno a esta fenomenología, se asume un reencuentro con la lección histórica, con la que el tema está profundamente entrelazado, o al menos debería, así como una mirada al mundo del pensamiento (ese mismo pensamiento negado por los críticos): en particular refiriéndonos a dos filósofos, estudiosos de las imágenes y sobre todo investigadores de un posicionamiento de ellas, no tanto en sentido cognitivo, cuanto en sentido hermenéutico: Vilém Flusser y Jean-Jacques Wunenburger. Su visión del mundo de las imágenes es tan amplia y completa que representa para nosotros una herramienta irrenunciable para abordar la gran cantidad de cuestiones que abre el tema de la creatividad artificial.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

LA CRÍTICA DE FLUSSER

Precisamente por el hecho de que ya no es un escrito muy reciente, de 1995, *Medienkultur* de Flusser [2004] cruza con impresionante lucidez las fronteras de la profecía.

Respecto a la proliferación de la imagen tecnológica, Flusser despeja el campo del tema de la "obra abierta" de Umberto Eco [1962], pero también de la "heterografía" de Regis Debray [2010]. A diferencia de la obra abierta, hoy "el objetivo ya no es producir algo, sino hacer espacio al gesto mismo de producir [...] porque no se está detrás de ninguna obra, sino del obrar y del actuar en si mismos" [Flusser 2004, p. 56]. Que el cambio del producto al proceso sea tendencia de estos últimos años está ya claro: pensemos en los intereses de las disciplinas del Diseño, cada vez más orientadas en este sentido; o en las orientaciones derivadas de ciertas posiciones semióticas, que, prescindiendo de las finalidades estéticas, a veces parecen pertenecer a una filosofía de la justificación a cualquier precio, difuminando la línea de diferencia, hoy cada vez más impalpable, entre arte y flujo eidético. Sintomáticamente, los conceptos citados hasta aquí, “discriminatorias”, “críticas” y “discernimiento”, comparten la misma etimología.

La crítica de Flusser empuja el problema al extremo: en el grupo indiscutible de muchas disciplinas científicas, cada vez más dedicadas al estudio o al diseño de procesos (en lugar de productos) corresponde hoy en día la transformación de los procesos mismos en fuente de admiración estética.

"Der Zeit, ihre Kunst. Der Kunst, ihre Freiheit", escribía Lajos Hevesi en el epígrafe del Vienés Monumento a la Secesión de Joseph Maria Olbrich, por la cual tenemos que ponernos una pregunta en autocrítica preventiva: ¿es demasiado conservadurismo dudar del arte de estos procedimientos o de su libertad de expresión? Obviamente, no nos estamos refiriendonos a los resultados del procedimiento, es decir, a *Edmond de Belamy*, producto por otra parte estéticamente mediocre, sino al propio procedimiento, sin duda sensacional desde el punto de vista científico, pero que aquí pretende convertirse en una obra de arte. Y sintomáticamente los dos algoritmos antagonistas, encarnan los dos espíritus de Nietzsche en oposición: dionisíaco uno, apolíneo el otro. *Post litteram*, por supuesto. Y artificialmente.

En su análisis de las tres objeciones planteadas por la contemporaneidad reaccionaria y conservadora al mundo de la imagen tecnológica, Flusser las ve generadas por la ausencia de un profundo intento de comprensión por parte de la sociedad y por una pasiva aceptación del estado de las cosas.

La primera objeción es la "mítica-mágica", por lo que la creatividad es un procedimiento misterioso, prerrogativa de unos pocos genios, elevados casi al rango de chamanes, que por lo tanto operan en soledad.

La segunda es la "romántica", por lo que la creatividad es una explosión cargada de sentimiento de la que cada distanciamiento tecnocrático desactiva preventivamente la detonación.

La tercera es la del "sentido común impuesto", o sea que en el fondo estos procedimientos no son portadores de nada nuevo bajo el sol y que todo ya había sido anticipado en algún lugar del libro de la historia.

Empecemos a revés, justo de esta última. Si el mito de la cueva de Platón resulta más adecuado que nunca, confirmando que el pensamiento ya había previsto un margen de previsión para esta fenomenología, también es evidente que las imágenes tecnológicas presentan más soluciones de continuidad con el pasado, más que puentes, principalmente imponiéndose como más reales que todas al alrededor (concepto, por otra parte, reiterado por Roland Barthes), y además de manera unívoca y unidireccional. De esto deriva la consideración sobre la segunda objeción, la romántica: el sentimiento universal, con que el artista fecundaba su obra, se desencadenaba a partir del grito desesperado de su soledad individualista ante el espíritu de los pueblos. Lo que vemos hoy, dice Flusser, es la soledad, no del artista, sino del espectador. En primer lugar, porque el artista ya no está aislado, sino que muy a menudo trabaja en colectivos, como en el caso de Obvious, mientras que el objeto de la visión, cada vez más "objeto" y cada vez más "objetivo", niega la posibilidad de reciprocidad entre

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

los usuarios, que ahora se han convertido en "ciegos unos a otros" [Flusser 2004, p. 67]. Pensemos en cómo para los griegos el disfrute colectivo era un requisito indispensable para el llenado catártico, y cómo la falta de identificación colectiva marcaba el primer paso para una especie de cinismo de masas. En el teatro griego, la condición de visibilidad recíproca de los espectadores era una condición irrenunciable.

Hoy la imagen tecnológica induce más bien a admiración, produce sensaciones y emociones, muchas y fuertes, pero todas sin sentimiento. Tienden a viajar sin apoyo, al menos físico, ni se sabe dónde y cómo se producen, y esta parte oculta, vinculada a su existencia intangible, la inaccesibilidad al santuario de la producción no solo asimila al artista mediático a un chaman, sino también el crítico a la necesaria figura del oráculo, custodio del fuego sagrado del dios, del cual proporciona, de manera críptica, la respuesta a las masas ignorantes. Está definitivamente prohibida esa especie de luteranismo estético, es decir, el acceso directo para el usuario a la obra de arte, cuyos límites eran claros, eran en cierto sentido analógicos, marcados por un marco o un pedestal [Ferrari/Pinotti 2018; Poli/Bernardelli 2016], cuyo esfuerzo de comprensión presagiaba (desde un punto de vista espiritual) el salto estético que lo proyectaba en las altas esferas, y (desde un punto de vista intelectual) el ejercicio de toma de conciencia, dirigido a la superación personal [Bertram 2008].

LA CRÍTICA DE WUNENBURGER

En el densísimo cuarto capítulo de *Filosofía de las imágenes*, Jean-Jacques Wunenburger afirma la necesidad del examen ontológico frente a la dicotomía inducida por la contemporaneidad:

> "¿Cómo decidir, sin una ontología, si el imaginario debe ser valorado como una suprarealidad simbólica, que dispone de una consistencia propia, o como una hiperrealidad, que nos envuelve con sus simulacros?" [Wunenburger 1999, p. 200]

Precisamente el recurso ontológico permite a Wunenburger definir, según una triple recaída, el contenido específico de la imagen como emanación de un original, del cual, según los distintos pensamientos, es suplencia, continuidad, reducción, semblante, simulacro, reflejo, imitación, incluso, según Gadamer [1983], aumento del ser.

En primer lugar, la imagen es un modo de manifestación del ser que pertenece a su esencia, por lo que, a través de la imagen, el original se convierte en "imagen original".

En segundo lugar, la *mimesis* no es *diminutio* o desconocimiento del modelo, sino reconocimiento, por lo que la imitación es también conocimiento de la esencia de las cosas.

Por último, la imagen no puede sustraerse al énfasis, es decir, a un desequilibrio o desviación del original hacia una dirección. Esto puede parecer extraño, pero según Roland Barthes [1980], eso pasa incluso en el caso de la fotografía, de una imagen supuestamente objetiva, por el hecho de que la realidad, animada o inanimada, frente a la propia representación se transforma de objeto a sujeto.

Las tres observaciones evidentemente son acertadas a propósito de *Edmond de Belamy*: en este caso no existe un original (no porque se trate de un personaje inventado, sino porque falta el referente); no existe una mimesis que permita reconducir a una esencia; como consecuencia no existe un desequilibrio, sino solo la pretensión tecnológica de que el cuadro encarne la plenitud de las cualidades (proviene de 15.000 imágenes procesadas), sin poseer en verdad ni siquiera una específica.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València (cc) BY-NC-SA

CONCLUSIONES

La cuestión por la que hoy todos somos productores de imágenes y, en consecuencia, difusores, es decir, lo que se denomina diluvio de imágenes, parece eludida aparentemente por el colectivo Obvious, que hace converger la experiencia tecnológica en "uno y sólo uno" producto final. Pero si la unicidad autógrafa pertenece al arte, y a la serie alógrafa a la reproducibilidad de una fórmula tecnológica, aquí nos encontramos con la paradoja de un cuadro autografiado por una fórmula: un híbrido más pertinente a un ámbito propio del diseño.

También hay algunas características que han separado definitivamente el arte y la tecnología.

De hecho, el Arte es único, absoluto y universal; la ciencia (y la tecnología, en cuanto a su aplicabilidad), son falsificables [Popper 1985]. Esto quiere decir que el verdadero Arte no conoce obsolescencia, más aún, rige para ella el principio de validación del "cuanto más antiguo" y del "cuanto más único". Ciencia y tecnología, en cambio, están sujetas a la ley, exactamente opuesta, del decaimiento por obsolescencia (con consiguiente necesaria renovación continua) y a la ley de la reproducibilidad (que es un principio incluso galileano). En este proceso, la ciencia y la tecnología mismas, paradójicamente, se deben matar continuamente para seguir viviendo.

¿Por qué los procesos tecnológicos quieren llegar al ámbito artístico? Tendrían todos los demás ámbitos de la vida humana sobre los cuales poder realizar su propia utilidad, también su propio poder, su propio control. ¿Por qué, pues, tener que ir al arte, que francamente, aunque minada por críticos, oráculos y mercaderes en el templo, seguirá salvándose y no extinguiéndose, como ya sucedió cuando nació la fotografía, vista entonces como amenazante? Si la justificación antes de la existencia de cada afán tecnológico es la utilidad, ¿no es el Arte (como dice Kant) la menos útil de las cosas que nos rodean?

Es la menos natural, la más cultural, cerebral, llena de superestructuras, de convenciones supralingüísticas. El arte, como la filosofía, no sirve para comer, lo afirmó un ministro alemán (también uno italiano, recientemente, para ser sinceros). Entre las pocas cosas que pudo darnos, le respondió Novalis [Shopenahauer 1992, p. 130], están Dios, la libertad, la inmortalidad y no es poco. El arte es "el milagro de los hombres", cuenta Gio Ponti en un conmovedor relato, es el ámbito en el que los hombres por un instante son como Dios: son creadores [La Pietra 2009, p. XXII].

A propósito de Dios, en 2020 el artista holandés Bas Uterwijk, con un procedimiento análogo al de Edmond, dio forma al rostro de Jesús (Fig. 4). Para ello, utilizó bibliotecas interminables de rostros humanos procesados por el software Artbreeder. Por desgracia, llega con siete siglos de retraso respecto a Dante Alighieri, que ya había absuelto, con la única fuerza especulativa, a la ardua tarea de describir la semblanza de Dios, barriendo franjas enteras de teólogos con el clímax de un solo verso: "me parece pinta de nuestro rostro".

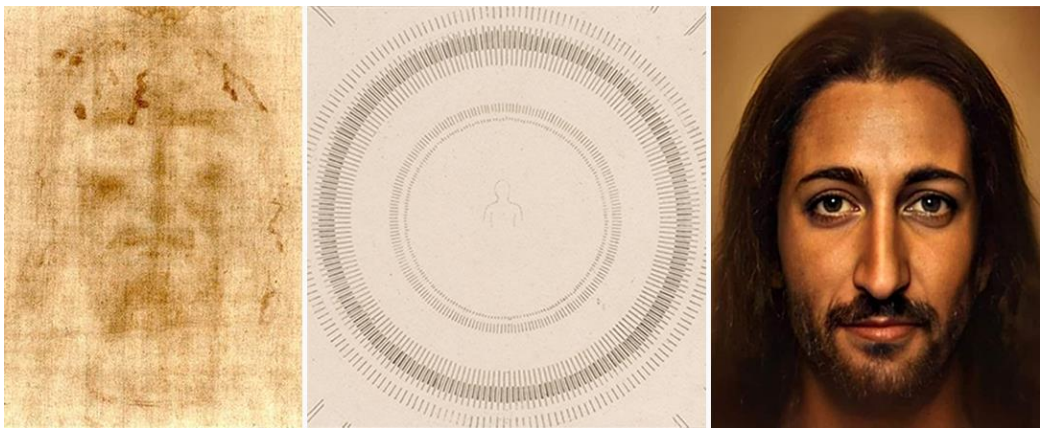


Figura 4 - Comparación entre varias imágenes del rostro de Cristo: imagen "acheropita" de la Sábana Santa; John Flexman, ilustración para el XXXIII canto de la Divina Comedia; Bas Uterwijk, reconstrucción mediante el uso de inteligencia artificial. (Elaboración propia)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Arte, filosofía, Dios, libertad, milagros. ¿Qué tiene que ver la tecnología con todos estos conceptos románticos? Una de las respuestas es que para la tecnología, poder extender el propio dominio sobre el arte significa afirmar una supremacía tecnocrática que desplaza terriblemente intereses, giros de dinero, que rompe valores, memorias y mitos. Una dictadura en la cual los poseedores del poder tecnológico se convierten en los nuevos sacerdotes de un culto críptico que de esotérico se transforma ahora en exotérico, nos muestra una imagen que se ha convertido en "acheropita" (así se llaman las imágenes milagrosas no realizadas por manos humanas), el único medio ya disponible para el cumplimiento metafísico de la naturaleza humana, como Arnold Gehlen afirmó en gran medida ya en 1953 [Gehlen 2003].

Lo que se está afirmando, retomando las líneas del discurso de Wunenburger, no es una miedosa visión romántica, sino una apremiante cuestión ética, la de que

> "la decisión filosófica [...] no puede, en este punto, no empeñar una estética, tratándose de saber cuál es la «naturaleza» de lo que nos toca y nos implica, sino también una ética, tratándose necesariamente de elegir si vivir en la realidad o vivir en su imagen." [Wunenburger 1999, p. 201].

Quizás es algo pronto para comprender hasta el fondo esta compleja fenomenología. Por otra parte, la filosofía no se ocupa del presente. Por lo tanto, como dice Hegel, es necesario esperar la noche, para que la lechuza de Minerva, últimamente un poco perezosa, despliegue una vez más su vuelo.

«Ναί, ἔφη, φαινομένα, οὐ μέντοι ὄντα γέ που τῇ ἀληθείᾳ»

«Sí, dijo, objetos aparentes, pero sin realidad real»

Platón, *La Republica*, 596e

FUENTES REFERENCIALES

Barthes, R. (1980). *La camera chiara. Nota sulla fotografia [La chambre claire. Note sur la photographie]*. Einaudi.

Bertram, G. (2008). *Arte. Un'introduzione filosofica [Kunst. Eine philosophische Einführung]*. Einaudi.

Debray, R. (2010). *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente [Vie et mort de l'image: Une histoire du regard en Occident]*. Il Castoro.

Eco, U. (1962). *Opera aperta*. Bompiani.

Eco, U. (1968). *La struttura assente*. Bompiani.

Ferrari, D., Pinotti, A. (2018). *La cornice. Storie, teorie, testi*. Johan & Levi.

Flusser, V. (2004). *La cultura dei media [Medienkultur]*. Bruno Mondadori.

Gadamer, H. G. (1983). *Verità e metodo [Wahrheit und Methode]*. Bompiani.

Gehlen, A. (2003). *L'uomo nell'era della tecnica [Der Mensch. Seine Natur und Stellung in der Welt]*. Armando Editore.

La Pietra, U. (2009). *Gio Ponti. L'arte si innamora dell'industria*. Rizzoli.

Poli, F. y Bernardelli, F. (2016). *Mettere in scena l'arte contemporanea. Dallo spazio dell'opera allo spazio intorno all'opera*. Johan & Levi.

Poli, V. (2018). Christie's mette all'asta Ritratto di Edmond Belamy, opera dipinta da un'Intelligenza Artificiale. In *Artribune*, 30 agosto 2018, <https://www.artribune.com/dal-mondo/2018/08/christies-asta-ritratto-intelligenza-artificiale/> (consultato il 27 luglio 2023).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Popper, K. (1985). *Logica della scoperta scientifica [Logik der Forschung]*. Einaudi.

Schopenhauer, A. (1992). *La filosofia delle università [Über die Universitats-Philosophie]*. Adelphi.

Wunenburger, J.-J. (1999). *Filosofia delle Immagini [Philosophie des images]*. Einaudi.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18272

Modelos transdisciplinarios de investigación en el desarrollo de experiencias de apreciación estética

Transdisciplinary research models in the development of aesthetic appreciation experiences

Vanessa Cepeda Muñoz
Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, infoinba@inba.gob.mx; CEDART Alfonso Reyes, car@inba.gob.mx y Subdirección General de Educación e Investigación Artística, sgeia@inba.gob.mx

How to cite: Cepeda Muñoz, V. (2024). Modelos transdiciplinarios de investigación para el desarrollo de experiencias de apreciación visual. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18272

Resumen

En años recientes ramas de la neurociencia como la neuroestética enfatizan la relación de los procesos neuronales implicados en momentos de apreciación visual con valor estético y el procesamiento de información mediante diversos esquemas de comprensión. Gran parte de la investigación reciente que explora el impacto de la experiencia estética resulta de relevancia para la redefinición de la creación artística por un enfoque multidisciplinario conectando áreas desde las humanidades hasta las ciencias resaltando la importancia de la comprensión y el estudio del cómo las obras de arte afectan nuestro cerebro. Este texto realiza una revisión a partir de las bases que nos permiten correlacionar la experiencia estética y sus bases biológicas con tres vertientes generales del sistema neuronal: sensorial- motor, emoción – valuación, significado - conocimientos, y su aplicación en el proceso de creación artística. Encontramos además que la descomposición de estímulos a su forma más simple parte también de las correlaciones neuronales por naturaleza de nuestra percepción sensorial a estímulos exteriores para construir conocimiento. A partir de nuestra propia tendencia al reduccionismo al momento de analizar y adentrarnos en la búsqueda de significado, manifestamos emociones de empatía hacia aquel estímulo. Una revisión a los pintores del movimiento impresionista, aquella verdad condicionada al observador con su propio punto de vista sensorial y la relación encontrada en las bases biológicas de la experiencia estética y categorización del color, la tonalidad y los principios bayesianos en la categorización de estímulos visuales.

Palabras clave: *neuroestética; sistemas neuronales; creación artística; modelos transdisciplinarios.*

Abstract

English abstract…In recent years, branches of neuroscience such as neuroaesthetics emphasize the relationship between the neural processes involved in moments of visual appreciation with aesthetic value and the processing of information through various understanding schemes. Much of the recent research that explores the impact of aesthetic experience is relevant to the redefinition of artistic creation through a multidisciplinary approach connecting areas from the humanities to the sciences, highlighting the importance of understanding and studying how works of art affects our brain. This text carries out a review based on the bases that allow us to correlate the aesthetic experience and its biological bases with three general aspects of the neuronal system: sensory-motor, emotion - valuation, meaning - knowledge, and its application in the process of artistic

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

creation. We also found that the decomposition of stimuli to their simplest form also starts from the neural correlations by nature of our sensory perception to external stimuli to build knowledge. Based on our own tendency to reductionism when analyzing and delving into the search for meaning, we manifest emotions of empathy towards that stimulus. A review of the painters of the impressionist movement, that truth conditioned the observer with his own sensory point of view and the relationship found in the biological bases of the aesthetic experience and categorization of color, tonality and Bayesian principles in the categorization of visual stimuli.

Keywords: *neuroaesthetics; neural systems; artistic creation; transdisciplinary models.*

INTRODUCCIÓN

Generar experiencias de apreciación visual a través de la creación como artistas plásticos requiere, entre otros factores, de reconocer un estado propio de conciencia sobre nuestra propia capacidad de percepción. La calidad en sí misma que tenemos de conocer y procesar todo aquello que percibimos gracias a un amplio conjunto de información que hemos adquirido, no exclusivamente a través de una educación en la técnica y teoría artística, sino, una agrupación de experiencias sensoriales adquiridas en diferentes contextos. Estas mismas experiencias han sido codificadas por diferentes tipos de filtros en nuestras redes neuronales, filtros individuales y únicos como nuestras experiencias propias recorridas, sin embargo los procesos que nos permiten el agrupamiento y procesamiento de toda esta información resultan ser un factor unificador (en cierto grado de condiciones) para comprender el primer eslabón en nuestro proceso de creación. El interés por el procesamiento de la información visual abre paso a la exploración de la intersección existente entre el arte y la ciencia del cerebro junto con el concepto de neuroestética, argumentando que aquellos lineamientos que reconocemos dentro de la percepción estética están profundamente arraigados en la fisiología de nuestro cerebro (Zeki, 1999). La neuroestética ofrece una comprensión científica sobre cómo las experiencias estéticas son percibidas y procesadas por el cerebro humano, sugiriendo que nuestra capacidad de apreciar y crear arte está influenciada tanto por nuestra biología como por nuestras experiencias personales (Zeki et al., 2020). La integración de modelos transdisciplinarios para la creación artística propone un enfoque innovador que va más allá de las disciplinas tradicionales. Este enfoque combina conocimientos de la neurociencia, la psicología, la teoría del arte y la tecnología para desarrollar métodos que potencien la creación artística y la apreciación visual. Por ejemplo, investigaciones en neurociencia han demostrado que la exposición a estímulos artísticos puede activar áreas del cerebro asociadas con la recompensa y la emoción, lo cual no solo influye en nuestra percepción estética sino también en nuestra salud mental y bienestar (Chatterjee, 2014). La transdisciplinariedad en la creación artística no solo enriquece el proceso creativo individual, sino que también fomenta un diálogo más amplio entre diferentes campos del conocimiento. Este enfoque colaborativo permite a los artistas explorar nuevas formas de expresión y entender mejor cómo sus obras afectan al espectador a nivel neuronal. Así, se abre un camino para la innovación en las artes visuales, donde la comprensión científica del cerebro y la percepción estética pueden influir directamente en la práctica artística y en la experiencia del espectador.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

2. CORRELATOS NEURONALES Y LA APRECIACIÓN ESTÉTICA

2.1 Percepción estética sensible y sistemas neuronales

La estética en el arte es un campo interdisciplinario que involucra la filosofía, la psicología y la neurociencia, en la búsqueda constante para comprender qué hace que el arte sea apreciado como bello o significativo. Anjan Chatterjee explora cómo la percepción estética y la experiencia del arte están profundamente enraizadas en la biología del cerebro humano. Utilizando herramientas de la neurociencia y la psicología evolutiva, Chatterjee desarrolla la tríada estética donde plantea que la experiencia estética puede descomponerse en tres componentes principales: sensorial-motor, emoción-valoración, y significado-conocimientos

2.2 Sistema Sensory-Motor

Se refiere a la respuesta física y perceptual directa a las obras de arte. Incluye cómo procesamos los elementos visuales como el color, la forma y el movimiento. Diversas áreas visuales del cerebro, especialmente la corteza visual, son fundamentales para la percepción estética. La corteza occipital, que procesa la información visual básica, se integra con áreas superiores del cerebro que interpretan y valoran la información visual. Chatterjee y Vartanian (2014) describen cómo diferentes aspectos de una obra de arte, como el color, la forma y la composición, son procesados por diferentes áreas del cerebro y cómo estas áreas trabajan conjuntamente para crear una experiencia estética coherente.

2.3 Sistema de Emoción-Valoración

Este sistema abarca la respuesta emocional que se evoca al experimentar el arte. Está vinculado a las áreas del cerebro que procesan la recompensa y la emoción, ayudando a explicar por qué ciertas obras de arte pueden ser emocionalmente impactantes o placenteras. Las respuestas emocionales a la belleza están mediadas por el sistema límbico, que incluye estructuras como la amígdala y el hipocampo. Estas estructuras están implicadas en la regulación de las emociones y en la formación de recuerdos, lo que influye en cómo valoramos y recordamos las experiencias estéticas.

2.4 Sistema de Significado-Conocimiento

Involucra la interpretación y el contexto cultural y personal que se aplica a la experiencia estética. Esto incluye el conocimiento previo del espectador, sus experiencias pasadas y su comprensión de los símbolos y narrativas presentes en la obra de arte. Kawabata y Zeki (2004) argumentan El papel de la corteza prefrontal en la experiencia estética responsable de funciones cognitivas superiores, como la toma de decisiones, la planificación y la evaluación crítica. La corteza prefrontal ayuda a interpretar y dar significado a las experiencias estéticas, permitiendo que no solo las percibamos como placenteras, sino que también les asignemos valor y significado cultural o personal (Chatterjee, 2014).

3. CORRELATOS NEURONALES Y LA CREACIÓN ARTÍSTICA

La intersección de la neurociencia, la neuroimagen y las artes visuales ha arrojado importantes conocimientos beneficiosos para los artistas, esta colaboración no sólo mejora nuestra comprensión de los procesos creativos del cerebro sino que también ofrece beneficios prácticos para la formación artística y el desarrollo cognitivo. Técnicas de neuroimagen, como la resonancia magnética funcional (fMRI) y la electroencefalografía (EEG), han permitido a los investigadores observar los correlatos neuronales de las actividades creativas, ayudando a identificar las regiones del cerebro involucradas en la creación artística. Por ejemplo, los estudios de resonancia magnética funcional han demostrado que los artistas profesionales muestran

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

redes neuronales más eficientes en comparación con los novatos, lo que indica que la capacitación y la experiencia pueden mejorar la eficiencia del cerebro en el procesamiento de tareas artísticas (Solso, 2001; Kottlow et al., 2011) (Frontiers) (Directorio de Revistas de Acceso Abierto – DOAJ).El aprendizaje y la práctica de las artes visuales involucran funciones perceptivas, cognitivas y motoras complejas, lo que sugiere sustratos neuronales compartidos con otros dominios cognitivos. Esta transferencia cognitiva cruzada implica que las habilidades adquiridas a través de la formación artística pueden mejorar las habilidades cognitivas en áreas no artísticas, como el razonamiento espacial y la memoria (Glover et al., 1989; Dietrich, 2004). Estudios aún más avanzados de neuroimagen han demostrado la notable plasticidad del cerebro. Por ejemplo, la formación en artes visuales puede conducir a una reorganización significativa de las áreas corticales del cerebro (Likova, 2012) (MDPI).

4. ESTUDIO DE CASO: LAS EXPERIENCIAS SUBJETIVAS Y EL IMPRESIONISMO.

Ernst Mach y el movimiento impresionista compartieron una visión en común: la importancia de la percepción subjetiva y la experiencia individual. Mach explora cómo nuestras percepciones sensoriales proceden de construcciones mentales basadas en experiencias subjetivas y no reflejos directos de la realidad externa (Mach, 1886).Este enfoque resulta alineado con los principios del impresionismo, un movimiento artístico que floreció en Francia en la segunda mitad del siglo XIX, se caracterizó por su enfoque en la luz, el color y los momentos efímeros de la vida cotidiana. Artistas como Claude Monet y Edgar Degas, se alejaron de las representaciones detalladas y realistas, prefiriendo pinceladas sueltas y una paleta de colores vibrantes (Herbert, R. L. 1988). Este movimiento reflejaba una visión subjetiva y transitoria del mundo, paralela a las ideas de Mach sobre la percepción. En estudios contemporáneos Zeki sugiere que el cerebro utiliza principios bayesianos para hacer inferencias sobre el mundo, basándose en experiencias previas para interpretar nuevas sensaciones Los pintores impresionistas, capturan la esencia de la luz y el color de una manera que refleja la percepción subjetiva, algo que está intrínsecamente vinculado a la interpretación bayesiana del cerebro.El teorema de Bayes permite al cerebro calcular la probabilidad de diferentes hipótesis sobre la realidad, ajustando estas hipótesis a medida que se recibe nueva evidencia sensorial (Zeki 2015). La interacción entre las sensaciones visuales y los mecanismos cerebrales de valoración emocional y significado cognitivo es crucial para la apreciación de experiencias estéticas, como las promovidas por el arte impresionista. Los estudios realizados por Zeki desde la neurociencia y la estadística, en conjunto con los postulados de Mach ofrecen una perspectiva innovadora sobre cómo el cerebro procesa la información visual.

CONCLUSIONES

La integración de nuevos marcos de investigación propuestos desde áreas de enfoque multidisciplinario como la neuroestética enriquece nuestra comprensión y percepción desde ambos puntos de la experiencia visual, es decir, como creadores y como receptores. Integrar conocimientos de diferentes áreas resulta una particularidad de nuestro propio cerebro, áreas como la corteza prefrontal responden a los estímulos exteriores ayudándonos a la creación de la experiencia estética a través de la interpretación de lo procesado por la corteza occipital. En conclusión, la apreciación estética y la creación artística no solo dependen de una formación técnica y teórica, sino también de un complejo entramado de experiencias sensoriales y procesos neurológicos. La neuroestética nos ofrece una perspectiva profunda sobre cómo estas experiencias estéticas están arraigadas en nuestra biología cerebral, influyendo en nuestra capacidad de crear y valorar el arte. La integración de modelos transdisciplinarios, que unen la neurociencia, la psicología, el arte y la tecnología, permite no solo un enriquecimiento del proceso creativo individual, sino también una mejor comprensión de cómo el arte impacta

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

al espectador. Este enfoque colaborativo promueve nuevas formas de expresión artística y abre caminos innovadores en las artes visuales, demostrando que la ciencia y el arte no son disciplinas aisladas, sino interconectadas profundamente en la experiencia humana.

FUENTES REFERENCIALES

Chatterjee, A. (2014). *The Aesthetic Brain: How We Evolved to Desire Beauty and Enjoy Art*. Oxford University Press.

Chatterjee, A., & Vartanian, O. (2014). Neuroaesthetics. *Trends in Cognitive Sciences*, *18*(7), 370-375.

Dietrich, A. (2004). Neurocognitive mechanisms underlying the experience of flow. *Consciousness and Cognition*, *13*(4), 746-761. https://doi.org/10.1016/j.concog.2004.07.002

Glover, J. A., Ronning, R. R., & Bruning, R. H. (1989). *Cognitive Psychology for Teachers* (2nd ed.). Macmillan.

Herbert, R. L. (1988). *Impressionism: Art, Leisure, and Parisian Society*. Yale University Press.

Kawabata, H., & Zeki, S. (2004). Neural correlates of beauty. *Journal of Neurophysiology*, *91*(4), 1699-1705. https://doi.org/10.1152/jn.00696.2003

Kottlow, M., Praeg, E., & Jäncke, L. (2011). Artists versus non-artists: Differences in activation of the right and left hemispheres during artistic creativity. *Journal of Neurolinguistics*, *24*(2), 204-212. https://doi.org/10.1016/j.jneuroling.2010.09.001

Likova, L. T. (2012). Drawing enhances cross-modal memory plasticity in the human brain: A case study in a totally blind adult. *Frontiers in Human Neuroscience*, 6, 44. https://doi.org/10.3389/fnhum.2012.00044

Mach, E. (1886). *El análisis de las sensaciones y la relación entre lo físico y lo psíquico*. Dover Publications, Inc.

Solso, R. L. (2001). Brain activities in a skilled versus a novice artist: An fMRI study. *Leonardo*, *34*(1), 31-34. https://doi.org/10.1162/002409401300052479

Zeki, S. (1999). *Inner Vision: An Exploration of Art and the Brain*. Oxford University Press.

Zeki, S. (2015). *The Bayesian-Laplacian Brain*. Oxford University Press.

Zeki, S., Bao, Y., & Pöppel, E. (2020). Neuroaesthetics: The art, science, and brain triptych. *Psych Journal*, *9*(1), 1-9.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18788

Lo que un cuerpo puede

What a body can

María Florencia Cid Berdeal
Universidad de Barcelona, florenciaciddg@gmail.com; afiliación: 1998821014905083, mcidberd7@alumnes.ub.edu

Breve bio autora: María Florencia Cid Berdeal, Licenciada Profesor-Investigador de Bellas Artes. (2024).

How to cite: Cid, F. (2024). Lo que un cuerpo puede. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18788

Resumen

Lo que un cuerpo puede. Trabaja en relación a la resiliencia y la recuperación luego de situaciones traumáticas relacionadas con la violencia. Sosteniendo el cuerpo como lugar de reparación. La producción visual denuncia distintos grados de violencia implícita instalada y naturalizada en la sociedad, impactando al observador, con el fin de explicitarlos y visibilizarlos, desnaturalizándolos. Se trata de comunicar ciertas formas de violencia patriarcal y oligárquica religiosa, ya sea verbal, psicológica o psíquica, condicionantes de "lo femenino", que rechaza, niega y desintegra lo diverso de la heteronorma occidentalizada. Donde aquello que es diferente es rechazado, donde lo normal es aquello que está impuesto por normas morales y éticas de un "supuesto" hombre civilizado acorde a pensamientos occidentales. El otro no existe sino es por medio de mi satisfacción y manipulación, la propiedad privada está dada también en el otro, que es mío y lo controlo, lo manipulo, lo degrado, sin importar su integridad física y psíquica. El abuso deja expuestas las huellas de la violencia sexual en el cuerpo, que van más allá del recuerdo consciente. Se manifiesta en nuestro organismo que, ante la necesidad de sobrevivir, muchas veces sigue adelante y no llega a resignificar lo que no logró reparar. Esta situación es frecuente en sociedades patriarcales en las que las personas que las padecen no son víctimas de tales hechos, sino que son inconscientes, sistemática y moralmente cargadas de culpa. Revelar lo escondido o de lo que es tabú discutir. Plantearse una nueva manera de pensar sobre lo que tenemos guardado, sobre lo importante que es expresarlo, atravesarlo en vez de aguantarlo y resistir. Aquello que es sagrado y no es negociable, nos da cuenta de cosas que toleramos y que ya no toleramos más, de la importancia de poner límites de respeto sanos y poder transmitirlos una vez consciente.

Palabras clave: *resiliencia; recuperación; reparación; sututar; cuerpo; abusos.*

Abstract

What a body can. It works in relation to resilience and recovery after traumatic situations related to violence. Supporting the body as a place of reparation. The visual production denounces different degrees of implicit violence installed and naturalised in society, impacting the observer, in order to make them explicit and visible, denaturalising them. It is about communicating certain forms of patriarchal and oligarchic religious violence, whether verbal, psychological or psychic, conditioning "the feminine", which rejects, denies and disintegrates what is different from the westernised heteronorma. Where that which is different is rejected, where what is normal is that which is imposed by the moral and ethical norms of a "supposedly" civilised man according to

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Western thought. The other does not exist except through my satisfaction and manipulation, private property is also given in the other, who is mine and I control him, manipulate him, degrade him, regardless of his physical and psychological integrity. Abuse exposes the traces of sexual violence in the body, which go beyond the conscious memory. It manifests itself in our organism which, faced with the need to survive, often goes on and fails to re-signify what it was unable to repair. This situation is frequent in patriarchal societies in which the people who suffer from it are not victims of such events, but are unconscious, systematically and morally burdened with guilt. Revealing what is hidden or taboo to discuss. To consider a new way of thinking about what we hold back, about how important it is to express it, to go through it instead of putting up with it and resisting it. What is sacred and non-negotiable, what we tolerate and what we no longer tolerate, the importance of setting healthy limits of respect and being able to transmit them once we are conscious of them.

Keywords: *resilience; recovery; repair; sututar; body; abuse.*

INTRODUCCIÓN

La producción visual está representada por la construcción del propio cuerpo que fue lastimado, que fue traspasado a objeto y no un sujeto propio de sensibilidad y sentimientos. Intentar poder regenerar el encuentro con el placer que fue reprimido por un opresor, anulado sin conocimiento del mismo para la víctima, que sufrió el abuso de su cuerpo. Ana Quiroga, en sus desarrollos sobre matrices de aprendizaje y vínculo, da cuenta de que cada persona posee una modalidad con que organiza y significa sus experiencias que se construye en lo largo de los aprendizajes. Es una forma de encuentro entre el sujeto y el mundo e implica una actitud ante el aprender que fue forjada en relaciones de poder. Es una estructura interna, compleja, contradictoria; que se sustenta en una infraestructura biológica. Está determinada por las relaciones sociales, las formas de producción, y las representaciones sociales vigentes, que operan sobre las personas a través de las distintas instituciones. Contiene aspectos conceptuales, afectivos, emocionales y esquemas de acción e incluye un sistema de representaciones a través de las cuales se interpreta y significa el mundo. Gran parte de la matriz es inconsciente, y está naturalizada. Estos desarrollos nos ayudan a comprender de qué modo los mandatos de género son parte de nuestra subjetividad y están profundamente enraizados en nuestra identidad.

Las matrices de aprendizaje proponen la revisión de modelos internos que son inevitables que aparezcan en los mandatos de género, dando cuenta de que estamos atravesadxs por las representaciones hegemónicas vigentes en nuestro orden social, que es patriarcal. Es un concepto que no puede disociarse del de aprendizaje, entendido como apropiación instrumental de la realidad para transformarla y transformarnos. Un sujetx sanx es aquel que no se adapta pasivamente, porque puede hacer una lectura crítica, dar lugar a sus necesidades, y aprehender la realidad en una perspectiva integradora para transformarla, transformándose a sí mismx en ese acto que lo libera de opresiones.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

El espacio interfiere dentro de un entorno, donde conviven distintos cuerpos y es más complejo. Es aquí donde me pregunto ¿qué le pasa a esos cuerpos? Se mueven, se dispersan, citando a Deleuze "Nadie sabe lo que puede un cuerpo. Si un cuerpo no se define por su pertenencia a una especie sino por los afectos de los que es capaz, por el grado de su potencia, por los límites móviles de su territorio, entonces no se puede saber lo que puede un cuerpo antes de la experiencia." *(Ref: Larrauri, Maite: El deseo según Deleuze. Ed. Tándem.)*

Volver a Sentir, volver a unir heridas, reparar lo que un cuerpo sabe, reconfigurar una corporeidad con la mano. Suturar y cerrar heridas, hay una cicatriz donde queda una marca. Reconstruir la corporeidad, reparar el tiempo, reparar algo que estaba roto, puntada a puntada, como un ritual es parte del desafío de transformar. Sabemos lo que realmente puede un cuerpo?

1.1. DESARROLLO

La sexualidad puede ser entendida como un fenómeno subjetivo e individual pero a la vez como una institución, que se particulariza en cada orden social.

En cada sociedad se sostienen criterios de normalidad-anormalidad y definiciones sobre lo moral y lo inmoral, lo correcto e incorrecto, lo sano y lo enfermo. En cada momento histórico hay discursos, prácticas y modos de control y disciplinamiento de los cuerpos y los placeres.

Mientras a nivel mundial uno de cada cinco menores sufre abuso sexual antes de cumplir los 17 años (Organización Mundial de la Salud-OMS), y en Latinoamérica ocurre un femicidio cada 29 horas y en el 64,5% de los femicidas eran parejas o ex parejas de las mujeres asesinadas. Varios grupos organizados plantean "Con mis hijos no te metas" en contra de la Educación Sexual Integral, denostando la perspectiva de género como una ideología que quiere destruir la familia, pero no se espantan ante los medios de comunicación masivos y la pornografía que muestran a mujeres, niñas e identidades feminizadas como un objeto y erotizan las prácticas sexuales no consentidas.

Este modelo de sexualidad que refuerza estereotipos, legitima desigualdades y violencias y cosifica mujeres, travestis y niñas es parte de nuestra cotidianeidad, pero seguimos patologizando lo que no se ajusta a la heterenorma.

"Para mantener la división de géneros, para controlar los cuerpos que se salen de la norma", responde Fausto-Sterling.

El concepto de género designa los diferentes atributos y roles que cada sociedad considera apropiadas a las personas según sus diferencias corporales. Estas diferencias se traducen en desigualdades y muchas veces en violencias, con consecuencias en las subjetividades y en las condiciones concretas de existencia de las

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

personas. El género es una categoría relacional: se refiere a relaciones de poder, relaciones que son de subordinación y de opresión.

La idea de poder es esencial para comprender el concepto de género, ya que la lógica del género es la lógica del poder. Pero el género siempre debe pensarse enlazado con otros aspectos determinantes de la subjetividad: etnia, clase social, (dis)capacidad, orientación sexual, religión, edad y otros ejes de identidad, es decir, desde la interseccionalidad.

Hay diferentes modos de vivir la identidad –trans o cis-, tantos modos como personas. Una idea muy extendida es la de que una persona trans es una persona atrapada en un cuerpo equivocado. Es una concepción que es indispensable problematizar: ¿puede haber un cuerpo equivocado? Algunas activistas se oponen a esta idea planteando que es la respuesta es la que la sociedad quiere escuchar, que es la que se les permite dar porque resulta tranquilizadora. De ese modo se sostiene la idea de que existe una normalidad, se perpetúa el modelo binario, y aquellas personas que nacieron con "cuerpos equivocados" aparecen como la excepción. La violencia también está "normalizada" bajo esta lógica de poder. Si bien el planteo está dado en relación a la violencia es necesario replantearse la sexualidad en nuestro contexto actual partiendo de las identidades y de los diversos géneros. Porque cuando uno es violentado, la identidad de uno se borra, se cosifica, se anula y pasa de ser sujeto que pertenece a una sociedad a un objeto que no siente, que no opina, una "cosa".

Un cuerpo no está vacío. Está lleno de otros cuerpos, pedazos, órganos, piezas, tejidos, rótulas, anillos, tubos, palancas y fuelles. También está lleno de sí mismo: es todo lo que es.Un cuerpo es inmaterial. Es un dibujo, es un contorno, es una idea.

El cuerpo puede volverse hablante, pensante, soñante, imaginante. Todo el tiempo siente algo. Siente todo lo que es corporal. Siente las pieles y las piedras, los metales, las hierbas, las aguas y las llamas. No para de sentir. Cuanto más pasa el tiempo, más frágiles nos volvemos y nuestros cuerpos se convierten en un paisaje, una memoria. El cuerpo como territorio se va desarmando, se va transformando hasta que se consume la vida. El tiempo es una medida personal, determinado por aquello que comienza a deshacerse. En cierta forma, el tiempo también se vuelve frágil aborda la problemática de la cosificación sexual, la cosificación doméstica, la autocosificación y el consumo de cuerpos deseables.

Nuestro cuerpo se traduce en un agujero: hoy el mío, mañana el tuyo, pasado otro. Todo gira en torno al culto de la imagen. Pantallas y más pantallas (de computadora, tv, teléfono, tablet) donde mostrar cual vidriera el deseo humano. La cosificación rompe la pantalla y nos persigue a todos. Nos invade y se naturaliza. Condiciona nuestro modo de relacionarnos y mirarnos

La producción visual plantea una forma femenina muy estilizada donde se muestran puntos de sensibilidad, de fortaleza y vulnerabilidad, como punto de partida de formas genéricas y femeninas. Tirar de ese hilito de lo que es la forma femenina, lo que es la reparación de la costura, los remiendos. Rescatando los saberes de las

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

ancestras. Como remeldar, como reparar, como arreglar, como amoldar la forma al fondo y el fondo a la forma. La idea de resiliencia como rescate de transformación. Trasmitiendo al espectador la sensación conceptual de crucifixión como violación de los cuerpos causada por el abuso sexual. Para ello se decidió trabajar con el plano completo, donde se expone la idea de que los cuerpos gritan lo que las mujeres callan. Se intenta visibilizar el profundo daño producido por la dominación machista que se apropia de distintos modos del cuerpo femenino, imponiéndose sobre él con violencia explícita e implícita (Figura 1). Normas morales y religiosas, estereotipos eurocentristas de belleza, biologicismos, cánones estéticos, modas, negación y prohibición de la diversidad, son ideas propias del capitalismo y el sistema de propiedad privada. Cosifican y reducen los cuerpos femeninos y disidencias, negando su deseo y ejercicio de una sexualidad humanizada y transformándolos en un objeto más de consumo, degradándolo, minimizándolo, y destruyéndolo. Las marcas de la superficie simbolizan y denuncian los surcos profundos en la psiquis y en las emociones de las mujeres. Quedan a la vista las heridas y marcas, a pesar del ocultamiento y el silencio impuestos tanto por los agresores como por la sociedad patriarcal. La disposición del montaje evoca el fuego con cuero (Figura 2), que legitima la percepción del cuerpo femenino en términos de “carne" cómo territorio de caza y conquista; la crucifixión y el sacrificio. Delinea los límites de lo que es posible y pensable con el objetivo de desafiarlos, traspasarlos, sabotearlos. Los cuerpos, a solas o en manada, materializan líneas de fuerza en su estricta multiplicidad de tensiones, relieves e intensidades y nos dan así una percepción situada de la fuerza, es fuerza de agarre, de eyaculación, de mixtura, de montaje, de partición, de aplastamiento. Fuerza sobre fuerza. La fuerza es músculo tensado, es desborde de líquidos, es flexión que se anuda con otros cuerpos, desbordados entre lo humano y más allá de lo humano. Porque justamente la fuerza, en su capacidad de ebullición, es lo que indistingue humano, animal, para enmarañarlos y acrecentarlos como energía, dilapidarlos en gasto excesivo, acumularlos como desborde.

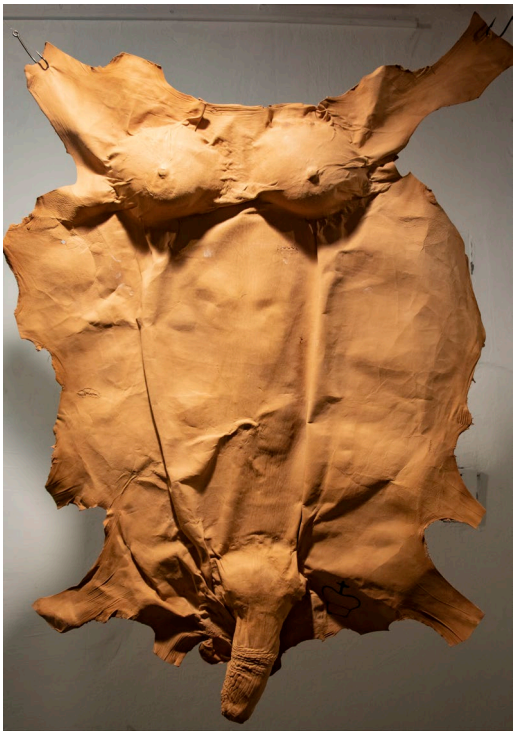


Fig 1.“Cuerpo trans”. Fuente: Florencia, Cid (2021). Badana de Cuero. 100 cm x 50 cm.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig 2. "Cuerpo quemado". Fuente: Florencia, Cid (2021). Badana de Cuero. 100 cm x 50 cm.

1.2. EJE DISCURSIVO

Este proyecto surge a partir de diferentes episodios vividos de violencia de género, así como de experiencias compartidas de mujeres allegadas, recogidas durante un proceso sororo de descubrimiento y acompañamiento.

Algunas ideas disparadoras sobre las cuales surgen las reflexiones:

reconocer la capacidad y potencialidad del cuerpo como ***modo de comunicar***, más allá de las palabras, signos en forma de marcas y síntomas diversos que dan cuenta de la violencia y el abuso sufridos.

antagonismo / complementariedad entre la forma de comunicar del cuerpo, aparentemente superficial (***sensación***) y la palabra, aparentemente profunda (***elaboración***, ***intelectualización***). La piel como borde del cuerpo, por donde se desborda la historia emocional dejando huellas.

concepto patriarcal opresivo de ***control sobre el cuerpo femenino*** mediante tensiones y ambivalencias aceptadas socialmente por medio de la moda, estereotipos de belleza, imposición de conductas, silenciamiento, discriminación.

la naturalización de las conductas opresivas hace que muchas veces sea necesario ***transitar un proceso de reconocimiento*** de la violencia sexual para poder encarar un camino terapéutico sanador.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

la víctima de violencia sexual desarrolla ***culpa y vergüenza***, lo que la lleva a la vergüenza de sí misma, y por ende a la marginación.

la violencia sexual como ***deshumanización***, cosifica a la víctima transformándola en un objeto sobre el cual el agresor ejerce poder.

entender la reparación del daño como necesidad vital, en contraposición a la no reparación como proceso de muerte, en el contexto social deshumanizante, de la cultura de descarte y reemplazo de un producto defectuoso.

necesidad de visibilizar, conscientizar la violencia sexual como presupuesto ineludible para comenzar el camino de la resiliencia. Para poder sanar es imprescindible tomar contacto con lo que se ha enterrado.

contradicción entre el arquetipo socialmente aceptado de la “buena" mujer, virginal y maternal, con la objetivación del cuerpo como objeto; entre los valores patriarcales y religiosos que enaltecen el dolor, la castidad, el castigo, el esfuerzo y el estoicismo, y la hipersexualización femenina cosificadora.

el desafío de superación consistente en la búsqueda de la Afrodita. La apropiación del propio cuerpo y la propia vida, el respeto, la aceptación y el goce del cuerpo que permitan reconocer la potencialidad femenina para trascender estereotipos y miedos impuestos y heredados. Resignificar para reparar.

habitar el propio espacio para ***encontrar el límite, la forma***, no como limitada / limitante en el espacio en tanto entorno, sino como ***expresión*** permitirá, en una próxima instancia, crear puentes que enlacen amorosa y respetuosamente con les otres.

la limitación en la extensión tanto temporal como emocional del uso de la palabra víctima, que no es capaz de abarcar todo el potencial de la persona sobreviviente. Define solamente una etapa del proceso, el reconocimiento, y queda superada en el camino a la resiliencia.

la ***revictimización*** que implica la visibilización del abuso sexual en un contexto social y judicial, que implica nuevas situaciones de exposición juzgamiento y vergüenza.

a la luz de todas las reflexiones anteriores, la necesidad de ***contextualizar políticamente*** la opresión patriarcal; el orden patriarcal, en primer lugar es un orden político, y después aparece como moral y religioso para legitimarse (R. Segato).

la relación entre los valores patriarcales, el consumo de carne y la violencia machista, desde un prisma que combina los puntos de vista feministas.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

> "…el mecanismo el referente ausente funciona también en cuanto al borrado o eliminación del sujeto mujer en el lenguaje que describe las prácticas en las que la violencia contra las mujeres es inherente, respecto al consumo que la sociedad hace de las partes de sus cuerpos, previamente fragmentadas y valoradas según su valor sexual a ojos del espectador masculino heterosexual. Los cuerpos de las mujeres, con frecuencia aparecen representados como pedazos de carne, del mismo modo que a menudo, los cuerpos de los animales que se crían como alimento para humanos se muestran representados como mujeres. Estas representaciones unen el sexo, la violencia, la dominación masculina, y la apariencia de que ambos seres, mujeres y animales, desean ser devorados. Ambos tienen en común quién les devorará." (**Carol J. Adams**, La política sexual de la carne, 2016)

#tanto animales como mujeres terminan resultando **objetos de consumo** a través de la negación de la subjetividad de ambos mediante este patrón de cosificación, fragmentación y consumo a través de la tecnología, el lenguaje y la representación cultural. La cosificación permite que el opresor vea a otro ser como un objeto. Una vez cosificado puede ser fragmentado. Una vez fragmentado, el consumo puede tener lugar.

CONCLUSIONES

Visibilizar que eso se perpetua, el modelo hegemónico, es violento y estereotipado. Antiguamente, se hacia la división del trabajo, desde los principios de la historia, que se necesitaban habilidades para determinados trabajos. Se perpetua hoy en día, cuando ya no está esa necesidad, tantos los hombres como las mujeres tenemos capacidades y deberíamos desarrollarlas. Las mujeres lucharon por la igualdad durante toda la historia y las mujeres siempre sobresalieron. Fueron escondidas y ocultadas porque carecían de derechos. La luchas de las mujeres por desencasillarse y desembarazarse de roles fijos y de esa violencia simbólica que nos ponen en la costura, en la limpieza, en el cuidado de las tareas reproductivas, que es una violencia simbólica. La costura no es violenta, es un encasillamiento de cosas femeninas.

Es más de poder sobrellevar esas heridas, es de transformar eso en beneficio para la vida, para continuar la vida, desarrollándose emocionalmente y afectivamente. No es fuerza para llevar la carga sino transformación para liberarse de la carga, transformar como herramienta de vida para desarrollarse. La costura es necesaria, lo que seria regresivo seria estereotipar a las mujeres, la confinación en ciertos ámbitos de la mujer. La costura la necesitamos, en las cortinas, en nuestras ventanas. calzarnos, y no el confinamiento a ciertas actividades únicamente a las mujeres, son tareas necesarias, son tareas reproductivas. El trabajo, al rompimiento de ese encasillamiento a las tareas reproductivas, que la costura mas allá de considerarse una tarea específica, está planteada como reparatoria, remandar, coser, tapar agujeros, con transformar un agujero con un bordado, con otro material, y aquí viene el embellicimiento como transformación. El procedimiento de rotura y quemado en un mismo plano, en un mismo formato "la sábana" (Figura 3), la forma de colgarla en una soga como cuando uno la lava y la deja secar, las sábanas que dejan huella, porque lo que pasa entre sábanas también queda. Las palabras grabadas en un libro objeto (Figura 4), resuenan en las vivencias, dando "voz" también a la piel, como estas matrices de aprendizaje se salen de los poros de nuestra piel en estos discursos del cuerpo, como

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

registros del cuerpo y matrices del cuerpo. Mi propio cabello que estaría escribiendo esas palabras que quedan grabadas en el alma, en la piel y en nuestras matrices. Entonces el bordado empezó a ser pelo y también empezó a reparar. El bordado empezó a ser un registro de esas reparaciones y matrices de aprendizaje. Lo mismo puede ser la cadena o la liberación, depende como se mire o se utilice. El molde como encasillamiento, como amoldarse a una situación, o la creación de nuestro propio molde, nuestra forma, flexible a medida. Jugando con la liberación o la esclavitud. El molde puede ser adapatándose a un patrón establecido, lo que se usa, lo que se debe o a disimular las imperfecciones, a tapar. La propuesta es crear un molde a medida de lo que nosotras queremos ser, que realce nuestras formas y que se adapte a nosotras.



Fig 3.“Registros del cuerpo”. Fuente: Florencia, Cid (2022). Sábana cocida e intervenida con pelo y pintura. 220x270 cm.



Fig 4. “Lo que un cuerpo puede”. Fuente: Florencia, Cid (2023). Grabado y arte impreso - Libro Objeto- Bordado y costura. Papel, pelo de mi cabello, cartón. Ancho: 16 cm Alto:22 cm Profundidad: 3 cm. Peso: 100 gr.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

FUENTES REFERENCIALES

Adams, C.J. (2016). *La política sexual de la carne. Una teoría crítica feminista vegetariana.* Edición en español: Ochodoscuatro Ediciones.

Contreras, M. E. (2021). Apuntes sobre la Reparación después del abuso. *Revista Feminacida*.

Fausto-Sterling, A. (2006). *Cuerpos Sexuados. La política de género y la construcción de la sexualidad*. Editorial Melusina.

Gluzman, G. (2015). "La situación de las mujeres entre el período posindependentista y el rosismo", "*Arte o labores: las prácticas artísticas femeninas entre lo público y lo privado*", "Mujeres artistas en el proyecto de civilización (1852-1882): las Exposiciones Nacionales" (Hasta página 113). En *Mujeres y arte en la Buenos Aires del siglo XIX*, Tesis Doctoral, UBA.

Han, B-C. (2016). *Topología de la Violencia*. Ed.Herder, S.A.

Larrauri, M. (2001). *El deseo según Deleuze*. Ed. Tándem.

Pál Pelbart, P. (2009). *Filosofía de la deserción. Nihilismo, locura y comunidad.* Ed. Tinta Limón.

Pichon Rivière, E. y Pampliega de Quiroga, A. (2002). *Psicología de la vida cotidiana*. Ediciones Nueva Visión.

Quiroga, Ana P. de (1991). Concepto de matriz de aprendizaje. En *Matrices de Aprendizaje. Constitución del sujeto en el proceso de conocimiento* (pp. 33 -40). Ediciones Cinco.

Segato, R. (2018). *Contrapedagogías de la crueldad*. Ed. Prometeo Libros.

Segato, R. (2003). *Las estructuras elementales de la violencia: ensayos sobre género entre la antropología, el psicoanálisis y los derechos humanos*. Ed.UNQ.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18035

Recreación virtual del campamento romano de *A Cidadela*: las técnicas digitales como herramienta para la difusión y conservación del patrimonio cultural

Virtual recreation of the Roman camp of A Cidadela: digital techniques as a tool for Cultural Heritage dissemination and conservation

Raúl Moreno-Ruano[a], Francisco José Collado-Montero[b] y Ana Isabel Calero-Castillo[c]

[a]Grado en Conservación y Restauración de Bienes Culturales (Universidad de Granada), raul.moreno.r@hotmail.com; [b]Departamento de Pintura (Universidad de Granada), fcollado@ugr.es y [c]Departamento de Pintura (Universidad de Granada), anacalero@ugr.es

Breve bio autor/es:

Raúl Moreno-Ruano. Graduado en Conservación y Restauración de Bienes Culturales, Universidad de Granada. Diploma en Tecnologías Avanzadas para la Gestión y Documentación del Patrimonio Cultural. Empresa *Mercurio Conservación y Restauración de Bienes Culturales*.

Francisco José Collado-Montero. Doctor en Bellas Artes. Departamento de Pintura. Vicedecano de Infraestructura y Sostenibilidad. Facultad de Bellas Artes. Universidad de Granada.

Ana Isabel Calero-Castillo. Doctora en Arte. Departamento de Pintura. Coordinadora del Grado en Conservación y Restauración de Bienes Culturales. Universidad de Granada.

How to cite: Moreno-Ruano, R., Collado-Montero, F.J. y Calero-Castillo, A.I. (2024). Recreación virtual del campamento romano de A Cidadela: las técnicas digitales como herramienta para la difusión y conservación del patrimonio cultural. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18035

Resumen

*El presente trabajo tiene como **objetivo** proponer una recreación virtual del fuerte romano de A Cidadela, base de la cohors I Celtiberorum (s. II d. C.), en el yacimiento ubicado en la localidad de Sobrado (La Coruña, España), con una escala de evidencias histórico-arqueológicas, que permita elaborar una hipótesis virtual en 3D, como medio para el conocimiento, divulgación y preservación de estos restos arqueológicos.*

*Para ello, se ha seguido una **metodología** basada en la consulta bibliográfica y en el uso de técnicas digitales. Así, se ha revisado parte de la bibliografía científica accesible, para entender el valor histórico-arqueológico del yacimiento; en particular, se han examinado las hipótesis de reconstrucción gráfica de plantas y alzados ya publicados. A partir de esta documentación gráfica, que ha servido de base, se ha levantado un modelo virtual tridimensional mediante el software libre y gratuito Blender (v. 4.0.0). Asimismo, se ha implementado en dicho modelo una escala cromática de evidencia histórico-arqueológica (a partir, también, de escalas publicadas disponibles), que permite discriminar fácil y visualmente el grado de veracidad histórica de los elementos representados en la reconstrucción virtual.*

*Consideramos que los **resultados** de este estudio pueden suponer una pequeña pero interesante aportación al conocimiento del patrimonio arqueológico y a una mayor difusión y conservación del mismo, mediante recursos digitales atractivos de valor divulgativo y educativo, pero sin renunciar al rigor histórico imprescindible. La aplicación de las tecnologías al patrimonio no solo*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

enriquece la comprensión histórica, sino que también fomenta la participación activa y el interés de la sociedad por la cultura.

Palabras clave: *recreación virtual; técnicas digitales; divulgación del patrimonio cultural; conservación-restauración.*

Abstract

The goal of this work is to propose a virtual recreation of the Roman fort of A Cidadela, base of the cohors I Celtiberorum (2nd century AD), in the site of Sobrado (La Coruña, Spain), using a scale of historical and archaeological evidence. This will us to develope a 3D virtual hypothesis, as a means for the knowledge, dissemination and preservation of these archaeological remains.

To achieve this, a methodology based on reviewing scientific literature and the use of digital technics was followed. So, accessible scientific literature was reviwed in order to understand the historical and archaeological value of the site. In particular, previously published hypotheses of graphical reconstruction plans and elevations were examinated, which served as the basis for creating a three-dimensional virtual model using the free and open-source software Blender (v. 4.0.0). Additionally, a chromatic scale of historical and archaeological evidence was implemented in this model (also based on available published scales), which enables easy and visual discrimination of the historical accuracy of the elements represented in the virtual reconstruction.

We consider that the results of this study may represent a small but interesting contribution to the knowledge of Archaeological Heritage and its greater dissemination and conservation, by means of attractive digital resources of informative and educational value, but without renouncing the essential historical rigour. The application of technologies to Heritage not only broadens historical understanding, but also encourages the participation and interest of society in culture.

Keywords: *virtual recreation; digital techniques; dissemination of Cultural Heritage; conservation-restoration.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

El campamento romano de *A Cidadela* (cuyo nombre latino era *Castellum Cohortis I Celtiberorum*, siglos II-III d.C.) se localiza en el yacimiento arqueológico *de A Cidadela* , en el municipio de *Sobrado Dos Monxes*, en la parroquia gallega de *Santa María de Ciadella* (Fig. 1) (*A Coruña*). En un pequeño altozano formado por la confluencia de los ríos *Cabalar* y *Pequeno* se conservan los restos de las antiguas murallas perimetrales de este fuerte, bajo otras estructuras defensivas (con el topónimo de *A Cerca*), que se fueron levantando en épocas posteriores, siguiendo el trazado de las romanas (Costa García, 2013; Blanco-Rotea, R., Costa García, J.M., y Sánchez Pardo, J.C., 2015).



Fig. 1. Localización del campamento romano de A Cidadela. *Fuente: Google Maps.* *https://www.google.es/maps/place/Campamento+romano+da+Ciadella/@43.0841399,-8.0440322,258m/data=!3m1!1e3!4m6!3m5!1s0xd2e3a2b2034525b:0x855a9dc9b9003528!8m2!3d43.0842427!4d-8.0436332!16s%2Fg%2F11cp7cxtrj?hl=es&entry=ttu*

Dicho campamento acogió a la *Cohors I Celtiberorum*, una unidad militar auxiliar de la época altoimperial. Esta unidad sería la responsable de levantar el fuerte defensivo en torno al s. II d. C, que se prolongaría hasta el s. III d. C (Costa García, 2010), aunque la historia del yacimiento se prolonga hasta las épocas germánica y altomedievales (Costa García, Rodríguez Álvarez, y Varela Gómez, 2011), como así lo atestiguan diferentes restos cerámicos localizados tanto en el yacimiento como en los alrededores (López Pérez y Caamaño Gesto, 2011).

Las primeras referencias bibliográficas de *A Cidadela* aparecen en el año 1909, cuando el sacerdote Celestino García Romero le relata por carta al presidente de la Real Academia Gallega, Manuel Murguía la aparición de elementos relacionados con una "estación romana desconocida". Esta hipótesis se la confirmó Á. del Castillo, presidente de la Comisión y de la Delegación Provincial de Bellas Artes de La Coruña, quien visitó el sitio en 1916, y consideró que los restos de objetos de *militaría* hallados (como puntas de lanza y proyectiles), así como el recinto amurallado de forma rectangular con esquinas redondeadas que delimitaba el yacimiento presuponían la existencia de un antiguo campamento romano. En el año 1930 se llevan a cabo las primeras excavaciones, en las cuales se descubren casi cien metros del lienzo de muralla N-NE, así como diversos bienes muebles (Caamaño Gesto, 1997). De manera irregular se han ido sucediendo excavaciones a lo largo del tiempo; la mayoría han prestado especial atención a los edificios ubicados al norte, en la *via principalis* y en el tramo de la muralla localizado al oeste del recinto (Fig. 2) (Costa García, 2013).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 2. Lienzo de muralla. *Fuente: https://galiciapuebloapueblo.blogspot.com/2017/03/campamento-romano-de-ciadella-sobrado.html*

Actualmente, los restos excavados (Figs. 3 y 4) se corresponden con el área oriental y meridional de la muralla, en la que se identificarían edificios como el *principia* (cuartel general), y probablemente los *horrea* (almacenes) y *preatorium* (vivienda del comandante) (Costa García, 2013), si bien existen dudas acerca del edificio que en algunas hipótesis han considerado como *horrea* (Ramil González, Costa García y Caamaño Gesto, 2011), llegando a esta conclusión mediante la comparación con otros paralelos históricos.



Fig. 3. Fotografía aérea de los edificios excavados. *Fuente: Adobe Stock. https://stock.adobe.com/es/images/campamento-romano-de-cidadela/486162374*



Fig. 4. Restos de muralla del campamento conservados. *Fuente: Bugallo Sánchez, L. M. https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=campamento+romano+a+ciadella&title=Special:MediaSearch&fulltext=Buscar+&type=image*

También se ha detectado la presencia de dos hornos en la zona nororiental del *interuallum* (calle militar paralela a la muralla) (Fig. 5), prácticamente unidos a la muralla, algo fuera de lo habitual, ya que este espacio solía dejarse como zona de seguridad en caso de ataque de enemigo (Ramil González, Costa García y Caamaño Gesto, 2011).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

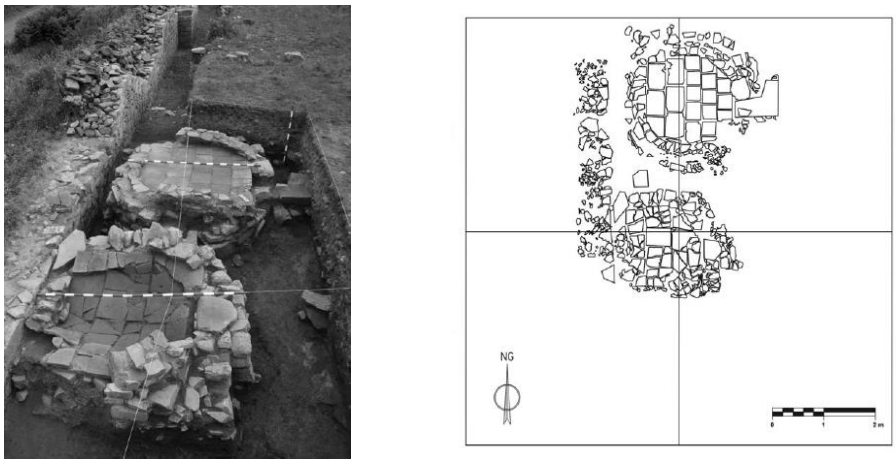


Fig. 5. Fotografía y planimetría de los hornos descubiertos en el interuallum. *Fuente: Ramil González, Costa García y Caamaño Gesto, 2011.*

El uso de las llamadas nuevas tecnologías (si bien ya son de uso habitual) ha experimentado un rápido progreso en diversos campos y disciplinas del conocimiento y de la vida cotidiana, también en el ámbito del patrimonio cultural. Gracias a la aplicación de las técnicas digitales al campo de la arqueología y de la preservación patrimonial es posible lograr una mejor comprensión y difusión de las mismas, al acercar la historia y el pasado de una forma más accesible a todas las personas, pero no por ello con menor rigor científico (Vicent, Rivero Gracia y Feliu Torruella, 2015).

Estos métodos son aplicables a tratamientos específicos de conservación-restauración, particularmente a los de reconstrucción y reintegración, tanto virtual como física, de los que podemos citar diversos ejemplos, entre ellos, algunos en los que ha trabajado nuestro equipo (Higueras, M., Collado-Montero y Medina Flórez, 2023; Higueras, M., Calero, A., Collado-Montero, 2021; Moreno Ruano, Collado-Montero y Medina Florez, 2021). Igualmente, el trabajo con restituciones y recreaciones virtuales (Aquilué, X et. al. 2005; Pérez, E. el al., 2018; Rodríguez-Hernández, et al., 2021) se ha convertido, prácticamente, en una disciplina con entidad propia dentro del ámbito patrimonial, ya que facilita el análisis de los bienes culturales estudiados y, a partir de ahí, promueve su conservación, la divulgación entre público especializado o no (Molina Vidal et al., 2017) y potencia la inclusión, con el recurso, por ejemplo, a las reproducciones tiflológicas (Montusiewicz, et. al, 2022).

En esta línea, la recreación que presentamos pretende ser un apoyo a la difusión del yacimiento estudiado y contribuir, en la medida de lo posible, a la investigación científica del mismo mediante el uso de la escala de evidencia histórico-arqueológica para las reconstrucciones virtuales (Aparicio Resco y Figueiredo, 2016).

METODOLOGÍA Y DESARROLLO

Investigación previa

Partiendo de la bibliografía existente acerca del campamento romano de *A Cidadela*, y comparando con otros castros más estudiados como, por ejemplo, el *Aquis Querquennis*, ubicado en el municipio de Bande(Orense), u otros, como el fuerte de *Housesteads*, junto al Muro de Adriano, en Inglaterra (Goldsworthy, 2023), se ha planteado una posible hipótesis de recreación virtual de cómo pudo haber sido este enclave en el periodo de ocupación de la *I cohors Celtiberorum*.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Para llevar a cabo el presente trabajo de recreación virtual, se ha partido de las planimetrías publicadas por J. M. Costa García (2010, 2010-2012, 2013) en excelentes y rigurosos trabajos sobre la reconstrucción del sistema defensivo del fuerte romano de *A Cidadela* y los asentamientos militares romanos en la Hispania Altoimperial (Fig. 6). Igualmente se ha completado dicha planimetría con el estudio e interpretación de otros yacimientos similares, como ya se ha comentado anteriormente, combinando la planta de lo excavado con la que correspondería a un campamento romano habitual (Andrés Hurtado, 2002) (Fig. 7).

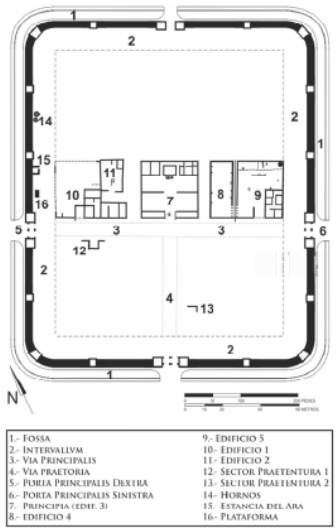


Fig. 6. Hipótesis de la planta del campamento romano de A Cidadela. *Fuente: Costa García, 2013.*

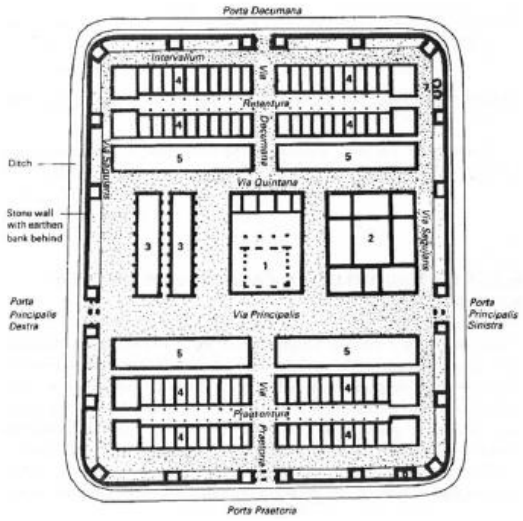


Fig. 7. Planta de un campamento romano habitual. *Fuente: Andrés Hurtado, 2002.*

Proceso de modelado en 3D

Una vez revisada la bibliografía histórica y arqueológica, y creadas las planimetrías de la hipótesis de recreación, se dio comienzo al trabajo de recreación virtual del campamento, conforme a una metodología general asentada (Vico López, L.; 2011; Aparicio Resco, P., 2021). Para el modelado digital se empleó *Blender* 4.0.0, un software libre y gratuito de diseño 3D. En primer lugar, se creó un boceto 3D básico sobre el que ir planteando las edificaciones del castro romano (Fig. 8). Una vez finalizado, realizamos algunos *renderizados* del mismo, que nos permitieran estudiar posibles errores de este primer modelado.

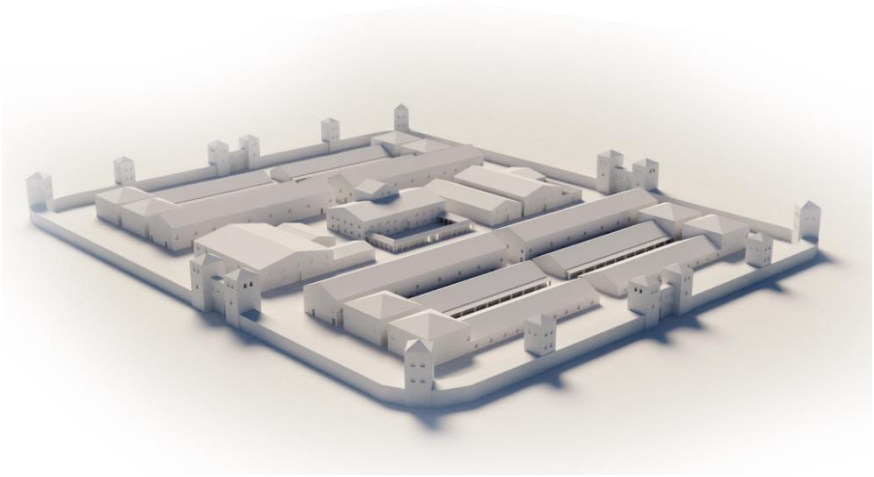


Fig. 8. Boceto 3D de la recreación virtual de A Cidadela. *Elaboración propia.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Posteriormente, se comenzó con el modelado en detalle de los edificios; en este caso, al tratarse de una recreación para ser apreciada a distancia, se trabajó tan solo con el nivel de detalle necesario para que fuera un modelo de calidad suficiente pero tratando de optimizar los recursos de hardware y software disponibles (Fig. 9).

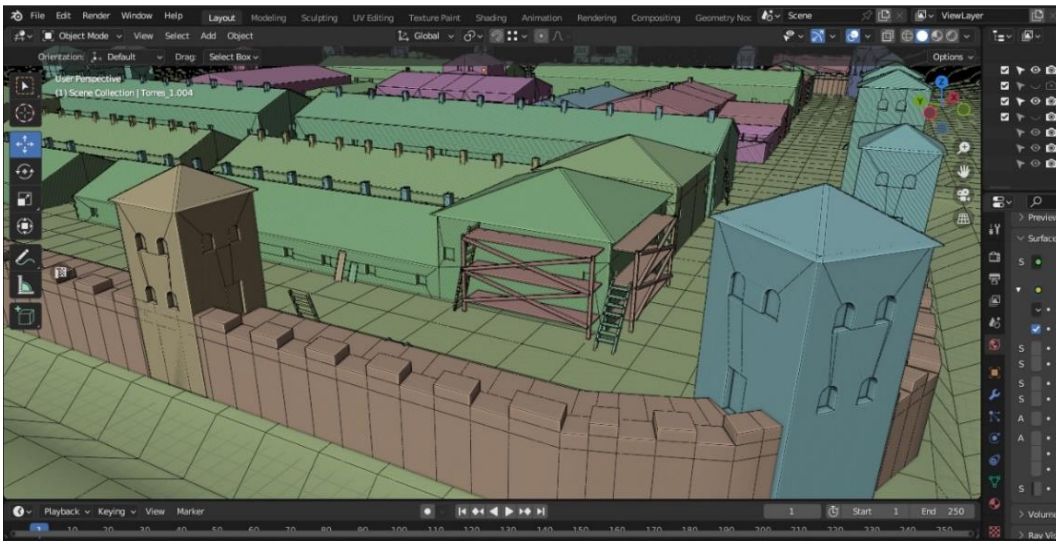


Fig. 9. Proceso de modelado de detalles de la recreación virtual. *Elaboración propia.*

Tras el modelado de las construcciones, se procedió al mapeado UV (proceso que consiste en proyectar la topología de un modelo 3D en una imagen 2D para mapear texturas) (Figs. 10 y 11) y texturizado (aplicación de imágenes de mapas de bits en el espacio) de aquellos, así como del terreno, dotando a la recreación de realismo. Igualmente se añadieron algunos detalles como andamiajes de obras en algunas zonas, establos a las afueras del campamento, animales y personajes para dotar de vida y escala a la recreación.

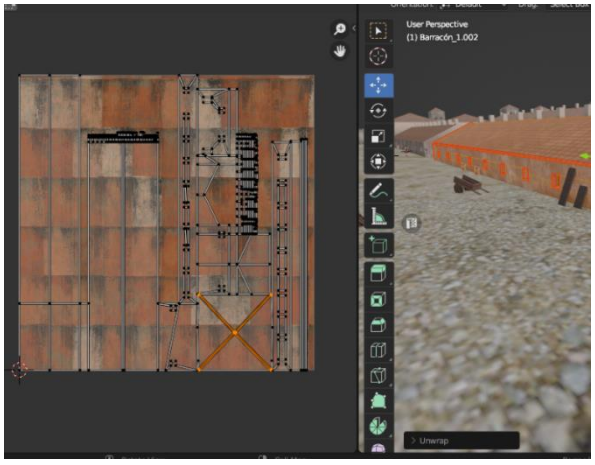


Fig. 10. Proceso de mapeado UV. *Elaboración propia.*

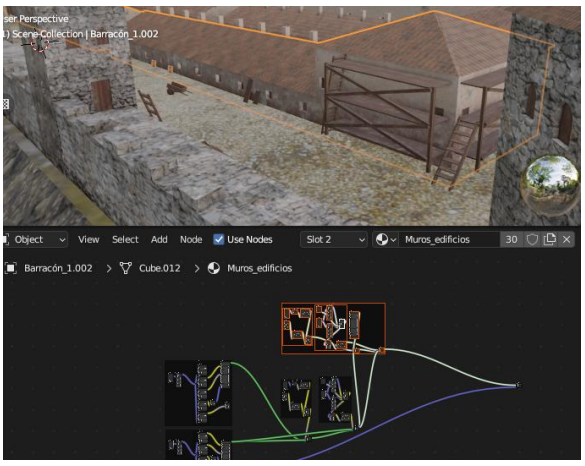


Fig. 11. Proceso de mapeado UV. *Elaboración propia.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Con la herramienta de *Blender* denominada *Cycles,* se generaron los *renderizados* finales del trabajo (Figs. 12 y 13).

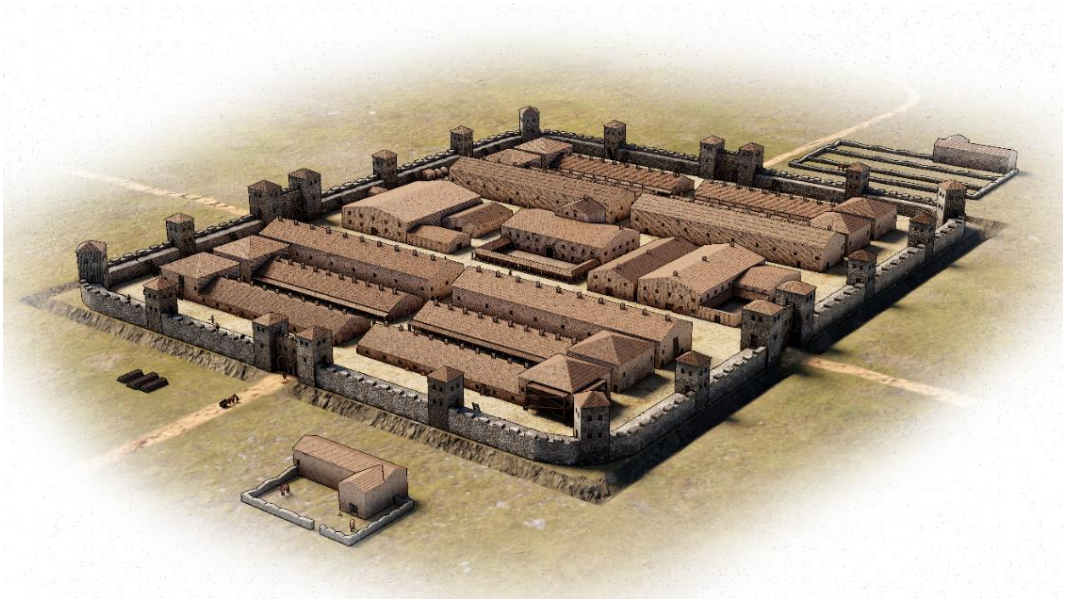


Fig. 12. Recreación virtual del Campamento romano de A Cidadela. Vista norte. *Elaboración propia.*

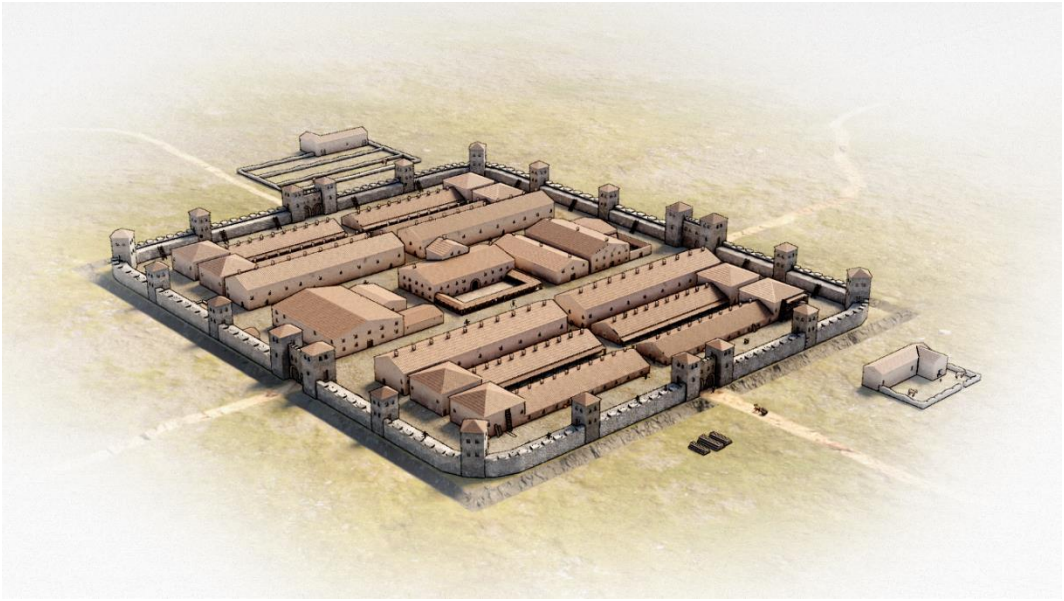


Fig. 13. Recreación virtual del Campamento romano de A Cidadela. Vista sur. *Elaboración propia.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Conforme a la hipótesis propuesta por Costa García (2013), el cuartel general se ubicaría en el centro del campamento; a la izquierda, los almacenes y, a la derecha, la vivienda del comandante. Frente a estos edificios, y detrás de los mismos, se encontrarían los barracones de los soldados. Justo en el lado donde se sitúan los hornos también se ha localizado un espacio que se ha denominado "estancia del ara": una pequeña estructura en la que se halló un altar con significado religioso (Fig. 14).

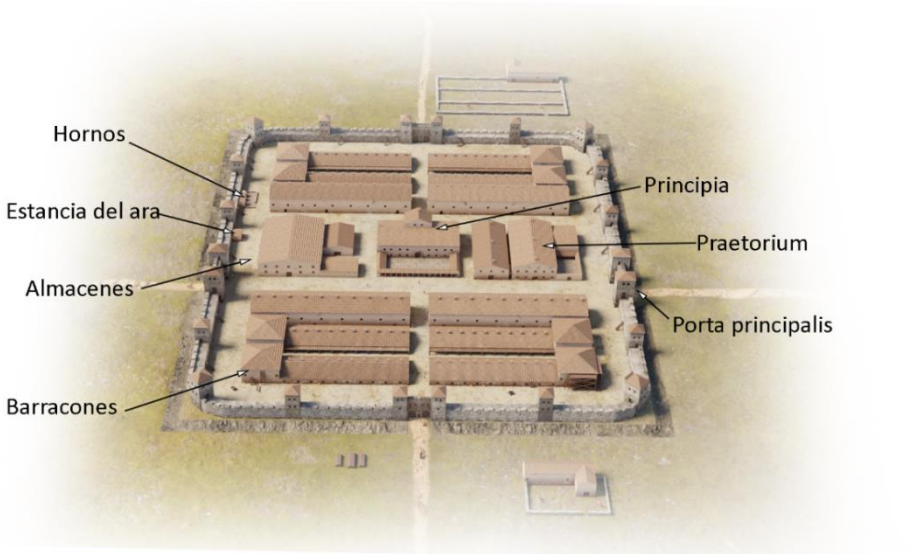


Fig. 14. Infografía explicativa de los elementos que componen el campamento. *Elaboración propia*

Para finalizar el trabajo, aplicamos la "escala de evidencia histórico-arqueológica" a nuestra recreación virtual, siguiendo la propuesta de Aparicio Resco y Figueiredo (2016) y Aparicio Resco et al. (2021). Dicha escala está divida en 10 niveles, y cada uno tiene asociado un color según el grado de evidencia histórico-arqueológica, correspondiendo los tonos más fríos a un menor grado de evidencia, y los más cálidos a un mayor nivel veracidad (Fig. 15).

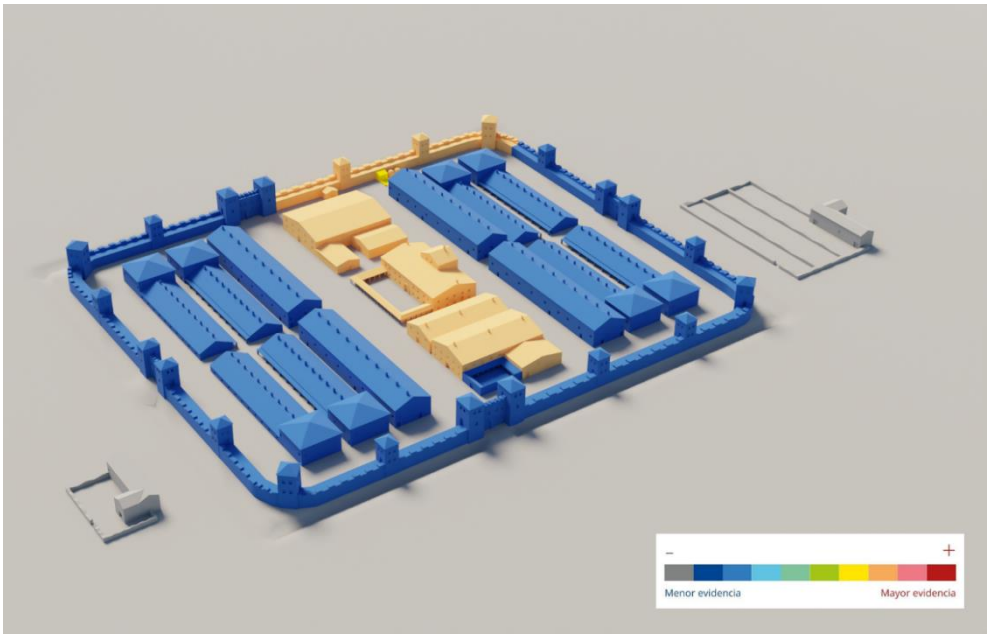


Fig. 15. Aplicación de la escala de evidencia histórico-arqueológica. *Elaboración propia.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

CONCLUSIONES

El producto final de este trabajo es la recreación virtual basada en la hipótesis de lo que sería el campamento romano de *A Cidadela*. Con ella se ha buscado integrar arqueología y tecnología digital; con una doble finalidad: a) ampliar el conocimiento disponible sobre esta construcción militar y otras de similares características y b) contribuir a una divulgación más eficaz del patrimonio cultural, utilizando como estudio de caso este yacimiento arqueológico, mediante herramientas digitales que lo hagan visualmente más atractivo y comprensible, tanto para lectores versados en disciplinas científicas (arqueología, historia, conservación-restauración del patrimonio cultural…) como para el público en general, no especializado.

Las imágenes generadas durante el proyecto podrían usarse como material para diversos usos científicos y de difusión del propio yacimiento, que permitan consultar y ampliar información (urbanística, arquitectónica, militar, social…) sobre este fuerte romano y otros de similares características que hayan servido como paralelos históricos cara a la elaboración de la hipótesis de recreación que presentamos: de cartelería impresa o exposición del modelo en monitores en el propio yacimiento, ilustración de publicaciones científicas y contenido web especializado, creación de experiencias inmersivas de realidad virtual (VR) o realidad aumentada (AR), producción de maquetas a escala con valor informativo o de carácter tiflológico (para personas con discapacidad visual), entre otras diversas aplicaciones posibles.

"Se dice que nada existe hasta que no se nombra y, en cierto modo, los yacimientos arqueológicos también resultan difícilmente compresibles hasta que no se visualiza su reconstrucción gráfica. Esta permite que la hipótesis más probable planteada por los arqueólogos que han excavado y estudiado el sitio pueda ser compartida y comprendida por todos. Además, este tipo de imágenes contribuye a crear una memoria patrimonial colectiva que, a la postre, hace empatizar a las comunidades con su patrimonio" (Rodríguez-Hernández et al., 2021, p. 4). Creemos que esta cita, que hacemos nuestra plenamente, resume de una manera precisa la comunión y posibilidades de cooperación entre disciplinas como la arqueología, la conservación-restauración y la aplicación de técnicas digitales para un mayor conocimiento y valoración de nuestro rico patrimonio cultural.

Agradecimientos

Esta publicación es parte del proyecto de I+D+i C-HUM-109-UGR23, cofinanciado por la Consejería de Universidad, Investigación e Innovación y por la Unión Europea con cargo al Programa FEDER Andalucía 2021-2027.

FUENTES REFERENCIALES

Andrés Hurtado, G. (2002). Los lugares sagrados en los campamentos militares. *Iberia. Revista de la Antigüedad*, 5, 137-160. https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/iberia/article/view/276/258

Aparicio Resco, P. (2021). Guía para la documentación de reconstrucciones virtuales de bienes patrimoniales. *Revista Schema*, 2, 129-146. https://issuu.com/revistaschema-adarq/docs/revista_schema_n2_definitivo_4_del_8_de_junio/s/12511125

Aparicio Resco, P. y Figueiredo, C. (2016). El grado de evidencia histórico-arqueológica de las reconstrucciones virtuales: hacia una escala de representación gráfica-The level of historical-archaeological evidence of virtual reconstructions: towards a scale of graphical representation. *Revista Otarq: Otras arqueologías*, 1, 235-247. http://dx.doi.org/10.23914/otarq.v0i1.96

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Aparicio-Resco, P., García Álvarez-Busto, A., Muñiz-López, I., & Fernández-Calderón, N. (2021). Reconstrucción virtual en 3D del castillo de Gauzón (Castrillón, Principado de Asturias). *Virtual Archaeology Review*, *12*(25), 158-176. https://doi.org/10.4995/var.2021.14940

Aquilué, X., Bases, T., Castanyer, P., Monturiol, J., Santos, M. y Tremoleda, J. (2005). El proyecto de restitución virtual de la ciudad griega y romana de Empuries. *Marq, Arqueología y Museos*, 00, 113-124. https://www.marqalicante.com/contenido/particulos/pub_12.pdf

Blanco-Rotea, R., Costa García, J.M., y Sánchez Pardo, J.C. (2015). Análisis de la evolución constructiva de las estructuras excavadas en el yacimiento de A Cidadela (Sobrado dos Monxes, A Coruña) y propuestas interpretativas sobre sus "fases tardoantiguas". *Estudos Do Quaternário / Quaternary Studies* , (12), 69-93. https://doi.org/10.30893/eq.v0i12.112

Caamaño Gesto, J. M. (1997). Sondeos arqueológicos en la muralla del campamento romano de Cidadela. *Gallaecia: revista de arqueoloxía e antigüidade*, 16, 265-284. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=717162

Costa García, J. M. (2010). Estudo de paramentos e análise das estruturas exhumadas na “pars nobilis” do campamento romano de A Cidadela (Sobrado dos Monxes, A Coruña), *Gallaecia*, 29, 191-201. http://hdl.handle.net/10347/14910

Costa García, J. M. (2010-2012). Datos para una reconstrucción integral del sistema defensivo del fuerte romano de A Cidadela (Sobrado dos Monxes, A Coruña). *Sautuola*, XI-XVII, 163-177. https://www.academia.edu/6724855/Datos_para_una_reconstrucci%C3%B3n_integral_del_sistema_defensivo_del_fuerte_romano_de_A_Cidadela_Sobrado_dos_Monxes_A_Coru%C3%B1a_Defensive_System_of_the_Roman_Fort_at_A_Cidadela_Sobrado_dos_Monxes_A_Coru%C3%B1a_Data_for_a_Reconstruction

Costa García, J. M. (2013). *Arqueología de los asentamientos militares romanos en la Hispania Altoimperial (27 a. C.-ca 280 d.C.)* (Tesis doctoral, Universidade de Santiago de Compostela). http://hdl.handle.net/10347/8857

Costa García, J. M., Rodríguez Álvarez, E., y Varela Gómez, D. (2011). Del complejo militar romano al monacato altomedieval: aproximación a las transformaciones del espacio interior galaico entre los siglos I y X d. C. a partir de los asentamientos de A Cidadela (Sobrado dos Monxes, A Coruña). *Estrat crític*, *5*(2), 454-464. http://hdl.handle.net/10347/14881

Goldsworthy, A. (2023). *El muro de Adriano*. Desperta Ferro.

Higueras, M., Calero, A.I. y Collado-Montero, F.J. (2021). Digital 3D modeling using photogrammetry and 3d printing applied to the restoration of a hispano-roman architectural ornament. *Digital applications in archaeology and cultural heritage*, 20, 1-11. https://doi.org/10.1016/j.daach.2021.e00179

Higueras, M., Collado-Montero, F.J. y Medina, V.J. (2023). Colorimetric evaluation of 3D printing polymers exposed to accelerated aging for Cultural Heritage applications. *Color Research & Application*, *48*(3), 283-295.https://doi.org/10.1002/col.22846

López Pérez, M.C., y Caamaño Gesto, J.M. (2011). La cerámica de paredes finas del campamento romano de Cidadela (Sobrado dos Monxes, A Coruña). *Gallaecia: revista de arqueoloxía e antigüidade*, 30, 135-144. https://investigacion.usc.es/documentos/5f0b9a6d2999526380433651?lang=es

Molina Vidal, J., Esclapés, J., Tejerina Antón, D., Fabregat Bolufer, L. y Muñoz Ojeda, F.J. (2017). Patrimonio virtual: aplicación práctica del uso de nuevas tecnologías a la documentación y puesta en valor del patrimonio. En C. Frías Castillejo y J.A. López Mira (Eds.), *Actas de las II Jornadas de Museos y*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Colecciones Museográficas Permanentes de la Comunidad Valenciana. Nuevas tecnologías aplicadas a la gestión turística del patrimonio arqueológico (pp. 28-37), L'Alfàs del Pi (Alicante), 3-4 de marzo de 2017. http://hdl.handle.net/10045/122946

Montusiewicz, J., Barszcz, M. y Korga, S. (2022). Preparation of 3D Models of Cultural Heritage Objects to Be Recognised by Touch by the Blind - Case Studies. *AppliedSciences*, 12 (2022) 11910. https://doi.org/10.3390/APP122311910

Moreno Ruano, R., Collado-Montero, F.J. y Medina Flórez, V.J. (2021). Uso de herramientas digitales para la reintegración virtual en 3D de lagunas en aliceres de procedencia arqueológica. En M.A. Fernández Matrán et al. (Eds.), *XV Congreso Internacional de Rehabilitación del Patrimonio Arquitectónico y Edificado (Libro de comunicaciones)* (pp. 433-442), Granada (España), 8, 9 y 10 de septiembre de 2021. Santa Cruz de Tenerife: Fundación CICOP-Centro Internacional para la Conservación del Patrimonio. https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=960898

Pérez, E., Merchán García, M.J., Moreno Rabel, M.D., Merchán, P. y Salamanca, S. (2018). Creación de una experiencia virtual para visitar el patrimonio histórico romano de "Augusta Emerita". En *XXXIX Jornadas de Automática* (pp. 1045-1052). Área de Ingeniería de Sistemas y Automática, Universidad de Extremadura. https://doi.org/10.17979/spudc.9788497497565.1038

Ramil González, E., Costa García, J.M. y Caamaño Gesto, J.M. (2011). Hornos hallados en el campamento romano de Cidadela (Sobrado dos Monxes, A Coruña). *BSAA Arqueología: Boletín del Seminario de Estudios de Arqueología*, (77), 269-290. http://uvadoc.uva.es/handle/10324/11573

Rodríguez-Hernández, J., Álvarez-Sanchís, J.R., Aparicio-Resco, P., Maté-González, M.Á. y Ruiz-Zapatero, G. (2021). Reconstrucción virtual en 3D del "Torreón" del oppidum de Ulaca (Solosancho, Ávila): mucho más que una imagen. *Arqueología de la arquitectura*, 18. https://doi.org/10.3989/arq.arqt.2021.015

Vicent, N., Rivero Gracia, M.P. y Feliu Torruella, M. (2015). Arqueología y tecnologías digitales en Educación Patrimonial. *Educatio Siglo XXI*, 33(1 Marzo), 83-102. https://doi.org/10.6018/j/222511

Vico López, L. (2011). Metodología y criterios para la reconstrucción virtual del Patrimonio Arquitectónico romano. *Virtual Archaeology Review*, *2*(3), 151-155. https://doi.org/10.4995/var.2011.4671

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18262

La imagen como entidad feminizada

The Image as feminized entity

Andrea Corrales Devesa
Universidad de Zaragoza, info@andreacorrales.art

Breve bio autora: Andrea Corrales Devesa es artista-investigadora. Es doctora por la Universidad Politécnica de Valencia, donde ha desarrollado una investigación sobre la imagen pornográfica desde la perspectiva de sus trabajadoras. Se ha especializado en abordajes interdisciplinares del género y la sexualidad en relación a la cultura visual y las humanidades digitales, así como las metodologías críticas en investigación-creación científica.

How to cite: Corrales Devesa, A. (2024). La imagen como entidad feminizada. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024.
https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18262

Resumen

El artículo reflexiona alrededor de la relación entre imagen y feminidad, a partir del tratamiento diferencial que se le atribuye al cine en contraposición a la pornografía. Dicho tratamiento diferencial pareciera señalar similitudes respecto a la jerarquía de valor sexual presente en el plano social que separa las buenas mujeres, cuyo signo de feminidad resulta autorizado, de las malas mujeres, cuya condición reproductiva las relega a una subclase. Este marco parece darse en el contexto de las imágenes, que son separadas por su condición cinematográfica – localizadas a una distancia de las espectadoras que permite la experiencia estética pura– o su condición pornográfica y fascinatoria, donde la distancia que promete el cine se encuentra confrontada, involucrando imaginarios alrededor del contagio que acerca estas imágenes a los cuerpos feminizados que han participado tradicionalmente en ellas.

Palabras clave: *género, imagen, feminidad, seducción, sospecha.*

Abstract

The article reflects on the relationship between image and femininity, based on the differential treatment attributed to cinema as opposed to pornography. This differential treatment seems to point out similarities with respect to the hierarchy of sexual value present on the social plane that separates good women, whose sign of femininity is authorized, from bad women, whose reproductive condition relegates them to an underclass. This framework seems to occur in the context of the images, which are separated by their cinematographic condition - located at a distance from the spectators that allows for pure aesthetic experience - or their pornographic and fascinating condition, where the distance promised by cinema is confronted, involving imaginaries around the contagion that brings these images closer to the feminized bodies that have traditionally participated in them.

Keywords: *gender, image, femeninity, seduction, suspicion.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

INTRODUCCIÓN

En *Las Ciudades Invisibles* (Italo Calvino, 1972), los hombres construyen la ciudad de Zobeida a partir de la persecución de una mujer desnuda. «La mujer desnuda siempre ha sido, en nuestra sociedad, la representación alegórica de la Verdad» (Yann Lardeau, 1983 [1978]:36). Sin embargo, su desnudez debe ser entendida como desineteresada en el mejor de los casos, robada en la mayoría: «la prostituta», la que recibe el beneficio de su desnudez, es por el contrario, sinónimo del engaño, del truco y de las falsas apariencias: finalmente, Calvino define la ciudad de Zobeida como «trampa». Así el fenómeno visual entendido como desnudez («se muestra todo, se ve todo») o como «esencialmente pornográfico» (Frederic Jameson, 1990) contiene en sí este aspecto aparentemente paradójico en relación a la verdad y las apariencias engañosas. El sexo, cuyo relato se encuentra especialmente presente en los cuerpos feminizados, y su representación parece haber activado, de la misma forma, imaginarios contradictorios entre la verdad y lo simulado. Siguiendo a Walter Kendrik (1987), la pornografía no es una defininicón de un material, sino que nombra una conversación. En este caso, la conversación gira en torno a los miedos y fantasías que se les impone a las imágenes, y su relación ambivalente con la feminidad. Así, la pornografía puede ser, en el contexto de la teoría del cine, una metáfora recurrente para señalar algunos duelos y desconfianzas relativas a la condición fascinatoria del cine y más en general a la relación histórica con las imágenes y sus técnicas de seducción.

Andrea Soto Calderón en *La performatividad de las imágenes* (2020), refiere a cuatro acusaciones históricas con las que se ha interpelado a las imágenes a partir de la obra de Laurent Lavaud (1999). Por una parte, la imagen está determinada por su aparente incapacidad de abstracción; «finge» una fluidez; desarticula el valor de origen y donde «lo real es tomado en un juego de espejos de tal complejidad que le es imposible distinguir la imagen de lo real». (Soto Calderon, 2020:74)

Estos cuatro ejes acusativos acumulan rencores que se articulan con formas de organización social y política que marginalizan los cuerpos, las entidades y las experiencias ontoepistemológicas que se sitúan en el lugar de las apariencias, de lo superficial, del simulacro, de la copia, de lo no verdadero, de las sombras engañosas. Resulta como poco curioso que sean acusaciones que han sido históricamente dirigidas a los cuerpos feminizados, entidades y experiencias propias de *lo femenino*[1]: es por ello que, como veremos, las críticas a la condición fascinatoria del cine –y a la pornografía como cúlmen de dicha condición espectacular– están llenas de referencias y metáforas a las mujeres*, que son finalmente los cuerpos mayormente involucrados en la creación de imágenes en movimiento.

DESARROLLO

El desarrollo técnico de las formas de fascinación mediante las imágenes ha trenzado genealogías que posicionan ambos ejes (el estatuto de imagen y el estatuto mujer) como lugar de reproducción que requiere ser vigilada y autorizada, precisamente por su relación con el cuerpo y su potencial pornográfico. Hillel Schwartz (1998) observaba que el 90% de los daguerrotipos desde su invención en 1839 hasta su implantación comercial en las principales ciudades de los Estados Unidos eran, de hecho, retratos. Es decir, eran representaciones del cuerpo humano. Poco después, tal y como relata Pasi Falk (1993), en 1857 se publicaba en Inglaterra *The British Obscene*

[1] La feminidad no se va a referir en ningún caso como una propiedad intrínseca de las mujeres* o relacionado con el género en tanto que identidad –mucho menos en tanto que sexo o en relación a una determinada genitalidad–, sino como un lugar de exterioridad respecto a los valores del capitalismo heteropatriarcal y colonial, al androcentrismo en las epistemes hegemónicas, y a las prácticas de poder centrales en los sistemas de dominación. De la misma manera que se utiliza para enunciar el concepto trans* como paraguas, se utilizará el asterisco para ampliar categorías identitarias que se consideren a complejizar, como la de mujer* en el contexto del análisis de la feminidad. No será la primera vez en la que las teorías y perspectivas trans* amplían la comprensión de todas dentro del sistema sexo-género.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Publication Act, lo que demuestra el uso popular de estas tecnologías fotográficas para representar el cuerpo de maneras «demasiado» visibles. En 1859, Charles Baudelaire escribiría que «la pornografía es la mayor función en el nuevo arte de la fotografía»[2]. Pero su potencial engañoso en tanto que objeto de una distancia técnica no es la única perversidad de las imágenes. Parte de esa perversidad parece encontrarse en su condición *seductora*, en su particular presencia que anula la distancia que promete el cine (Christian Metz, 1974) y que permite la experiencia estética «pura», alejada de los sentidos (*Ibid*, 1975:61).

A partir del análisis del medio audiovisual y la particular genealogía de los cuerpos feminizados respecto a los instrumentos de conocimiento, de verificación y de documentación de la verdad del cuerpo social e individual (Linda Williams, 1999 [1989]; Zabet Patterson, 2004; Lynda Nead, 1998 [1992]; Elspeth H. Brown, 2005; Lucía Egaña 2009, 2015 y 2017; Susanna Paasonen 2010, 2011), se ha situado las imágenes como entidades con un posicionamiento relacional y ambivalente respecto a la idea de la verdad. Siguiendo la tradición ilustrada, que es en gran parte ocular-céntrica que desplaza el ojo del cuerpo, aquello que es visible se encuentra inevitablemente unido a aquello que es verdad puesto que la visión se asume más cercana al pensamiento que a la experiencia física. No obstante, para que una imagen cuya naturaleza implica su potencia reproductiva, requiere de una serie de procedimientos de abstracción para considerarse una reproducción autorizada, localizada en el reino de las «buenas apariencias», con dinámicas que aseguren su filiación, su paternidad por medio de la autoridad de la autoría, en una operación similar al gesto del matrimonio. El desarrollo técnico de la imagen en movimiento, en especial de aquellos géneros que apelan más intensamente al cuerpo, y donde estos gestos de autoría resultan difíciles o imposibles, ha reaviviado sospechas que se extienden hacia el engaño de los sentidos tanto por parte de las imágenes como de las mujeres* y cuerpos feminizados que han participado de su producción.

La pornografía, no sólo por su condición particularmente corporal de percepción y de producción sino por invertir las dinámicas habituales de autoría en el sistema de parentesco establecido de los medios de reproducción de las imágenes, ha sido utilizada como fuente de alegorías para fortalecer la desconfianza hacia las imágenes, desplazando el imaginario depreciativo hacia las prostitutas, feminidades que no ofrecen gratuitamente su desnudez, así como hacia las feminidades trans*, aquellas que se les asume una feminidad adúltera (adulterada) o «infiel» (Beatriz Espejo, 2009): falsas, embusteras, manipuladoras, engañosas pero también tentadoras, provocativas, irresistibles, dulces y placenteras; imágenes que se encuentran tan disponibles que parecen poseernos, en lugar de ser poseídas. Así, esta condición pornográfica del cine ha representado de alguna manera ese miedo tan misógino como clasista de una posible ruptura del orden propietario. Dicha desconfianza ha sido a menudo descrita con recurrentes metáforas sexo-agresivas, donde» [el imaginario de la película] *penetra* con la mayor de las suavidades en las mentes desarmadas [...] que arrastra consigo los procesos de contagio, transferencia de imaginario y penetración ideológica» (Francisco Javier Gómez Tarín, 2000). La imagen audiovisual tiene la potencia violadora atribuida históricamente a los hombres y, a la vez, las formas sutiles de engaño, seducción y embrujamiento tradicionalmente relacionadas con las mujeres u otros sujetos feminizados como las personas trans*, las travestis y las maricas; una ambivalencia de género habitual en los imaginarios tanto de la prostitución como de las mujeres trans*.

La tendencia iconoclasta de la crítica intelectual de la izquierda clásica presente en los recorridos teórico-políticos de la teoría del cine parece inflamarse especialmente ante los avances de las tecnologías de la reproducción de las imágenes y de su abrumadora popularidad; una reacción habitual de la burguesía ante el aumento de la capacidad seductora y contagiosa de las imágenes. Una tendencia que se alinea paradójicamente con las políticas de las clases gobernantes de limitar el acceso a las imágenes, desconfiando de la capacidad del pueblo de ser capaz de luchar *contra* el poder de las imágenes, mantener su agencia[3], sin comprender que las imágenes *son*

[2] Véase Tagg, John (1988): *The Burden of Representation*, London: Macmillan.

[3] «El diagnóstico de Debord no deja de perpetuar la visión platónica que opone la pasividad del espectáculo y la ilusión del parecer al ser. No cesa de ahondar en la distancia entre apariencia y realidad» (Andrea Soto Calderón, 2020:18).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

del pueblo. Hoy en día, el problema de la pornografía como un problema de salud pública se está enfocando desde la idea de «protección» de aquellos considerados «débiles de mente», de los cuales se espera una incapacidad total para resistir el poder de posesión de las imágenes, tal y como ha sido siempre el veredicto de las clases dominantes acerca de la (in)capacidad de las poblaciones iletradas para controlar sus impulsos corporales. En la crítica a la imagen pornográfica, que implica necesariamente a sus formas de aparición, producción y *convivencia* en circuitos populares, se unen ambos recelos que podemos identificar como sexófobos y clasistas, pero sobretodo, temerosos de la potencia de infección de las imágenes en la subjetividad de los llamados «débiles de mente» – las mujeres, los niños y las clases bajas– «o incluso en nombre de la civilización entera» (Gayle Rubin, 2009 [1984]).

> Los denunciadores de las imágenes denuncian siempre la misma escena: hacen de la imagen algo frente a lo cual uno se encuentra pasivo y ya vencido por su trampa, simulacro que uno toma por realidad, ídolo que toma por dios verdadero, espectáculo donde uno se aliena, mercancía a la que uno vende su alma. En suma, toman a la gente como imbéciles. (Rancière y Soto Calderón, 2018)

No deja de resultar paradójica esta concepción de la imagen. Por un lado, la entendemos como reflejo débil y distorsionado de la verdad y, a la vez, como algo tan poderoso que tiene la fuerza de poseernos, de obligarnos a hacer cosas que no queremos, de tragarnos, de poner en peligro el futuro de la humanidad haciéndonos *caer* en ellas, derrotando nuestra voluntad. Pareciera recordar ciertas representaciones psicoanalíticas de las figuras maternas, tan presentes en la historia del cine; también a la idea del pecado de la tentación o el crimen de la seducción, aplicado especialmente a prostitutas y sodomitas, y tipificado como delito en las economías urbanas del norte de Europa en el siglo XVIII[4]. W.T Mitchell dirá que la imagen es femenina, una feminidad que se intensifica –como en el caso de las prostitutas, de las feminidades obreras y de las trans*–, en los géneros que buscan despertar una emocionalidad en el espectador, como las telenovelas o las películas de terror (Linda Williams, 2019). En este caso, ya no es sólo la naturaleza seductora de las imágenes –una condición receptiva o pasiva que puede encontrarse en lecturas de la prostituta sifilítica, entendida como víctima– sino una intencionalidad manipuladora de quién quiere atraer para conseguir algo a cambio, en el marco de lo criminal. Este imaginario alcanza su máxima cuando hablamos de pornografía, pues el dinero resulta «el enemigo más íntimo y más indispensable del cine» (Soto Calderón, 2019), el reverso, también, del sexo.

En el argumentario habitual, se observa que es la relación directa de las imágenes con el cuerpo –su presencia demasiado bien emulada– lo que activa las sospechas hacia las imágenes.Cuando nos escandalizamos de los »efectos» de la pornografía, hacemos de nuevo un desplazamiento de las operaciones de las imágenes hacia el cuerpo del espectador, siendo éste una representación autorizada del cuerpo social. Tal y como dirá Jacques Rancière en *El espectador emancipado* (2010), lo imaginamos como un cuerpo imbécil, incapaz, encadenado; un cuerpo que es víctima y requere protección. Porque tal y como diría Sandra Harding, cuando se define un problema siempre se trata de un problema para alguien. Así, es una idea bastante extendida eso de que una imagen puede *hacerte* desear cosas, hacer cosas, pensar cosas: considerar el poder formador de las imágenes como parte de un plan determinista alucinatorio que mantiene el paradigma proteccionista y su estructura de jerarquía social y sexual que se encuentra definido por la posicionalidad de su perspectiva. Las últimas movilizaciones feministas que han agilizado la reciente legislación sobre libertades sexuales en el Estado Español, así como las prioridades en la agenda del Ministerio de Igualdad en la actual legislatura, la pornografía y su aparente potencia performativa es parte fundamental del argumentario. Así, las imágenes pornográficas, que están consideradas femeninas en tanto que medio, en un contexto contemporáneo altamente cargado de referencias al contagio (la red) y que además están protagonizadas por mujeres*, se presentan paradójicamente

[4] Aunque han existido formas de control y de genocidio de las disidencias en épocas anteriories (como en los reinados de Alfonso X y XI durante los siglos XIV y XV en Europa), me centro aquí en la complejidad del siglo XVIII como escenario específico de regulación y ordenamiento de las formas de percibir el peligro que emana de las feminidades obreras en Europa.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

como las culpables de que los hombres las violenten en el plano de lo real. Igual que se castiga un cuerpo feminizado por ir «provocando», la feminidad parece haber sido condenada a ser su propia agresora. Un argumento además comprado por gran parte de la izquierda, que antes de culpar a sus educados hijos varones o a ellos mismos, preferirán alinearse con las teorías construccionistas más radicales; teorías que les liberen de toda responsabilidad y la pongan en manos de la imagen perversa, la sirena irresistible y la puta que les ha seducido, pues al parecer «las putas son manipuladoras de la mirada pornográfica. Tienen el poder de conmover a los demás, pero no sucumben a la tentación» (Paula Findlen, 1993:107).

CONCLUSIONES

Se observa una similitud en los discursos sobre la imagen y la feminidad, donde se aplica a la imagen cinematográfica el estatuto mujer (como feminidad autorizada) y las imágenes pornográficas como imágenes/feminidad desautorizadas: la de las trabajadoras sexuales, las mujeres trans*, que son feminidades obreras. Introduciendo factores como la plusvalía estética y económica, pareciera que las imágenes no solo son portadoras de los atributos y las maldades de lo femenino – hechos cuerpo, materia y objeto en las feminidades obreras–, sino que además, en su vertiente más comercial –la pornografía–, son conceptualizadas desde el prisma de la prostituta, ya que usan sus "armas"[5] para hacerte pagar por sus engaños. Las mujeres usan sus «armas de mujer» para seducir y conseguir «lo que quieren», mientras que las prostitutas se aprovechan de una debilidad mediante su persistencia, su insistencia, su permanente disponibilidad sexual. De la misma manera, las imágenes pornográficas, al igual que las prostitutas, tienen el doble sentido que caracteriza las dos posiciones políticas más comunes en nuestro contexto: víctimas o criminales. Las imágenes pueden ser víctimas de una sociedad que las construye como lo que son, o criminales porque «penetran» sin consentimiento la sensibilidad, «te obligan a hacer cosas» que tú «realmente» no querías, un metadiscurso alrededor de la responsabilidad en la potencia de la acción que podria indicar cuestiones irresueltas alrededor del problema del consentimiento en el marco de la experiencia estética.

En los diferentes estadios de desarrollo técnico de la imagen en movimiento se identifica como motor un deseo por «hacer hablar» a los cuerpos feminizados a través de técnicas confesionales cuyas reminiscencias tecno-legislativas continúan vigentes, que establecen jerarquías en las apariencias, y formas de expropiación de la imagen del propio cuerpo feminizado, penalizando aquellas prácticas que ofrecen un beneficio que permanece en los cuerpos de las mujeres*. A través de operaciones que se basan en los paradigmas del contagio y de la fascinación, el entendimiento de la pornografía como problema social bebe de una actitud de desconfianza en conexión con la tradicional presencia de figuras feminizadas relacionado directamente con el imaginario de la prostitución o de personajes femeninos en las imágenes para mostrar esa misma tecnología visual, lo que se considera una forma de cercamiento económico que afecta sólo a los cuerpos feminizados. Estas feminidades, trabajadoras de las imágenes, han sido históricamente apartadas tanto como autoras como físicamente de los espacios de exhibición (como espectadoras del producto de su propia fuerza de trabajo sexual-imaginal), mediante la regulación del consumo de dichas imágenes por parte de la población feminizada. Esta separación identifica una posible alienación provocada por las clases dominantes entre las imágenes y los cuerpos implicados en su producción. Desde este análisis crítico se propone, además, una reformulación de los conceptos marxistas de ideología y de mercancía que invertiría la relación entre dichos conceptos y la existencia de las trabajadoras sexuales / trabajadoras de las imágenes.

[5] "Somos más perturbadoras que los fusiles AR-15" en Stoya, *Filosofía, porno y gatitos*, 2019.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

FUENTES REFERENCIALES

Brown, E.H. (2005). Racialising the Virile Body: Eadweard Muybridge's Locomotion Studies 1883–1887. *Gender & History, 17*(3), 627–656.

Calvino, I. (2023 [1972]). *Las Ciudades Invisibles.* Siruela.

Egaña Rojas, L. (2009). La pornografía como tecnología de género. Del porno convencional al post-porno. Apuntes freestyle. *lafuga.cl*, recuperado de https://www.lafuga.cl/la-pornografia-como-tecnologia-degenero/273 [online]

Egaña Rojas, L. (2015). *Trincheras de carne. Una visión localizada de las prácticas postpornográficas en Barcelona*. Tesis doctoral. Doctorado en Comunicación Audiovisual y Publicidad. Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Universidad Autónoma de Barcelona.

Egaña Rojas, L. (2017). *Atrincheradas en la carne. Lecturas en torno a las prácticas postpornográficas*. Edicions Bellaterra.

Espejo, B. (2009). *Manifiesto puta.* Bellaterra.

Falk, P. (1993). The Representation of Presence: Outlining the Anti-Aesthetics of Pornography. *Theory Culture Society*, *10*(1).

Findlen, P. (1993). Humanism, Politics and Pornography in Renaissance Italy. En L. Hunt (ed.), *The invention of Pornography. Obscenity and the Origins of Modernity, 1500-1800* (pp. 49–108). Zone Books.

Gómez Tarín, F.J. (2000). El espectador frente a la pantalla: Percepción, identificación y mirada. Bilioteca on-line de ciências da comunicaçâo http://www.bocc.ubi.pt/_esp/autor.php?codautor=871

Jameson, F. (1990). *Signatures of the Visible.* Routledge.

Kendrick, W. (1987). *The Secret Museum: Pornography in Modern Culture.* University of California Press.

Lardeau, Y. (1983 [1978]). El sexo frío (Del porno y más allá). *Cuadernos de cine*, (3). 33-66.

Lavaud, L. (1999). *L îmage*. Flammarion.

Metz, C. (1990 [1974]). *Film Language. A Semiotics of the cinema*. University of Chicago Press.

Metz, C. (1975). The Imaginary Signifier. *Screen*, *16*(2), 14–76.

Mitchell, W.J.T (2020). ¿Qué quieren realmente las imágenes? En E. Alloa, *Pensar la imagen*. Metales Pesados.

Mitchell, W.J.T (2016). *Iconografía. Imagen, texto, ideología.* Capital Intelectual.

Nead, L. (1998 [1992]). *El desnudo femenino. Arte, obscenidad y sexualidad*. Tecnos.

Paasonen, S. (2010). Labors of love: netporn, Web 2.0 and the meanings of amateurism. *New Media & Society*, *12*(8), 1297–1312.

Paasonen, S. (2011). *Carnal Resonance. Affect and Online Pornography*. MIT Press.

Patterson, Z. (2004). Going On-Line: Consuming Pornography in the Digital Era. En *Porn Studies* (104–123). Duke University Press.

Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado*. Bordes/Manantial.

Rancière, J. y Soto Calderón, A. (2018). Política del sentido: litigios de la imagen y el lenguaje (1) - Versión doblada al castellano. 06.04.2018. La Virreina Centre de la Imatge. Barcelona. https://ajuntament.barcelona.cat/lavirreina/es/recursos/politica-del-sentido-litigios-de-la-imagen-y-el-lenguaje-1-version-doblada-al-castellano

Rubin, G.S. (2006 [1984]). Thinking sex: Notes for a Radical Theory of the Politics of Sexuality.En *Culture, Society and Sexuality*. Routledge.

Schwartz, H. (1998). *The Culture of the Copy. Striking Likenesses, Unreasonable Facsimiles*. Zone Books.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Soto Calderón, A. (2020). *La performatividad de las imágenes*. Metales Pesados.

Soto Calderón, A. (2019). Imatges i capital: economies d'allò que és visible. La Virreina Centre de l'imatge. Barcelona.

Tagg, J. (1988). *The Burden of Representation.* Macmillan.

Williams, L. (1999 [1989]). *Hard Core: Power, Pleasure, and the "Frenzy of the Visible".* University of California Press.

Williams, L. (2019). Motion and e-motion: lust and the 'frenzy of the visible'. *Journal of Visual Culture*, *18*(1), 97–129.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18302

Desnaturalizar el paisaje: puntos de inflexión y nuevas perspectivas relacionales

Denaturalizing Landscape: Turning Points and New Relational Perspectives

Marta Dahó Masdemont
UNIR-Universidad Internacional de La Rioja, marta.daho-externo@unir.net
Breve bio autora: Marta Dahó Masdemont es comisaria de exposiciones y docente en la Universidad Internacional de la Rioja (UNIR).

How to cite: Dahó Masdemont, M. (2024). Desnaturalizar el paisaje: puntos de inflexión y nuevas perspectivas relacionales. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18302

Resumen

En las últimas tres décadas, la noción de paisaje ha sido objeto de múltiples cuestionamientos y revisiones críticas surgidas no solo desde el ámbito teórico, sino también desde las artes visuales. La atención a la transformación del territorio provocada por una explotación cada vez más conflictiva de sus recursos y los efectos del desequilibrio ecológico global han fomentado una investigación artística con una intensidad discursiva sin precedentes. En este sentido, cabe destacar que los quiebres en la definición tradicional de paisaje han sido sutiles, pero de enorme calado. Es en este punto donde el presente análisis pretende poner el foco, con el propósito de destacar las contribuciones de algunos proyectos artísticos en su problematización del paisaje como categoría histórica y cultural; no solo para señalar sus lastres más nefastos —como aquello que durante siglos el género nos enseñó a no echar de menos en sus representaciones— sino también y sobre todo para reivindicar otras formas sensibles de entender el paisaje en tanto que campo de fuerzas en tensión permanente en el que todos estamos implicados. Para ello, nos referiremos a tres proyectos cuyos procesos de investigación han interpelado críticamente esta noción desde distintas perspectivas: On the Geography of *Green, de Linarejos Moreno; El tráfico de la Tierra, de Xavier Ribas, Ignacio Acosta y Louise Purbrick, y* Deshacer, borrar, activar*, de Jorge Yeregui.*

Palabras clave: *paisaje; territorio; investigación artística; artes visuales.*

Abstract

In the last three decades, the notion of landscape has been the object of multiple questionings and critical revisions arising not only from the theoretical field, but also from the visual arts. Attention to the transformation of the territory caused by an increasingly conflictive exploitation of its resources and the effects of global ecological imbalance have encouraged artistic research with an unprecedented discursive intensity. In this sense, it is worth noting that the breaks in the traditional definition of landscape have been subtle, but of enormous depth. It is at this point where the present analysis intends to put the focus, with the purpose of highlighting the contributions of some artistic projects in their problematization of landscape as a historical and cultural category; not only to point out its most harmful burdens -such as that which for centuries the genre taught us not to miss in its representations- but also and above all to claim other sensitive ways of understanding landscape as a field of forces in permanent tension in which we

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

are all involved. To this end, we will refer to three projects whose research processes have critically questioned this notion from different perspectives: On the Geography of Green*, by Linarejos Moreno;* Trafficking the Earth*, by Xavier Ribas, Ignacio Acosta and Louise Purbrick, and* Undo, erase, activate*, by Jorge Yeregui.*

Keywords: *Landscape; territory; artistic research; visual arts.*

INTRODUCCIÓN

La agudización de las políticas neoliberales y los efectos de un capitalismo extractivista cada vez más desbocado han provocado una creciente alteración de los territorios y de sus múltiples ecosistemas —humanos y no humanos— cada vez más amenazante. Más allá de las terminologías con las que en los últimos años se han tratado de nombrar la dimensión y el alcance de esta degradación inexorable —Antropoceno, Capitaloceno, Plantacionoceno o Necroceno, entre otras— y sus muy diversas acepciones (Demos, 2017; Casid, 2018; Haraway, 2019), la atención a estos "movimientos de suelo" y sus consecuencias más letales en términos ecosociales y biológicos ha tenido una progresión exponencial en el campo de las prácticas artísticas. La ineludible dificultad que entraña abordar esta situación global ha conllevado que, desde los años noventa, muchos artistas empezaran a desplegar procesos de investigación cada vez más extensos y complejos, tanto discursiva como metodológicamente. Urgía repensar las concatenaciones de causas y efectos derivadas de las formas de cohabitar contemporáneas impuestas por la globalización económica.

Los factores que llevaron a la —sintomáticamente tardía— eclosión de la teoría del paisaje en los años ochenta son muy diversos, y no cabe duda de que la actividad crítica en torno a los problemas que entraña la idea de paisaje ha sido muy notoria desde entonces (DueLue y Elkins, 2008; Luna y Valverde, 2022). Mucho menos atendida e insuficientemente analizada ha sido, sin embargo, la contribución específica de las prácticas artísticas de las últimas tres décadas a la reflexión sobre el concepto paisaje. No nos referimos aquí al hecho de que algunos proyectos se hayan desarrollado ejemplificando iconográficamente ciertas teorías. La cuestión que queremos subrayar aquí no se limita a la mera representación de unos territorios en detrimento de otros. La importancia de las contribuciones de diversos artistas a la tarea de repensar la idea de paisaje es de mayor calado y se plantea desde la necesidad de activar una comprensión de esta noción en tanto que proceso dinámico y policéntrico (Clément, 2012; Casid, 2008). Más concretamente, el propósito de este artículo consiste en argumentar, a través de unas breves apreciaciones, de qué modo los proyectos reseñados generan nuevos espacios de comprensión sensible respecto de los territorios que cohabitamos y la red de vínculos de interdependencia que los configuran. La revisión crítica de la noción de paisaje —profundamente asentada en la dicotomía que la articula como entorno y como representación— es una tarea tan ardua y problemática como imprescindible que el acercamiento a estos proyectos pretende contribuir a vislumbrar.

METODOLOGÍA

El enfoque de este artículo parte de la lenta decantación de algunas reflexiones surgidas del estudio cruzado de diversas fuentes bibliográficas provenientes de los ámbitos de la teoría del paisaje, los estudios visuales y la filosofía. Por otra parte, los argumentos que se desarrollan aquí no habrían podido configurarse sin la experiencia proporcionada por la escritura crítica y la labor curatorial. El presente trabajo incorpora, de este modo, contenidos procedentes de autores como Federico López Silvestre, Kenneth R. Olwig, Gilles Clément, Jill H. Casid o Jens Andermann, esenciales para la revisión crítica del concepto de paisaje. Por otra parte, abraza consideraciones que han ido tomando cuerpo gracias al diálogo mantenido a lo largo de diversos años con los artistas reseñados. En este sentido, la posibilidad de profundizar en sus investigaciones y de analizar las

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

inflexiones que abren sus proyectos ha permitido identificar aspectos clave del tema abordado que, de otra manera, no habría sido posible distinguir.

DESARROLLO

En las últimas tres décadas la problematización del concepto de paisaje ha sido especialmente significativa y ha ido ocupando un lugar cada vez más preeminente en los debates (Appadurai, 2001; Mitchell, 2002; Olwig, 2002; Dorrian y Rose, 2003; Nye y Elkind, 2014; Scott y Swenson, 2015). Lejos de disolverse, como demuestran las constantes novedades editoriales (Montero Prieto, 2022; Andermann, 2023; Del Río, 2023), la atención a la noción de paisaje y las tensiones que articula sigue interpelando activamente a artistas y teóricos. Posiblemente, una de las mayores dificultades sea la provocada por la persistencia de su conceptualización tradicional, que continúa dividiendo su sentido en dos vertientes claramente diferenciadas: el paisaje en tanto que imagen cultural de la naturaleza —definida por las humanidades— y el paisaje en tanto que entorno —delimitada por parte de las ciencias sociales—. El arraigo de esta concepción dicotómica del paisaje es tan fuerte y está tan interiorizada culturalmente que incluso aquellos que tratan de resolver este problemático binarismo corren el riesgo de quedar atrapados en la fuerza centrípeta que ejerce, como ha argumentado Andermann (2008) a propósito del manifiesto de Mitchell publicado en su célebre *Landscape and Power* (Mitchell, 2002). La dificultad que implica circunscribir la comprensión del paisaje a una mera construcción de la mirada legada por el arte, o bien como resultado material de la intervención humana en el medio, susceptible de ser leída como si se tratara de un libro, conlleva seguir ignorando que ambas esferas no son autónomas, sino interdependientes. Desde otra perspectiva y a propósito de los relatos que han articulado la historia del paisaje, Federico López Silvestre ha argumentado hasta qué punto puede resultar contradictoria la escisión disciplinar que ha pesado sobre el análisis de este término; sobre todo cuando se consigue identificar el origen común de las principales fuentes históricas empleadas en las narrativas predominantes, marcadas por la obra de Kant, Goethe, Herder, Schelling, Carus y Humboldt (López Silvestre, 2009). Por otra parte, salvo algunas excepciones especialmente destacadas (Mitchell, 2002; Alpers, 2016), hasta los años dos mil la mayor parte de los ensayos sobre la teoría del paisaje no solo han tendido a priorizar el contexto europeo, sino que han obviado completamente la dimensión colonial, intrínsecamente vinculada al paisaje (Casid, 2005).





Figura 1. On the Geography of Green I-I, Linarejos Moreno, 2016-2023. Cortesía de la artista.
Figura 2. *On the Geopgraphy of Green*, Inman Gallery (Houston), exposición incluida en *Critical Geographies*. FOTOFEST 2024. Cortesía de la artista.

Con *On the Geography of Green* (2016-2023), Linarejos Moreno se sitúa precisamente en esta encrucijada. El proyecto se articula a través de una serie de fotografías de autocines abandonados, tomadas durante un periplo por los estados de Texas, Arkansas y Louisiana, en Estados Unidos. Se trata de imágenes que muestran las antiguas estructuras de estos emplazamientos y sus pantallas de proyección, muchas de ellas en estado

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

ruinoso y recubiertas de vegetación (figs. 1 y 2). En esta serie, además, las fotografías se asocian a distintos bloques de datos[1] cuya organización y distribución replica los dispositivos infográficos utilizados por Humboldt en sus *Naturgemälde* (Cuadros de la naturaleza). Durante sus exploraciones del continente americano, el científico alemán quiso hacer visible la compleja trama de relaciones entre los aspectos botánicos, climáticos y geológicos en estampas en las que aunaba la descripción realista y la evocación de lo pintoresco, por lo que no está de más recordar aquí la trascendencia de su obra en la trasmutación del concepto de paisaje. Como ha teorizado Franco Farinelli, fue en aquel momento, a principios del siglo XIX, cuando el paisaje dejaría de ser una categoría esencialmente estética para asumir también una dimensión geográfica y política, en la que la burguesía tendría un rol fundamental (Farinelli, 2013).

El modo en que Linarejos Moreno incorpora el dispositivo de Humboldt es significativo, y anuda cuestiones esenciales respecto de aquello que la forma paisaje ha pautado tradicionalmente y, en este caso, los roles que desempeñaron los primeros grabados y fotografías en las expediciones europeas del continente americano. Consciente de que la problemática del concepto se mueve en las tensiones entre pasado y presente, así como en aquello que se articula en los encajes entre distintas esferas —históricas, sociales, políticas, culturales o medioambientales—, Linarejos Moreno introduce datos que aluden a los puntos ciegos que comenzaron a forjarse en esa escisión marcada por la "doble" naturaleza del paisaje: entre el territorio y su representación. Un primer atisbo de su operación lo proporciona el propio título, *On the Geography of Green*, en el que no solo se pone de relieve el protagonismo de la vegetación, sino que también resuenan dos referencias bibliográficas claves. De una parte, el *Ensayo sobre la geografía de las plantas,* de Humboldt; de otra, *The Negro Motorist Green Book*, una guía de viaje escrita y publicada por Victor Hugo Green, entre 1936 y 1966, para ayudar a los viajeros afroamericanos a evitar los peligros de la violencia racial.

A la alusión a estas dos referencias, se añade el momento histórico del propio periplo de la artista, que coincidió con la campaña presidencial de Trump. Es así, en las imágenes de cada emplazamiento y a través de los vínculos que se establecen con la información textual, como la artista entreteje relaciones invisibilizadas del lugar: las voces de los pueblos originarios para nombrar sus plantas y el sentido de su toponimia, o el desplazamiento y el desarraigo de las comunidades afrodescendientes en esas mismas tierras. En suma, heridas opacadas por la historia y sus latencias actuales que encuentran en este proyecto un modo de evidenciar los entrelazamientos que configuran esos paisajes (Dahó, 2024). Por otra parte, cabe señalar que el gesto que engarza las diversas temporalidades de esta serie no pasa únicamente por una alusión a aquello que ha sido injustamente invisibilizado o aniquilado, también ensaya la posibilidad de introducir desajustes que permitan desautomatizar los antiguos mecanismos de exclusión visual. Si el paisaje, como ha argumentado Jill Casid (2005), ha funcionado como herramienta epistemológica para naturalizar la desindigenización y la imposición de un ordenamiento del territorio fundado en los monocultivos plantacionales a gran escala, el trabajo de Linarejos Moreno incide en la necesidad de interrumpir la transparencia con la que se ejecuta esa disposición visual o verbal del territorio, especialmente cuando esta presupone una autorización a la explotación.

Retrocediendo en el tiempo, cabe recordar que fue en los años setenta cuando la intensa alteración de los territorios como consecuencia de la expansión urbana e industrial provocó un punto de inflexión en las prácticas artísticas. Si hasta entonces el género paisajístico tendía a idealizar los espacios representados ocultando los rastros de los procesos históricos y sociales que los habían conformado, a partir de aquel momento, el paisaje pasó a convertirse en un medio privilegiado para la reflexión sobre la crisis social y ambiental. Este giro abrió un campo de exploración infinitamente amplio que, con el tiempo, ha terminado por generar nuevos manierismos, muy evidentes cuando la visibilización de entornos gravemente dañados deriva en una espectacularización del desastre en una nueva versión petroindustrial de lo sublime (Demos, 2017). En

[1] Recabados por la artista durante su viaje por Estados Unidos y, sobre todo, *a posteriori*, a través de internet.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

clara contraposición a esta tendencia, cabe distinguir otro tipo de prácticas artísticas que, por el contrario, han puesto de manifiesto hasta qué punto la investigación artística puede contribuir a restablecer —aunque sea parcialmente— vínculos y relaciones fracturadas entre espacios, lugares y comunidades.

Un claro ejemplo de cómo puede desplegarse esta opción lo encontramos en *Traces of Nitrate*, investigación artística colectiva desarrollada a lo largo de diez años por los fotógrafos Xavier Ribas e Ignacio Acosta, junto a la historiadora del arte Louise Purbrick. Perfilando un marco de estudio extraordinariamente amplio —y hace una década todavía poco estudiado, salvo por algunos especialistas—, el colectivo ha abordado la historia de industrias extractivas del capitalismo colonial. Más concretamente, los autores se han centrado en la documentación de dos minerales, el nitrato y el cobre, y su circulación entre los puntos de extracción en Chile y su transformación en valor bursátil a través de los mercados financieros de la City de Londres. En el recorrido trazado por el movimiento de ambos minerales, el proyecto ha permitido individuar herencias y legados, así como su impacto en ambos países, a través de una investigación que ha combinado el trabajo de campo con el estudio de material e imágenes de archivo. El resultado de esta ingente labor documental se ha concretado en numerosas actividades (conferencias, artículos, encuentros), la publicación de dos importantes monografías —*Nitrato*, de Xavier Ribas (2014), y *Geografías del cobre* (2018), de Ignacio Acosta— y múltiples exposiciones. Entre ellas, por el tema que nos ocupa en este artículo, cabe destacar *El tráfico de la Tierra* (figs. 3 y 4). Tanto su formato expositivo como las características de la publicación ponen de manifiesto la fuerza y el alcance de la investigación realizada en lo que significa desestimar la concepción del paisaje como sinónimo de un escenario descontextualizado.





Figura 3. Xavier Ribas, Ignacio Acosta y Louise Purbrick, *El tráfico de la Tierra*, 2017. Instalación en el Museo de Arte Contemporáneo, Universidad de Chile, Santiago. Cortesía de los artistas.
Figura 4. Xavier Ribas, Ignacio Acosta y Louise Purbrick*, El tráfico de la Tierra*, 2017. Detalle. Cortesía de los artistas.

En su formato expositivo (figs. 3 y 4), *El tráfico de la Tierra* se presenta como un ensamblaje de las distintas aproximaciones realizadas hasta la fecha por los autores y que, en cada caso, han supuesto confrontar la dificultad de poner imagen no solo a los artefactos y a lo material, sino también a los procesos de transformación de los minerales, los vacíos, las desapariciones o la abstracción de los flujos financieros. Además, este dispositivo también incorpora la propia referencia a las metodologías adoptadas. En palabras de Xavier Ribas (Dahó *et al.*, 2023)

> Ese ensamblaje de documentación multiforme de paisajes alterados, lugares de resistencia y violencia, lugares de abandono y lugares de patrimonio, de las formas en las que el desposeimiento sucede en un lugar y de acumulación de riqueza en otro, aspira a visibilizar la interdependencia de los procesos históricos, las geografías y las transformaciones materiales del nitrato y el cobre. (…) La composición muestra una imagen caleidoscópica que hace al mismo tiempo visible la imagen documental. Sentíamos que necesitábamos poner el proceso de investigación, que en las piezas de arte suele

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

> quedar oculto entre bastidores, en un primer plano, resaltando con ello no solo los hallazgos de nuestra investigación, sino también nuestras tareas y metodologías investigadoras, dando visibilidad a los espacios e instituciones en los que llevamos a cabo nuestra investigación.[2]

No menos importante es que, en su versión editorial[3], formalizada como una "exposición plegada", *El tráfico de la Tierra* ha sido concebida para ser distribuida gratuitamente y para servir como material de trabajo en encuentros entre estudiantes, activistas, abogados o maestros de escuelas en comunidades de Chile. De este modo, más allá de su dimensión objetual como instalación, el trabajo sigue activo, generando diálogos y acciones en diversos puntos geográficos, distantes pero interconectados.

Por último, y más brevemente, cabe subrayar que la atención de diversos artistas a la idea de paisaje no solo se ha dado en relación con la pérdida y la destrucción de ecosistemas humanos y no-humanos. Recientemente, la regeneración ecológica ha abierto otro campo de reflexión especialmente relevante[4]. En *Deshacer, borrar, activar* (2018), Jorge Yeregui aborda un caso paradigmático: la restauración paisajística del paraje de Tudela; un espacio icónico —geológica y culturalmente— ocupado durante casi cincuenta años por un complejo hotelero Club Med en pleno parque natural del Cap de Creus. Promovida por diversas administraciones, esta intervención paisajística tenía por objetivo revalorizar el indudable patrimonio natural de este enclave devolviendo el espacio a la ciudadanía. El estudio EMF, a cargo de la renaturalización del paraje, planteó un proyecto muy ambicioso empleando técnicas de deconstrucción de bajo impacto, y se propuso restablecer la vegetación autóctona a largo plazo. El trabajo de Yeregui, desarrollado a la largo de diversos años, durante los cuales pudo observar distintas fases del proceso, abre perspectivas inéditas para reflexionar sobre las implicaciones de esta intervención, tanto cultural como medioambiental, sin eludir las retóricas que rodean la devolución del lugar a un supuesto estado previo a su urbanización. Fruto de una práctica artística de carácter procesual, el trabajo de Yeregui también se ha apoyado en una extensa investigación sobre la historia administrativa del emplazamiento y sus distintas etapas. Este acercamiento ha sido clave para poder señalar con mayor énfasis la dimensión de 'isla' del paraje y los trabajos de los paisajistas para *borrar* lo que antaño fue la demarcación del resort. Por otra parte, como una de las series del proyecto puntualiza (figs. 5, 6 y 7), el minucioso control de la regeneración botánica y la eliminación de cualquier especie no autóctona evidencia sus tensiones, en especial cuando se confronta el hecho de que los escombros de la demolición sirvieron para la construcción de nuevas estructuras turísticas unos kilómetros más lejos, que, a su vez, dañarían las marismas de la zona de Rosas (Dahó y Yeregui, 2019).







Figura 4. "Vacíos", del proyecto *Deshacer, borrar, activar*, Jorge Yeregui, 2018. Cortesía del artista.
Figura 5. "Vacíos", del proyecto *Deshacer, borrar, activar*, Jorge Yeregui, 2018. Cortesía del artista.
Figura 6. *Deshacer, borrar, activar,* detalle de la instalación en el Centro de Arte Faro de Cabo Mayor, Santander. PhotoEspaña, 2020. Cortesía del artista.

[2] Fragmento de la entrevista realizada por la autora al colectivo con motivo de su exposición en la muestra colectiva *Reensamblaje*, curada por Teresa Arocena, que tuvo lugar en el TEA Tenerife Espacio de las Artes durante la XVI Bienal de Fotografía Fotonoviembre21.
[3] Descargable a través de la web de *Traces of Nitrate*: www.tracesofnitrate.com.
[4] Véase la serie **"**Coquimbo & Swansea**"** (2014), perteneciente a *Copper Geographies*, 2018**:** www.ignacioacosta.com.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

CONCLUSIONES

Diversos en cuanto a contenido y resolución formal, los proyectos reseñados permiten constatar desde distintas perspectivas una contribución sustancial a la resignificación de la noción de paisaje. No es solo desde el ámbito teórico sino, como hemos tratado de argumentar aquí, en los espacios de relación abiertos en sus procesos artísticos como pueden identificarse las oportunidades para contravenir aquellas lógicas hasta ahora demasiado limitantes en la definición del concepto. Los acercamientos que proponen los artistas estudiados a través de sus investigaciones y su experiencia vivencial constituyen una clara evidencia de los múltiples caminos que pueden recorrerse para desmantelar esa distancia interminable instituida como una prerrogativa del paisaje. Desde este punto de vista, aquello a lo que seguimos llamando entorno "ya no sería apenas envoltura exterior sino que nos atravesaría y articularía a sus encadenamientos" (Andermann, 2008).

FUENTES REFERENCIALES

Alpers, S. (2016). *El arte de describir. El arte holandés en el siglo XVII*. Ampersand.

Andermann, J. (2008). *Tierras en trance. Arte y naturaleza después del paisaje*. Metales pesados.

Andermann, J. (2023). *Entranced Earth. Art, Extractivism and the End of Landscape.* Northwestern University Press.

Appadurai, A. (2001). *La modernidad desbordada. Dimensiones culturales de la globalización*. Ediciones Trilce.

Casid, J. H. (2005). *Sowing Empire: Landscape and Colonization*. University of Minnesota Press.

Casid, J. H. (2008). Landscape trouble. En R.Z. DeLue y J. Elkins (eds.), *Landscape Theory*. Routledge.

Casid, J. H. (2018). Necrolandscapping. En J. Andermann, L. Blackmore y D. Carrillo Morell (eds.), *Natura: Environmental Aesthetics after Landscape*. Diaphanes.

Clément, G. (2012). *El jardín en movimiento*. Gustavo Gili.

Dahó, M. (2024). Puntos de quiebre. El paisaje como umbral. En Linarejos Moreno, *On the Geography of Green*. RM.

Dahó, M. y Yeregui, J. (2019). Tudela. Un chantier a l'invers? En J. Ballesta y A. Callens (eds.), *Photographier le chantier. Transformation, inachèvement, altération, désordre. Hermann*. Disponible en castellano: https://www.jorgeyeregui.com/proyecto/deshacer-borrar-activar/.

Dahó, M., Ribas, X., Acosta, I. y Purbrick, L. (2023). El tráfico de la Tierra. Xavier Ribas, Louise Purbrick e Ignacio Acosta en conversación con Marta Dahó. En T. Arocena (ed.), *Reensamblaje*. TEA Tenerife Espacio de las Artes.

DeLue, R. Z. y Elkins, J. (eds.) (2008). *Landscape Theory*. Routledge.

Del Río, V. (2023). *Políticas del paisaje. Sobre la perfección de los desiertos*. Exit Publicaciones.

Demos, T. J. (2017). *Against the Anthropocene. Visual Culture and Environment Today*. Stenberg Press.

Dorrian, M. y Rose, G. (2003). *Deterritorialisations… Revisioning. Landscapes and Politics*. Blag Dog Publishing Limited.

Farinelli, F. (2013). Historia del concepto geográfico de paisaje. En B. Lladó (ed.), *Franco Farinelli. Del mapa al laberinto*. Icaria.

Haraway, D. J. (2019). *Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chthuluceno*. Consonni.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

López Silvestre, F. (2009). Pensar la historia del paisaje. En J. Maderuelo (ed.), *Paisaje e historia*. CDAN / Abada.

Luna, T. y Valverde, I. (dirs.) (2022). *Teoría y paisaje: reflexiones desde miradas interdisciplinarias*. Universitat Pompeu Fabra / Observatori del paisatge.

Mitchell, W. J. T. (ed.) (2002). *Landscape and Power*. The University of Chicago Press.

Montero Prieto, M. (2022). *Una línea marca el horizonte. Fotografía contemporánea del paisaje en Chile*. Metales pesados.

Nye, E. y Elkind, S. (eds.) (2014). *The Anti-Landscape*. Rodopi.

Olwig, K. R. (2002). *Landscape Nature and the Body Politic. From Britain's Renaissance to America's New World*. The University of Wisconsin Press.

Scott, E. y Swenson, K. (eds.) (2015). *Critical Landscapes. Art, Space, Politics*. University of California Press.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18289

Hay un caballito en el largo pasillo: espacios liminales y juguetes mecánicos como dispositivos ficcionales para la exploración de los “no lugares” y lo monstruoso en el arte actual

There is a prancing horse in the lengthy hallway: liminal spaces and mechanical toys as fictional devices for the exploration of "non-places" and monstrosities in contemporary art

Alicia de la Fuente de los Ángeles
Doctorando (Universidad de Málaga), alideladelos@gmail.com

Breve bio autora:

Dela Delos (Alicia de la Fuente de los Ángeles, Oviedo en 1992) es una artista visual e investigadora afincada en Málaga. Se graduó en Bellas Artes por la USAL y cursó el Máster de Producción Artística Interdisciplinar por la UMA. Actualmente realiza el doctorado en Bellas Artes por la UMA mientras imparte clases en un taller de cerámica de Málaga. Ha sido beneficiaria de espacios para la producción artística como la Convocatoria de *Residencias para Artistas Asturianos* de *LABoral Centro de Arte y Creación Industrial* y becas como la *ARP* (Artista residente de Posgrado de la Universidad de Málaga) o *CREADORES 2019* (Espacio de Creación Contemporánea La Térmica, Málaga). También ha desarrollado trabajos como el vestuario en Mujer en cinta de correr sobre fondo negro (*Premio Max* 2022 mejor espectáculo revelación y Premio *Ojo Crítico* de Teatro 2022), de Alessandra García. Como investigadora ha participado en congresos como el V Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales: *LA IMAGEN [N] VISIBLE* (ANIAV), con la comunicación seleccionada Llamas, Highlight, cadenas y slime o en el Congreso Internacional de las Artes Visuales (CIVARTES 2020) con Lo abyecto cuqui: Notas sobre una dulcificación de lo aberrante en la práctica artística contemporánea.

How to cite: de la Fuente de los Ángeles, A. (2024). Hay un caballito en el largo pasillo: espacios liminales y juguetes mecánicos como dispositivos ficcionales para la exploración de los no lugares y lo monstruoso en el arte actual. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18289

Resumen

Esta comunicación se ocupará de analizar la manera en la que ciertas tendencias en la plástica contemporánea reflejan y exploran preocupaciones como el terror hacia la inteligencia artificial, la evolución del trabajo desarrollado por animales humanos y no humanos y la obsesión por los espacios liminales o backrooms como metonimias de una melancolía folk en la cultura visual contemporánea.

Lo haremos a través de El Desvío, una instalación artística de reciente producción que recuerda a un puesto infantil de vehículos motorizados, como los de los centros comerciales, la cual se acompaña de una pieza sonora en la que una inteligencia artificial parece divagar sobre los conceptos de fantasía, mitología o relato. Tomo como punto de partida esta obra propia para relacionarla con estrategias plásticas utilizadas por artistas como Laia Estruch, Jordan Wolfson o EJ Hill con la intención de reflexionar acerca del modo en el que algunas de sus piezas transportan a ese momento y lugar en el que operan las ficciones —entre el ocio, la liturgia y el consumo—, ese tiempo no productivo en que es habitual guiarnos por la pulsión de descubrimiento y goce para adentrarnos sin darnos cuenta en terrenos extraños o desasosegantes donde pueda aparecer el pensamiento crítico.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

De esta manera, la comunicación tratará de ofrecer un análisis comparativo de obras que, como El Desvío, son conscientes de su propia apariencia de juguete o fenómeno y funcionan como una trampa perceptiva, disfrazándose en ocasiones de una apariencia casi mágica, para atraer al espectador a entrar en su juego y dejarse llevar hacia lugares posiblemente engañosos.

Una propuesta teórico-práctica que ahonda en la idea de que la ficción actúa a menudo en la plástica actual como remedio cicatrizante ante la dificultad para reconocer la verdad o la justicia en la cotidianidad.

Palabras clave: *valle inquietante; juguete; ficción; ocio; juego; fantasía.*

Abstract

This paper will analyze the way in which certain trends in contemporary plastic art reflect and explore concerns (such as the fear of artificial intelligence, the evolution of work developed by human and non-human animals, and the obsession with liminal spaces a.k.a. backrooms) as metonymies of a folk melancholy in contemporary visual culture.

We will develop our analysis through El Desvío (The Detour), a recently produced art installation reminiscent of a children's motorized vehicle stand, like those found in shopping malls. This installation is accompanied by an interactive sound piece that has headphones with which you can listen to an artificial intelligence that seems to wander about the concepts of fantasy, mythology or story. The artist takes this own work as a starting point to relate it to plastic techniques that have been used by artists such as Laia Estruch, Jordan Wolfston or EJ Hill with the intention of reflecting on the way in which some of their works transport us to that time and place in which fictions operate (between leisure and worship); that unproductive time in which it is usual to be guided by the urge of exploration and enjoyment that allows us to enter without realizing into strange or unsettling terrains where criticism may appear.

In such way, the paper will try to offer a comparative analysis of works such as El Desvío, which are aware of their own appearance as toys or freaks and work as a perceptual trap, sometimes disguising themselves in an almost magical guise, to lure the viewer into their games to let him or her be carried away to possibly misleading places. A theoretical-practical proposal that delves into the idea that fiction often acts in today's art as a healing remedy for the difficulty of recognizing truth or justice in everyday life.

Keywords: *Uncanny valley; mechanical; fiction; toy; play; fantasy.*

INTRODUCCIÓN

El Desvío (2023) es una instalación interactiva (Figura 1.) que surge a partir de la invitación a realizar un proyecto artístico en el Programa Comisariado OTHERNESS de la feria de arte Art Madrid'23. Fue expuesta por primera vez del 22 al 26 de febrero de 2023, en la Galería de Cristal del Palacio de Cibeles de Madrid, durante "la Semana del Arte". La pieza especula sobre cuán humana es hoy día la capacidad de imaginar y generar ficciones, y de algún modo sobre la paulatina sustitución de los animales de trabajo para producir el ocio y el entretenimiento humanos por gadgets y elementos de naturaleza cada vez más digital e ilusoria.

Ha sido muy relevante en el desarrollo de la presente investigación, analizar las relaciones que se daban con el espacio y momento concretos en que el público ha podido interactuar con la pieza. Hasta la fecha se ha expuesto

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

en dos ocasiones; la primera vez en la feria de arte citada y la segunda en el entorno urbano, junto a la librería Cervantes de Oviedo con motivo de la NOCHE BLANCA de Oviedo (7 de octubre de 2023). Ambas invitaciones a participar fuera del ámbito expositivo habitual (la galería o el museo) me sirven para analizar si es posible en eventos culturales y comerciales de estas características, vivir una experiencia artística significativa.

La instalación se compone de una estructura fija a modo de templete o stand, un vehículo móvil de aspecto fantástico y una pieza sonora que se escucha a través de auriculares fijados a la pieza móvil.



Fig. 1 El Desvío en uso en Art Madrid'23. *Fuente: elaboración propia.(2023)*

El Desvío actúa como una suerte de trampantojo site-specific que simula una atracción contratada para la ocasión (una feria de arte, un evento cultural nocturno, una exposición). Mediante este ejercicio de mímica y simulacro, la pieza producía una fisura del espacio-tiempo propio del lugar y momento en el que se enmarca, y propone una reflexión acerca de la posibilidad de fracturar los recorridos establecidos, sobre todo en las arquitecturas para el consumo y el ocio, produciendo un desvío (que no un atajo). Por ello compararemos estas dos experiencias expositivas con obras interactivas de otros artistas coetáneos que se relacionan íntimamente con los temas que atraviesan y alimentan la instalación.

El proyecto contó con la participación de Gaspar Avit Ferrero (documentación y en asesoramiento con I.A. conversacional), Ana Morales Ruiz (Composición, grabación y diseño de sonido) Lucas Esteban Miguel (iluminación y electrónica), Adrian Girón (producción de la estructura móvil).

METODOLOGÍA

Las conexiones establecidas en este artículo parten de la búsqueda de posturas teóricas afines al tema de investigación, la reflexión sobre la investigación plástica personal, así como la revisión de prácticas de otros artistas. Es una investigación teórico-práctica que a través de la producción artística y la experiencia expositiva traza conexiones entre diversas problemáticas y estéticas en la plástica actual. Las fuentes empleadas para la recopilación de datos provienen de diversos sitios web, hemerotecas digitales, páginas de los artistas, así como plataformas de museos online.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

DESARROLLO

"Imagina que estás en un centro comercial, en cualquiera. Eliges el pasillo de la derecha porque crees que es el más rápido para llegar al cine. A mitad de camino te ves obligada a detenerte bruscamente frente al puesto de animales motorizados. Encima del puesto y fijado a una estructura de madera de estilo simulación rústica de parque de atracciones puede leerse *TEDDY JUNGLE.*

Se trata de un corralito de cachivaches maltrechos de aspecto animaloide. Quizás un oso, quizás un tigre, quizás Bob esponja o un unicornio al que está a punto de descosérsele la cola. Todos a cuatro patas y cada una de ellas sobre una rueda, preparados para recibir en sus lomos de metal forrado de peluche el peso de un adulto sumado al peso de un niño pequeño.

Estos bichos, con o sin jinetes humanos, forman parte ahora de la fauna endémica del Centro Comercial. Les han confeccionado un semblante alegre y les han puesto luces al cuello. A menudo también llevan bordado un corazón o nubecita junto a las posaderas, como una suerte de firma de marca, de seña identificativa insultantemente amable. Ahora ese recuerdo del cuño que antaño se grababa a fuego en los animales de gran tamaño, parece una insignia ganada, una suerte de premio por estar allí, por aguantar sin ajarse. La compasión por aquellos robots miméticos le han robado a una la oportunidad de llegar a la sesión en hora y un arranque de extraña ternura."

Este fragmento que escribí durante el desarrollo de la pieza *El Desvío* me sirve como marco emocional y estético en el que deseo ubicaros el resto de la comunicación. La investigación llevada a cabo en este proyecto tiene que ver sin duda con la incorporación en nuestra vida cotidiana (íntima y social) de hardware y software que viene a sustituir el trabajo físico que anteriormente era realizado por animales y también la capacidad creadora –que entendíamos tan humana– para producir relatos y ficciones, transformándonos en una suerte de fantasmas que acuden cada vez más virtualmente a espacios que ya no están habitados y son visitados a su vez por espectros (digitales).

1. Monstruos mecánicos. trabajo animal y la evolución hacia valle inquietante.

Aún no podemos saber si los animales son capaces de imaginar de la misma manera en que lo hacemos las personas, ni si algún día las I.A. generativas lo harán también. Al menos por suerte sí les contemplamos como seres sintientes y hoy ya no es posible el uso de animales en exposiciones de belenes, cabalgatas o procesiones mientras se mantenga al animal de forma antinatural conforme a las características propias de su especie, o inmovilizado durante la duración del evento.[1]

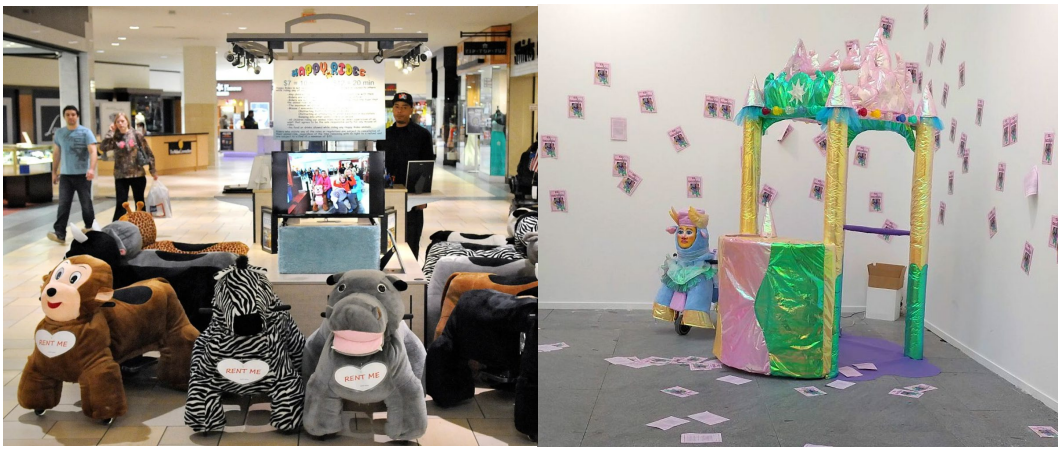


Fig. 2 Y 3. Puesto de animales motorizados. *A la izq. Montables en un centro comercial. A la dch. El Desvío en Art Madrid'23. Fuente: elaboración propia.(2023)*

[1] "El marco jurídico de los animales en espectáculos en el proyecto de ley de protección, derechos y bienestar de los animales". Anna Mulà. Cátedra animales y sociedad. https://catedraanimalesysociedad.org/animalesespectaculosleyba/

BY-NC-SA

Los animatrónicos han sustituido a estos antiguos compañeros, pero por alguna extraña razón siguen pareciéndose a esas otras especies con las que llevamos miles de años compartiendo el planeta y explotando. ¿No sería de justicia desvincular por fin su imagen también de la servidumbre?. El proceso de producción de lo que terminaría siendo *El Desvío* toma un enfoque hacia la idea de la ficción a raíz de esta reflexión y hasta la "bicha" de Balazote se aparece en el proceso.

Los Lamassu, o toros alados con cabeza humana de la antigua Babilonia protegían ciudades y templos. A menudo se colocaban en parejas que custodiaban el umbral de entrada. En una visita al British museum, impactada por la colosal aparición mitológica, no pude dejar de acordarme del mencionado *TEDDY JUNGLE*. Así realicé una interpretación "kawaii" solitaria, ya que este hecho, además de abaratar costes, le daría a la pieza un aire decadente, como de desvalimiento, casi como si se tratase de un resto o de una reliquia. Un inquietante ser hierático entre un ícono religioso y una atracción de feria. El hecho de que en 2017 un ataque con bulldozers a la ciudad de Nimrod se destruyeran más de la mitad de ruinas asirias, entre ellas dos ya icónicos lamasus[2], digamos que también colabora en esta representación inquietante.

Artistas como Jordan Wolfson o Sun Yuan y Peng Yu entienden bien esta sensibilidad y la línea entre la comicidad y la vejación del sujeto. En piezas como *Female figure* (2014), *Colored Sculpture* (2016) o *Body Sculpture*(2023) (Fig. 4 y 5), la máquina "encuerpa" y de una manera que llega a resultar desgarradora parece tomar plena consciencia para reclamar al espectador atención o ayuda. Estas obras son tremendamente provocadoras y violentas. Apelan a la unidad de empatía mínima que se necesita para socorrer un cuerpo, en este caso robótico, que intenta por todos los medios tendernos una trampa.

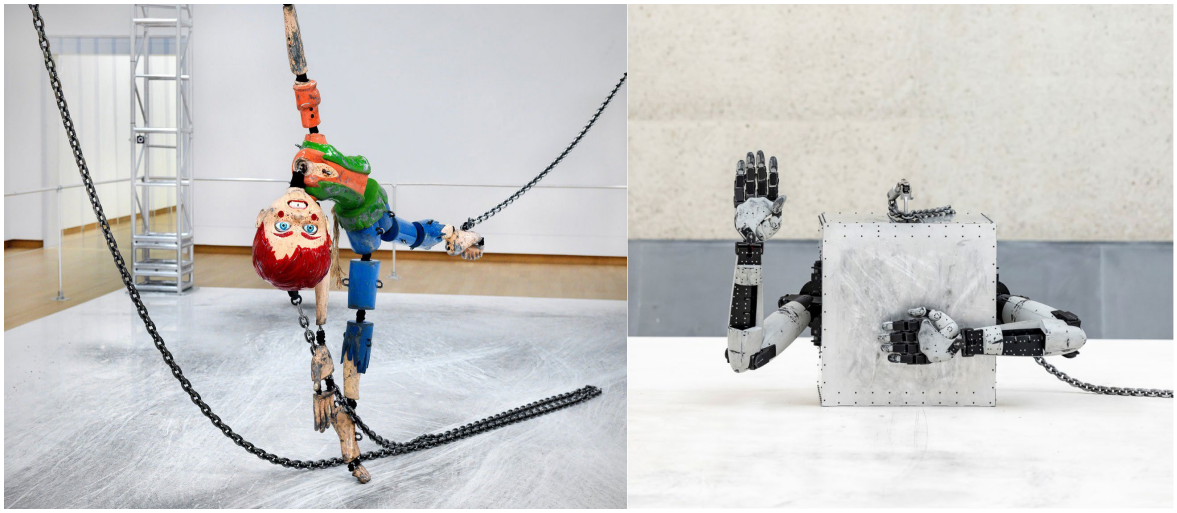


Fig. 4 y 5. Obras de Jordan Wolfson. *izq:* ***Colored Sculpture en el Stedelijk Museum, Amsterdam.*** *Fotografía: Jan van Rooij / Collection LUMA Foundation (2016). Dcha:* ***Detalle de Body Sculpture en la National Gallery de Australia, Canberra.*** *Fotografía: National Gallery de Australia (2023).*

El Desvío, en cambio, aparenta una amabilidad extrema. Apela también a esa parte de la capacidad humana de fantasear produciendo el deseo de generar realidades más justas y equitativas; sin embargo igual que las piezas de Wolfson guarda un secreto. Cuando te acercas y te pones los auriculares descubres que quien sea que te habla no se olvida de la cara oscura: la capacidad de utilizar las ficciones —sean estas símbolos, dioses, ídolos o marcas

[2] De Siria a Irak: un nuevo golpe del ISIS destruye un monasterio católico del siglo X. https://www.elconfidencial.com/mundo/2015-03-11/de-siria-a-irak-este-es-el-patrimonio-historico-que-ha-destruido-el-isis_724600/

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

— para enmascarar asuntos terribles y movilizar sociedades más que a través de terror, a través de una aparente diversión.

La voz que se escucha es un "espectro", como dice Eric Sadin[3]. Una conciencia fantasmagórica que comenta en clave de jingle, y que no sabemos si proviene (en tiempo real) de ese ser sobre el que vamos montadas. Realmente se trata de una transcripción musicada de las respuestas recibidas por la IA conversacional o "chatbot" *Character.AI* en una conversación sobre los conceptos de fantasía, mitología o relato.



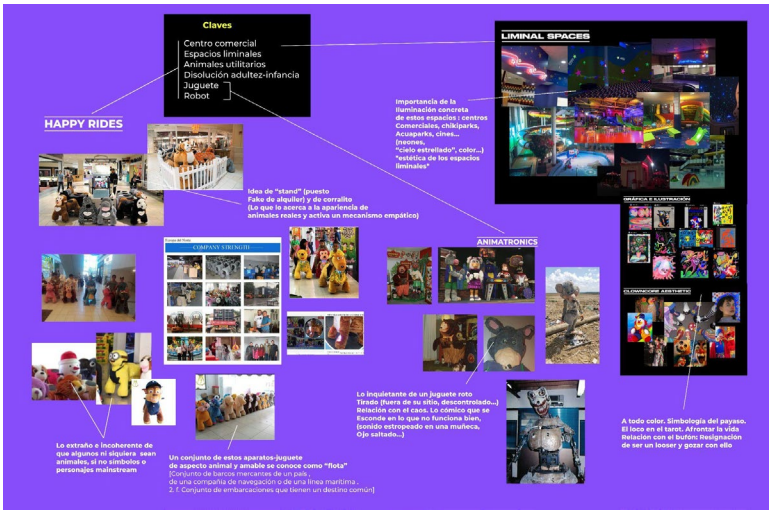


Fig. 6. Captura de la conversación a través de Character.AI. *Fuente: Elaboración propia.* ***Fig. 7. Esquema conceptual pre-producción de El Desvío.*** *Fuente: Elaboración propia.*

2. Subir las escaleras mecánicas del "mall" (del mundo del arte): Ferias y otros eventos culturales como espacios transitorios.

Hace casi treinta años que Nicolás Bourriaud auguró aquello de que "lo que no se puede comercializar está destinado a desaparecer" y "pronto, las relaciones humanas no podrán existir fuera de los espacios de comercio". Este axioma se convirtió en realidad y su sociedad de figurantes" es la que hoy habitamos. Publicó su *Estética relacional* trece años después de las reflexiones de Marc Augé sobre la intrascendencia de los lugares de tránsito y hoy, en efecto, me parece que sabemos que el contexto social que nos es permitido habitar "crea espacios específicos y preestablecidos que limitan las posibilidades de intercambio humano".

De hecho, para Jorge Dioni Lopez, los no lugares de Augé se han convertido en la contemporaneidad en "sí lugares" donde "hay gente que tiene experiencias muy significativas". A partir de los 90's los centros comerciales (hoy en decadencia en parte por la virtualización de la vida) se convirtieron en espacios quizá no valiosos pero sí relevantes, y la visión y estética nostálgica que caracteriza nuestros días rescata casi como "lugares que funcionaban como comunidades". No hay más que ver el protagonismo del que han gozado diversos videojuegos y series mainstream como *Five Nights at Freddy's*, *The last of Us* o *Stranger things*. "Si la ciudad no facilitaba lugares de ocio y de reunión en los que hacer comunidad"(Lopez Dioni, J. 2023), esta es posible que se desarrolle en los espacios de tránsito, de espera o donde los humanos acuden como polillas a la luz, los centros comerciales.

[3] Sadin, E. (2023) *La vida espectral.* Buenos aires: Caja negra.

BY-NC-SA

Recordemos que *El Desvío* nace de una invitación a participar en una feria de arte. Este no lugar en sí mismo sería el *mall* (el centro comercial en USA) del mundo del arte, ya que la experiencia siempre ocurre a través del consumo. Un lugar que no le pertenece a nadie, donde es dificilísimo crear o recibir un impacto emocional realmente significativo, pero sí puedes ir a pasar el rato y a ser —a propósito o no— irrelevante. Volviendo a Bourriaud, me pregunto si también hoy el arte actual "desarrolla efectivamente un proyecto político cuando se esfuerza en abarcar la esfera relacional, problematizándola" o hace falta algo más.



Fig. 8. El Desvío entre los stands de Art Madrid'23. *Fuente: elaboración propia.(2023)*

En el proyecto *A pretty moist shelter: ofrenda, merienda y olor a pies (2021)* comencé a reflexionar sobre los espacios liminales como lugar nostálgico y la manera en que participan de una ambigüedad desencadenante de emociones encontradas. La disolución cada vez mayor entre realidad y ficción, y la pérdida de sentido que caracterizaban a esos lugares se materializaba en un residuo: un fósil.

La parte arquitectónica de *El Desvío*, el mostrador o *Stand,* hace referencia al vínculo con el consumo; Un punto de reparto de ese servicio pero a la vez parece una atracción de feria y actúa como tal de algún modo, solo que de manera gratuita. Éste es solamente simbólico y cumple el propósito de ejecutar el simulacro. El Stand recuerda a un pequeño templo, a un castillo de cuento de hadas de chikipark, gracias a los remates y molduras confeccionadas en textil irisado. Es a la vez un umbral, un altar y un púlpito.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Sobre la obra inmersiva *Trena*, la artista Laia Estruch dice: "buscaba brindar una experiencia inmersiva al permitir al público transitar la estructura(...) tenía como objetivo desorientar y desafiar la percepción del espacio, convirtiendo la estructura en una entidad viva que respiraba con cada entrada y salida del público. La interacción no se limitaba a lo visual y auditivo, sino que abarcaba aspectos como temperatura, luminosidad y sonoridad. La entrada y salida por la membrana se asociaba a partes sexuales del cuerpo animal, añadiendo capas performativas, entendidas como entrada y salida de escena, compartiendo el escenario y mi investigación con el público".



Fig. 9. Trena, de Laia Estruch *Fuente: Mané Espinosa, La Vanguardia.(2023)*

La niñez también tiene (hoy más que nunca) su lugar de esparcimiento acotado, pero está dentro del consenso social permitirles ser mientras no resulten demasiado molestos. Como adultos buscamos también esas experiencias, ese desahogo pero necesitamos que esté licitado. Pese a que los tres hábitats humanos: trabajo, hogar y lugar de recreo/socialización estén hoy muy marcados por los procesos de gamificación, esta relación con el juego siempre ocurre a través del consumo. En el caso de *El Desvío*, quería que alguna de sus partes representase este pago que justifica el juego (el juego en su sentido más libre y despreocupado), así, la moneda de cambio y único pago por montarte es que te pongas los auriculares y escuches lo que la pieza te va a decir.



Fig. 10. *El Desvío* con asistentes a la Noche Blanca de Oviedo (Galería Arancha Osoro). Fuente: elaboración propia.(2023)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

3. Vivencia del objeto artístico interactivo a través del juego. Pasearse rodando por una feria de arte. (lo de jugar)

En una entrevista del 2022 en el diario New York Times, en torno a la exposición *BRAKE RUN HELIX* el artista EJ Hill explica que se siente atraído por las montañas rusas principalmente por su naturaleza contradictoria: por la forma en que el paseo mezcla el terror con el deleite; cómo esa vivencia que es totalmente personal, se vive compartida con extraños. Hill entiende los parques de atracciones como una experiencia de algún modo niveladora. En el pasado a menudo estos espacios se veían afectados, como el resto de lugares de entretenimiento en EEUU, por la segregación y hoy en día, a pesar de su pretensión popular, las tarifas para entrar resultan bastante elevadas. Por eso el hecho de que Hill invite con sus instalaciones a montar personas de diversos orígenes — a quienquiera que entre al museo, claro— hace que pueda revelarse en el proceso algo de la historia de un sector poblacional minoritario y excluido y convierte esta experiencia alegre en algo más profundo, transversal y político, ya que Hill es "black, queer and from the 'hood"[4].

Ocurre una democratización también a través de los tiempos de espera en el juego (el tiempo de carga, por ejemplo), donde las clases se igualan y se infiltra un tiempo propio. El artista Carsten Höller en una entrevista sobre su pieza *Left/Right Slide (2010)* en la Galería de Arte Moderno de Queensland recuerda una de las categorizaciones sobre el juego que hace Roger Caillois:

> *Ilinx* (vértigo): Reúne a los juegos que consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso, es decir, los jugadores buscan aturdirse provocando la aniquilación de la realidad con brusquedad. Ejemplo: dar vueltas, Six Flags, juegos mecánicos. (Caillois, 1986)



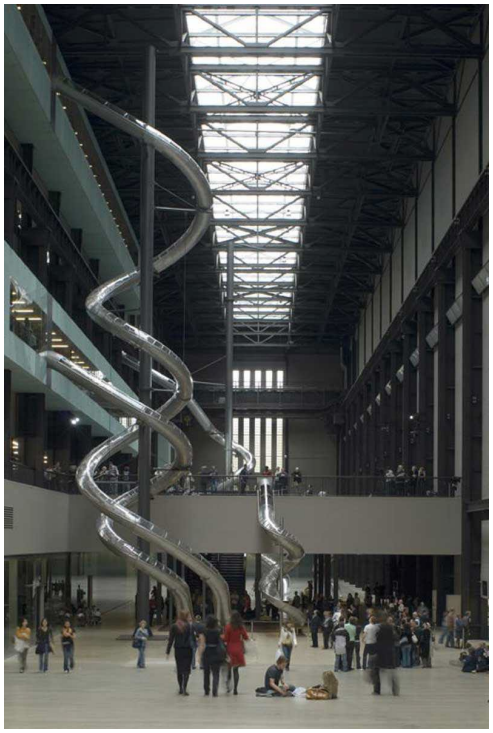


Fig. 11 y Fig.12. Izq. BRAKE RUN HELIX, EJ Hill*. Fuente: Museo de Arte Contemporáneo de Massachusetts (2022)* ***Dcha. Test Site de Carsten Höller*** *Fuente: Tate Modern.(2006)*

[4] *Mitter, S. (2022). EJ Hill Wants to Take You on a Ride. The New York Times.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Como la carta del loco en el tarot. Para los niños es fácil dejarse ser en el juego, sin embargo para los adultos esta vulnerabilidad y pérdida de control inducida resulta más difícil de experimentar porque pronto se convierte en represión al surgir la vergüenza. Por eso Höller está convencido de que si los políticos quisieran instaurar el tobogán como medio de transportación de los cuerpos de un lugar a otro, de seguro, cambiarían muchas cosas en la manera en la que nos relacionamos con los espacios y los tiempos.

CONCLUSIONES

A partir de esta investigación extraigo diferentes conclusiones entre las que destaco la potencia democratizadora del juego como herramienta de inclusión en las propuestas artísticas interactivas. Esta experiencia colectiva, al menos en los casos prácticos que hemos visto, sirve como un acontecimiento esclarecedor y crítico acerca del idealismo nostálgico y una puesta en valor de la libertad creativa de la infancia.

De igual manera subrayo la capacidad de *lo cuqui* de operar como un arma o simulacro produciendo un equívoco que se aprovecha de su propia apariencia de desamparo. Este procedimiento perverso, a menudo por lo inesperado, logra revelar mecanismos ocultos o en conflicto.

El uso de estas metodologías fronterizas que describo en mi investigación me ofrecen herramientas de estudio y representación múltiple capaces de ampliar las posibilidades plásticas y teóricas al no ceñirse al plano de la ortodoxia limitada de la realidad.

FUENTES REFERENCIALES

Arcila E., M. T. (2014). Frontera, entrelugar o tercer espacio. *Agenda Cultural Alma Máter*, (213), 2–6. https://revistas.udea.edu.co/index.php/almamater/article/view/20432

Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. Biblioteca Colombiana de Cultura: Colección popular. FCE.

Conor McGrath (14 de noviembre de 2008). *Old Persons Home* (2007) by Sun Yuan and Peng Yu [Archivo de Vídeo]. Youtube. https://youtu.be/B86ZM84pheI

Lopez Dioni, J. (Invitado). (22 de junio de 2023). *Tarde en el centro comercial* [Podcast]. En Ciberlocutorio. Spotify. https://open.spotify.com/episode/4iie9J8R4YLTk26yBgkvTv

Haraway, D. J. (2020). *Seguir con el problema: Generar parentesco en el Chthuluceno*. Consonni

Haraway, D. J. (2018). *Manifiesto cyborg: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX: un sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado*. Ediciones Inestables.

Haraway, D. J. (2015). *El Patriarcado del Osito Teddy: Taxidermia en el jardín del edén*. Sans Soleil.

Jeffries, S. (3 de mayo de 2018) *Jordan Wolfson: 'This is real abuse – not a simulation'*. The Guardian. https://www.theguardian.com/artanddesign/2018/may/03/jordan-wolfson-puppet-violence-colored-sculpture-tate-modern

La Casa Encendida. (10 de agosto de 2017). *Entrevista a Laia Estruch. Artistas en residencia 2017* [Archivo de Vídeo]. Youtube. https://youtu.be/Y6I5EmO0oRE

Lalueta, I. y Bujosa Rodriguez, P. (14 de diciembre de 2012). *CARSTEN HÖLLER: EXPERIENCE.* Metalocus. https://www.metalocus.es/es/noticias/carsten-holler-experience

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Mitter, S. (21 de octubre de 2022). EJ Hill Wants to Take You on a Ride. *The New York Times*. https://www.nytimes.com/2022/10/21/arts/design/ej-hill-roller-coaster-mass-moca-art.html

Moderna Museet. (20 de junio de 2019). *Jordan Wolfson: Riverboat Song | Intervju* [Archivo de Vídeo]. Youtube. https://youtu.be/himx3bCiiw0

QAGOMA. (24 de noviembre de 2016). *Carsten Höller introduces 'Left/Right Slide'* [Archivo de Vídeo]. Youtube. https://youtu.be/YyjU6L-DwfY

Sadin, E. (2023). *La vida espectral.* Caja negra.

The Museum of Contemporary Art (16 de junio de 2014). *Jordan Wolfson - Female Figure - The Artist's Studio* [Archivo de Vídeo]. Youtube. https://youtu.be/auix-QLJwSo

VernissageTV (10 de mayo de 2019). *Sun Yuan and Peng Yu: Can't Help Myself.*

[Archivo de Vídeo]. Youtube. https://youtu.be/ZS4Bpr2BgnE

Wolfson, J. (2023). *Body Sculpture.* David Zwirner. https://www.davidzwirner.com/artworks/jordan-wolfson-body-sculpture-a90e9

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18189

AF30.

Una aproximación al archivo del festival Art Futura desde la arqueología de los medios y la Realidad Virtual

AF30.

An approach to the archive of the Art Futura festival from the archeology of media and Virtual Reality

Francisco de la Torre Oliver
Profesor Titular (Universitat Politècnica de València), fratorol@pin.upv.es

Breve bio autor: Pintor, investigador y profesor Titular del Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València. Máster en Producción Artística y Doctor en Bellas Artes. Miembro del Centro de Investigación Arte y Entorno (CIAE).

How to cite: De la Torre Oliver, F. (2024). Una aproximación al archivo del festival Art Futura desde la arqueología de los medios y la Realidad Virtual. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18189

Resumen

Nuestro trabajo se enmarca en la interpretación del archivo desde las prácticas artísticas. El objetivo que abordamos es una lectura del archivo del Festival Art Futura con motivo de la celebración de su 30 aniversario. A partir del análisis de las obras seleccionadas, concluimos en reflexionar sobre la evolución de los soportes de almacenamiento digital a lo largo de este periodo y, por otra parte, proponer modelos expositivos basados en la especificidad del medio digital. De este modo, planteamos dos líneas de trabajo, la restauración y contextualización de obras del archivo que se han visto afectadas por la obsolescencia del medio recurriendo a metodologías procedentes de la arqueología de los medios. Y, en paralelo, una visión hacia el futuro mediante el desarrollo e implementación de una aplicación VR realidad virtual donde se visualizan las obras del archivo del festival. Como resultado de este proyecto, presentamos la recuperación de la pintura digital que el artista Moebius realizó en los años ochenta, reivindicando su papel como pionero del medio. Y, por otro lado, la producción de un museo virtual realizado por la Universitat Politècnica de València en colaboración con Art Futura. Nuestra aportación se suma a las lecturas que, desde la década de los años sesenta del siglo XX, desde las prácticas artísticas se desarrollan en torno al estudio y reflexión del archivo como concepto, memoria y patrimonio, contribuyendo al cambio de paradigma en este campo de investigación.

Palabras clave: *Realidad Virtual; Arqueología de los Medios; Archivo; Patrimonio Digital; Art Futura; Moebius.*

Abstract

Our work is framed within the interpretation of the archive from artistic practices. The objective we address is a reading of the Art Futura Festival archive on the occasion of its 30th anniversary celebration. Based on the analysis of the selected works, we conclude to reflect on the evolution of digital storage media over this period and, on the other hand, propose exhibition models based on the specificity of the digital medium. In this way, we propose two lines of work: the restoration and contextualization of works from the archive that have been affected by media obsolescence using

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

methodologies from media archaeology. And, in parallel, a vision towards the future through the development and implementation of a VR virtual reality application where the festival archive works are visualized. As a result of this project, we present the recovery of the digital painting that the artist Moebius created in the 1980s, reclaiming his role as a pioneer of the medium. And, on the other hand, the production of a virtual museum carried out by the Polytechnic University of Valencia in collaboration with Art Futura. Our contribution adds to the readings that, since the 1960s, from artistic practices, have been developed around the study and reflection of the archive as a concept, memory, and heritage, contributing to the paradigm shift in this field of research.

Keywords: *Virtual reality; Media Archeology; Archive; Digital Heritage; Art Futura; Mobius.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

Nuestro trabajo se enmarca en la interpretación del archivo desde las prácticas artísticas, en el contexto del Festival Art Futura con motivo de la celebración de su 30 aniversario. Desde sus inicios en el año 1990, el Festival se ha posicionado como un referente de la cultura y creatividad digital en España dentro de la comunidad artística internacional, promovido por festivales y ferias como Ars Electronica y Siggraph. A lo largo de su trayectoria ha explorado los proyectos y las ideas más relevantes del new media, la realidad virtual, el diseño de interacción y la animación digital, a través de exposiciones, conferencias, workshops, instalaciones interactivas o performances.

Con motivo de la celebración de la trigésima edición del Festival Art Futura se organizó una exposición basada en una reflexión sobre su archivo, en el cual se conservan con sus soportes originales más de tres mil trabajos digitales presentados a lo largo de su historia.

Nuestro principal objetivo, como comisarios, ha sido ofrecer una visión renovada de la trayectoria del festival, donde se revisará su trayectoria y se proyectará al futuro. La evolución de la tecnología asociada a la imagen digital en este período ha sido exponencial, pasando de los orígenes del medio a finales de la década de los años ochenta, a las actuales posibilidades que plantean la Realidad Virtual y la Inteligencia Artificial.

A partir del análisis de las obras seleccionadas, concluimos en presentar una reflexión sobre la evolución de los soportes de almacenamiento digital a lo largo de este periodo en diálogo con la propuesta de nuevos modelos expositivos basados en la especificidad del medio digital.

El Vicerrectorado de Arte, Ciencia, Tecnología y Sociedad de la Universitat Politècnica de València acogió el proyecto dentro de su línea de apoyo a una nueva cultura de colaboración en arte, ciencia y tecnología. Su apuesta por conservar el patrimonio digital y la colaboración interdisciplinar ha propiciado el desarrollo del proyecto Artfutura 30 VR desde su Área de Acción Cultural. Desde la Facultad de Bellas Artes, en colaboración con la Escuela de Informática y las ingenierías, se afrontaron los retos planteados.

De este modo, planteamos dos líneas de trabajo. Por un lado, la restauración y contextualización de obras del archivo que se han visto afectadas por la obsolescencia del medio recurriendo a metodologías procedentes de la arqueología de los medios (Martín, 2022). Y, por otra, el desarrollo e implementación de una aplicación VR realidad virtual donde se visualizan las obras del archivo del festival.

DESARROLLO

Art Futura 30

Como resultado de este proyecto, presentamos la producción de un museo virtual y la recuperación de la obra pictórica digital del artista Moebius realizadas en la década de los años ochenta.

Desde la primera edición del festival, el creador del cyberspace William Gibson ha colaborado con Art Futura. En 1992, escribiría para la producción *El Templo de la Memoria*, "Todo avanza tan rápido ahora… Hoy en día todo cambia… Nada estable, nada estático" (1992). Unas ideas que definen el estado de la cuestión. También la Realidad Virtual forma parte de su ADN, Eric Gullichsen mostró en la presentación del Festival un casco de Realidad Virtual donde los periodistas experimentaron, por primera vez, la simulación de entornos 3D en tiempo real (Art Futura, 1990).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 1 AF VR. *Fuente: UPV (2023)*

Art Futura VR

El proyecto del Museo Virtual parte del cuestionamiento de los planteamientos museográficos y museológicos en el campo del arte digital. A partir de la especificidad del medio de la Realidad Virtual, se investigó sobre las posibilidades que la proyección de imágenes digitales podía ofrecer al espectador. De este modo, se optó por la construcción de una estructura donde se pudieran proyectar una selección de las obras seleccionadas a lo largo de tres décadas de modo simultáneo.

ART FUTURA VR ofrece al público una experiencia interactiva desarrollada por Teresa Tomás y David Clemente Pérez López, de este modo los espectadores no solo pueden visualizar los contenidos sino interactuar con las obras más emblemáticas. La obra se concibe como una arquitectura virtual, un contenedor donde las animaciones más destacadas se proyectan en un entorno de escenas y proyecciones de video de apariencia realista, creado mediante avanzada tecnología informática. Esta experiencia, accesible a través de gafas de Realidad Virtual, transporta al espectador a un mundo donde la percepción de inmersión es tan intensa que se siente parte de él. Inspirándose en la arquitectura museística tradicional, el espacio virtual propone una experiencia de juego ampliada, llevando al observador a través de un viaje temporal con un inicio y un final, más cercano a una partida de videojuego que a una visita convencional a un museo (Tomás, 2024).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

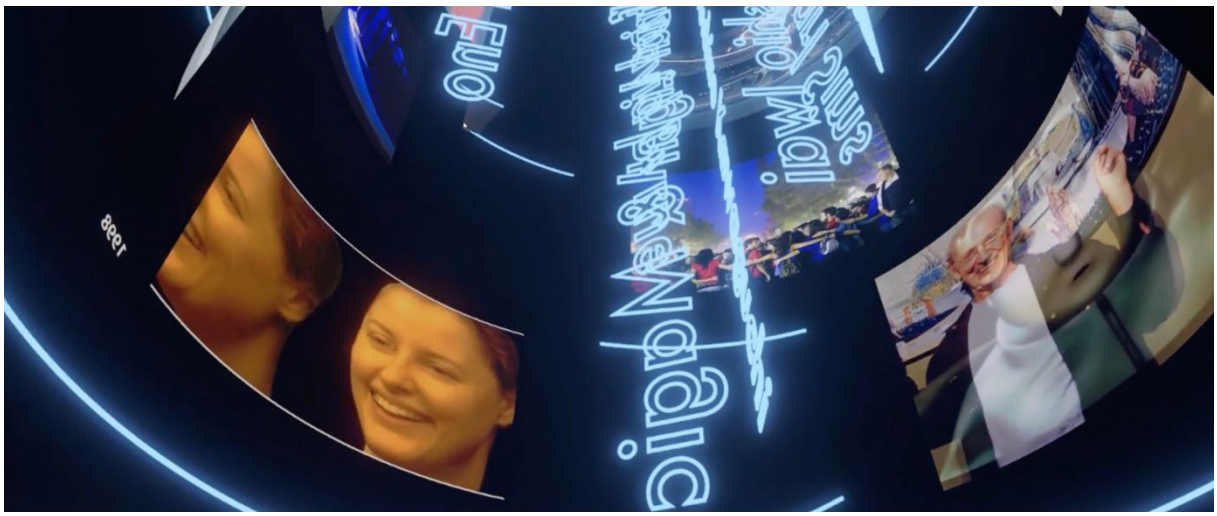


Fig. 2 AF VR. *Fuente: UPV (2023)*

Esta experiencia de "mundo abierto" invita a un recorrido libre, permitiendo al visitante explorar a su ritmo, con posibilidades de proyección e inmersión espacial que van más allá de lo imaginable en la realidad. ART FUTURA VR representa un archivo digital autoejecutable, un catálogo inmersivo creado en VR que otorga nueva vida a una colección de videoarte, destacando los avances tecnológicos más significativos de las últimas décadas, y ofreciendo una forma revolucionaria de experimentar el arte y la tecnología.

La aplicación se divide en dos escenas, con el objetivo de optimizar el rendimiento del hardware. En su fachada exterior, la construcción esférica proyecta treinta bucles representativos de cada edición anual. El acceso al interior y cambio de niveles se realiza a través de una rampa donde se efectúa el cambio de escena. Las tres plantas en las que se divide el espacio expositivo acogen una década respectivamente, donde se proyectan en diez pantallas un resumen anual de cada edición de manera simultánea. Cada planta se acciona mediante el acceso del espectador quedando el resto, por cuestiones de rendimiento, en *stand by* visualizando un *frame* representativo del video.

Formada en la Facultad de Bellas Artes, Tomás desarrolla su trabajo a partir de la escultura y la animación virtual, estructurando su producción artística en series donde la lógica poética y la reflexión teórica se articulan en juegos conceptuales, produciendo imágenes de gran complejidad formal. Sus animaciones son producidas mediante programas de modelado, animación y renderización 3D, a partir de sus esculturas digitales. Actualmente, trabaja en realidad virtual con el objetivo de manipular la simulación física de la materia con fines poéticos. Es en este campo donde conecta con David C. Pérez, profesor de nuevas tecnologías aplicadas al arte y al diseño en la Facultad de Bellas Artes. Su carrera como Ingeniero de Telecomunicación y doctor en Reconocimiento de Formas e Inteligencia Artificial ha permitido un diálogo entre arte y tecnología desarrollando una investigación sobre las posibilidades que ofrece el medio virtual para la visualización de vídeos a través de multipantallas desplegadas en el espacio virtual (De la Torre, 2023).

Moebius 1993

La obra inédita de Moebius, compuesto por un centenar de pinturas digitales, se encontraba grabada en 11 micro disquetes de 3,5 pulgadas, depositada en el archivo de Art Futura desde el año 1993. Su proyección debería haberse realizado durante la conferencia que pronunció dentro del ciclo que en esa edición se dedicó a sus trabajos en el campo de la animación, junto al estreno del tráiler de *Story of Starwatcher* (1991). Debido a la imposibilidad de disponer del material informático necesario para su exhibición, en este caso un ordenador

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Commodore Amiga 500 con un disco duro, la obra quedó olvidada hasta diciembre del año 2022, fecha en la que fue depositada en la Universitat Politècnica de València para su estudio.

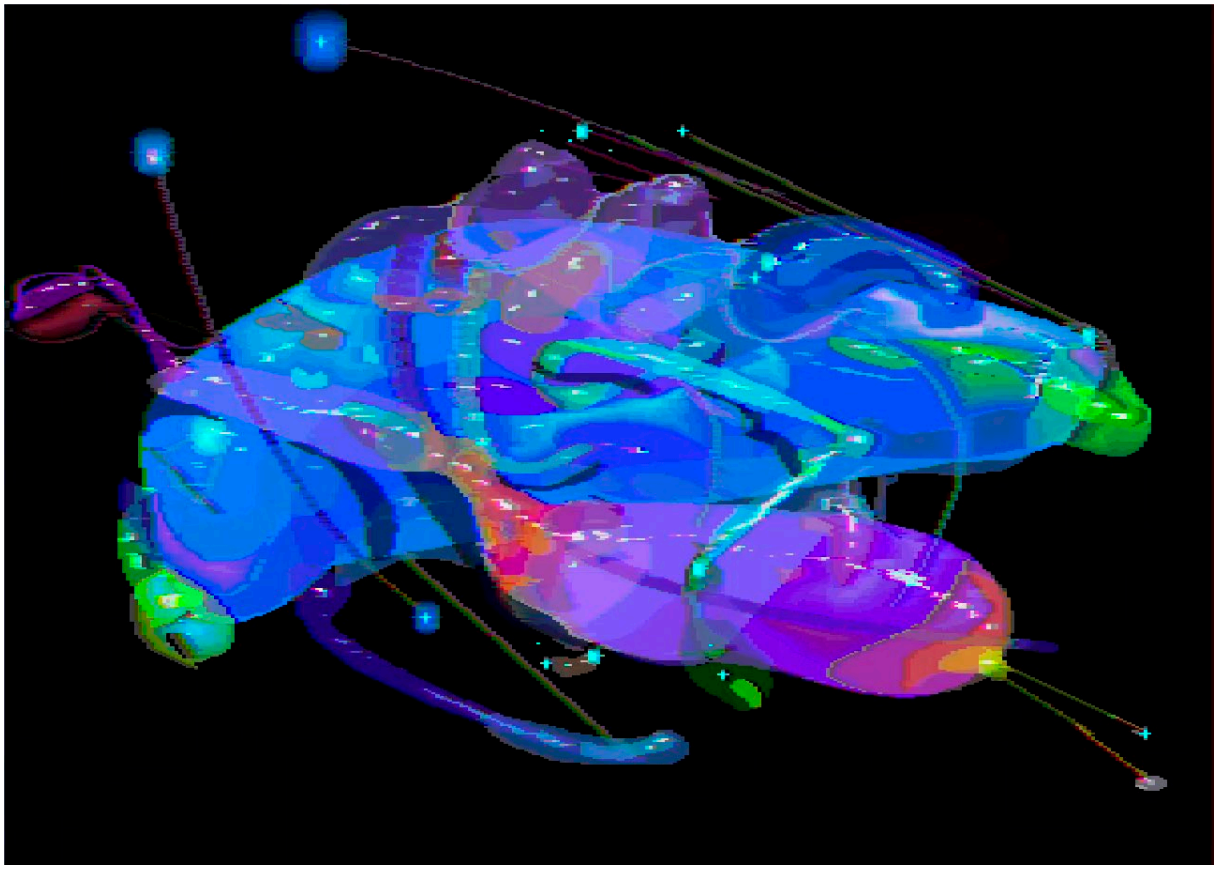


Fig. 3 Moebius. *Fuente: Art Futura (1993)*

En este sentido ha sido determinante la colaboración del Museo de Informática de la Escola Tècnica Superior d'Enginyeria Informàtica, dirigido por Damián López Rodríguez. Desde su creación en 2001, ha trabajado en la conservación del patrimonio informático y actualmente está integrado en el ICOM. A través del trabajo desarrollado por el responsable del área Museo en Vivo, el profesor del Departamento de Sistemas Informáticos y Computación Jorge González Mollá, ha sido posible rescatar el material del soporte mediante un complejo proceso multidisciplinar de arqueología de los medios.

Respecto al valor de esta obra de Moebius destacaremos, siguiendo las teorías de Aloïs Riegl (2008), su *valor de antigüedad* en referencia a la tecnología con la que fueron creadas las imágenes. Respecto a los actuales estándares de alta definición, su resolución es de 16 bits y la paleta de 16 colores del software Deluxe Paint. Además, la recuperación de esta obra inédita de Moebius es relevante en diferentes aspectos. En primer lugar, posiciona al artista Jean Giraud entre los pioneros del arte digital. Una faceta conocida principalmente por sus declaraciones registradas en entrevistas. Por otra parte, representan el testimonio de su faceta creativa en el terreno artístico, que desarrolla en paralelo a su carrera internacional como ilustrador en el campo del cómic. Una faceta que recientemente se presentó en la publicación *Lazlo Parker* (2020), donde se recopilan por primera vez una serie de obras analógicas pertenecientes a esta línea de investigación, próxima a las tendencias surgidas a partir de los estudios del automatismo y el mundo onírico en el seno del movimiento surrealista en el contexto de las primeras vanguardias del S. XX.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Más allá de su valor artístico como obras independientes, destaca su carácter procesual al conformarse como el registro de un proceso. Los trabajos denotan una evolución técnica y una investigación de la especificidad de un medio que estaba naciendo en ese momento, y por lo tanto son un valioso testimonio de la historia del consolidado arte digital.

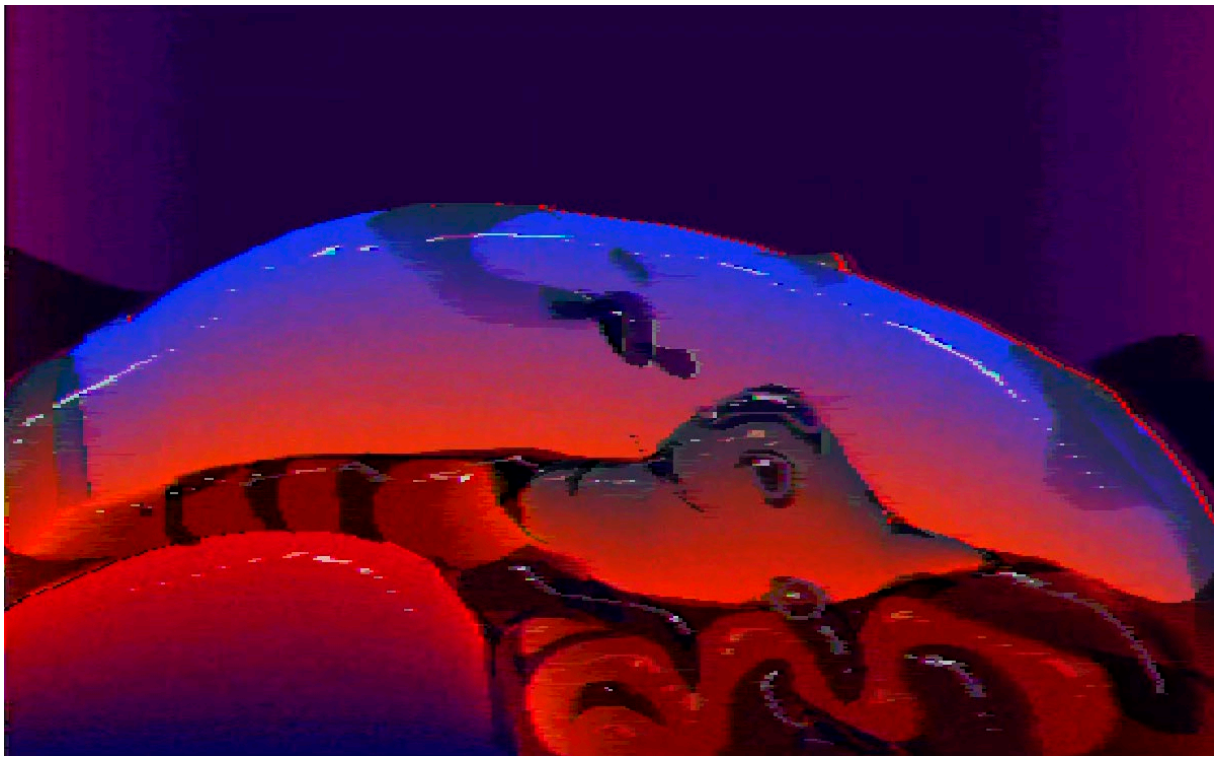


Fig. 4 Moebius. *Fuente: Art Futura (1993)*

En la entrevista concedida a Art Futura señalaba: "¿Qué es el mundo virtual perfecto? Es el sueño. El día en que se llegue a hacer la imagen virtual a nivel del sueño, es aquí donde el hombre se encontrará frente a su destino. ¿Qué es lo que vale más la pena: vivir el sueño de la realidad o el sueño de la simulación? Se tendrá que escoger su sueño" (1993).

CONCLUSIONES

Nuestra aportación se suma a las lecturas que, desde la década de los años sesenta del siglo XX, desde las prácticas artísticas se han desarrollado en torno al estudio y reflexión del archivo como concepto, memoria y patrimonio, contribuyendo al cambio de paradigma en este campo de investigación.

Como hemos comprobado, el estudio del archivo y la presentación de los resultados de la investigación es un campo abierto a las prácticas artísticas desde la multidisciplinariedad. En este caso, a través de la disciplina de arqueología de los medios y la tecnología de la VR hemos desarrollado un proyecto innovador en el campo de la museografía y museística que podría ser implementado como metodología experimental para emprender nuevos retos en este campo.

La Universitàt Politècnica de València, mediante la participación de sus investigadores y la aportación de sus medios podría ofrecer un servicio competitivo en este sector, estaría capacitada para desarrollar una línea de

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

trabajo prestando su colaboración a instituciones y fundaciones para recuperar y conservar su patrimonio digital y, en otro orden, transferir el conocimiento.

FUENTES REFERENCIALES

Art Futura (1990). Realidad Virtual. https://www.artfutura.org/v3/artfutura-1990/

De la Torre, F. (2023). Repasando el futuro en VV.AA. (2023). *Art Futura 30*. UPV. https://acts.webs.upv.es/artfutura30/

Gibson, W. (1992). *El Templo de la Memoria*. Art Futura.

Giraud Moebius, J. (2020). *Lazlo Parker*. Moebius Production.

Martín Martínez, J. V. (ed.) (2022). *El retorno de lo nuevo.* Abada.

Moebius (1993). Vida Artificial*. Art Futura*.

Riegl, A. (2008). *El culto moderno a los monumentos: caracteres y origen*. Machado.

Tomás, T. (2024). ArtFutura VR. https://teresatomas.com/index.php/35-news/1312-artfutura-vr-ceibal

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Cigüeñas y grullas. Un intento de comprender una etología propia mediante el concepto de la filopatría

Storks and cranes. An attempt to understand an own ethology through the concept of philopatry

Juan del Junco González
Universidad de Málaga, juandeljunco@uma.es

Breve bio del autor: Artista visual. Profesor Ayudante Doctor de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga.

How to cite: Del Junco González, J. 2024. Cigüeñas y grullas. Un intento por comprender una etología propia mediante el concepto de la filopatría. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. pp. 331-332. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.19019

Esta comunicación ha sido invitada a presentarse para su publicación en la Revista ANIAV.

Resumen

Esta comunicación analiza la investigación artística desarrollada en el proyecto "Algunos esfuerzos por entender el concepto de la filopatría (o aquella cualidad según la cual algunos animales volvemos continuamente nuestro lugar de origen)". Dicha investigación se efectúa a través de una metodología de producción transdisciplinaria que fusiona la praxis del proyecto artístico y la ornitología de campo. Teniendo en cuenta que la transdicisplinariedad ofrece el máximo gradiente en las metodologías de cruce, los resultados de la investigación se presentan extremadamente contaminados por ambas disciplinas, generando enunciados altamente miscibles que generan una singular dialéctica arte-ciencia con sus consecuentes citas de cooptación. El proyecto, expuesto en una galería madrileña en 2022, pertenece a un conjunto de trabajos que, de manera sistemática, atiende a unas constantes conceptuales y procedimentales tales como la cita a los modelos representacionales de la ciencia que estudia las aves, la vuelta atrás a los códigos y lenguajes de una ornitología pasada, el acercamiento a los enunciados del arte conceptual de finales de los años 60 y comienzo de los 70, la zona de confluencia entre la ornitología y el conceptual ortodoxo mediante el uso de los signos del producto editorial o la puesta en escena del modelo archivo. En el caso específico del proyecto que analizamos, se exponen unos supuestos estudios científicos sobre dos especies de aves —La cigüeña blanca (Ciconia ciconia) y la grulla común (Grus grus)— alegorizando su comportamiento filopátrico en la nidificación y migración para así, en un trastocamiento controlado, expresar aspectos subjetivos del autor en su vuelta continua a varios temas y constantes de trabajo. De esta manera se podría afirmar que éste, al intentar comprender la etología de las aves, atisba un entendimiento de la suya propia.

Palabras clave: *Proyecto artístico; fotografía contemporánea; metodologías transdisciplinarias; ornitología.*

Abstract

This communication analyzes the artistic research developed in the project "Some efforts to understand the concept of philopatry (or that quality according to which some animals continually return to their place of origin)". This research is carried out through a transdisciplinary production

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

methodology that merges the praxis of the artistic project and field ornithology. Taking into account that transdicisplinarity offers the maximum gradient in crossover methodologies, the results of the research are extremely contaminated by both disciplines, generating highly miscible statements that generate a singular art-science dialectic with its consequent co-optation appointments. The project, exhibited in a Madrid gallery in 2022, belongs to a group of works that, in a systematic way, attends to conceptual and procedural constants such as the quotation to the representational models of the science that studies birds, the return to the codes and languages of a past ornithology, the approach to the statements of conceptual art of the late 60's and early 70's, the zone of confluence between ornithology and orthodox conceptual art through the use of the signs of the editorial product or the staging of the archival model. In the specific case of the project we are analyzing, some supposed scientific studies on two bird species —the White Stork (Ciconia ciconia) *and the Common Crane* (Grus grus)— *are presented, allegorizing their philopatric behavior in nesting and migration in order to express, in a controlled transposition, subjective aspects of the author in his continuous return to several themes and work constants. In this way it could be affirmed that, by trying to understand the ethology of birds, he glimpses an understanding of his own.*

Keywords: *Artistic project; contemporary photography; transdisciplinary methodologies; ornithology.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18044

Escribir con la luz. Estudio de prácticas artísticas que usan la luz como herramienta

Writing with light. Study of artistic practices that use light as a tool

Roser Domingo Muñoz
Laboratorio de Luz (Universitat Politècnica de València), rodomu@upv.es

Breve bio autora: Es artista multimedia e investigadora predoctoral, establecida en València. Se encuentra realizando su tesis en el grupo de investigación "Laboratorio de Luz" de la UPV y participando en el proyecto "Argos. Performances Audiovisuales desarrolladas a partir del sonido y el espacio escénico". Enfoca su investigación hacia la relación de la luz, su incidencia y distorsión, sobre distintos elementos.

How to cite: Domingo Muñoz, R. (2024). Escribir con la luz. Estudio de prácticas artísticas que usan la luz como herramienta. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18044

Resumen

Desde la invención de la fotografía y de la cámara como un aparato novedoso capaz de captar y registrar nuestro entorno en un momento de tiempo específico, son muchos los teóricos y artistas que han experimentado y han tratado de formular las características que ofrece este medio. Por un lado, la cámara se usó, y sigue usándose, como medio de captación instantáneo, dando lugar a las imágenes "reproductivas" (reales) o "productivas" (abstractas) según acuñó László Moholy-Nagy. Pero el desarrollo de esta herramienta y los avances químicos que se produjeron para que fuese posible la plasmación de la luz sobre un papel, propiciaron la aparición de los llamados rayogramas de la mano de Man Ray, los fotogramas de Moholy-Nagy y las schadografías de Christian Schad. Otros artistas también hicieron uso de la superficie sensible para experimentar con la luz, como Étienne Léopold Trouvelot, Christian Schad, Joseph Hartwig, Kurt Schwerdtfeger, Ludwig Hirschfeld-Mack, Guglielmo Sansoni (Tato), Raoul Hausmann, Gérard Ifert, Pierre Cordier, Heinz Hajek-Halke y Herbert W. Franke. En este artículo nos centraremos en las imágenes creadas por la luz, sin usar el dispositivo fotográfico, y en el estudio de su variación y transformación mediante distintos fenómenos. Nuestro "punctum" —término definido por Roland Barthes para referirse al elemento que dispara la imagen— es la plasmación de la luz sobre distintos soportes. Así pues, se pretende analizar la práctica artística materializada anteriormente por otros artistas con relación a la luz y añadir al objeto de estudio experimentaciones realizadas con herramientas actuales.

Palabras clave: *fotografía; imagen-luz; fotogramas; luz; soportes.*

Abstract

Since the invention of photography and the camera as a new device capable of capturing and recording our environment at a specific moment in time, many theorists and artists have experimented with and tried to formulate the characteristics offered by this medium. On the one hand, the camera was, and still is, used as a means of instantaneous capture, giving rise to "reproductive" (real) or "productive" (abstract) images as defined by László Moholy-Nagy. But the development of this tool and the chemical advances that made it possible to capture light on paper

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

led to the appearance of the so-called rayograms by Man Ray, Moholy-Nagy's photograms and Christian Schad's schadographs. Other artists also made use of the sensitive surface to experiment with light, such as Étienne Léopold Trouvelot, Christian Schad, Joseph Hartwig, Kurt Schwerdtfeger, Ludwig Hirschfeld-Mack, Guglielmo Sansoni (Tato), Raoul Hausmann, Gérard Ifert, Pierre Cordier, Heinz Hajek-Halke and Herbert W. Franke. In this article we will focus on the images created by light, without using the photographic device, and on the study of its variation and transformation by means of different phenomena. Our "punctum" —a term defined by Roland Barthes to refer to the element that triggers the image— is the shaping of light on different supports. Thus, the aim is to analyse the artistic practice previously materialised by other artists in relation to light and to add to the object of study experimentations carried out with current tools.

Keywords: *photography; light-image; photograms; light; supports.*

1. Introducción

La aparición de la fotografía de la mano de Joseph Nicéphore Niépce y Louis Daguerre, propició la invención de una nueva técnica capaz de plasmar la luz en un determinado soporte. Esto "fue posible el día en que una circunstancia científica (el descubrimiento de la sensibilidad a la luz de los haluros de plata) permitió captar e imprimir directamente los rayos luminosos emitidos por un objeto iluminado de modo diverso" (Barthes, 2007, p. 126) y el dispositivo pudo formar la imagen a través de una determinada óptica (Barthes, 2007). En siglos pasados, para inmortalizar o plasmar las imágenes del mundo, era necesario el uso de pigmentos y dependía de la habilidad plástica y manual del artista. Además, antes de la invención de la fotografía, existía la cámara lúcida, un dispositivo que servía para dibujar en perspectiva al natural, proyectando visualmente la imagen sobre el papel sin plasmarla físicamente como lo haría una cámara oscura, cuyo funcionamiento fue descrito por Leonardo da Vinci. Pero con el avance tecnológico y la creación de máquinas fotográficas capaces de captar la luz y fijarla por un tiempo largo en un papel tangible, empezaron a desarrollarse multitud de técnicas diversas, dando paso a numerosas prácticas artísticas que usaban la luz como herramienta. Como bien explica Antonio Muñoz en el catálogo de la exposición "Detente, instante. Una historia de la fotografía":

> La fotografía empezó queriendo parecerse a la pintura porque quienes la practicaron al principio venían de esa disciplina, y porque no se daban cuenta plenamente de las prodigiosas implicaciones de una técnica que permitía algo nunca entonces logrado y ni siquiera imaginado: la captación de un momento irrepetible aislado en el tiempo; la potestad de fijar el aspecto exacto y también irrepetible de cualquier cosa, una cara, un lugar, un monumento, un paisaje, la hoja de una planta (2022, pp. 19-20).

Pronto aparecieron "los soportes sensibles en la gelatina de plata que permitieron el auge del amateurismo y la aplicación de la fotografía a todos los ámbitos de la actividad humana: medicina, policía, ejército, etcétera." (Chéroux, 2022, pp. 40-41). Ulrich Pohlmann declara que, aunque "en el siglo XIX el medio ha de entenderse como un híbrido entre los polos de la ciencia, la técnica, la industria y el arte" (2022, p. 47), la fotografía, desde sus inicios, ha tenido finalidades artísticas.

Desde un enfoque plástico, artistas como Man Ray y László Moholy-Nagy, empezaron a experimentar con los llamados fotogramas, fotografías sin cámara. Podríamos considerarlos como las primeras evidencias de escritura con la luz, ya que eran realizados "mediante la fijación directa de las gradaciones de negro-blanco-gris derivadas de los efectos de la luz sobre la película fotográfica" (Moholy-Nagy, 2005, p. 157). Esto propició que otros artistas se interesasen en este tipo de experimentación y plasmación lumínica, efectuando ciertas variaciones con nuevos materiales y soportes: Étienne Léopold Trouvelot, Christian Schad, Joseph Hartwig, Kurt Schwerdtfeger, Ludwig Hirschfeld-Mack, Guglielmo Sansoni (Tato), Raoul Hausmann, Gérard Ifert, Pierre Cordier, Heinz Hajek-Halke y Herbert W. Franke.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

A nivel conceptual, los fotogramas también permitieron el cuestionamiento de la figura del autor, que se volvió inestable con la aparición de las cámaras. Estos aparatos industriales ya venían programados de fábrica, siendo difícilmente manipulables por parte del fotógrafo, quien no conocía en profundidad los mecanismos internos del artefacto. Vilém Flusser (1990) propuso rebelarse en contra del aparato para hacer lo que el propio artista quisiera sin tener que someterse a la programación del dispositivo, Man Ray se afanaba "con escamotear la figura del operador" (Chéroux, 2009, p. 130) y propiciar el azar y la serendipidad en la toma fotográfica, pero Moholy-Nagy utilizaba "la sombra para recordar que siempre detrás de la imagen hay alguien que controla los hilos del dispositivo" (Chéroux, 2009, p. 130). Así pues, la búsqueda de la experimentación de forma azarosa supuso repensar la finalidad de este medio: si la fotografía únicamente serviría como medio de plasmación de lo real (imágenes "reproductivas"), o daría lugar a las imágenes "productivas" (que produjesen nuevas relaciones desconocidas), definidas por Moholy-Nagy (2005). Y dentro de lo impredecible e inesperado, empezarían a tomar protagonismo las imágenes fallidas o supuestamente no convencionales que se escapasen de las reglas preestablecidas, cuestionadas en los textos *Breve historia del error fotográfico* (2009) y *La fotografía vernácula* (2015) de Clément Chéroux.

En este artículo nos centraremos en el estudio de ciertas prácticas artísticas que emplearon la luz como herramienta para escribir sobre un determinado soporte. Se pretende mostrar algunas obras artísticas, y poner en valor el trabajo realizado desde la invención de la fotografía, en relación con la manipulación y la experimentación de la luz sin una cámara fotográfica. Esta investigación forma parte de la tesis doctoral y está financiada gracias a las ayudas PAID-01-22 de la Universitat Politècnica de València.

2. Metodología

La metodología empleada ha sido teórico-práctica, aunque en este trabajo se evidencie más parte teórica que práctica. Se han examinado textos de teóricos y artistas, y obras, que han experimentado con la fotografía y con la luz. A partir de este análisis formal, se muestran diversos ejemplos artísticos que contribuyen al desarrollo de la manipulación de la luz sin el dispositivo fotográfico, y se cuestionan distintos aspectos surgidos a raíz de la evolución de estas prácticas, que incitan a la reflexión personal del lector.

3. Desarrollo

> El momento en el que la fotografía deja de ser reflejo de lo que el fotógrafo ve y se convierte en soporte para que el fotógrafo pueda crear, es relevante. Hay ahí un salto en el que la máquina de fotografiar ya no es solo un instrumento, sino que está sujeta al pensamiento, no a la búsqueda de la representación (Ordóñez, 2022, p. 451).

Así es. Si repensamos el aparato fotográfico como una herramienta capaz de ser manipulada y transformada para plasmar nuestras ideas, conseguiremos cuestionar la representación real del mundo y empezaremos a fijarnos en los pequeños detalles que fácilmente pueden escapar de nuestra visión. "La fotografía, por ejemplo, permite destacar aspectos del original no accesibles al ojo humano, sino tan sólo una lente ajustable y capaz de seleccionar a su antojo diversos puntos de vista" (Benjamin, 2004, p. 96). Y como bien cuestiona el mismo autor en su texto *Breve historia de la fotografía* (2011), obtendremos y descubriremos más conocimiento cuando dispongamos de más medios. Solo es cuestión de tiempo y de evolución de las herramientas.

En este apartado nos centraremos en el estudio de los fotogramas, al ser un claro ejemplo de incidencia de la luz sobre un papel sensible sin necesidad de usar el dispositivo fotográfico.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

3.1. Fotogramas

Como se ha comentado anteriormente, Man Ray y László Moholy-Nagy fueron los pioneros en la creación de fotogramas, imágenes-luz. Pero esta práctica ya había sido experimentada en el siglo XIX a raíz de la invención de la fotografía.

> Niepce, Bayard, Talbot y otros los usaron para probar la sensibilidad a la luz de las emulsiones. Dado que el fotograma (todavía sin nombre) podía duplicar las estructuras más delicadas con una exactitud incomparable, también comenzó a usarse en las ciencias naturales como un proceso de copia para materiales que habrían sido reproducidos de manera menos precisa y más laboriosa mediante dibujos o fotografías (Neusüss et al., 1994, p. 7).

Centrándonos en el siglo XX, de Man Ray podríamos destacar su espontaneidad a la hora de accionar la toma. Cuando llegó a París en 1921, "aseguraba haber descubierto el procedimiento del fotograma […] un día en que encendió sin querer la luz de su taller" (Jones y Caixa Forum, 2022, p. 24). Su serie de 12 "rayografías" de 1922, que forman parte del álbum "Champs Délicieux", la llevó a cabo colocando objetos que tenía a su alrededor sobre el papel fotosensible, e iluminando la escena con una bombilla. También destaca su película de rayografías de 1923, "Retour à la raison". Para crearla usó una película intacta, exponiendo a la luz varios elementos y combinando las distintas partes con imágenes reales (Neusüss et al., 1994).



Fig. 1 "Untitled (plate 4)", Man Ray, 1922. *Fuente: MoMa (2024)*

Por otro lado, Moholy-Nagy "enuncia que no se trata de escoger entre los medios, sino de apoderarse de la creación óptica por cualquier medio puesto hoy en día a disposición del artista, sea la pintura, la fotografía, o el «juego luminoso de los colores»" (Moholy-Nagy, 2005, p. 27). Su práctica artística abogaba por la búsqueda de la invención a partir de un proceso, largo y tendido, de prueba y error (Chéroux, 2009). Intentaba que los objetos expuestos no se reconociesen, para eliminar cualquier asignación narrativa a la imagen, excepto su mano, su cabeza y la de su mujer, y flores. Para él, el fotograma era una acción liberadora y revolucionaria, y la consecución de la abstracción (Neusüss et al., 1994).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

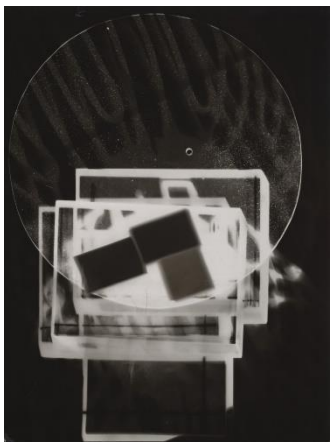


Fig. 2 "Untitled", László Moholy-Nagy, 1925. *Fuente: MoMa (2024)*

Pero con anterioridad, cabría destacar la imagen titulada "Étincelle électrique directe" creada por Étienne Léopold Trouvelot (también era astrónomo y entomólogo). Fue realizada en 1882 en Francia a raíz de "un cortocircuito provocado en la superficie de la placa fotográfica, donde la conducción de las sales de plata produce un destello centrífugo y al mismo tiempo conserva su rastro" (Jones y Caixa Forum, 2022, p. 142). Es considerada la fotografía más antigua de las colecciones del Centre Pompidou, alejada de la reproducción de la realidad, que representa un aspecto científico.



Fig. 3 "Etincelle électrique directe", Etienne Léopold Trouvelot, 1885. *Fuente: Centre Pompidou (2013)*

Otros artistas también experimentaron con las imágenes creadas por la luz. Christian Schad comenzó a experimentar con los fotogramas entre 1918 y 1919, y utilizaba objetos inútiles cotidianos para plasmarlos sobre la superficie fotosensible:

> Para realizar sus imágenes, sujetaba un objeto (un pedazo de tela, papel, desperdicios…) bajo una placa de vidrio colocada sobre papel fotosensible. Luego lo exponía sobre el alféizar de su ventana y a continuación recortaba los bordes de la obra resultante para, decía, "liberarla de su condición de rectángulo". Las "schadografías" (término que acuñó por entonces Tristan Tzara jugando con el inglés *shadow*, "sombra") llaman la atención por la ausencia de profundidad de los objetos representados. Letras, texturas y formas variadas se entremezclan en este fotograma con aspecto de collage. El hecho de que el artista utilice diferentes objetos encontrados vincula estas obras a la tradición de las "recreaciones fotográficas", tan apreciadas por los dadaístas. Por otro lado, los fotogramas de Schad tienen mucho en común con los grabados que realiza en la misma época, igual de pequeños y con un blanco y negro muy contrastados (Jones y Caixa Forum, 2022, p. 33).

Los fotogramas de Schad plasmaban a la perfección el movimiento dadaísta. No empleaba ni los medios ni los objetos tradicionalmente usados en el arte, y se desligaba de crear imágenes reconocibles (que era la finalidad principal de la fotografía) (Neusüss et al., 1994).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

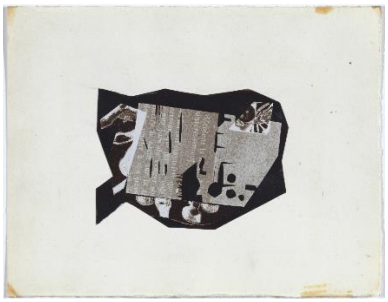


Fig. 4 "Schadograph", Christian Schad, 1918. *Fuente: MoMa (2024)*

En el verano de 1922 encontramos experimentaciones escribiendo con luz en la Bauhaus de Weimar, de la mano de Joseph Hartwig, Kurt Schwerdtfeger, Ludwig Hirschfeld-Mack. El hallazgo se produjo, de manera totalmente accidental, haciendo sombras con una lámpara de acetileno cuando, al tener que reemplazarla, se marcaron esas sombras en un papel transparente. La fuente emisora de luz, la lámpara de acetileno, produjo sombras "frías" y sombras "cálidas", al tener variaciones cromáticas (Moholy-Nagy, 2005).

Una década después que Ray y Moholy-Nagy, Guglielmo Sansoni, más conocido como Tato, creó fotogramas entre 1928 y 1929 utilizando papeles arrugados sobre el papel fotosensible. Siendo impulsor del futurismo italiano, plasmó en sus imágenes-luz algunos de los conceptos de este movimiento ("espectro" o "camuflaje" e incluso "engaño") y firmó el «Manifiesto de la fotografía futurista» en 1930, a raíz de organizar, junto con Anton Giulio Bragaglia, el primer Concurso Fotográfico Nacional. En este texto se "preconiza el uso de la «ciencia fotográfica» al servicio de la física, la química y la guerra" (Jones y Caixa Forum, 2022, p. 30).

Raoul Hausmann, que estaba familiarizado con los fotogramas de Man Ray y Moholy-Nagy, teniendo una relación amistosa con este último, apostó por un nuevo parámetro junto a la luz y la sombra, imágenes-sombra, la no-luz, y creó sus fotogramas llamados "melanografías".

> La no-luz —la zona en la que un objeto protege totalmente la superficie fotográfica de la exposición a la luz— se convierte en el brillo más puro, resplandeciendo como la luz del conocimiento. Al lado de esto está la sombra arrojada por el objeto y las áreas de negrura más profunda, donde el papel fotosensible fue golpeado por la luz sin obstáculos (Neusüss, 1994, p. 13).



Fig. 5 "Untitled", Raoul Hausmann, 1950. *Fuente: Experimental vision: the evolution of the photogram since 1919, Neusüss et al. (1994)*

Gérard Ifert también experimentó con la fotografía realizando dibujos de luz, en los que movía la fuente lumínica delante del papel sensible. Su trabajo pertenecía al campo del diseño gráfico y aprendió en la Escuela de Diseño de Basilea con profesores que provenían de la Bauhaus. Su serie "Pendule", "da fe de su fascinación por captar formas efímeras. Así, los rastros luminosos que deja la oscilación de un péndulo producen unos sorprendentes efectos ópticos" (Jones y Caixa Forum, 2022, p. 60).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 6 "Pendule", Gérard Ifert, 1952. *Fuente: Centre Pompidou (2018)*

Al mismo tiempo, Pierre Cordier hizo uso de la técnica del "quimigrama" en 1956. Para ello utilizaba productos químicos aplicados directamente sobre la superficie fotosensible, y no objetos físicos comunes. De esta forma podía combinar "las propiedades de la pintura (barnices, óleos) con la química de la fotografía (fijador, relevador)" (Jones y Caixa Forum, 2022, p. 100).

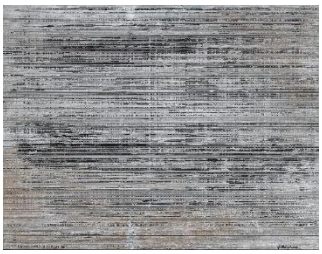


Fig. 7 "Chimigramme 24/8/61 III", Pierre Cordier, 1961. *Fuente: Centre Pompidou (2008)*

Heinz Hajek-Halke se caracterizó por usar "objetos encontrados (trozos pequeños de vidrio, de plantas, etc.) y los une mediante resinas y barnices, que dejan en la superficie sensible unos rastros muy expresivos. […] Gracias a la manipulación directa del material, obtiene complejos efectos resquebrajados" (Jones y Caixa Forum, 2022, p. 79). Parte de sus piezas son englobadas bajo el nombre de "lichtgrafik" (grafismo luz).

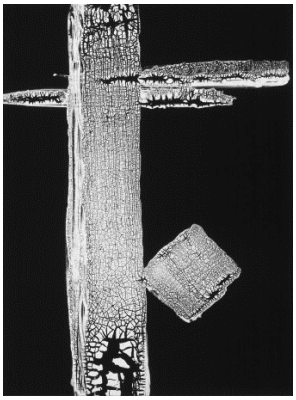


Fig. 8 "Komposition", Heinz Hajek-Halke, 1961. *Fuente: Centre Pompidou (2002)*

Por último, Herbert W. Franke también experimentó con la luz para dibujar y plasmar figuras sobre un determinado papel, además de establecer, junto con Gottfried Jäger, la teoría de la "Generative Fotografie". Cabe destacar su serie "Lichtformen" y "Röntgenlicht". La primera "consiste en registrar con la ayuda de un

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

estroboscopio la vibración de un alambre blanco, [y la segunda], resulta de captar objetos cotidianos mediante potentes rayos" (Jones y Caixa Forum, 2022, p. 146).



Fig. 9 "Lichtformen", Herbert W. Franke, 1953. *Fuente: Belvedere (2019)*

A parte de los anteriormente mencionados, fueron muchos de los artistas que trabajaron y experimentaron con la técnica del fotograma. Cabe destacar a los checos Miroslav Hák, Hugo Táborský y Jaromír Funke; a Arthur Siegel, Henry Holmes Smith, Theodore Roszak y Gyorgy Kepes de la llamada Nueva Bauhaus de Chicago (fundada por Moholy-Nagy en 1937); y a Robert Rauschenberg, Floris M. Neusüss, Sigmar Polke, Bruce Conner, Robert Heinecken, Gilbert y George, Barbara Kasten, Thomas Barrow, Elizabeth Bryant, Adam Fuss, Kunie Sugiura, Anita Douthat y Susan Rankaitis.

> En lugar de ser algo como un artesano autoconsciente que da forma a una imagen u objeto de acuerdo con un conjunto predeterminado de criterios estéticos, el artista se convierte en una especie de científico estético que experimenta con una amplia variedad de materiales y procesos para ver qué sucede (Neusüss et al., 1994, p. 55).

En general, podríamos considerar los fotogramas como "proyectantes de sombra / trabajan en lo infra leve" (Duchamp, 1989, p. 21).

4. Conclusiones

Basándonos en las experimentaciones sobre fotogramas comentadas y analizadas en el apartado anterior, podríamos decir que en la actualidad encontramos diferentes soportes y herramientas que, sin ser esa la principal finalidad para la que han sido creados, podrían actuar como papeles fotosensibles capaces de recibir y manipular la luz de diferentes formas. En este caso nos centraremos únicamente en las herramientas que permiten fijar el comportamiento de ciertos objetos con relación a la luz, como si se tratara de un fotograma contemporáneo.

En primer lugar, podríamos plantear la superficie de un escáner como ese soporte sensible. Los escáneres se componen de una área que, al entrar en acción, ilumina los objetos que han sido colocados encima. El sensor de imagen se desplaza debajo del vidrio y captura el reflejo de la luz. En este caso, a diferencia de los fotogramas, el papel fotosensible es el propio dispositivo y la luz empleada es artificial.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

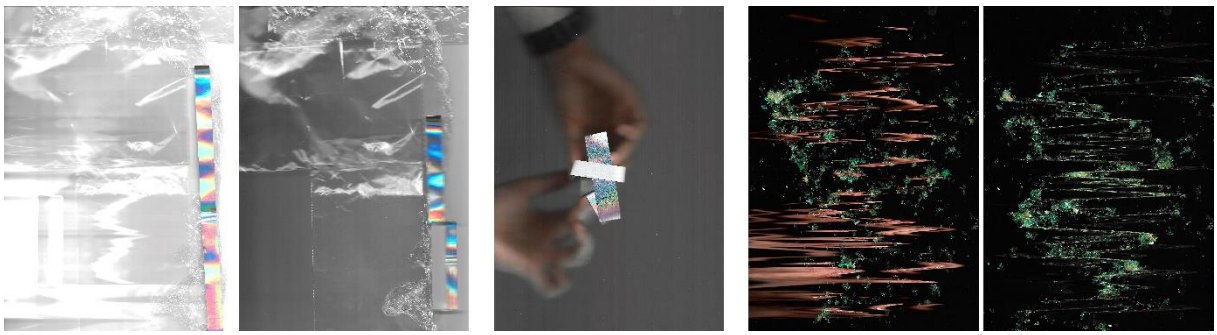


Fig. 10 Experimentación realizada con escáner usando diferentes objetos: plásticos, un prisma, cintas y escamas iridiscentes, 2024. *Fuente: Elaboración propia*

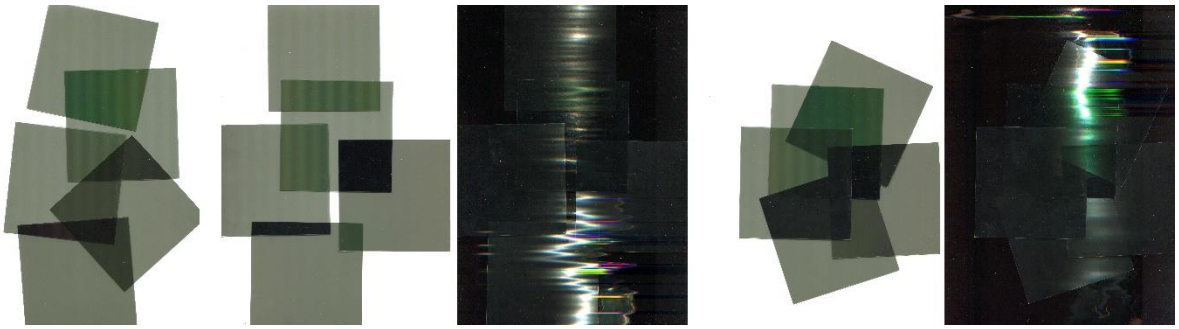


Fig. 11 Experimentación realizada con escáner usando filtros polarizadores y una luz blanca artificial, 2024. *Fuente: Elaboración propia*

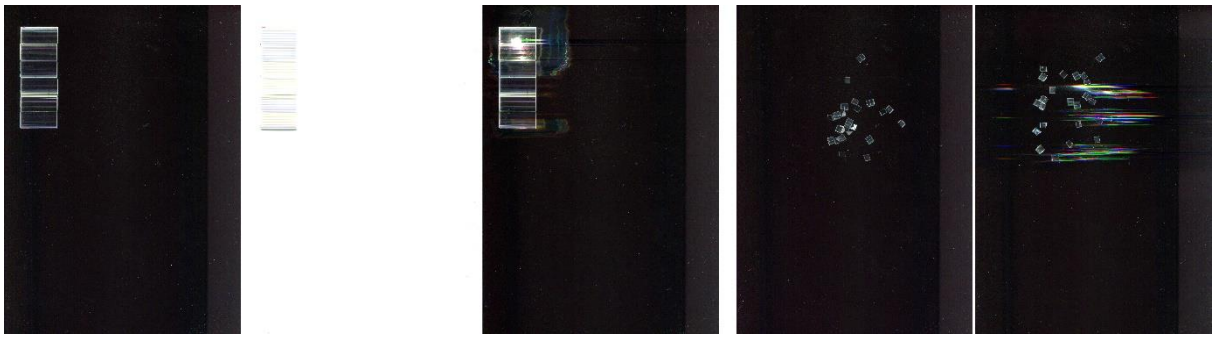


Fig. 12 Experimentación realizada con escáner usando diferentes prismas y una luz blanca artificial, 2024. *Fuente: Elaboración propia*

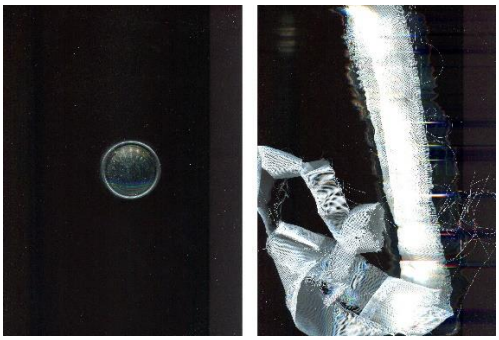


Fig. 13 Experimentación realizada con escáner usando un espejo, una tela y una luz blanca artificial, 2024. *Fuente: Elaboración propia*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

En segundo lugar, las pizarras digitales LCD que permiten escribir a partir de ejercer presión sobre la superficie, también pueden actuar como una superficie sensible capaz de captar la textura del material. Permiten la fijación de este sobre la pantalla y podríamos considerarlas una herramienta actual similar a la técnica del fotograma.



Fig. 14 Experimentación realizada con pizarra digital LCD usando un plástico de burbujas, 2024. *Fuente: Elaboración propia*

En resumen, esta investigación ha servido para poner en valor los fotogramas realizados por numerosos artistas desde el siglo pasado y propiciar la experimentación con herramientas actuales manteniendo la esencia de la fotografía sin cámara. Las líneas futuras que se prevén son el estudio de instalaciones cinéticas o piezas lumínicas que juegan con la luz, como es el caso de algunas obras de Moholy-Nagy, Nicolas Schöffer, Alexander Calder, James Turrell, Laboratorio de Luz, Anish Kapoor, Moisés Mañas, Ann Veronica Janssens o Olafur Eliasson. "Nunca debemos cansarnos de observar los fenómenos de luz y color, simples o complejos, que nos ofrece la vida cotidiana, en casa o en el escenario, en la calle y en el laboratorio" (Moholy-Nagy, 2005, p. 204).

5. Fuentes referenciales

Barthes, R. (2007). *La cámara lúcida: Nota sobre la fotografía* (J. Sala-Sanahuja, Trad.; 12.ª ed.). Paidós.

Benjamin, W. (2004). *Sobre la fotografía* (J. Muñoz Millanes, Ed. y Trad.). Pre-Textos.

Benjamin, W. (2011). *Breve historia de la fotografía* (W. Erger, Trad.; 3.ª ed.). Casimiro Libros.

Chéroux, C. (2009). *Breve historia del error fotográfico* (A. Garrido & M. Solares, Trads.; 1. ed). Ediciones Ve.

Chéroux, C. (2015). *La fotografía vernácula* (R. Bastien, Trad.). Ediciones Ve.

Duchamp, M. (1989). *Notas* (M. D. Díaz Vaillagou, Trad.). Tecnos.

Flusser, V. (1990). *Hacia una filosofia de la fotografia* (E. Molina, Trad.). Trillas.

Moholy-Nagy, L. (2005). *Pintura, fotografía, cine y otros escritos sobre fotografía* (G. Vélez & C. Zelich, Trads.). Gustavo Gili.

Neusüss, F. M., Barrow, T., & Hagen, C. (1994). *Experimental vision: The evolution of the photogram since 1919; [... exhibition ... at the Denver Art Museum January 15 - March 27, 1994]* (M. Chambers, S. Grinstead, & Denver Art Museum, Eds.). Roberts Rinehart Publ.

Pohlmann, U., Muñoz Molina, A., Ingendaay, P., & Chéroux, C. (2022). *Detente, instante: Una historia de la fotografía; Madrid, 7 de octubre de 2022-15 de enero de 2023, Fundación Juan March* (M. Fontán del Junco, U. Pohlmann, M. Zozaya Álvarez, & Fundación Juan March, Eds.; E. Sánchez Vigil & M. Millán García, Trads.). Fundación Juan March.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17971

No se toca. La difícil formalización del tacto y el contacto en el arte

Do not Touch. The difficulties surrounding the use of touch in art

José Manuel Eizaguirre Granados
Universidad del País Vasco, *jmeizag@gmail.com*

How to cite: Eizaguirre Granados, J.M. (2024). No se toca. La difícil formalización del tacto y el contacto en el arte. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17971

Resumen

Entre los ya tradicionales carteles de «No tocar», las cintas en el suelo, o el guarda de sala, ojo avizor ante cualquier imprudente, casi toda visita a alguna exposición presenta una articulación en negativo del (con)tacto. Rara vez se le deja operar como un elemento artístico, sea como una posibilidad real ante la obra o parte de una elaboración discursiva y, a veces, incluso obras inicialmente pensadas para ser tocadas acaban tras vitrinas. Históricamente marcado por la dificultad para definirlo, una reducción conceptual al contacto, y una falaz contraposición con la vista, el concepto de tacto es, en realidad, mucho más rico tanto en amplitud como en su indeterminación. Como sentido, incluye no solo la presión, sino también el calor, dolor, hambre, picor, e incluso, según a quien se pregunte, la propiocepción o el equilibrio. Como intercesor clave en nuestra interacción con nuestro entorno, el tacto posee una gran fuerza simbólica y metafórica, de todavía limitado despliegue en el arte.

En esta presentación buscamos ofrecer algunas reflexiones sobre las dificultades que rodean, en el arte, tanto a la articulación discursiva de la riqueza conceptual del tacto como al empleo del contacto como medio de interacción, entre personas o con una obra física. En pocas palabras, por un lado, el tacto posee una extensa ambigüedad innata que dificulta su conceptualización y transmisión, tanto como concepto puro como en un contexto social o político. Por otro, el contacto inevitablemente abre unas contingencias incompatibles con la sacralidad que normalmente le concedemos a ciertos objetos o personas, sea por justificar la distinción entre arte y artesanía, proteger el estatus de la obra como mercancía o patrimonio, o la integridad y autonomía corporales. Estas cuestiones marcan los límites éticos, prácticos y legales del (con)tacto en el arte, pero en detrimento de su desarrollo conceptual.

Palabras clave: *tacto; contacto; tocar; museo; objeto; contingencia.*

Abstract

Amid the many "Do not touch" signs, the taped lines on the floor, or the watchful guard, nearly every visit to an art institution involves a rather negative articulation of touch. Both as sense and as verb, as contact, touch is rarely allowed to become an artistic element, neither as a real possibility in the interaction with the artwork nor as part of a wider discourse and, sometimes, even works of art initially meant to be touched end up behind glass. Historically fraught with issues of definition, a conceptual reduction to contact, and a spurious juxtaposition with sight, the concept of touch is, in reality, much richer in both scope and its indeterminacy. As sense, it includes not only pressure, but also heat, pain, hunger, itching, and even, for some authors, proprioception and balance. As a key mediator in our interaction with our environment, touch possesses a great symbolic and metaphorical power, still underemployed in art.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

In this presentation we offer some considerations on the challenges concerning, within art, the discursive use of the entire conceptual amplitude of touch and the practical uses of contact as a means of interaction, be it between people or between a person and the object. In short, on the one hand, touch possesses a vast innate ambiguity which makes it difficult to conceptualize and transmit, either as pure concept or within a social or political context. On the other, contact inevitably opens up contingencies incompatible with the sacrality usually conferred to certain objects or persons, whether to justify the distinction between art and craft, to protect the status of the work as commodity or heritage, or to protect bodily integrity and autonomy. These issues mark the ethical, practical and legal limits of touch in art, though to the detriment of its conceptual development.

Keywords: *touch; contact; museum; object; contingency.*

INTRODUCCIÓN

La presente comunicación es el resumen de algunas consideraciones importantes tratadas con más profundidad en mi proyecto de investigación predoctoral, con el objetivo de explorar por qué el tacto y el contacto tienen relativamente poca presencia en el arte, en especial en los museos, más allá de la conservación. Esa habitual respuesta es tan razonable que parece indiscutible: las obras son frágiles y el contacto las daña. El sudor marca el metal, las uñas arañan la pintura, y todo puede derribarse y caerse, o podemos incluso hacernos daño nosotros. Pero no explica por qué en los museos hay tan pocas obras hechas para ser tocadas en primer lugar, ni por qué ciertas obras de arte contemporáneo pueden ser tan vulnerables, o tan importantes que deban ser protegidas de todo contacto. Tampoco explica por qué en ocasiones se prohíbe el contacto en contra de los deseos de ciertos artistas, o por qué apenas se encuentran planteamientos con otros tipos de tacto, como el calor, por ejemplo, que no impliquen necesariamente ningún daño a la obra o a otra persona, dentro o fuera de planteamientos participativos. Realmente parece haber una falta de imaginación sistémica a la hora de emplear, articular o permitir el (con)tacto, en especial en el arte más institucionalizado.

Por tanto, se presentan aquí cuatro razones que han dificultado el uso y la articulación de tacto y contacto en el arte, dos respecto al sentido, por la dificultad de entenderlo y de comunicarlo (o comunicar con él), y dos respecto al tocar, al contacto, por la incompatibilidad con los propósitos del museo y los límites éticos respecto a la seguridad y la integridad de las personas.

METODOLOGÍA

El planteamiento metodológico parte de la revisión de fuentes teóricas e históricas, tanto primarias como secundarias, en torno al concepto de tacto y el contexto histórico y artístico en el que se imbrica, como por ejemplo las investigaciones de Constance Classen. Tal lectura crítica permite encontrar tanto las líneas generales como los errores comunes, así como los vacíos por rellenar con la investigación. También fundamenta la reflexión propia y el análisis de algunas obras o proyectos que puedan ser relevantes en algún punto. Desde esta combinación, de la que no se puede negar su parte subjetiva, se elaboran los argumentos aquí presentados, sin pretensión de resolver definitivamente las cuestiones planteadas.

DESARROLLO

¿Qué es el tacto?

La primera de las razones detrás de esta relativa ausencia es la incomprensión del propio sentido del tacto. Desde los inicios de su recorrido conceptual, allá por los tiempos de Aristóteles, el tacto ha presentado enormes dificultades por su multiplicidad, su extensión por todo el cuerpo o la dificultad de localizar un órgano concreto que no sea afectado por lo que percibe (véase Steiner Goldner, 2018). Si se quiere, se puede decir que el tacto no es un sentido, sino muchos, al ser sensible a la presión, la textura, el dolor, el calor, el frío, el hambre o el picor (Maurette, 2017, pp. 44-45); o, al revés, alegar que el tacto no es ningún sentido, sino una metáfora de la intromisión del mundo en nuestra subjetividad (Wyschogrod, 1980, pp. 198-199). Otra opción, cada vez más

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

frecuente, es limitar el término a la detección de la textura y el contacto, ampliando bastante el número de otros sentidos, y recurrir a términos como «háptico» o «somatosensorial» para denominar al conjunto de sensibilidades que antes se englobaban bajo el término tradicional. No obstante, por simplicidad, rescatemos la amplitud original y entendamos al tacto como el sentido del cuerpo en cuanto cuerpo, aquél cuyo objeto es el propio cuerpo, su posición, su movimiento y sus estados o alteraciones, sean de origen interno o externo, en especial aquellos que señalen una necesidad corporal insatisfecha. Esta definición puede no ser la más exacta desde un punto de vista fisiológico, pero sí es la más útil para nuestros propósitos aquí, en gran parte porque ayuda a desmentir dos lastres históricos antiquísimos que siguen siendo centrales en la (in)comprensión del tacto en el arte en el presente: la oposición con la vista y la equivocación con el contacto.

Entrelazado en especial con el tema de la ceguera, el antagonismo entre tacto y vista tiene muchas vertientes (epistemológica, religiosa, moral…), y concierne por igual a tacto y contacto. Se puede encontrar en los mitos antiguos, en los debates filosóficos sobre los sentidos, en la consideración del arte como disciplina propia y autónoma, en la investigación fisiológica sobre el tacto, o en las conductas inculcadas por los museos. Puede darse como un conflicto de asociaciones, entre lo elevado y lo terrenal, o lo engañoso y lo fiable, o como una simple negación mutua. Como ejemplos dentro del arte podemos mencionar, brevemente, la "Escultura para ciegos" de Brancusi o los manifiestos tactilistas de Marinetti. La primera es una pequeña forma ovoide de apariencia visual lisa, pero con pequeñas irregularidades en la superficie obvias al tacto, una de cuyas versiones, que al parecer ha acabado tras una vitrina (Clayton, 2017), puede que se presentara por primera vez dentro de un saco opaco con un par de agujeros para las manos (Barassi, 2014, p. 173). Por su parte, Marinetti defendía, dentro de un planteamiento más bien esotérico, ciertos métodos de educación táctil que implicaban negar la vista: vendándose los ojos, tanteando en la oscuridad o cegándose con proyectores. En otro texto, magnificaba el viejo tópico del tacto como verificador para afirmar que solo él nos permite superar la superficie y penetrar en la esencia de las cosas, más allá del método científico (Marinetti, 2006, Capítulos 67-68). Naturalmente, partiendo de la definición anterior, debemos entender que el enemigo del tacto no es la vista, sino cualquier intelectualización o espiritualización excesivas que nos saquen de nuestro propio cuerpo, como si fuéramos una mera conciencia flotante, lo que, de hecho, también despoja a la vista de su aspecto más corporal y situado. Es más, la vista nos permite reconocer qué queremos tocar, negarla nos obliga a ello, elimina en el vidente la creación de voluntad y el surgimiento natural de ese deseo innato de tocar y sentir.

La equivocación entre tacto y contacto, a su vez, es milenaria y está profundamente enraizada en el lenguaje, especialmente en aquellos idiomas, entre ellos algunos tan importantes para la teoría artística como el inglés o el francés, que no tienen términos distintos para «tacto» y «toque». En realidad, no todas las sensaciones táctiles pueden entenderse en relación con el contacto. Algunas, como el hambre, son internas, y otras, como el calor, pueden ser distales. De hecho, los términos podrían incluso entenderse como opuestos, pues una de las funciones del tacto es precisamente permitirnos rehuir el contacto indeseado o peligroso. Así, si queremos ser capaces de formular toda la riqueza de la amplitud del tacto, debemos ser capaces de pensar y plantear el tacto más allá o incluso en contra del contacto, y revalorizar así la importancia del calor, el frío y toda sensación táctil interna, que podría ser acompañada por una reenfatización del cuerpo en su conjunto, más allá de lo manual, pues ambos bagajes centralizan el tacto en las manos y en su hacer, cuando en realidad actúa en todo el cuerpo tanto de forma activa como de forma pasiva (aunque no homogénea).

¿Cómo se comunica (con) el tacto?

La segunda razón es la dificultad de representar o comunicar precisamente aquellas formas de tacto que no operan mediante contacto. Por un lado, la carga significativa de los actos asociados al tacto realmente pertenecen a los valores del encuentro interpersonal, es decir, al contacto. Por eso una caricia, un golpe, un abrazo o un beso pueden indicar o regular el cariño, la solidaridad, el poder, la enemistad… y así emplearse como símbolos dentro de los discursos concernientes a estas cuestiones. Debido a esto, es muy difícil atribuirle un significado (o el rol de significante) relevante para un discurso artístico a las formas de tacto que carecen de esa referencia interpersonal externa. Podríamos, por ejemplo, teorizar brillantemente sobre el picor y aún así nunca encontrar la manera de enunciarlo como elemento, concepto o método artístico. Por otro lado, como estas modalidades de tacto no pueden escindirse del cuerpo que lo siente, como no tienen un contenido externo que pueda existir y ser representado por sí mismo, tienen una resistencia (en principio) insalvable a la transmisión directa. Uno no puede coger su hambre, digamos, y darle una forma transmisible para que otro también sienta ese hambre, comoquiera que esa sensación se exprese subjetivamente en su cuerpo. Es decir, si podemos tomar una fotografía y transmitirla es porque la luz existe y puede ser registrada al margen del cuerpo y sus ojos, pero el tacto, como sentido, no existe al margen del cuerpo. Si se quiere representar el hambre, no queda más remedio

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

que hacerlo por metonimia, por sus efectos o realidades asociadas, y así intentar despertar una empatía sinestésica que apele a la sensibilidad del observador. Un gran orador también puede a veces superar la barrera lingüística y despertar esa empatía, pero es, de nuevo, un método indirecto y de efectos limitados. La única otra opción es repetir el acontecimiento: ayunar los dos, bañarnos en el mismo agua fría, tener heridas o dolores internos similares.

¿Por qué no podemos tocar los objetos de arte?

La tercera razón es la incompatibilidad del contacto con la construcción histórica del arte como disciplina y de sus instituciones. Este proceso, que culmina en el siglo XVIII, se compone de una serie de distinciones paralelas a otros cambios sociales y económicos hacia la economía de mercado, la conformación de nuevas clases sociales, o el refuerzo de las diferencias de género (Shiner, 2001, p. 120). En conjunto, estas distinciones expulsaron al contacto de la nueva disciplina desde sus inicios, y, como no se supo establecer la diferencia, se arrastró también al tacto como sentido en todas sus modalidades. Además de la Distinción social e intelectual reclamada por los artistas frente a los artesanos y su manualidad, operaron distinciones entre los objetos, los públicos, los géneros, y sus sentidos asociados. Pinturas y esculturas, en especial, pasaron de ser unos objetos más dentro de los gabinetes de curiosidades, las colecciones privadas o los primeros museos a adquirir un aura de sacralidad que exigía ser protegidos de los contactos ilícitos. En estas primeras instituciones, los anfitriones se veían obligados por las normas de cordialidad a permitir que los visitantes tocaran los objetos. De todas formas, la mayor preocupación era el hurto, no la conservación, y los visitantes ya habían sido previamente cribados por múltiples prácticas que aseguraban que solo grupos muy selectos podían acudir al museo (Candlin, 2007, pp. 12-13; Classen, 2005b, p. 275). La prohibición del contacto vino de la mano de la apertura de los museos a un público más amplio, considerado de baja "calidad" (Shiner, 2001, pp. 141-142), al tiempo que se esperaba que sirvieran para el disciplinamiento de la masa y su transformación en ciudadanía (Candlin, 2007, pp. 14-16). Para cultivar el autocontrol y el refinamiento necesarios, los visitantes debían interiorizar que eran menos importantes que los objetos, que tocar las piezas, además de dañarlas, es una falta de respeto y civilidad, y que el (con)tacto no tiene valor cognitivo ni estético, y ergo está fuera de lugar en el museo (Classen, 2005b, pp. 281-282). Tanto es así, que olvidarse de uno mismo al ensimismarnos con un objeto bello llegó a convertirse en un alto ideal estético en los propios inicios de esta rama de la filosofía (Shiner, 2001, pp. 200-207), junto con la noción de desinterés y el énfasis en la contemplación pausada y distante, todos difícilmente compatibles con una defensa del tacto y su inherente incitación de la curiosidad material. La pervivencia de estos conceptos de contemplación o lo estético, de hecho, podría explicar por qué la filosofía del arte ha ignorado tanto las reacciones emocionales como los besos, los abrazos o los lloros, que pueden despertar ciertos monumentos u otro arte conmemorativo (Wolterstorff, 2003).

Escindidas ahora en un plano trascendental fuera de la interacción humana ordinaria, las piezas adquirían una nueva sacralidad y el museo se equiparaba a un templo secular, considerado inviolable y eterno (Classen, 2005b, p. 282). Al mismo tiempo también adquirían suma importancia los conceptos de pueblo y nación, y así, más allá de la conservación de la esencia o el espíritu nacional reflejada en ciertos objetos de arte, se presuponía que una de las funciones de la preservación era defender el derecho de acceso a generaciones futuras. No obstante, la intocabilidad no fue un principio de aplicación universal, pues en algunos países se consideraba imprescindible poder tocar las esculturas para conocerlas, por ejemplo la indignación del público alemán cuando se les impidió tocar esculturas de Henry Moore que recordaba McLuhan en una conversación a finales de los 60 (McLuhan et al., 1969, p. 2, en Classen, 2005a, p. 273). Es más, la sacralidad del objeto artístico es paralela a la conferida por la propiedad privada. Por definición, y salvo que sobre cierto objeto pesen protecciones adicionales por considerarse patrimonio nacional, un propietario puede usar y abusar de lo suyo, pudiendo no solo tocar, sino destruir por completo una obra de arte. Como ha señalado repetidamente Fiona Candlin, en caso de las obras en los museos el estatus de conservador o comisario también puede conferir una excepción a las reglas de intocabilidad (Candlin, 2004, pp. 78-79), aunque esto no llega al extremo del derecho de abuso. En el contexto del mercado del arte, además, la contingencia del contacto choca con el correcto funcionamiento de un objeto como mercancía. En cualquier caso, hay un punto contraproducente en esta prohibición del contacto, pues mientras la obra de arte siga siendo un objeto sagrado la iconoclasia es inevitable. Más allá de lo que pensemos de las recientes acciones recientes sobre la crisis climática, la sacralidad le confiere a las obras tal valor simbólico que incita, e incluso puede legitimar, tales acciones activistas en servicio de tal o cual causa, en la medida en que se entiende que la transgresión de la norma permite poner ciertas discusiones sobre la mesa.

¿Cuáles son los límites éticos del contacto en el arte?

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

La cuarta y última razón es el peligro físico y ético del contacto. Tocar es siempre ser tocado, exponerse a la vulnerabilidad propia y ajena en la que se fundamentan los límites éticos. Por ello, es complicado permitir el tacto entre personas o con ciertas obra físicas sin exponerse a las transgresiones o los accidentes, que pueden causar daño físico a los participantes, llevar a los artistas a situaciones traumáticas, o derivarse en polémicas y demandas. Bien lo sabe Marina Abramovic, por ejemplo. Como tantas otras artistas de la performance, Abramovic nunca ha sido una extraña a las acciones límite con su propio cuerpo y a distintas formas de contacto con el público. No obstante, en una de sus primeras y más famosas performances, *Ritmo 0* (1974), se situó a sí misma como objeto a merced de los asistentes, algunos de los cuales se sobrepasaron hasta tal punto que se quedó con cicatrices físicas y emocionales durante bastante tiempo (O'Hagan, 2010). Quién tiene el control, por tanto, es una cuestión central de los usos participativos del (con)tacto. Ahora bien, debe considerarse que quizás el problema aquella vez fuera la distinción y desigualdad entre ambas partes, y que prácticas como el Contact Improvisación puedan ser un modelo para otros acercamientos más igualitarios, respetuosos y seguros. Lo importante, en cualquier caso, es notar que los límites éticos al contacto no son simplemente una imposición externa, sino que el respeto de la voluntad de los participantes a no ser tocados es también una cuestión de coherencia con la revindicación del tacto. No sería coherente defender el (con)tacto y al mismo tiempo negar su función defensiva natural, esto es, el tacto presupone el libre derecho de evitar el contacto, y por eso obligar a tocar o ser tocado niega la propia función del sentido. Esto no quiere decir que haya que pedir permiso por cada pequeña cosa o que todo contacto indeseado o inesperado sea inmoral, sino que debemos entender también los límites impuestos por la coherencia al tiempo que, como hay que hacer desde todo arte desde y para el cuerpo, desafiamos los miedos y moralismos previos sobre, por ejemplo, la sexualidad o el cuerpo enfermo. En esa línea, ya para terminar, merece mención el proyecto *CO-* desarrollado en La Escocesa durante la pandemia, una de cuyas ramas de trabajo, *Co-rpus*, buscaba recuperar de forma segura la interacción entre los cuerpos dentro del arte y la cultura, así como elaborar protocolos experimentales en esa dirección (La Escocesa, 2020).

CONCLUSIONES

De todo lo anterior se pueden intuir algunas posibilidades hacia la integración plena del (con)tacto en el arte. Para empezar, necesitaríamos repensar el sentido: asumiendo toda su amplitud o decidiendo finalmente qué es tacto y qué no (aunque eso no resolvería el problema de cómo reformular artísticamente todo lo excluido). Reivindicar el tacto exige devolvernos a nuestro propio cuerpo, pensarlo más allá del contacto, y descentrarlo de la mano, pero no negar la vista, ni se puede aceptar que el tacto en el museo sea únicamente una cuestión de accesibilidad para aquellos que no pueden ver. También hay que abrir más el margen de contingencia de objetos y personas, desacralizarlos en la medida de lo posible, sin sobrepasar los límites de la coherencia. En ese sentido, ayuda pensar más el arte como acontecimiento singular, y menos como presencia trascendental o experiencia indefinidamente repetible. En línea con lo anterior, hay que abandonar nociones sobre el visitante y la correcta actitud estética, en especial las nociones de desinterés o gusto contemplativo (o al menos despojarlas de su contenido clasista, si fuera posible), así como cualquier otra noción fundamentada en la Distinción (como el esnobismo). También se podría promover una toma de conciencia de las propias sensaciones corporales durante la contemplación, aun sin llegar a tocar ninguna obra. En cualquier caso, todavía es necesaria mucha reflexión y trabajo para replantear la cuestión artística del tacto.

FUENTES REFERENCIALES

Barassi, S. (2014). The sculptor is a blind man: Constantin Brancusi's Sculpture for the Blind. En P. Dent (Ed.), *Sculpture and Touch* (pp. 169-179). Routledge.

Candlin, F. (2004). Don't Touch! Hands Off! Art, Blindness and the Conservation of Expertise. *Body and Society*, *10*(1), 71-90.

Candlin, F. (2007). Museums, Modernity and the Class Politics of Touching Objects. En H. J. Chatterjee (Ed.), *Touch in museums: Policy and practice in object handling* (pp. 9-20). Routledge.

Classen, C. (Ed.). (2005a). *The Book of Touch*. Routledge.

Classen, C. (2005b). Touch in the Museum. En *The Book of Touch* (pp. 275-286). Routledge.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Clayton, L. (2017). *Sculpture for the Blind, by the Blind* [Página personal]. Lenka Clayton. https://www.lenkaclayton.com/sculpture-for-the-blind-by-the-blind

La Escocesa. (2020). *CO-rpus: Protocolos alternativos para la crisis del contacto*. http://www.laescocesa.org/es/view/CO-rpus/3726

Marinetti, F. T. (2006). *Critical Writings* (G. Berghaus, Ed.; D. Thompson, Trad.). Farrar, Straus & Giroux.

Maurette, P. (2017). *El sentido olvidado. Ensayos sobre el tacto*. Mardulce.

McLuhan, M., Parker, H., & Barzun, J. (1969). *Exploration of the Ways, Means, and Values of Museum Communication with the Viewing Public*. Museum of the City of New York.

O'Hagan, S. (2010, octubre 2). Interview: Marina Abramović. *The Observer*. https://www.theguardian.com/artanddesign/2010/oct/03/interview-marina-abramovic-performance-artist

Shiner, L. (2001). *La invención del arte* (E. Hyde & E. Julibert, Trads.). Paidós.

Steiner Goldner, R. (2018). Aristotle and the priority of touch. En A. Purves (Ed.), *Touch and the Ancient Senses*. Routledge.

Wolterstorff, N. (2003). Why Philosophy of Art Cannot Handle Kissing, Touching, and Crying. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, *61*(1), 17-27. https://doi.org/10.1111/1540-6245.00088

Wyschogrod, E. (1980). Doing before Hearing: On the Primacy of Touch. En F. Laurelle (Ed.), *Textes pour Emmanuel Levinas* (pp. 179-203). J-M. Place.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17760

Mujer y arte: la lucha por el reconocimiento de las mujeres en el arte desde la primera autoría femenina hasta las vanguardias

Woman and art: the fight for the recognition of women in art from the first female authorship to the avant-garde

Marta Escrig Gresa [a] **y M. Ángeles López Izquierdo** [b]

[a] Universitat Politècnica de València (Departamento de Dibujo), maresgre@upv.es; [b] Universitat Politècnica de València (Departamento de Dibujo), maloiz@dib.upv.es

How to cite: Escrig Gresa, M. y López Izquierdo, M. A. (2024). Mujer y arte: la lucha por el reconocimiento de las mujeres en el arte desde la primera autoría femenina hasta las vanguardias. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17760

Resumen

La evolución artística, tanto a nivel conceptual, técnico y matérico, ha venido marcada por las necesidades sociales, los cambios industriales y la aparición de nuevos materiales. Hitos como el nacimiento de las pinturas en tubo facilitó la ejecución rápida y carácter portátil de creación fuera del estudio, que, como consecuencia, favoreció el surgimiento de grupos de artistas como el impresionista.

Sin embargo, el principal agente de cambio y desarrollo de las innovaciones ha sido el quehacer de las propias artistas. Centrándonos en el panorama femenino, tratamos de vertebrar un recorrido por los acontecimientos sucedidos a lo largo de la historia del arte que posibilitaron la participación de las artistas de manera más activa a lo largo de las vanguardias; abriendo camino hasta la actualidad. Planteamos una revisión analítica de los acontecimientos artístico-sociales que han marcado la lucha por la visibilidad y participación de las mujeres artistas, contribuyendo al cambio de mirada.

A raíz de este análisis nos plantearemos cuestiones como: ¿Cuál ha sido la posición de las mujeres a lo largo de la historia del arte hasta la llegada de las vanguardias? ¿Qué hechos han narrado la historia del arte femenina?

Palabras clave: *mujer; artista; historia del arte; pintura; feminismo.*

Abstract

The artistic evolution, both at a conceptual, technical and material level, has been marked by social needs, industrial changes and the appearance of new materials. Milestones as simple as the birth of tube paintings made rapid and portable execution possible, which, consequently, favored the emergence of groups of artists such as the Impressionists.

However, the main agent of change and development of innovations in the artistic field has been the work of the artists themselves. Focusing on the female panorama, we try to structure a journey through the events that occurred throughout the history of art that enabled the participation of female artists in a more active way throughout the avant-garde, paving the way to the present day. We propose an analytical review of the artistic-social milestones that have marked the fight for the visibility and participation of women artists, contributing to the change of outlook.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

As a result of this analysis, we will ask ourselves questions such as: What has been the position of women throughout the history of art until the arrival of the avant-garde? What events have narrated the history of female art?

Keywords: *art history; women artists; historical review; context of absence.*

INTRODUCCIÓN

La lucha por dar visibilidad a las mujeres artistas lleva ya combatiéndose unas cuantas décadas; en la década de 1970 cuando se publicó el revolucionario ensayo de Linda Nochlin *¿Por qué no ha habido grandes mujeres artistas?* Más de 50 años después los nombres de las pioneras que cabalgaron junto a grandes artistas reconocidos como Rodin, Rothko o Kirchner, son hoy reconocidas por aquellas personas interesadas que se han parado a indagar en ellas. Sin embargo, Artemisa Gentileschi, Varvara Rozanova o Mary Braquemond entre otras, siguen siendo completas desconocidas para muchos. En su momento de actuación las primeras mujeres artistas no gozaban de la visibilidad que se merecían. De la misma manera, aunque con significativos avances positivos, los datos actuales siguen equilibrándose a favor de la visibilidad de artistas masculinos; motivo por el cual nuestra investigación adquiere mayor relevancia.

Según un estudio de Artnet y la Universidad de Maastricht (Julia Halperin, 2017) en las universidades españolas, centrándonos en el Escuelas de Bellas Artes, más de un 60% de alumnado es femenino, pero, solo un 13,7% de las obras expuestas en las galerías y museos occidentales están firmadas por mujeres. En 2017, la presencia de mujeres artistas en la feria ARCOMadrid no superó el 25%, de las cuales solo un 5% eran españolas (Asociación de Mujeres en las Artes Visuales Contemporaneas. Informe MAV #16 ARCO 2017) y según el estudio del mercado del arte en el año publicado por Art Basel y la Unión del Bancos Suizos (The art Basel and UBS Global Art Market Report, 2020) la proporción de representadas en la feria en el año de la pandemia fue del 39%, evidenciando que la desigualdad de presencia continua a pesar del aumento. Aunque según el Informe MAV (Informe MAV sobre la presencia de la mujer en la semana de ferias de 2024 la paridad ha mejorado en algunas ferias como es el caso de ARCOMadrid 2024 que ha llegado a un 40,1% de representación femenina, no es así en todas las ferias analizadas en el informe como vemos en la tabla a continuación. Los resultados muestran que el problema sigue sin resolverse.

2024					
	ARCOmadrid	JustMad	Urvanity	Hybrid	Art Madrid
MUJERES	40,1%	47,6%	31,6%	59,8%	28,7%
HOMBRES	59,6%	52,4%	68,4%	39,3%	71,3%

***Fig. 1** Tabla. Proporción de mujeres artistas en las cinco ferias analizadas. (Fuente: Informe MAV 2024)*

A lo largo de este artículo trataremos de iniciar nuestro recorrido, fijando el inicio de la travesía en la coyuntura contextual que velaba la presencia de la mujer artista a lo largo de la historia, para hablar posteriormente de la evolución histórica desde las primeras evidencias de autoría artística femenina hasta la llegada de las vanguardias.

Partiendo de la cita de Artemisia Gentileschi recogida en la recopilación de cartas de la artista que hace Mary G. Garrard “te voy a mostrar lo que una mujer puede hacer” (1649), trataremos de analizar la evolución desde la primera artista de la que haya constancia hasta la llegada de la artista de vanguardia, siendo este nuestro objetivo principal.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

METODOLOGÍA

La metodología de esta investigación es cualitativa. La finalidad de este análisis es poder articular teóricamente la historia del arte a través de los acontecimientos relativos a la mujer artista; valorando su papel cambiante y evolutivo a lo largo de cada etapa. Este estudio busca analizar la evolución desde la primera artista de la que haya constancia hasta la llegada de la artista de vanguardia.

En general, los hallazgos de esta investigación explican el origen de la mujer artista tal y como la conocemos hoy. Los materiales de estudio son, por un lado, las publicaciones y trabajos teóricos de autoras como Sara Rubayo, Ana Gallego, Rocío de la Villa, Katy Hessel y Victoria Combalía, y, por otro lado, los escritos y las prácticas artísticas de las propias creadoras que han marcado nuestra historia, vislumbrando en sus obras los cambios que se estaban desarrollando paralelamente en el panorama social y artístico.

1. PREOCUPACIÓN POR LA VISIBILIDAD Y EL CONTEXTO DE LA AUSENCIA

El contexto de la ausencia es un término acuñado por Pilar Muñoz en su ensayo *Mujeres españolas en las artes plásticas* (2009) que empleó para nomenclar la coyuntura social que reducía a las mujeres al anonimato y la no participación a causa de su condición biológica que las abocaba a la mera perdurabilidad de la especie. Contexto marcado por desigualdades como la ausencia de derecho a voto por parte de la población femenina, que evidenciaba la consideración que se tenía de estas como ciudadanas, la cual se extendía al resto de ámbitos como es el artístico.

A raíz de la revisión de nuestros trabajos previos nos dimos cuenta de que las principales referencias de artistas que empleábamos eran masculinas. Esto nos hizo reflexionar respecto a la trayectoria de las mujeres artistas y su evidente ausencia en los listados que proponíamos hasta la fecha. Una parte de la historia del arte no estaba contemplada. Lo que nos llevó a plantearnos su revisión para tratar de identificar esas mujeres ausentes y conocer los acontecimientos que han marcado el recorrido de las artistas que nos han precedido para llenar vacío que se nos plantea. Autoras como Katy Hessel (2022) se han sentido esta misma necesidad. La propia Hessel decía en su libro *Historia del arte sin hombres:*

> "no es que crea que haya algo intrínsecamente "diferente" en las obras creadas por artistas de un género concreto, pero sí que la sociedad y sus guardianes han dado prioridad a un grupo en la historia. Creo que es vital que esto se aborde y se cuestione." (p.11)

En lo que a nosotras respecta, nos proponemos zarandear la narrativa occidental mayoritariamente masculina, contribuyendo a completar el hueco, partiendo del proceso de recopilación. Según Manuel Jesús Roldán (2021):

> "Tras la guerra, las historias las escriben los vencedores; las biografías generalmente las escriben los afines a los protagonistas y los manuales de historia, durante muchos siglos, solo se escribieron desde una perspectiva masculina." (p.13)

La paridad mejora año a año aun con reticencias y la historia del arte femenino ya ha empezado a abrirse paso dentro del panorama educativo y científico. En este sentido, Katy Hessel (2022) apunta que:

> "Los artistas señalan momentos de la historia a través de un medio expresivo único y nos permiten, gracias a sus obras, dar sentido a una época." (p.11)

Por lo que, si observamos el arte de un amplio abanico de creadoras, podemos generarnos una imagen de la realidad del momento en la que participaban, como era la sociedad y el panorama cultural en su conjunto; e ir ampliando el paisaje con cada una de ellas.

Las propias artistas ya pretendían en su momento equipararse al reconocimiento masculino. Sus esfuerzos de reivindicación se vieron apoyados y acrecentados por la evolución de las diversas corrientes feministas. De esta

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

manera la escritora Virginia Wolf (1929) se preguntaba en su libro *Una habitación propia* no solo a sí misma, sino también a sus contemporáneas:

> "Pero ¿por qué no podrían añadir un suplemento a la historia para que las mujeres pudieran figurar decorosamente en él?" (p.31)

Mediante esta pregunta Wolf animaba a sus pares a construir un contexto nuevo donde pudieran expresarse y desarrollarse libremente. Las mujeres han estado presentes a pesar de que no aparezcan en los manuales de historia. Especialmente desde el inicio de las vanguardias tenemos evidencias de un considerable número de mujeres artistas que trabajaron de manera paralela a los hombres. Incluso aunque no haya quedado reflejado en los libros algunas de ellas obtuvieron reconocimiento en vida. En el siglo XX la mujer tenía escaso acceso a la pintura. El motivo eran problemas estructurales que otorgaban a la mujer una posición de inferioridad social que influía en todos los aspectos de su vida. Poco a poco el contexto ha ido cambiando y con él la consideración de la mujer. En la actualidad cada día obtienen reconocimiento más artistas contemporáneas.

Una vez contextualizada la situación en la cual se encontraban las artistas a lo largo de la incipiente historia del arte veamos en el siguiente apartado que hitos fueron sucediendo para que las mujeres artistas fueran ganando visibilidad.

2. EVOLUCIÓN DEL PAPEL DE LA MUJER ARTISTA

En su libro *Amazonas con pincel,* Victoria Combalía (2006) narra el mito que cuenta la historia de la primera mujer artista. Se llamaba Kora. Combalía relata que este mito griego pone el origen de la pintura en manos de una mujer. Kora, hija de Butades, se enamoró de un muchacho que debía irse pronto a la guerra. La noche antes de su despedida, Kora despertó de su sueño y percibió cómo en la pared se intuía el perfil de su amado, proyectado por la luz de una vela. Repasó el contorno de la sombra con un carboncillo, para así no olvidar la imagen de su amado. La cual posteriormente fue pintada.



***Fig. 2** Pintura. La doncella corintia. Joseph Wright, 1782-1784.*

Es cierto que esta historia se trata de un mito, aunque de las primeras mujeres artistas que poseemos evidencia fiable datan de la Edad Media. Durante este tiempo se destaca el papel de las monjas calígrafas e ilustradoras, cuya acción artística fue importante y determinante. En ese momento los conventos eran los únicos lugares donde las mujeres podían ejercer tareas intelectuales. Sin embargo, sus obras eran anónimas ya que el concepto de autoría y firma de las obras no aparece hasta el Renacimiento. Aun así, tenemos constancia de algunas de

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

ellas como Hildegarda Von Bingen y la Hermana Ende que firmaba como “Ende mujer pintora y sierva de Dios”, la cual ilustró obras como *Los dos testigos* en el *Beato de Gerona*.

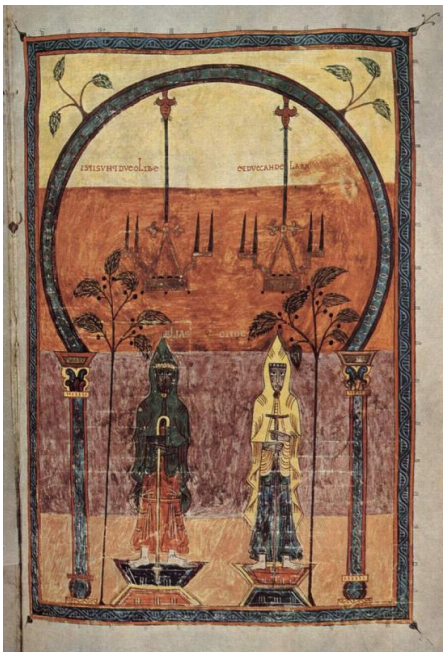


Fig. 3. *Pintura. Los dos testigos. El Beato de Gerona. Hermana Ende, 975.*

A partir del siglo XIII la posición social de la mujer empieza a cambiar ligeramente en las grandes ciudades europeas a causa de su crecimiento. La mujer podía recibir herencias y encargarse del negocio del marido al enviudar. Por lo que los libros ilustrados empezaron a realizarse también fuera de los conventos. En estos momentos la concepción del artista masculino evoluciona a la concepción que tenemos hoy, de genio y creador.

En el siglo XVI por primera vez una mujer es considerada y reconocida por sus coetáneos renacentistas, el Papa y la realeza española, esta artista fue Sofonisba Anguissola, que con solo 20 años impresionó a Miguel Ángel. No pintaba cuadros de historia, ya que estaba reservado a las academias a las que no tenían acceso, sino que pintaba naturalezas muertas o retratos de seres cercanos.



Fig. 4. *Pintura. Autorretrato de Sofonisba Anguissola. Sofonisba Anguissola, 1556.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

En el mismo siglo que Anguissola pero posterior a esta nace Clara Peeters, pintora flamenca que fue la primera mujer capaz de ganarse la vida con sus bodegones, considerada una de las iniciadoras de este género pictórico.



Fig. 5. *Pintura. Mesa. Clara Peeters, 1611.*

Durante el siglo XVIII, si bien las mujeres continuaban teniendo prohibido el acceso a las academias empiezan a entrar algunas como miembro honorífico por sus grandes méritos, no como alumnas o profesoras. Pero en 1706 se volvió a prohibir la entrada incluso como miembro honorífico, con alguna fugaz excepción como Rosalba Carriera. Después de ella pasaron 75 años hasta la entrada de la siguiente mujer Marie Thérèse Reboul. Mientras tanto en París las mujeres podían estudiar en las escuelas de artesanos siendo un 3% del alumnado.

Finalmente, tras largas reclamaciones, las mujeres son por fin aceptadas en las academias en el siglo XIX, pero con diferencias significativas con respecto a los hombres. Por ejemplo, en la Royal Academy de Londres los hombres podían dibujar modelo de desnudo mientras que los modelos de las mujeres debían llevar ropajes y las clases no fueron mixtas hasta 1903.



Fig. 6. *Pintura. Los retratos de los académicos de la Royal Academy. Johan Zoffany, 1771.*

Con la Primera Guerra Mundial aparece la mujer moderna que fumaba, leía libros, iba en bici y se incorpora al trabajo industrial. En solo 100 años las artistas occidentales pasaron de estar excluidas a poder acceder a las escuelas más prestigiosas financiadas por el estado. No solo eso, sino que gracias a los acontecimientos políticos

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

que se estaban desarrollando, esta vez ya podían acceder a las clases de modelo de desnudo, podían aprender nuevas técnicas como la fotografía y el grabado y pintar nuevas temáticas.

La historia llevó a las mujeres hasta un punto de inflexión (siglo XX), desarrollándose una revolución lenta irreversible, donde pudo romper con su área de actuación social asignada históricamente, las tres K: "Kinder, Küche und Kirche" (niños, cocina e iglesia). A inicios del nuevo siglo los avances tecnológicos e industriales se abrieron paso en el mundo del arte. La sociedad vivía en un estado de cambio permanente, lo que precisaba de un arte diferente. Cambio que inició con los artistas impresionistas que fueron allanando el camino para la llegada del arte de vanguardia. Movimientos con los que las mujeres artistas salieron del ámbito social doméstico, creando espacios donde se pudiera dar su desarrollo personal, expresándose de maneras desconocidas hasta la fecha. Hasta entonces la mujer artista se había encontraba sola en su quehacer, se encontraban aisladas ocupando en el mejor de los casos las segundas filas, como acompañantes de los artistas principales, jamás como líderes de los movimientos. Sin embargo, el cambio de paradigma potenció la aparición de las numerosas artistas femeninas que participaban activamente del arte del momento junto a sus contemporáneos masculinos como Maruja Mallo, Olga Rozanova o Remedios Varo. Estas mujeres han forjado el camino hasta la actualidad, fueron el inicio del cambio significativo, empezando a relatar la nueva narrativa que conduce hasta la fecha de la mujer artista: precursora, renovadora y avanzada.

CONCLUSIONES

Para concluir, haciendo una revisión del objetivo planteada al inicio de analizar la evolución desde la primera artista de la que haya constancia hasta la llegada de la artista de vanguardia. Consideramos que los datos que se han aportado previamente responden a dicha cuestión. Hemos podido apreciar que la figura y el papel de la mujer artista ha ido mutando a lo largo de la historia del arte gracias a las demandas de las mujeres del momento, que buscaban no solo sentirse reconocidas, sino también, y más principalmente, poder participar del panorama artístico. Han luchado desde los inicios por poder crear obras con autoría de todas las temáticas y lograr el acceso a las enseñanzas artísticas. Su finalidad era estar presentes en todos los ámbitos del arte, desde el académico al mercantil. Finalmente consiguieron su cometido con la llegada de la modernidad en el siglo XX, pero este solo era el inicio que marcaría el nuevo relato de la mujer artista.

El análisis que hemos planteado en estas páginas es un escueto comienzo del recorrido que se pretende abordar con mayor amplitud nuestra. Aún falta un largo camino por recorrer para llegar a articular una visión general y completa de los acontecimientos que han llevado a la mujer artista a ser lo que es hoy; y que conducen hacia un futuro con cada vez mayor presencia femenina y posibilidades de desarrollo.

FUENTES REFERENCIALES

Asociación de Mujeres en las Artes Visuales Contemporáneas. (2024). *Informe MAV sobre la presencia de la mujer en la semana de ferias de 2024*. https://mav.org.es/wp-content/uploads/2024/03/MAV-informe-global-ferias-2024-MPI-1.pdf

Asociación de Mujeres en las Artes Visuales Contemporáneas. (2017). *Informe MAV #16: presencia de mujeres artistas en ARCOMadrid*. https://mav.org.es/informe-mav-16/

Combalía, V. (2006). *Amazonas con pincel: vida y obra de las grandes artistas del siglo XVI al siglo XXI*. Destino.

De la Villa, R. (2021). *Crítica de arte desde una perspectiva de género*. Servicio de Publicaciones de Divulgación Científica de la Universidad de Málaga.

De la Villa, R. (2024). *Maestras* (exposición). Museo Nacional Thyssen-Bornemisza. Madrid.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Díaz, P. (21 de febrero de 2018). Los techos de cristal de las mujeres en el arte. *Mujer hoy.* https://www.mujerhoy.com/vivir/ocio/201802/18/techos-cristal-mujeres-arte-20180215104519.html

Garrard, M. D. (1989). *Artemisia Gentileschi: The Image of tihe Female Hero in Italian Baroque Art.* Princeton University Press.

Halperin, J. (15 de diciembre 2017). The 4 Glass Ceilings: How Women Artists Get Stiffed at Every Stage of Their Careers. *Artnet.* https://news.artnet.com/market/art-market-study-1179317

Hessel, K. y Casanova, C. (2022). *Historia del arte sin hombres* (Primera edición). Ático de los libros.

Muñoz López, P. (2009). Mujeres españolas en las artes plásticas. *Arte, Individuo y Sociedad*, *21*.

Nochlin, L. (1971). Why Have There Been No Great Woman Artists? En V. Gornick y B. Moran, *Woman in Sexist Society: Studies in Power and Powerlessness*. *Basic Books.*

Riaño, P.H. (6 de julio de 2021). Las galerías más caras no quieren mujeres artistas (en ARCO tampoco). *El Diario.* https://www.eldiario.es/cultura/arte/galerias-caras-no-quieren-mujeres-artistas-arco_1_8110305.html

Rodríguez Calatayud, N. (2012). *Los textos de la mujer artista durante las primeras vanguardias (1900-1945).* Institució Alfons el Magnànim.

Roldán Salgueiro, M. J. (2021). *Historia del arte con nombre de mujer* (2ª ed.). El paseo.

Rubayo, S. y Gállego, A. (2024). *PintorAs. Vol.1*. Ediciones Paidós.

Rubayo, S. y Gállego, A. (2024). *PintorAs. Vol.2*. Ediciones Paidós.

UBS Contemporary Art (Union de Bancos Suizos). (2020). *The Art Basel and UBS Global Market Report 2020*. https://www.ubs.com/global/en/media/display-page-ndp/en-20210316-art-basel.html

Woolf, V. (1929). *Una habitación propia.* Hogarth Press.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18545

De Mitos A Realidades Futuras: Enfoques Interdisciplinarios En El Proyecto Especulativo 'Fossibilities -Arechology Of The Future"

From Myths To Future Realities: Interdisciplinary Approaches In The Speculative Project 'Fossibilities - Arechology Of The Future"

Marta Aleksandra Flisykowska [a] (www.flisykowska.com)
[a]Academia de Bellas Artes de Gdańsk /Facultad de Bellas Artes Universidad Politécnica de Valencia, marta.flisykowska@asp.gda.pl

Breve bio autor:

Marta Flisykowska, (Academia de Bellas Artes en Gdańsk, Dpartamento de Diseño / Universitat Politécnica de València), se especializa en diseño especulativo y experimental, combinando visiones futuristas con aplicaciones prácticas. Trabaja con escenarios "¿Y SI?" que conectan el pasado con el futuro, integrando arte, ciencia y ficción en sus trabajos interdisciplinarios.

How to cite: Flisykowska, M.A. (2024). De Mitos A Realidades Futuras: Enfoques Interdisciplinarios En El Proyecto Especulativo 'Fossibilities -Arechology Of The Future". En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18545

Resumen

El proyecto Fossibilities combina elementos de mitología, psicología del miedo, estudios literarios, paleontología, ecología y ciencias ambientales, abordando las interacciones entre el ser humano y la naturaleza. El objetivo de este tipo de enfoque es proponer una narrativa diferente para comprender mejor los problemas complejos que no pueden ser completamente abordados por una sola disciplina. El proyecto Fossibilities, inspirado en la riqueza de los fósiles, constituye una propuesta interdisciplinar en la que la convergencia 'Diseño especulativo - Arte - Ciencia' crea una narrativa única, situada entre la realidad y una ficción especulativa. La fauna y flora de la Bahía de Valencia han servido para crear un bestiario distópico de un posible mundo post-antropocénico. A través de este proceso, el proyecto anima a los espectadores a participar activamente en la formación de narrativas, transformando las preocupaciones en un diálogo sobre el cambio climático, el desarrollo sostenible y nuestra huella en el medio ambiente, incorporando el ecocriticismo.

Palabras clave: *arte especulativo; fósiles del futuro; diseño especulativo; cambios climáticos; postantropoceno; arte crítico; fósiles del futuro; interdisciplinariedad; narrativas transmedia; mitología moderna; innovación creativa; ecocrítica.*

Abstract

The Fossibilities project combines elements of mythology, psychology of fear, literary studies, paleontology, ecology, and environmental sciences, creating a comprehensive view of the interactions between humans and nature. The aim of this approach is to propose a different narrative way to better understand complex problems that cannot be fully addressed by a single discipline. It allows for a deeper analysis and understanding of complex issues through the integration of different perspectives and research methods. Inspired by the richness of fossils, the Fossibilities project constitutes an

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

interdisciplinary proposal in which the convergence of 'Speculative Design - Art - Science' creates a unique narrative, situated between reality and speculative fiction. The fauna and flora of the Bay of Valencia have created a dystopian bestiary of a possible post-Anthropocene world. Through this process, the project encourages viewers to actively participate in the formation of narratives, transforming concerns into a dialogue about climate change, sustainable development, and our environmental footprint, incorporating ecocriticism.

Keywords: *speculative art; future fossils; speculative design; climate change; post-anthropocene; critical art; future fossils; interdisciplinarity; transmedia narratives; modern mythology; creative innovation; ecocriticism*

INTRODUCCIÓN

En 2016, durante un paseo en las inmediaciones del pueblo catalán de Coll de Nargó, un turista, accidentalmente, descubrió unos huesos fosilizados que sobresalían del suelo. Tras informar a las autoridades locales, un equipo de paleontólogos del Instituto Catalán de Paleontología fue convocado al lugar para realizar un estudio exhaustivo. Tras los análisis preliminares, se determinó que los fósiles pertenecían a una especie desconocida hasta entonces de tortuga marina gigante, posteriormente nombrada *Leviathanochelys aenigmatica* (Carbot-Chanona et al., 2022), en alusión a su impresionante tamaño y al carácter enigmático del hallazgo. Los restos incluían partes del caparazón y otros fragmentos del esqueleto, lo que permitió a los científicos reconstruir la apariencia y anatomía de esta criatura prehistórica.

¿Puede ser solo una coincidencia que de esta misma región provenga La Cucafera −uno de los monstruos míticos catalanes más conocidos de la tradición popular−, que recuerda en su apariencia a una enorme tortuga? ¿Será que en este caso la ficción de los bestiarios tiene su fundamento en la realidad?

Esta es una de las preguntas que el proyecto especulativo *Fossibilities* plantea. Las fosilizaciones, en su esencia, también son especulativas. La apariencia de los dinosaurios, por ejemplo, sigue siendo un enigma y un vasto campo de interpretación para los paleontólogos. Determinar cómo eran estas criaturas se basa principalmente en la interpretación de restos esqueléticos que rara vez comparecen completos. El proceso de reconstrucción, lleno de incertidumbres, incluye grandes dosis de especulación sobre músculos, tejidos blandos, piel, color y otras características externas. Paleontólogos y artistas trabajan conjuntamente para recrearlos de forma precisa, pese a los datos limitados (Schweitzer et al., 2020). De la misma manera, invirtiendo la línea de tiempo, podemos especular sobre los futuros restos de organismos que ya podemos intuir en el presente.

El proyecto *Fossibilities* (del inglés *FOSSIL* - fósil y *POSSIBILITY* - posibilidad) es un ejemplo interdisciplinario que investiga las relaciones entre la realidad y los mitos de manera creativa, utilizando metodologías del diseño especulativo combinadas con la creación y producción artística. El resultado es una colección de fósiles del futuro: objetos escultóricos que representan organismos hipotéticos. En una especulación paleontológica, invita a la reflexión sobre posibles trayectorias evolutivas y el impacto de la humanidad en el futuro del planeta involucrando al público en la construcción narrativa y promoviendo el debate sobre el cambio climático, la huella de nuestro impacto y el desarrollo sostenible. *FOSSIBILITIES* crea una plataforma para el diálogo entre la ciencia y la mitología, la historia y el futuro y muestra cómo el miedo y las emociones profundamente arraigadas pueden inspirar el pensamiento creativo-innovativo. Basándose en la fauna y flora del Golfo de

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Valencia, la colección *Fossibilities* propone un bestiario distópico post-antropogénico, en la era del cambio climático y la contaminación ambiental.

METODOLOGÍA

La metodología seleccionada para llevar a cabo el proyecto fue el diseño/arte especulativo, desarrollada por Anthony Dunne y Fiona Raby, profesores de la University of Design and Social Inquiry en The Parsons School of Design en Nueva York (2013) (Dunne & Raby, 2013). Este tipo de metodología crítica se aplica en áreas que van más allá del enfoque tradicional del diseño, planteando preguntas y suscitando debates sobre futuros posibles. Su objetivo es fomentar la reflexión, explorando escenarios teóricos que alertan sobre los desafíos actuales.

Los trabajos en este campo −a menudo prototipos, instalaciones o narraciones visuales−, plantean la pregunta ¿qué pasaría si? en lugar de "¿cómo hacer?". El proyecto Fossibilities ilustra cómo la especulación puede contribuir a una comprensión más profunda de nuestras trayectorias potenciales como sociedad, analizando simultáneamente escenarios desde las perspectivas del presente y el pasado. Esto permite encontrar conexiones entre hechos históricos pretéritos y la actualidad, estableciendo analogías, lo que facilita la creación de escenarios futuros. En el caso de Fossibilities, esta perspectiva permitió diseñar organismos y presentar sus restos en forma de fósiles del futuro.

DESARROLLO

El proyecto ahonda en el imaginario popular de las leyendas levantinas. Aunque el motivo de la tortuga o el del dragón están presentes globalmente, fueron las conexiones locales con la costa oriental del Mediterráneo las que inspiraron el proyecto. Para encontrar un hilo conductor que uniera las búsquedas interdisciplinarias, se eligió el motivo de la tortuga marina, explorado desde diversas perspectivas.

La tortuga marina del Mediterráneo es especialmente característica de Valencia, donde a menudo migra y descansa. Esta región está comprometida con su protección a través de programas de rescate de ejemplares que han sufrido accidentes (redes de pesca, contaminación…). Las tortugas marinas sirven para propósitos pedagógicos y educativos, en instituciones como los oceanarios, para aumentar la conciencia ecológica. Su presencia atrae a los turistas, aumentando el interés por la protección del ecosistema marino. La tortuga marina tiene un gran peso en el *Oceanogràfic,* por ejemplo.

Los restos de una tortuga gigante encontrados en la cerca bahía catalana refuerzan aún más el protagonismo ancestral de estos seres. Pero, además, el proyecto se inspira en monstruos del bestiario tradicional. *La Cucafera*, también conocida como *Bestia Dragón*, es una criatura mitológica del folclore catalán que combina características de dragón y tortuga. El término *cuca* se refiere a un gusano, insecto, o animal repelente, mientras que *fera* es la palabra catalana para ‘fiera’. Se la representa como una tortuga gigante con muchas patas y una gran cabeza, a menudo con dientes afilados como los de un cocodrilo (Beltran, 2003). La leyenda dice que aparece repentinamente en ciudades de la antigua Corona de Aragón, como Tortosa o Morella, representando atemorizando a sus habitantes con su hábito de alimentarse de 13 gatos y 13 niños cada día. *La Cucafera* es parte de las bichas que participan en celebraciones del Corpus Christi, simbolizando la herejía. Representada por un caparazón de tortuga con cabeza de dragón, llevada por muchas personas, se ha convertido en un ícono del folclore y la mitología en Cataluña y el País Valenciano (Grahit, 2007). La historia de *La Cucafera* subraya las profundas raíces de esta figura en la conciencia cultural de la región. *La Cucafera*,

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

forma parte de los bestiarios medievales, que contenían aterradoras ilustraciones de criaturas fantásticas, en un intento de comprender y domesticar lo desconocido y realizar un adoctrinamiento moral y religioso. El miedo a estas criaturas alertaba sobre las consecuencias del pecado y el comportamiento inmoral.

¿Es posible que un monstruo así pudiera existir realmente? Las investigaciones paleontológicas, que ayudan a comprender cómo las criaturas ancestrales podrían haber inspirado estas historias míticas, ofrecen una respuesta. Los fósiles no solo son un registro del pasado, sino también la clave para comprender nuestro patrimonio natural. Descubrimientos como *Leviathanochelys aenigmatica* nos permiten profundizar en la historia de la vida en la Tierra, reconstruir antiguos ecosistemas y comprender los cambios climáticos. Los científicos que estudian los fósiles también descubren nuevas especies que una vez poblaron nuestro planeta, lo que nos brinda una visión de los posibles escenarios para el futuro de nuestra biosfera.

España, es una tierra rica en fósiles debido a los intensos procesos geológicos acaecidos durante millones de años. La diversidad del entorno, que incluye áreas marinas, terrestres y de agua dulce, ha proporcionado una riqueza de especies y muchas oportunidades para la preservación de restos de organismos. El descubrimiento de los restos de *Leviathanochelys aenigmatica*, que vivió entre hace 72,1 y 83,6 millones de años y alcanzó una longitud de hasta 3,74 metros (Carbot-Chanona et al., 2022), en el contexto de la metodología especulativa del proyecto *Fossibilities,* constituye una prueba científica de que una tortuga gigante existió en las costas catalanas. Así es como la realidad alcanza a la mitología.

En este punto cabe añadir otro elemento al rompecabezas interdisciplinario: la etología fisiológica humana y la comprensión de cómo el miedo actúa a nivel físico. Ralph Adolphs, reconocido neurobiólogo especializado en entender cómo el cerebro procesa las emociones, especialmente el miedo, explica cómo el mecanismo de respuesta al miedo inicia una serie de procesos fisiológicos (aumento de la alerta cerebral, aceleración del ritmo cardíaco y de la respiración, dilatación de las pupilas…), preparando el cuerpo para la respuesta de lucha o huida. El miedo, reacción natural y adaptativa a las señales de peligro, también puede ser el resultado de la imaginación humana. Sin embargo, bajo la influencia del miedo, la evaluación de la situación puede distorsionarse, llevando a una sobreestimación del peligro.

Karen Thomson Walker, en *What fear can teach us?* (2013) sugiere que deberíamos ver el miedo como un acto de imaginación, comparándolo con la narración involuntaria de historias que todos conocemos desde el nacimiento. La literatura está llena de ejemplos en los que historias basadas en eventos dramáticos reales se convirtieron en inspiración para crear obras de ficción literaria. Manteniéndose en la temática marítima, se menciona en la presentación de Walker la historia del Essex, relacionada en este caso con un enorme cachalote blanco. Esta inspiró a Herman Melville a escribir la novela *Moby Dick* (Philbrick, 2000).De biografía del autor (Hastings, 2020), aprendemos cómo la historia del Essex influyó en su vida y obra. Melville, que tenía experiencia trabajando en barcos balleneros, estaba fascinado por los relatos del ataque del cachalote al Essex. Combinó en su novela elementos de la verdadera tragedia del Essex con sus propias observaciones e imaginación, creando una de las mayores obras de la literatura estadounidense. La historia de la tripulación del Essex y la leyenda de Moby Dick muestran cómo la literatura puede cruzar las fronteras entre la ficción y los hechos, introduciéndonos en un mundo donde los miedos y mitos humanos moldean nuestra percepción de la realidad.

La anteriormente mencionada *Cucafera*, con características físicas de una colosal tortuga, y el descubrimiento en Cataluña de los restos de la enorme *Leviathanochelys aenigmatica*, , pueden establecer un paralelo con la historia de *Moby Dick*. El proyecto *Fossibilities*, inspirándose en estas historias, busca construir un puente entre la imaginación literaria y los desafíos contemporáneos, destacando que, en el mundo de la naturaleza y la

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

literatura, el miedo puede convertirse en una herramienta para entender verdades más profundas sobre nosotros mismos y el mundo en el que vivimos. Mientras que la investigación sobre formas de vida desconocidas y ambientes paleontológicos puede provocar miedo e incertidumbre, también brinda la oportunidad de reflexionar sobre nuestro impacto en el futuro del planeta. Este fenómeno conecta la ecocrítica, la paleontología especulativa y el estudio del miedo, subrayando la necesidad de un enfoque sostenible para conocer y proteger el mundo natural.

Las actividades humanas afectan el medio ambiente, alteran los ecosistemas y causan cambios genéticos en los animales. Las mutaciones evolutivas pueden ser resultado de la exposición a radiación, productos químicos y contaminación plástica. Ejemplos como la historia de la rana arbórea gris con división cromosómica anormal o las especies invasoras en el Mar Mediterráneo muestran cómo la actividad humana contribuye a cambios evolutivos rápidos. Un ejemplo alarmante es el impacto de la contaminación plástica en los animales marinos, como las tortugas, que sufren deformaciones al enredarse en desechos plásticos (Oehlmann et al., 2009). La documentación fotográfica de las organizaciones ecológicas muestra estos trágicos efectos. Aves, peces y tortugas marinas ingieren plástico, lo que lleva a la obstrucción de sus estómagos y a su muerte.

RESULTADOS

El proceso creativo del proyecto *Fossibilities* comenzó con bocetos y prototipos de monstruos, que formarían parte del bestiario. Un aspecto clave del proyecto fue el uso de materiales naturales y un enfoque sostenible, con énfasis en recursos locales y orgánicos, en línea con las directrices de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Un ejemplo es el Objetivo 15: *Vida de ecosistemas terrestres*, que promueve la protección, restauración y uso sostenible de los ecosistemas terrestres y la detención de la pérdida de biodiversidad. En el proyecto *Fossibilities* se utilizaron materiales locales como arena y recursos de la cantera de Rafol De Salem; conchas de caracoles de Pobla del Duc; y pescado del Mercado Central y el Mercado de Ruzafa en Valencia.

En la segunda fase, se creó la colección final. La estética del proyecto buscaba una fusión sutil pero elocuente de elementos naturales y rastros de la actividad humana. El resultado final fue una serie de 12 objetos escultóricos, que contaban diferentes historias, compuestos por más de 10 organismos futuros diferentes, hechos con materiales naturales a base de mortero de sulfato de calcio hidratado, arena mineral local, pigmentos férricos y otros materiales orgánicos y colorantes naturales. Los ‘fósiles’ van desde formas de organismos reconocibles como híbridos mutantes hasta formas de vida simples, como trilobites y protozoos. Estos últimos están unidos a impresiones de latas o huellas de desechos plásticos, sugiriendo una degradación distópica progresiva de la vida en la Tierra. Esto indica un regreso a los inicios, cuando la vida en la Tierra apenas comenzaba y luchaba por cada pequeño paso evolutivo. La idea de los fósiles evoca de inmediato el pasado, la memoria de lo que quedó de la vida antigua, imposible de recrear. El estudio estético y la necesidad de realizar objetos materiales, en lugar de digitales, se relacionan con la experiencia y la haptonomía. La tangibilidad del proyecto refuerza su autenticidad y la necesidad de confrontarse con el tiempo, pero también es un juego con el espectador y un intento de contar una historia creíble. Las inspiraciones se tomaron, entre otros lugares, del Museo de Historia Natural de Madrid y Valencia.

Se emplearon técnicas relacionadas con morteros de restitución de elementos pétreos patrimoniales, propias del ámbito conservación de obras de arte, para crear una apariencia convincente. La paleta de colores elegida es sobria, dominada por tonos grises, beige, marrón y ocre, que evocan fósiles auténticos. Además, muchos fósiles contienen elementos de latas oxidadas y fragmentos metálicos, indicando la presencia humana. Las

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

manchas de óxido en la textura de yeso se acentúan con hendiduras, arañazos y grietas, dando a los fósiles una apariencia realista, que recrea la de hallazgos desenterrados tras muchos años. La serie también incluye objetos con desechos plásticos, que no solo sugieren la huella antropocéntrica del hombre, sino que también muestran el diferente tiempo de descomposición de estos materiales, subrayando la problemática de este material para las futuras generaciones.

CONCLUSIONES

Los primeros estudios sistemáticos de los fósiles, en el siglo XVII, tuvieron un enorme impacto en la percepción del mundo. Obligaron a revisar sus ideas sobre la historia de la Tierra y la vida en ella, revelando la existencia de especies antiguas y extintas. Estos hallazgos se convirtieron en la base para especular sobre la evolución y los ecosistemas pasados, creando narrativas que combinan hechos con interpretaciones (Rudwick, 1985).

El proyecto *Fossibilities* se centra en examinar las conexiones entre la actividad humana y los cambios en el medio ambiente natural, utilizando una narrativa especulativa que combina ciencia y mitología. El punto de partida es el antropoceno, la era de la dominación humana, asumiendo que todo lo que existía antes de la era humana puede equivaler al postantropoceno.

El futuro-pasado en el proyecto se trata como la clave para entender el presente y sus consecuencias. El concepto de narrativas transmedia ayuda a entender *Fossibilities* como parte de un ecosistema más amplio de historias, donde la narrativa va más allá de su materialización física. Este enfoque promueve el diálogo entre disciplinas, analizando cómo se construyen, experimentan e interpretan las narrativas en diversos medios y entornos. Al integrar teorías literarias en el análisis del arte especulativo, descubrimos formas multidimensionales de operar la ficción especulativa, lo que fomenta la colaboración interdisciplinaria. La ecocrítica permite examinar *Fossibilities* en un contexto más amplio, destacando su contribución a las discusiones sobre desarrollo sostenible, cambio climático y el impacto humano en el planeta. El proyecto *Fossibilities* pregunta si debemos esperar un fin distópico de la era antropocéntrica o si ya podemos ver que nuestra actividad crea bestias contemporáneas.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 1 Una fotografía de uno de los resultado sdel proyecto, que muestra uno de los futurísticos y ficticios fósiles del proyecto *Fossibilities*. Esta fossibility se titula: *Death Valley of Fincrawler.* Flisykowska, M (2023)



Fig. 2 Otro resultado del proyecto *Fossibilities* El titulo: *Return of the Trilobites and Cochleopus*. Flisykowska, M (2023)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 3 Esta composición de la colección *Fossibilities* presenta un monstruo que vive entre el río y el mar, donde la concentración de toxinas y desechos es más alta. Flisykowska, M (2023)



Fig. 4 Las mutaciones animales constituyen otro eje del proyecto *Fossibilities*. Estas mutaciones se refieren a enfermedades de la civilización como la obesidad y la anorexia, y están estrechamente relacionadas con fenómenos como la eutrofización, la sobrealimentación y la inanición. Esta es la interpretación del problema de la eutrofización. Flisykowska, M (2023)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig.5 Esta nueva hibridación de monstruos marinos es otro resultado del proyecto Fossibilities, dedicada específicamente a la Bahía de Valencia, incluyendo un híbrido de las estrellas marinas, los tradígrados y las sepias de las playas valencianas, así como fósiles de caracoles 'vaqueta' y 'moros'. Flisykowska, M (2023)



Fig.6 La fotografía presenta una compilación de diversos detalles y tomas del proyecto Fossibilities, combinando elementos seleccionados y composiciones en conjunto. Flisykowska, M (2023)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Agradecimientos

El proyecto Fossibilities se desarrolló en las Facultades de Bellas Artes de Sant Carles (UPV) y Altea (UMHE). Contó con la colaboración del Goethe Institute, y de Nature Connecting Organisation. Además, fue posible gracias a la implicación y orientación de Daniel Tejero (UMHE), a quien agradezco que me acogiese en una estancia de investigación en la facultad de Altea. Extiendo mi agradecimiento a los técnicos de la facultad, y en especial a Roc Gomar y a Garbiel Rufete. También a José Galindo, Miguel Ángel Herrero, y Laura Silvestre, del equipo decanal de la Facultad de Bellas Artes de Sant Carles (UPV), así como a Camen Marcos, por su apoyo, valiosos consejos y ayuda. Igualmente a Rubén Lorente, por por su orientación con los áridos. A Clara Dies Valls por sus consultas sobre leyendas y a Ard Vreugdenhil de *Nature Connecting Organisation* por la valiosa información sobre la conservación de tortugas. El proyecto fue realizado gracias a la beca *Culture Moves Europe*, financiada por el Goethe Institute

FUENTES REFERENCIALES

Beltran, M. (2003). *Mitologia catalana*. Editorial Barcanova.

Burn, G. (2001). *Damien Hirst: On the Way to Work*. Faber and Faber.

Carbot-Chanona, G., Marmi, J., Vila, B. y Galobart, À. (2022). A new large-sized marine turtle from the Upper Cretaceous of the Southern Pyrenees (Catalonia, Spain). *Scientific Reports, 12*(1), 1-11. https://www.nature.com/articles/s41598-022-10341-1

Dies Valls, C. (2023). *Bestiario de Tierra y Tinta*. Verkami.

Dunne, A. y Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. The MIT Press.

Grahit, R. (2007). *La Cucafera: Un estudi sobre el folklore català*. Editorial Altafulla.

Hastings, R. (2020). *Herman Melville: A Biography*. [Detalles adicionales de la publicación, si están disponibles].

Lang, P. J., Davis, M. y Öhman, A. (2000). Fear and anxiety: Animal models and human cognitive psychophysiology. *Journal of Affective Disorders, 61*(3), 137-159. https://doi.org/10.1016/S0165-0327(00)00343-8

Morris, P. (1986). *Victorian Illustrated Books*. Leicester University Press.

Oehlmann, J., Schulte-Oehlmann, U., Kloas, W., Jagnytsch, O., Lutz, I., Kusk, K. O., ... y Tyler, C. R. (2009). A critical analysis of the biological impacts of plasticizers on wildlife. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences, 364*(1526), 2047-2062.

Philbrick, N. (2000). *In the Heart of the Sea: The Tragedy of the Whaleship Essex*. Penguin Books.

Phelps, E. A. y LeDoux, J. E. (2005). Contributions of the amygdala to emotion processing: From animal models to human behavior. *Neuron, 48*(2), 175-187. https://doi.org/10.1016/j.neuron.2005.09.025

Rudwick, M. J. S. (1985). *The Meaning of Fossils: Episodes in the History of Palaeontology*. University of Chicago Press.

Schweitzer, M. H., Schroeter, E. R. y Czajka, C. D. (2020). How Do We Know What Dinosaurs Looked Like*aleontology and Evolutionary Science* (Chapter 14). https://doi.org/10.1201/9780429466717-14

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18267

Entre paradigmas: investigación-creación y atmosferas afectivas en contextos territoriales de alta complejidad, Usme-Sumapaz, Venecia

BETWEEN PARADIGMS: RESEARCH-CREATION AND AFFECTIVE ATMOSPHERES IN HIGHLY COMPLEX TERRITORIAL CONTEXTS, USME-SUMAPAZ, VENECIA

Fracasso Liliana [a], Francisco Cabanzo [b] y Jorge Gamboa [c]

[a]Scuola NTA- Nuove Tecnologie dell'Arte, Accademia di Belle Arti di Venezia (ABAVE) liliana.fracasso@accademiavenezia.it; [b]Arquitectura, Facultad de Creación y Comunicación, Universidad El Bosque (UEB) acabanzo@unbosque.edu.co y [c]Arquitectura, Facultad de Creación y Comunicación, Universidad El Bosque (UEB) jgamboat@unbosque.edu.co

Breve bio autores:

Liliana Fracasso: Arquitecta, (PoliMilano, Milán) MsC en Planificación Urbana y Territorial (IUAV, Venecia), Doctora en Geografía Humana, Miembro del colectivo internacional de artistas POCS (Barcelona) y Miembro de HolosCi[u]dad[e]. Docente de la Accademia di Belle Arti di Venezia, y ha enseñado en la Academia de Bellas Artes de Foggia y Turín. Crea la marca-Red de "lo patrimoniable" en la Universidad Antonio Nariño (Bogotá). Como artista e investigadora-creadora trabaja en los campos del arte, la ciencia y la tecnología sobre tema de la geografía humana y del patrimonio.

Francisco Cabanzo: Arquitecto (Fau-Bennet, Rio de Janeiro), MsC en Planificación Urbana y Territorial (IUAV, Venecia), Doctor en Arte (U. de Barcelona, Barcelona), Investigador-creador sobre prácticas artísticas y "lo patrimoniable", arte colaborativo-relacional, cuerpo-espacio-movimiento, arte rupestre-caminos ancestrales, hábitat popular y ancestral contemporáneo. Actualmente es docente en la Accademia Nazionale di Danza (Roma) de la cátedra de espacio escénico y en la Universidad El Bosque. Como sujeto mestizo su identidad se mece entre la ancestralidad y la contemporaneidad.

Jorge 'Coque' Gamboa: Arquitecto (UniAndes, Bogotá), Fotógrafo (Washeda University, Japón), MsC En Diseño para las Industrias Culturales y Creativas (U. el Bosque, Bogotá), fotógrafo, musico. Se ha desempeñado mayormente como fotógrafo, centrado en la Sierra Nevada de Santa Marta acompañando y documentando procesos de sanación de la madre tierra de las comunidades Arhuacas y Kankuamo, divlgando su mensaje en más de treinta países para preservar su memoria.

How to cite: Fracasso, L., Cabanzo, F. y Gamba, J. (2024). Entre paradigmas: investigación-creación y atmosferas afectivas en contextos territoriales de alta complejidad Usme-Sumapaz y Venecia. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18267

Resumen

En el marco de la investigación-creación, este trabajo explora los bordes urbanos de dos ciudades en Colombia e Italia, que buscan, respectivamente, sustraerse de la expansión urbana o descolocarse del mercado turístico tradicional. La realidad territorial de estos bordes urbanos se presenta extraordinariamente compleja, caracterizándose por visiones encontradas, patrimonios disputados, conflictos territoriales, socioambientales y culturales. Los escenarios y las escenas urbanas que se contienden los actores-agentes en los casos de estudio, representan la dimensión objetiva de la realidad, que estalla en la subjetividad y emotividad de los habitantes y también de los investigadores-creadores. Paradigmáticamente hablando, dichos casos se abordan desde la ciencia del territorio, la planificación del paisaje hasta los estudios etnográfico y culturales. En nuestro caso, escogimos estudiar los entornos materiales, emotivos, afectivos y estéticos ubicándonos ± entre las esferas cognitivas y afectivas, científicas y artísticas, subjetivas y objetivas, encarnadas y virtuales de los contextos investigados. Por una parte, nos colocamos en los presupuestos de la realidad, que impactan lo sensible propagando atmósferas involuntarias de

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

signo positivo (afectivas), negativo (desafectivas) o neutral (anafectivas). Por otra, desarrollamos prácticas artísticas para la producción de obras colaborativas, creadas en presencia o en remoto para propagar atmósferas afectivas intencionales. En el proceso de investigación-creación, la circulación de los hechos cognitivos y emotivos transcendió, irradió atmósferas afectivas intencionales generando nuevas orientaciones, estéticas y expresiones lingüísticas ¿Cómo se llega, a partir de los escenarios y las escenas, al concept de las obras artísticas? ¿Hay atmosferas afectivas intencionales que pueden propagarse a partir de obras artísticas digitales, desarrolladas de forma remota? ¿Las obras producidas pueden "tocar" la situación emocional de los individuos e influenciar su emotividad y así favorecer la participación en los procesos de decisión? O, también, ¿la estética de las atmosferas afectivas intencionales debe satisfacer acríticamente una necesidad estética de goce y de entretenimiento de los usuarios o generar unos compromisos con los territorios? Estas preguntas orientan la argumentación de este trabajo.

Palabras clave: *atmósferas afectivas; prácticas artísticas; pesquisa-creación; investigación-participación-creación.*

Abstract

In the framework of research-creation, this work explores the urban edges of two cities in Colombia and Italy, which seek, respectively, to escape from urban sprawl or to dislocate themselves from the traditional tourist market. The territorial reality of these urban edges is extraordinarily complex, characterised by conflicting visions, contested heritage, territorial, socio-environmental and cultural conflicts. The scenarios and urban scenes contested by the actors-agents in the case studies represent the objective dimension of reality, which explodes in the subjectivity and emotionality of the inhabitants and also of the researcher-creators. Paradigmatically speaking, such cases range from spatial science, landscape planning to ethnographic and cultural studies. In our case, we chose to study the material, emotional, affective and aesthetic environments by placing ourselves ± between the cognitive and affective, scientific and artistic, subjective and objective, embodied and virtual spheres of the contexts under investigation. On the one hand, we place ourselves in the presuppositions of reality, which impact the sensible by propagating involuntary atmospheres of a positive (affective), negative (non-affective) or neutral (anafective) sign. On the other hand, we developed artistic practices to produce collaborative works, created in presence or remotely to propagate intentional affective atmospheres. In the research-creation process, the circulation of cognitive and emotional facts transcended, radiated intentional affective atmospheres generating new orientations, aesthetics and linguistic expressions. How does one arrive, from the scenarios and scenes, at the concept of artistic works? Are there intentional affective atmospheres that can be propagated from digital artistic works, developed remotely? Can the works produced 'touch' the emotional situation of individuals and influence their emotionality and thus favour participation in decision-making processes? Or, again, should the aesthetics of intentional affective atmospheres uncritically satisfy users' aesthetic need for enjoyment and entertainment or generate commitments to territories? These questions guide the argumentation of this paper.

Keywords: *affective atmospheres; artistic practices; research-creation; research-participation-creation.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

Desde 2020, un grupo de estudio interuniversitario se ha venido interesando por los procesos de transformación territorial en el eje Usme-Sumapaz (Colombia). Algunos miembros del mismo grupo venían trabajando otros casos de estudio en área de borde urbano de Bogotá y el *modus-operandi* -de investigación-participación-creación- se había experimentado con la finalidad de reconocer y valorar, de abajo hacia arriba (*bottom-top*), "lo patrimoniable"[1].

En 2021, en el contexto de Usme, la localidad rural de Bogotá (Cerros Orientales), y del Parque Natural Nacional Paramo de Sumapaz, empieza el trabajo participativo comunitario (actividad de extensión, cooperación interinstitucional e internacional) en las disciplinas de arte y tecnología, arquitectura y paisajismo, impulsados por los objetivos del Taller Vertical Interdisciplinar organizado por la Universidad El Bosque — TVI-UEB (Col), con la participación de la *Università di Firenze* - UniFi (It), la Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte de la *Accademia di Belle Arti di Venezia* – NTA-BAVE (It), la *Universidade de São Paulo* – USP (Br). En 2023, el estudio desemboca en el proyecto "Sentido de lugar e inclusión socioespacial en barrios vulnerables (SENSCLUSION)"[2].

En Usme la realidad en conflictivo se presenta extraordinariamente compleja, caracterizada por visiones encontradas de grupos sociales y económicos cuyas racionalidades y relaciones con el lugar difieren y contrastan entre sí.

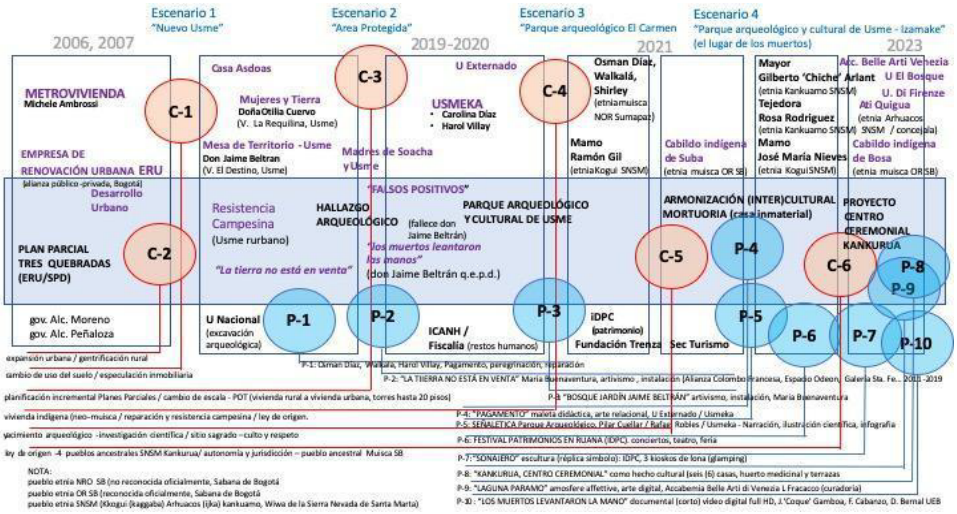


Fig. 1 *Escenarios y conflicto Usme-Sumapaz- interposición prácticas artísticas.* Fuente: elaboración F. Cabanzo

El contexto geográfico de Usme-Sumapaz se caracteriza por:

a) un territorio sagrado, parte de un área arqueológico-protegida, con sitio arqueológico, cementerio y asentamiento indígena pre-muisca (del periodo Herrera, del siglo IV a. C. y IX) y muisca temprano y tardío, descubierto en el 2007, arte rupestre y caminos ancestrales. El proyecto de área fue presentado por el Instituto Distrital de Patrimonio Cultural IDPC al Instituto Colombiano de Antropología e Historia ICANH e incluye el Parque Arqueológico El Carmen y del Patrimonio Cultural de Usme;

[1] *Lo patrimoniable* es el patrimonio de la cotidianidad, con un fuerte componente de utopía concreta, influida por el principio esperanza blochiano, explorado y descubierto a partir de procesos participativos de investigación-creación e investigación basada en las artes.

[2] Financiado Ministerio de Ciencia e Innovación de España. Cod. PID2021-123255OB-I00. IP Quim Bonastra, Universidad de Lleida (ES). Para el Caso de estudio de Usme: Jeffer Chaparro Dr. U. Nacional de Colombia; Francisco Cabanzo Dr. Universidad el Bosque, Mg. Jorge Coque Gamboa Mg. Universidad El Bosque; Heiler Torres Mg. U. Colegio Mayor de Cundinamarca; Liliana Fracasso Dr.a Academia de Bellas Artes de Venecia.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

b) un proyecto para la construcción del Centro Ceremonial Kankurua, presentado al Concejo de Bogotá (2023) por el campesinado de Usme, indígenas de Bogotá y de la Sierra Nevada de Santa Marta, con la participación de la Mesa de Patrimonio de Usme y la Universidad El Bosque Facultad de Creación y Comunicación, programa de arquitectura;

c) un Pacto de Voluntades (2023), que suporta el Centro Ceremonial del Parque Arqueológico y Cultural de Usme, que es el reconocimiento de un hecho cultural (elementos materiales inmateriales presentes en el área de la Hacienda El Carmen) y de una práctica de escuela "caminante" – iniciativa promovida por los pueblos campesinos, la mesa de Patrimonio Usmeka, los cabildos de los pueblos indígenas de Suba y Bosa de la Sabana y cinco pueblos de la Sierra Nevada (respectivamente muiscas y kankuamos) con el apoyo de la UEB;

d) una Mesa de Patrimonio USMEKA y su líder Don Jaime Beltrán (q.e.d.p.) y una Mesa de Territorio que, juntas desde 1990 defienden la importancia del patrimonio cultural material, inmaterial y vivo, los usos del suelo agrícolas;

e) unos procesos sociales y comunitarios, influidos por la agenda por el Buen Vivir, basados en acuerdos suscritos por el Consejo de la ciudad de Bogotá - de la Quinua, Acuerdo 231 de 2006; Acuerdo 231 de 2006 que incentiva el cultivo y consumo de productos tradicionales andinos, el Acuerdo 455 de 2010 sobre la integración regional rural y los mercados campesinos, entre otros, en defensa del territorio, sus habitantes y culturas ancestrales, del cuidado de la madre tierra, del cuidado del agua, los sitios sagrados y la relación biocultural preservando diversidad y derechos ;

f) unas prácticas artísticas y redes de investigación colaborativas, en defensa de las áreas de borde urbano y de sus multiterritorialidades y multiescalaridades;

g) unas prácticas ancestrales de consulta, peregrinación, pagamento, rituales de armonización y mortuoria con sabedores de los pueblos indígenas de la Sierra Nevada de Santa Marta (S.N.S.M) (arhuacos, kogui y kankuamo); revisión de consultas y círculos de palabra celebrados con representantes de los cabildos de los pueblos muiscas de la sabana de Bogotá, y pueblos muiscas del páramo de Sumapaz.

Físicamente el territorio de Usme posee características de "rururbanidad" o, en italiano, rurbanizzazione, producidas por procesos de ordenación y combinación de asentamientos urbanos y rurales, cuya fisicidad se describir como: "espacios de una agricultura periurbana y rural que han permanecido en condiciones límite, ante la expansión de proyectos inmobiliarios, la explotación de la minería de materiales de construcción y la localización del relleno sanitario de la ciudad"[3] .

Sumapaz aparece ligado al mito de "El dorado" desde la conquista. Luego, marcan con su presencia las luchas agrarias y la respuesta militar-violenta del estado (años '50), la amnistía de guerrilleros (1957), el cese de las acciones militares y retorno a la vida civil y luego, las bandas paramilitares (años '60); los bombardeos militares (años '90), configurando un proceso que transforma Sumapaz en un refugio para escapar a la muerte (Duica, 2023). A través del Cañón del rio Duda, nacieron las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia -FARC en 1964 y, el Ejército Nacional de Colombia nunca pudo pasar del páramo, tampoco cuando los enfrentamientos retomaron las armas. Se iniciaron los diálogos (2012) y en La Habana (Cuba) se firmaron los Acuerdos de Paz (2016). Las FARC abandonan sus campamentos (entre ellos "Casa Verde"), dejando allí sus rastros mientras el lugar se abre al mundo, salen miles de Guerrilleros a zonas Veredales transitorias de Normalización (ZVTN). Con las disidencias armadas, el Cañón del Duda se convierte en una ruta caliente. "El Camino a la Libertad" bajando

[3] https://storymaps.arcgis.com/stories/450dd5230c874962b57a38a965a5d894

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

desde el Páramo hasta las espesas selvas del Meta; que pareciera una "región congelada" en el tiempo, es una valiosa realidad social utópica de vida comunitaria campesina.

DESARROLLO

El proceso de investigación-acción-creación se desarrolló con una aproximación etnográfica (y de etnografía digital) y estética: captura de imágenes, relatos, de actores privilegiados seleccionados por su trayectoria biográfica (Cabanzo, 2022) (Figura 2). Las exploraciones del contexto adoptaron sucesivamente una aproximación multi-metodológica, basada en métodos participativos cualitativos y las prácticas artísticas. Se levantaron informaciones y cuestiones relacionadas con el espacio, geográficamente localizado y emocionalmente percibidos que generaron en los participantes, como en los actores del contexto diferentes emociones. Las emociones son turbaciones deslocalizadas y difusas, tocan el cuerpo y nos trastornan, crean atmósferas que capturan y ponen el individuo en relación con un lugar visto "desde adentro" y "desde afuera".



Fig. 2 *Trabajo de campo Taller Vertical Interdisciplinar Universidad El Bosque — TVI-UEB (Col). Coord. Francisco Cabanzo*

En la dinámica grupal, el tono emocional de cada miembro del grupo, según sus capacidades cognitivas y estéticas, se fue "pintando" (Hasse, 2006; Bohëme, 2006; Asu Schroer & Schmitt, 2018) y mezclando entre todos los integrantes del grupo y el contexto. Así, el despliegue del taller de Diseño de Multimedia, NTA-ABAVE en Italia se dio superando barreras lingüísticas, adquiriendo un lenguaje eminentemente figurado y artístico, desplazando el proceso del plano objetivo y cognitivo, al plano subjetivo, sensible, emotivo, como había de esperarse en la producción de las obras artística. En Colombia el trabajo del Taller Vertical Interdisciplinario - TVI-UEB, con sus estudiantes, hacían el empalme con el contexto, apoyando con registros, grabaciones y entrevistas mientras desarrollaban procesos de inmersión.

El 'concepto' de la obra artística (*concept*) fue elaborado de forma dialogante, con un proceso de co-creación abierto al proceso de creación de las obras digitales (videoarte, video-animación, videoinstalación, arte generativa, collage-digital, modelación-digital 3D, imágenes y video-animaciones producidas con la IA). Las interrelaciones de dieron entre los grupos de Italia y Colombia para algunos participantes de forma muy emotiva y más profunda, para otros, más formal y con una mirada de "extrañamiento". En TVI-UEB el trabajo siguió en

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

paralelo: los estudiantes en co-elaboración proyectual con USMEKA (Usme)[4], Asosumapaz y el Sindicato Agrario (Sumapaz), los docentes, los campesinos y población indígenas, en un único proceso co-elaborativo intercultural que fue diseñando la propuesta del Centro Ceremonial *Kankurua-Izamake* (el lugar de los muertos), concebida como hecho cultural. Parte del proceso fue registrado en un lenguaje cinematográfico documental.

El lugar fue recorrido, sentido y mediado tanto en presencia como en la virtualidad (Fracasso, 2023). Cada escena del lugar Usme -Sumapaz es una realidad objetiva que irradia atmósferas involuntarias, que son influidas por los talantes materiales e inmateriales del lugar. En esta experiencia, las atmósferas se generaron también de forma intencional con las prácticas artísticas, como "puestas en escena", con valor estético. Las "puestas en escena" que son de tipo artístico, apuntan a la creación de atmósferas afectivas intencionales que dan sustancia y forma estética a las escenas de la realidad objetiva.

Escenas

Las escenas representan la dimensión objetiva de la realidad que estalla en la dimensión subjetiva o emotiva de las personas, produciendo atmósferas. Nuestro interés radica sobre todo en comprender cómo los escenarios en conflictos y las escenas influyen en las prácticas artísticas de "obradores" estéticos los cuales, en el marco del proyecto, procuran incidir en la realidad a partir de atmósferas afectivas construidas intencionalmente. Dichas atmósferas intencionales buscan sensibilizar y visibilizar las problemáticas de Usme-Sumapaz que están determinadas por el rápido proceso de transformación territorial y de reconfiguración de sus valores patrimoniales (naturales y culturales). Los escenarios (de conflicto) se describen de forma diagramática (por ejemplo, en la Fig. 1) mientras que las escenas se describen en la Tabla 1 se trata de hechos que reconfiguran el territorio y que son causantes en el plano sensible y subjetivo - de agitación emocional (Tabla 1).

Escena	Escenario
n. 1 Fincas campesinas	n. 1 Nuevo Usme
n. 2 Bloque VIS y VIP	
n. 3 Barrios populares	
n. 4 Usmekistan[xvii]	n. 2 Área protegida
n. 5 Museo Parque jardín	
n. 6 Festival de la ruana.	n. 3 Parque arqueológico El Carmen
n. 7 *Izamake*, lugar de los muertos	n. 4 Parque arqueológico y cultural de Usme – Centro Ceremonial Kankurua como hecho cultural
n. 8 Bosque de montaña	-

Tabla 1. *Escenas y relación con los escenarios.* Fuente: elaboración propia

[4] Mesa de Patrimonio y Cultura USMEKA: el líder y gestor ambiental Harold Villay, la lideresa campesina Carolina Beltrán (hija de don Jaime Beltrán) y el campesino Amaury Rodríguez.

BY-NC-SA

Algunos relatos fijan en imágenes las escenas:

Escena 1 - El antropólogo:
"Había muchos de esos caminos que comunicaban con lagunas y que comunicaban con palos, algunos palos tallados y otros así puestos. Los españoles los llamaron gavias por su parecido con algún mástil para barco, y en esas gavias, los muiscas practicaban sacrificios humanos. Hay unas representaciones en oro de esos sacrificios, humanos en gavias […] esos palos en sí eran sagrados, recogían la sangre (…) con rituales de equilibrio". (Rafael Robles, entrevista UEB, 2021)
Escena 2 - La mujer indígena kankuamo S.N.S.M.:
"...el principio, el origen hace parte de la creación, se fundamenta en la dualidad y en la igualdad y en ese principio de la creación se crea un hombre y una mujer cada uno para cumplir un papel y ese papel es el hombre para dirigir y la mujer para construir. Entonces desde ahí cada uno cumple un papel o un rol importante: al hombre se le da la responsabilidad de dirigir el mundo y se le entrega como elemento el poporo símbolo de la dirección del mundo y a la mujer se le entrega el tejido símbolo de la construcción del mundo". (Rosa Inés Rodríguez, entrevista ABAVE, 03/05/2023)
Escena 3 - El líder USMEKA:
"Ese Usme, que muchos no conocen (…) de las montañas de bosque, pero también de las montañas de concreto, las de las montañas frailejones, y de las montañas de tierra de actividad minera, las montañas de musgo, pero también las montañas que dan miedo por la forma en que las hemos habitado, pero también de las montañas del silencio, de la tranquilidad, pero también de las montañas de casas, que parecieran unas encima de otras, ¿y qué decir de las montañas de basura? así hemos construido Usme." (Harol Villay, entrevista, UEB, 2023).

Tabla 2. *Escenas del eje Usme-Sumapaz: Fuente: elaboración propia con base en entrevistas*

Atmósferas

La atmósfera es inherente a las cosas y sin embargo no está en ellas; no es subjetiva, no se genera a partir de un estado psíquico del sujeto y es sentida por los sujetos (Hasse, 2006; Böhme, 2006; Schroer y Schimitt.2018). Sentir es corpóreo, en una relación directa con el contexto y en una relación indirecta, mediada por el uso de las tecnologías de la información y la cultura digital. Es interrelación instaurada entre lugar-cuerpo-imagen y propicia la creación de ambientes sensibles.

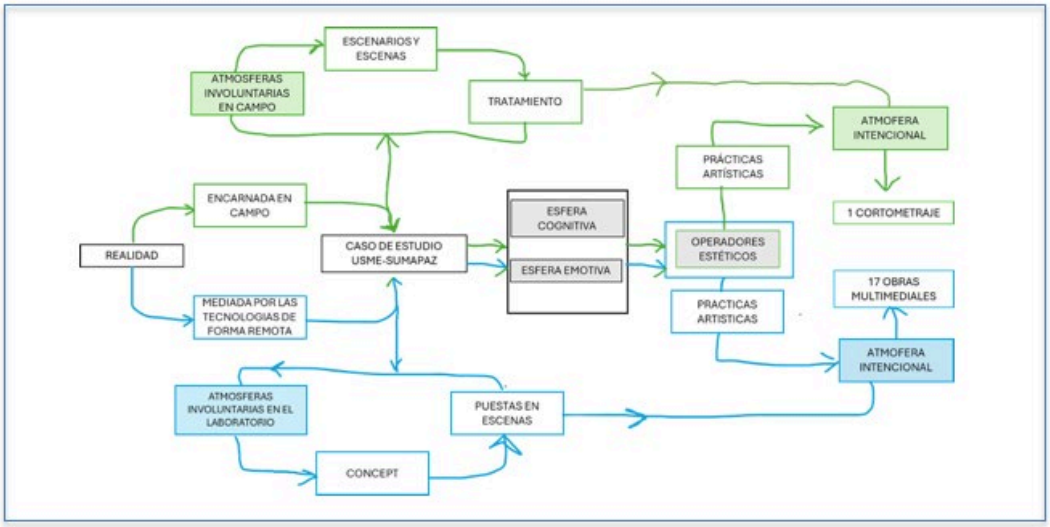


Fig. 3 *Esquema de relación: escenarios, escenas y atmósferas involuntarias e intencionales***.** Fuente: L. Fracasso

En la Fig. 3 el proceso de investigación desarrollado en campo (verde) se yuxtapone en una relación encarnada con la realidad territorial. Se muestra en cambio el proceso de investigación-creación (azul) desarrollado de forma remota, entrando en relación con Usme-Sumapaz de forma mediada por las tecnologías e internet; más propiamente nos referimos a los grupos de trabajos que operaron "desde afuera", es decir desde Italia. En ambos procesos de investigación (encarnado y mediado por internet, o "desde afuera"), el caso de estudio Usme-Sumapaz tocó las esferas cognitivas y emotivas de los "obradores estéticos" productores de atmósferas

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

intencionales. Cabe destacar que no solamente los obradores estéticos son productores de atmósferas intencionales, lo son también los políticos, los líderes, los funcionarios, entre otros posibles actores-agentes. Sin embargo, aquí nos referimos a las atmósferas intencionales estéticas (producidas por obradores estéticos) que se generan en el espacio de superposición entre la dimensión objetiva (la esfera cognitiva y sus mediaciones), la dimensión subjetiva (de los obradores estéticos) y la dimensión emotiva (Fig. 2).

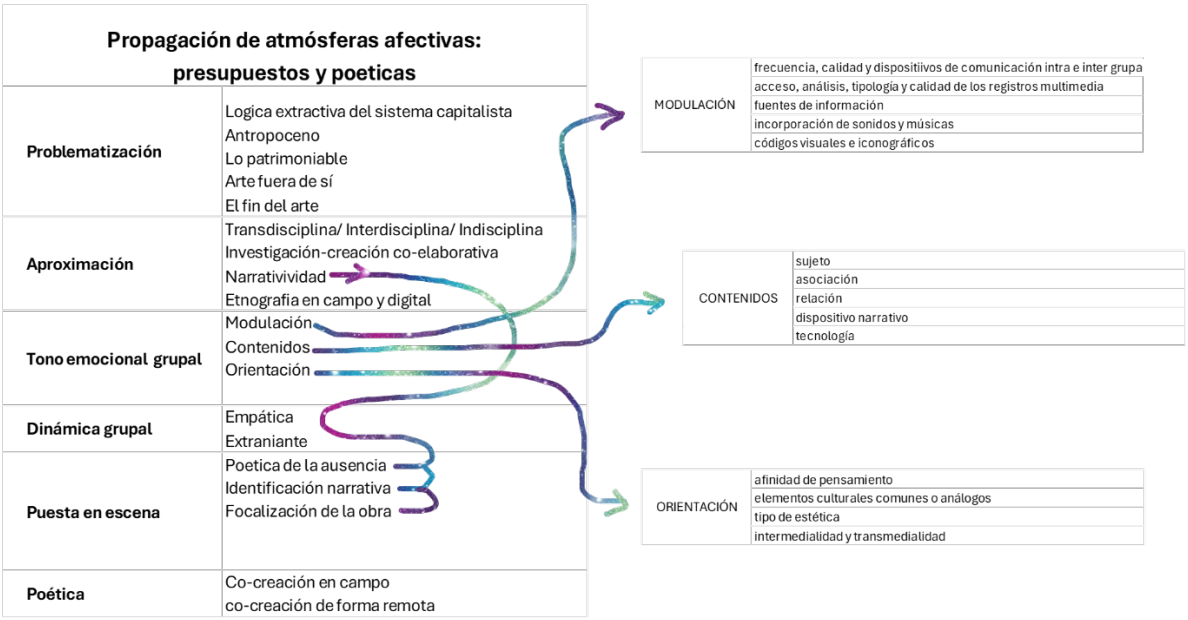


Fig. 4 *Variables de estudio de la propagación de las atmosferas afectivas intencionales en las practicas artísticas de forma remota. Fuente: L. Fracasso*

Las variables del análisis de las atmósferas afectivas intencionales se desprenden de proceso de co-creación y de las prácticas artísticas en relación con las atmósferas involuntarias (percibidas *in situ y* de forma remota entre los grupos de trabajo). Las atmósferas involuntarias se difunden de forma directa y encarnada, pero también indirecta y mediada por las tecnologías, a partir de los escenarios y las escenas de la realidad (Figura 4).

Prácticas artísticas en campo y en el espacio virtual

El investigador-creador entra en relación con la realidad a partir de la esfera cognitiva y emotiva, se alimenta de escenas y de representaciones de los hechos, acontecimientos, reconocimientos, relaciones, decisiones. Como un hacedor u obrador estético, que trabaja con diseño y prácticas artísticas o creativas, produce atmósferas afectivas intencionales buscando, en la puesta en escena, una dirección o un tema específico hacia donde orientar su 'obrar', discurso y estética. Cada orientación puede ser definida por medio de adjetivos y expresiones lingüísticas que, enuncian las atmósferas intencionales, es decir producidas con la intención de comunicar, activar, emocionar y actuar en el proyecto con el lenguaje y los códigos del arte.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

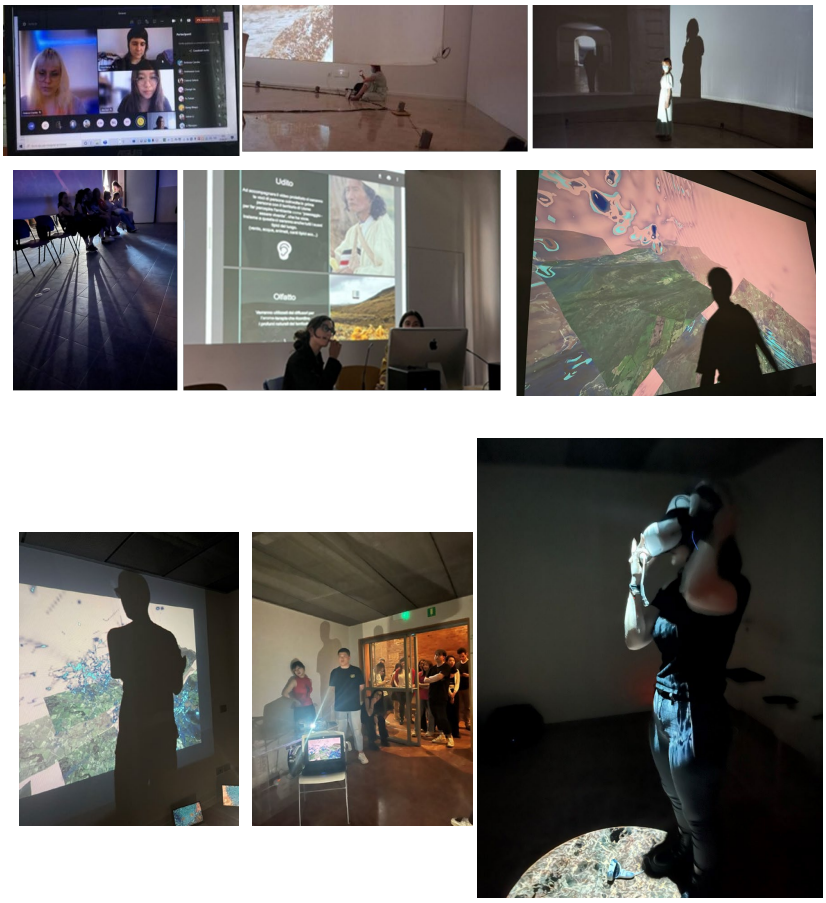


Fig. 5 *Prácticas artísticas de forma remota y creación de atmosferas afectivas intencionales. Fuente: Laboratorio de diseño de multimedia - Diseño de Multimedia, Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte, Accademia di Belle Arti di Venezia. Coord. Liliana Fracasso*

Las obras crean y propagan atmósferas intencionales y las intenciones pueden tomar direcciones distintas en dos ámbitos preferentes. Por una parte, el de la estetización y goce, sin problematización o compromiso con la realidad, a beneficio de unas formas de entretenimiento sin más. Por otra, el de la investigación-creación para la "comprensión sensible" del lugar, la problematización, la activación política o el artivismo. Estos dos ámbitos son la ejemplificación de los límites extremos de un mismo campo de acción donde los obradores estéticos buscan combinar ambas cosas (entretenimiento y artivismo). Más allá de la fascinación por la técnica y la contemplación de escenas, encontramos en las atmósferas afectivas intencionales la posibilidad de activar formas de empatía social, de despertar conciencias y, sobre todo, de motivar el compromiso que afecta la toma de decisiones.

a) la dimensión objetiva, producto del nivel de conocimiento adquirido del caso estudio con fuentes secundarias (registros etnográficos, etnografía digital, referencias documentales, bibliografía, imágenes y videos, internet) o producidos en campo;
b) la dimensión ambiental, (paisaje físico, música, sonido, luz, objetos, etc.) y la dimensión subjetiva (anécdotas, procedencia, pasado, historia personal, costumbres, género, etc.). en una operación que podríamos definir empática entre obrador estético y el contexto;
c) la dimensión emotiva o sentimental, emerge de forma no intencionada en relación con las cosas, la naturaleza, las personas que viven en el contexto (Usme-Sumapaz) sentidas por los estudiantes en forma mediada (Italia), con el uso de dispositivos y redes.

Tabla 3. *Producción de atmósferas afectivas: elementos de la puesta en escena. Fuente: elaboración propia.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

La dimensión emotiva, o sentimental, estalla en la atmósfera afectiva del grupo de trabajo, resonando entre la dimensión objetiva y subjetiva, entre la componente cognitiva y emocional de las escenas.



Fig. 6 *Los santos bajan, la Sierra sube: diálogos entre sacralidades La Sierra Nevada de Santa Marta en Bogotá, fotografías de Coque Gamboa- Museo Santa Clara de Bogotá, 6 diciembre 2023*

Producción intencional de atmósfera afectiva

En el caso de Usme-Sumapaz, son prácticas "artísticas": la escuela caminante - que es una forma de educación sin escuela según la concepción de Ivan Illich - en el que "el andar" se identifica con una forma de saber y de resistencia campesina, además que una práctica estética ; el festival "Patrimonios en ruana", según una visión de 'patrimonios integrados' promovida por el Instituto Distrital del Patrimonio Cultural de Bogotá, que fomenta prácticas artísticas como rituales de danza y canto; las prácticas que proceden de culturas ancestrales y que se expresan artísticamente, con rituales de 'pagamento', música y peregrinación; la definición del proyecto arquitectónico del templo Kankurua, concebido como la traducción de un hecho cultural, asimismo en la museografía, la performance fotográfica y la etnografía visual (Figura 7).

Las prácticas artísticas en campo (y el cine documental) y en remoto, con el arte multimedial, desarrolladas de forma mediada y co-elaborativa (Fracasso, 2023) (Figura 5, Figura 8), se pueden visitarse en el metaverso[5], así como las fotografías artísticas (Figura 6) y el documental de Jorge Gamboa, que se puede visionar en la red[6].

[5] Exposición virtual de las obras del laboratorio de Diseño de multimedia, Scuola Nuove Tecnologie dell'Arte, Accademia di Belle Arti di Venezia, a.a. 2021-2022 y 2022-2023 caso de estudio Usme Sumapaz.
https://www.artsteps.com/view/66340754ddd5b773e3106cd0?currentUser

[6] "***Los muertos alzaron las manos, homenaje a Jaime Beltrán",*** (2024). Corto-documental, Jorge Gamboa (dir. fotografía), Francisco Cabanzo & Jorge Gamboa (Guion), Daniel Bernal (edición, montaje), Carlos Duica (sonido), Francisco Cabanzo (entrevistas). https://youtu.be/6r5thlDMX64

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 7 *Prácticas artísticas en campo Taller vertical Universidad El Bosque*

El desarrollo de las obras levanta entonces unas cuestiones resumidas en la Tabla 5:

¿Cómo se llega a partir de los escenarios y las escenas, al *concept* de las obras artísticas?
¿Hay atmosferas afectivas intencionales que pueden propagarse a partir de obras artísticas digitales, desarrolladas de forma remota?
¿Las obras producidas pueden "tocar" la situación emocional de los individuos, e influenciar su emotividad y así favorecer la participación en los procesos de decisión?
¿La estética de las atmosferas afectivas intencionales debe satisfacer acríticamente una necesidad estética de goce y de entretenimiento de los usuarios, o generar un compromiso con los territorios?

Tabla 5. *Cuestiones asociadas con el proceso de investigación-creación, caso de estudio de Usme-Sumapaz.*
Fuente: elaboración propia.

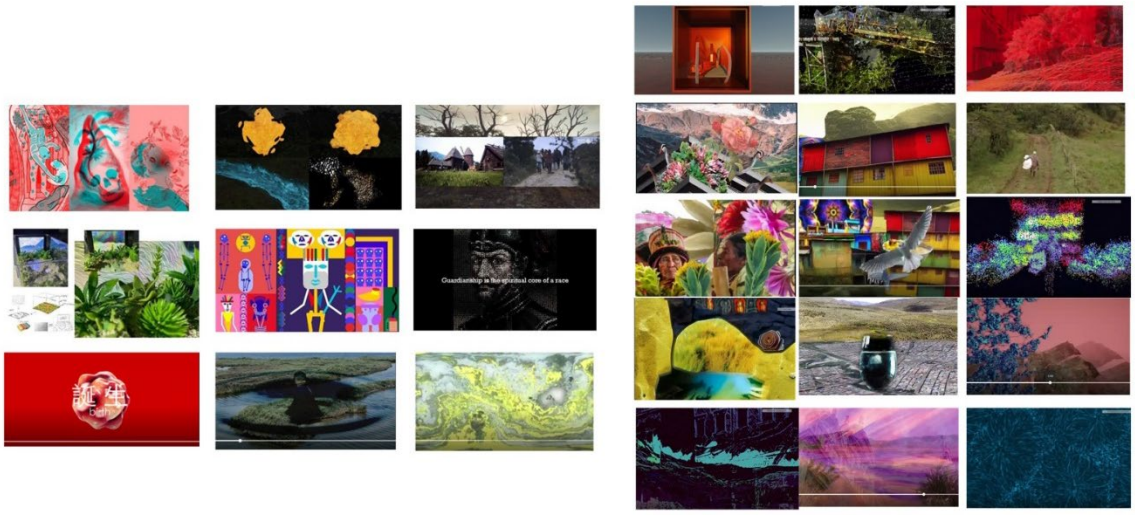


Fig.8 *Atmósferas afectivas intencionales de Usme Sumapaz- Obras del Laboratorio de diseño de multimedia -Diseño de Multimedia, Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte, Accademia di Belle Arti di Venezia*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

CONCLUSIONES

La cuestión de fondo del caso de estudio Usme-Sumapaz acabó gravitando alrededor de la relación naturaleza-cultura, en estos tiempos de crisis y desafíos provocados por el cambio climático global, las catástrofes ambientales, las migraciones, las transformaciones aceleradas del paisaje y la pérdida de la memoria colectiva. Las prácticas artísticas de forma remota fueron una contribución a la investigación estética y geográfica sobre el caso de estudio, realizadas explorando con el uso de las nuevas tecnologías para el arte el sentido del lugar, estudiando sus formas, estructuras y vulnerabilidades territoriales, el tema agua, las afinidades entre ecosistemas frágiles, como el páramo de los Andes colombianos y *le barene* de la laguna de Venecia, los mitos del suelo, subsuelo y supra-suelo de culturas ancestrales y contemporáneas. El funcionamiento narrativo de la atmósfera intencional, equivalente a las obras multimediales - incluyendo las microcápsulas del documental de Jorge Gamboa- se crea en la experiencia y la identificación con la otredad y se convierte en empatía, para que la intersubjetividad suceda. Las obras artísticas no cuentan propiamente una historia, sino que, con la interacción del público, en la atmósfera construida intencionalmente la historia se construye, en un proceso que completa mutuamente los incompletos. La complejidad de la narración radica en la existencia de varias capas presentes en un mismo personaje u obrador estético, con diferentes subjetividades y ontologías que, para decirlo de forma más sencilla, "cambia de sombrero" en su acción, colocándose en el lugar del otro, actuando con una identidad mestiza o interpretando al mismo tiempo roles distintos. Las atmósferas intencionales que generan pueden satisfacer una necesidad estética, de goce y entretenimiento o suscitar preguntas, en una aproximación sensible al estudio y al sentido del lugar o hacer ambas cosas al mismo tiempo. Las atmósferas afectivas se consideran medios estéticos de comunicación corporal, mediáticos y virtuales que enriquecen el mundo con la variabilidad de sus manifestaciones. No obstante, su estatus ontológico es evanescente, ambiguo y controvertido, el campo de acción es amplio y variado y puede interesar la política, la economía, la religión y en general todas las esferas del poder. Movilizan un saber amplio y tácito, que radica en la esfera cognitiva, emotiva y técnica, que otorga a los obradores estéticos el poder de "tocar" la situación emocional de un individuo o de un grupo, es por ello que es preciso formar obradores con conocimiento situado, pensamiento estético, crítico y socialmente comprometido.

FUENTES REFERENCIALES

Böhme, G. (2006). L'atmosfera come concetto fondamentale di una nuova estetica. Rivista di estetica, 33|2006. http://journals.openedition.org/estetica/4319 ; DOI: https://doi.org/10.4000/estetica.4319

Cabanzo, F. (2022). El mapa como urdimbre viva del territorio: cartografías biográficas de Usme, y Sumapaz, Colombia. *Sillogés*, *5*(1). https://historiasocialecomparada.org/revistas/index.php/silloges/article/view/213

Duica, C. (2023). *Del Nomadismo de la guerra al sedentarismo de la paz*. Tesis de Maestría. Repositorio Universidad El Bosque, Maestría en Diseño para las Industrias Culturales y Creativas. U El Bosque, https://repositorio.unbosque.edu.co/server/api/core/bitstreams/21eaa822-f7aa-4497-b5f8-28099cd47206/content

Fracasso, L. (2023). Arte e interrelazioni da remoto durante il Covid-19: la nascita di un luogo-altro. En *Annuario/Annuary 2019-2021. L'arte al tempo della pandemia: le virtù del virtuale* (a cura di) Alberto Giorgio Cassani. Accademia di Belle Arti di Venezia. Gius. Laterza & Figli www.laterza.it

Hasse, J. (2024). Atmosfere e tonalità emotive. I sentimenti come mezzi di comunicazione. *Rivista di estetica* [Online], 33|2006, online dal 30 novembre 2015, consultato il 13 Abril 2024. https://doi.org/10.4000/estetica.6411

Schroer, S.A. y schmitt, S. (2018). *Exploring Atmospheres Ethnographically* (1a ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315581613

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18294

DESIERTO /INUNDACIÓN: crisis climática, acciones artivistas y entornos digitales

DESERT/FLOOD. The climate crisis, artivist actions and digital environments e

Liliana Fracasso[a], Lilian Amaral[b] y Fabiane Cristina Silva dos Santos[c]

[a]Profesora (Accademia di Belle Arti di Venezia - IT), liliana.fracasso@accademiavenezia.it ; [b]Investigadora Diversita (USP - BR), lilianamaraln@gmail.com y [c]Profesora (Universidad de Zaragoza, fsilva@unizar.es)

Breve bio autoras:

Liliana Fracasso – Docente Academia de Bellas Artes de Venecia (IT), Escuela de Nuevas Tecnologías para el Arte. Investigadora asociada reconocida por Miniciencias (COL), grupo Ciudad, Medio Ambiente y Hábitat Popular. Miembro de HolosCi[u]dad[e].

Lilian Amaral - Docente investigadora junto al PPG Humanidades, Derechos y otras Legitimidades – FFLCH y DIVERSITAS / USP, Líder del Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa en arte, ciencia y tecnología en red – HolosCi(u)dad(e) – MediaLab UFG-BR.

Fabiane Cristina Silva dos Santos - Artista Visual e Investigadora Cultural. Docente en la Universidad de Zaragoza, en el grado de Bellas Artes- FCSH. Miembro del grupo de investigación Observatorio Aragonés del Arte en la Esfera Pública (OAAEP). Miembro de HolosCi[u]dad[e].

How to cite: Fracasso,L., Amaral, L. y dos Santos, F.C.S. (2024). DESIERTO /INUNDACIÓN. La crisis climática, acciones artivistas y entornos digitales. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024.* https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18294

Resumen

DESIERTO /INUNDACIÓN es una obra de arte co-elaborativa compuesta por 21 narrativas sonoro-visuales y textuales, que conforman un ambiente de experimentación, exploración multisensorial y reflexionan sobre el acelerado cambio climático a nivel mundial. Tiene en cuenta los paisajes afectados en diferentes lugares del planeta, donde la crisis ambiental está relacionada de forma inextricable con el agua. Con el uso de la tecnología y, a través, de la Inteligencia Artificial (IA) generativa, se creó una obra mutante y abierta sobre el cambio climático, mediante un proceso de construcción de paisajes poéticos, compuestos por burbujas que emergen en un entorno virtual, interactivo y expositivo, siendo el dispositivo experiencial desarrollado para el metaverso, así como otros entornos digitales y espacios físicos, invitando al interactor/usuario/visitante a participar en experiencias inmersivas que exploran varias perspectivas poéticas. Esta obra procesual involucra aspectos del antropoceno con un enfoque en la "tecnobiodiversidad". Buscamos dialogar con los conceptos del filósofo chino Yuk Hui sobre la tecnodiversidad, combinados con las ideas de Donna Haraway en torno al conocimiento situado, entre otros conceptos. Es un trabajo de co-creación en Arte, Ciencia y Tecnología realizado por el grupo internacional de co-investigación en red HolosCi(u)dad(e) y ha sido presentado en diversos países, como Colombia, Brasil (Brasília (DF), Santa Maria (RS) y São Paulo/SP) e España.

Palabras clave: *tecnodiversidad, metaverso, inteligencia artificial, mediart, crisis climática.*

Abstract

DESERT /INUNDATION is a co-elaborative artwork composed of 21 sound-visual and textual narratives, which form an environment of experimentation, multi-sensory exploration and reflection on the accelerated global climate change. It takes into account the landscapes affected

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

in different parts of the planet, where the environmental crisis is inextricably related to water. With the use of technology and, through, generative Artificial Intelligence (AI), a mutant and open work on climate change was created, through a process of building poetic landscapes, composed of bubbles that emerge in a virtual, interactive and expository environment, being the experiential device developed for the metaverse, as well as other digital environments and physical spaces, inviting the interactor/user/visitor to participate in immersive experiences that explore various poetic perspectives. This processual work engages aspects of the anthropocene with a focus on "technodiversity". We seek to dialogue with Chinese philosopher Yuk Hui's concepts of technodiversity, combined with Donna Haraway's ideas around situated knowledge, among other concepts. It is a work of co-creation in Art, Science and Technology carried out by the international group of co-research in network HolosCi(u)dad(e) and has been presented in several countries, such as Colombia, Brazil (Brasília (DF), Santa Maria (RS) and São Paulo/SP) and Spain.

Keywords: *technodiversity, metaverse, artificial intelligence, mediart, climate crisis.*

INTRODUCCIÓN

HolosCi[u]dad[e] es una plataforma internacional de artistas de: Brasil + Colombia + España + Uruguay + Italia + Argentina + Canadá, que comenzó su andadura en el año 2018, en el contexto del SIIMI – MediaLab BR – Universidade Federal de Goiás (Brasil), con una serie de proyectos de co-investigación y co-creación en red, buscando proponer, analizar y articular líneas de trabajo que suelen ser tratadas por separado: desde las prácticas artísticas en un contexto relacional; a la aprehensión crítica de la experiencia artística a partir de la reflexión teórica.

El grupo dispone de una plataforma web - http://holos.espai214.org - como un repositorio en línea donde los archivos de las acciones realizadas se comportan como un organismo vivo en el ciberespacio, permitiendo la aportación de los distintos colectivos que participan. HolosCi(u)dad(e), de esta manera, viene a configurarse como un espacio de experimentación colectiva en red, para la construcción de lugares de existencia y proyección de futuros posibles en tiempos de profundas y aceleradas mutaciones en el paisaje y en las ciudades contemporáneas que pertenecen a un mundo globalizado y al mismo tiempo en fragmentación, “ensamblaje de una multiplicidad de elementos heterogéneos de diferente naturaleza”[1] .

DESIERTO / INUNDACIÓN (2023) es una producción artística promovida por HolosCi[u]dad[e] - Grupo Internacional e Interinstitucional de co-investigación y co-creación en Arte, Ciencia y Tecnología en Red - para reflexionar sobre el acelerado cambio climático a nivel mundial, teniendo en cuenta, los paisajes afectados en diferentes lugares del planeta, por causa de la ausencia o el exceso de agua (desierto / inundación). El agua sigue siendo el elemento y el dispositivo detonante, el centro de investigación procesual, de co-creación, de co-elaboración y de exploración multisensorial. Creemos que la crisis del cambio climático mundial está relacionada de forma inextricable con el agua, por calidad, carencia o exceso.

La crisis del agua, en “la era” del Antropoceno, representa uno de los mayores problemas planetarios, el calentamiento global es causa de crecientes desertificaciones y de inundaciones. A dichos fenómenos extremos, se le suman las implicaciones del uso de las tecnologías digitales que requieren enormes cantidades de agua para su enfriamiento. Cada vez que accedemos a las redes sociales, o la cuenta de correo electrónico o disfrutamos de un video por internet ¡estamos gastando agua! Según revelaron investigadores del Imperial College de

[1] Manuel de Landa cit. por Karla Yudith Castillo Villapudua. Aproximaciones y caracterizaciones conceptuales a la Teoría del Ensamblaje de Manuel de Landa, Aitías. Revista *de Estudios Filosóficos*. Año 1, N° 2, Julio-diciembre 2021, pp 131-152

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Londres (Reino Unido) el año pasado (2023), estuvimos gastando hasta 200 litros de agua en la descarga de un sólo gigabyte (GB) de datos. Se estima que el consumo de agua es de unos 420.000 millones de litros al año para mitigar el calor que generan estas infraestructuras, lo que equivale a lo que gasta una ciudad de unos 8 millones de personas en ese mismo periodo de tiempo.

A partir de estas inquietudes, reflexionando acerca de y las manifestaciones de climas extremos - experimentadas aceleradamente en los últimos años – y decidimos explorar de forma sensible, en distintos lugares del mundo, unos paisajes extremos y en elevados procesos de transformación. Con base en las derivas sonoras y visuales, teniendo como eje de reflexión el tema DESIERTO/INUNDACIÓN, el articulo presenta la experiencia sensorial individual, subjetiva, íntima que emerge del diálogo humano, en colectivo y en red, a partir del uso de nuevas tecnologías para el arte. El xenopaisaje[2] se nos presenta como unos fragmentos y una invitación a escuchar lo que Bruno Latour denomina como el "grito de la tierra", esa llamada al poder de acción de las personas y las comunidades, con sus identidades, culturas, contextos y cosmovisiones. Es la reivindicación del ensamblaje a una propria "tecnodiversidad" (Yuk Hui) para los pequeños entornos, que logran movimiento de regeneración que posibilitan aún la supervivencia de los ecosistemas.

DESARROLLO

El proyecto-proceso DESIERTO-INUNDACIÓN[3] se desarrolla a partir de encuentros virtuales durante varios meses en un workshop internacional de co-creación de narrativas sonoro-visuales OpenLab. Las inmersiones desarrolladas en OpenLab generaron diálogos a partir de los registros de imágenes y sonidos recogidos "en campo", por veintiuno artistas/investigadores/as. El resultado dio lugar a una trilogía: DESIERTO / INUNDACIÓN (versión I[4]), DESIERTO / INUNDACIÓN (versión II[5]), e INVENTÁRIO o recuento de los registros que adquirieron un valor de conjunto, una vez más en la acepción de ensamblajes "multiplicidad de elementos heterogéneos de diferente naturaleza".

El proyecto-proceso considera diferentes modalidades de interacción en remoto entre los participantes del workshop Desierto/Inundación. Incluye además un elemento disruptivo, en la dinámica de co-creación entablada en el grupo, la inteligencia artificial (IA[6]) que se sirve de algoritmos para generan imágenes a partir de palabras y/o una imagen. El dialogo se abre hacia una relación con lo inorgánico, lo tecnológico. La definición del concept de la obra artística nace así del proceso, organizado por fases:

En la fase uno los actores son llamados por medio de un protocolo, a generar sus registros en una relación directa y sensible con el lugar, especialmente allí donde las evidencias empíricas revelan situaciones climáticas extremas e impactantes, en diferentes campos y ámbitos.

[2] Origen etimológica - xeno: estrangiero, estraño, ajeno. Xeropaisage: paisage estraña, mutante.

[3] Artistas participantes – https://www.espai214.org/holos/desiertoinundacion/ - Artistas Coordinadores participantes: Lilian Amaral - Comisariado y Coordinación General (Brasil); Bia Santos - Comisariado y Coordinación (España / Brasil); Marcos Umpièrrez - Desarrollo técnico (Uruguay); Liliana Fracasso - Coordinación General (Italia); Marina Buj - Paisaje sonoro (España); Ricardo dal Farra - Paisaje sonoro (Canadá / Argentina); José Prieto - Coordinación General (España); y, Vega Ruiz - Coordinación General (España). Artistas participantes: Laurita Ricardo de Salles (Brasil); Mirian Celeste Martins (Brasil); Suzete Venturelli (Brasil); Brenda Marques Pena (Brasil); Luis López Casero (Brasil); Paula Carolei (Brasil); Daniel Toso (España / Argentina); Matheus Montanari (Brasil); Ivan David (Brasil); Carina Flexor (Brasil); Fernando Palacios (Brasil); Luisa Fernanda Giraldo Murillo (Colombia); y, Karla Brunet (Brasil).

[4] Corresponde a la etapa de experimentación y exploración multisensorial, que se ha integrado en la programación del XXII Festival Internacional de la Imagen, XENOPAISAJES, celebrado en Manizales y Bogotá, (Colombia) entre mayo y junio de 2023.

[5] Corresponde a la etapa de generación de imágenes con IA (sirviéndose de imágenes + palabras + textos poéticos)

[6] Inteligencia Artificial (IA) término acuñado en la primera conferencia sobre IA en la Universidad de Dartmouth (Massachusetts) organizada por John McCarthy en 1956.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

En la fase dos los coordinadores reciben los registros de los actores y se organiza el database, que quedará accesible para todos como "materia prima" que compone la obra Desierto/Inundación, para crear sucesivamente producciones digitales en función de la vivencia y una narración in primis subjetiva.

Las obras parciales son producciones multimediales, que presentan una unidad estética, narrativa y semántica construida por un desarrollador, a partir de las contribuciones personales de cada actor, bajo la orientación del grupo coordinador se han producido individualmente y en unos subgrupos de trabajos.

a) producciones digitales de 21 mashup creados a partir de la selección y composición (humana) de imágenes, voz, objetos o paisajes sonoros (autoría de cada actor) presentes en el database;
b) producción de dos piezas sonoras principales, estructurantes las narrativas visuales, compuesta (por humanos) a partir de voces, objetos y paisajes sonoros escogidos libremente del database;
c) creación de imágenes generativas producidas con el uso de IA (no-humano) a partir de palabras clave y/o de una imagen libremente escogidas del database, ajustando parámetros y textos de prompt (humano).
d) creación de video animaciones generadas con IA (no humano) a partir de palabras clave y/o una imagen libremente escogida del database, ajustando parámetros y textos de prompt (humano).

Tabla 1. Obras parciales de DESIERTO/INUNDACION

Las obras parciales del punto d) suscitaron, por una parte, algunas decepciones estéticas y, por otra, dificultades técnicas de inclusión en el metaverso, por la limitación de la herramienta utilizadas para la creación del espacio virtual[7].

En la fase tres se resuelven, respectivamente, la composición espacial, el metaverso y la componente interactiva espectador-obra. Las obras parciales citadas anteriormente, producidas en la fase dos, toman forma y unidad narrativa y semántica global (con carácter trasmedia y crossmedia) dando así cumplimiento al tema de la obra Desierto/Inundación. En esta fase, las obras parciales en el espacio del metaverso son digitales "proyectadas" en las superficies internas de burbujas donde es posible entrar con el propio avatar además de transitar entre burbujas, escuchando una mezcla de sonidos sugerentes.

Matrices de análisis y espacio topológico

Uso de palabras clave, textos poéticos y poemas

Las palabras clave utilizadas en el proceso de co-creación nacen de 1) la descripción de las capturas de imágenes en campo, en una aproximación que podríamos definir empírica; 2) hipótesis, teorías, preguntas, mapas

[7] Dichas limitaciones consisten también en la necesidad de utilizar, como en un videojuego, un avatar antropomórfico que se mueve en el metaverso marcado por cielo, tierra y horizonte. Este aspecto contradice el intento de aproximarse al tema con una mirada post-antropocéntrica en consideración de las relaciones multi-especie.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

conceptuales o mentales de xeno-paisajes en formación, en una aproximación que podríamos definir conceptual; 3) palabras aleatorias que activan ideas (verbos vs representaciones), en una aproximación que podríamos definir exploratoria.



Fig. 1. Ejemplo de esquema de asociación de imágenes con palabras clave en una aproximación que articula lo empírico, lo conceptual y lo exploratorio. Fuente: L. Fracasso

Tanto las palabras clave como las fotos tomadas en la salida de campo, contribuyen al prompt engineering para el generador de imágenes con AI. La generación de imágenes y video animaciones con el uso de AI busca en el proceso de co-elaboración artística, intencional y conscientemente, una visión "estereotipada" de desierto e inundación con la cual confrontarse, para estimular en el grupo un pensamiento crítico.

Las preguntas son ¿la cultura digital en la red cómo nos restituye de forma visual el concepto desierto inundación? De acuerdo con la sensibilidad subjetividad ¿Cómo puedo, y si puedo, a partir de palabras clave o fotografías tomadas en campo, matizar y dar forma generativa al concepto desiertoinundación? ¿Qué tipo de relación estética y substantiva se mantiene entre las imágenes reales tomadas en campo y las imágenes generadas? ¿Hasta qué punto y con qué recursos podemos ser creativos con los algoritmos?

El esquema de la fig. 1 ofrece un ejemplo de imágenes y palabras clave subjetivas, procuran expresar el focus de interés que, para el estudio específico, se sitúa en el tema de los bordes, los umbrales o puntos de bifurcación de sistemas territoriales especialmente influidos por los efectos del cambio climático global. De hecho, las imágenes proceden de la ciudad de Venecia, sensible a los cambiamientos climáticos y el aumento del nivel del agua en la laguna. Sin entrar en el detalle, puesto que la situación ecosistémica de la laguna de Venecia nos alejaría de los argumentos de este escrito, la cuestión se expresa en una cadena de términos que en inglés forman un componente importante del promt, para dar forma una imagen generada con AI, de uso gratuito, cuyo resultado aparece de dudoso valor estético (fig. 1).

De manera independiente del proceso generativo con el uso de la AI las palabras clave de los investigadores-creadores ofrecen la dimensión semántica del concepto "desiertoinundación" en busca de definición. Si, por una parte, en el proceso de co-elaboración artística, el desarrollo conceptual se da con la extracción de significados a partir de palabras e imágenes, por otra parte, el desarrollo atmosférico afectivo se produce en la relación encarnada de los investigadores creadores con los lugares (reales y virtuales) situación que "pinta" sentimientos y emociones que se propagan a partir de la práctica artística. Miraremos más adelante en un cuadro sinóptico como la componente semántica aporta al concept de la obra.

Fotografías e imágenes: de lo real al generativo de lo situado al metaverso

A diferencia de lo que se había sugerido, en primera instancia no todos los participantes resolvieron enviar registros de "trabajos de campo". Más allá del contexto geográfico, los registros fotográficos a veces incluyeron ilustraciones, apropiacionismo, imágenes generadas con el ordenador. La dimensión contextual y situada quedó diluida, por una parte, intencionalmente, por el anonimato de los lugares geográficos de las fotografías y, por la

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

otra, por la presencia (en menor cantidad) de ilustraciones, dibujos, pinturas, dibujos digitales o imágenes generadas por el ordenador. A excepción de estas últimas, en menor cantidad, con finalidades más didascálicas -de denuncia o especialmente influidas por una intención estética- las fotografías dejan emerger sobre todo elementos territoriales y paisajísticos obtenidos con tomas de encuadre que oscilan entre gran plano general, planos medios y plano de detalle.



Fig. 2. El "todo construido": ensamblajes 1. Fotos e imágenes de desierto/inundación Fuente: L. Fracasso con base en los registros del proyecto

Los ángulos de los encuadres nos llevan sobre el agua o en el agua, en el borde entre mar y tierra, en el borde entre el rio y la orilla, en el campo cultivado donde no hay agua, en el desierto, en la tierra de las casas hechas con el barro y abandonadas. En los pliegues de las narraciones visuales, observamos signos, indicios, rostros, desechos, basuras, sufrimiento, rituales de ofrendas al agua, a la naturaleza, a la vida perdida por la inundación, observamos la caída del mito, de la transformación, de la modernidad, de la post modernidad.

La Fig. 2 es un ensamble un todo construido por partes heterogéneas, imágenes-expresión de entidades producto de procesos históricos (cosmológica y evolutivamente hablando, y no solamente de la historia humana), que traspasan la división entre cultura y naturaleza o entre naturaleza y técnica, en una visión *cosmotécnica*[7].

Asumimos este todo de la Fig. 2 como la paráfrasis de la teoría de los ensamblajes, según la cual el todo no es ni uniforme, ni continuo y esto lo diferencia de un todo orgánico. Sus propriedades son emergentes y sintéticas, los enlaces y las componentes que forman esta unidad están lógicamente relacionados - una lógica construida entorno al concepto desiertoinundación- que posee una potencialidad hermenéutica intrínseca parecida al Atlante Mnemosyne de Aby Warburg (Centanni, 2022).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València (cc) BY-NC-SA

"La cosmotecnica expresa la unificación del orden cósmico y el orden moral a través de las actividades técnicas .... El concepto de cosmotecnica nos ofrece inmediatamente una herramienta conceptual para superar la oposición convencional entre técnica y naturaleza, y comprender que la tarea de la filosofía es buscar y afirmar la unidad orgánica de ambas" (Yuk Hui, 2016, libre traducción de la versión en italiano).



Fig. 3 El "todo construido": ensamblajes 2. Fotos, imágenes e imágenes generativas de desierto/inundación
Fuente: L. Fracasso con base en los registros del proyecto

ENTRE: Deambular entre esferas en el metaverso, bajo un cielo de palabras que, de arriba hacia abajo, escurre como lluvia, he de caminar bastante, he de correr para llevar a cada esfera, no percibo como están organizadas, solo busco y entro en las que están a mi alcance y corro, corro, corro …
FUERA y en PROXIMIDAD de la esfera: sobre la superficie de la esfera, un *mashup* de fotos, se desliza suave de arriba hacia abajo
DENTRO DE LA ESFERA: las imágenes se deslizan de arriba hacia abajo, el *mashup* de sonido envuelve el avatar
DENTRO DE LA NUBE EN LA ESFERA: veo la cabeza del avatar envuelta en una nube: es la "voz" del autor que le su poema
ENTRE-ESFERAS: en el espacio entre esferas puedo encontrar otros avatares, la interacción es casi inexistente, son cuerpos virtuales vacíos, solo puedo interactuar con voz y texto en el espacio del metaverso, allí me escucha y me contesta solamente quien está viviendo conmigo (o simultáneamente) el deambular en el metaverso.

Tabla 3. Errar en el metaverso ¿Qué me produce pasear por allí?

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

DIMENSIÓN SEMÁNTICA	DIMENSIÓN FÍSICA: imágenes denotativas o connotativas	DIMENSIÓN RELACIONAL: d campo lógico en el que se expande el concepto	Contexto	colores predominantes
paisaje de aguaceros en la ciudad	paisajes urbanos y de la costa	Estética de Atmosferas	urbano y de costa	gris
naturaleza-cultura, especies naturales marinas, la basura del hombre	paisajes submarinos	Superación de dicotomías cultura-naturaleza	océano/mar	azul, agua marina
macro y micro paisajes de tierras áridas	Paisajes desérticos	Adaptación a climas extremos en espacios extremos (en contextos desérticos)	ciudades en el desierto	rojo, verde y amarillo
patrones de cultivos de la tierra árida y nacimientos de agua	Paisaje agreste	Sistema de producción y obsolescencia	campo/áreas agrícolas	verde/marón
paisajes entre lo real y el iper-real	formas y geoformas	agua rodeada de tierra	Lacustre y montañoso	saturación
Paisaje sociocultural y político	ilustraciones, apropiacionismo,	Imágenes de denuncia, retratos, resistencia, rituales y represión	política, dimensión social del agua	multicolor
paisajes naturales con abundancias de agua fluvial	Toma picada, brillo y potencia del agua	elementos rituales y míticos	Natural, majestuosos	intenso
El mar y los paisajes naturales, con flora y fauna, débilmente antropizados,	paisajismo	contemplación, lo bello	espectacular	Azul y verde
micro y macro paisajes de borde, umbrales con indicadores visuales de cambios ecosistémicos	texturas, reflejos y campos homogéneos, visuales extensas	paisajes de indicios, rastros e imágenes indirectas en ambiente lacustre	Paisajes liminales	verde, azul, color tierra y ladrillo
paisajes de la antropización	microscópico, macroscópico, toma picada	extractivismo, geografías y morfologías de la ocupación de los espacios	Paisaje multiescalar	azul del cielo y micro neutro
mismo paisaje: el borde de un rio	estática, dinámica, juegos de sombras	agua y vegetación coexistencia	Pasajes de orillas	amarillo y verde
coherencia e incoherencia de la materia, geometrías y formas orgánicas	texturas y patrones - detalles	formas	Materia incoherente, arena	arenas y detalles
lugar geográfico, antropológicos con rastros de culturas en abandono	geometrias y geografias del barro y de la tierra seca	elementos incrustados en la tierra, en el barro	desierto aguarales aragonesa	tierra seca y barro
elementos y paisajes acuáticos	agua y hombre	densidad de formas y contenidos, pesado	impactos	Azul, gris, verde
paisajes naturales	imagen picada, abierta, espontanea	salvaje, maestoso	costa	Extensión de cielo , mar y costa
paisaje de las grietas, tierra seca y fracturada	primer plano y medio plano	sin agua	áspero	tierra seca amarillenta o sin color
inundación áreas urbanas, arboles urbanos	simbólico	conmemoración, indicios	significativo	Verde, gris, rojo
paisaje digital	creación digital	imágenes expresivas modificadas	evocativo, experimental	colorido/hiperreal

Tabla 2. DESIERTO/INUNDACIÓN: emergencias formales y conceptuales. Fuente: L. Fracasso

Poética

Los XENOpaisajes de DESIERTO/INUNDACIÓN son “Gritos amargos” (Capel, 2001; Latour, 2012) sobre el planeta. Los registros visuales y sonoros que capturan de forma subjetiva y sensible las evidencias empíricas asociadas al tema del cambio climático global y el Antropoceno – nos hablan de eventos extremos en los elementos de la naturaleza, sobre todo el agua, el fuego, la tierra, el aire, el hombre. Con el lenguaje del arte, los registros visuales y sonoros traen consigo la posibilidad de discurrir acerca del dinamismo y la aceleración de los fenómenos que

2024, Editorial Universitat Politècnica de València (cc) BY-NC-SA

afectan lugares próximos, específicos, íntimos, comunitarios, afectivos y significativos para cada uno, sin perder las implícitas dimensiones globales.

Con una mirada glocal (global y local al mismo tiempo), que el grupo ha adoptado, se genera el discurso no-hegemónico acerca de las vivencias y las amenazas que se vive en los varios países de procedencia (Brasil, Colombia, España, Italia, Uruguay, Canadá, Argentina) y se lanza un "grito amargo" sobre el planeta. Las percepciones subjetivas acerca de los diferentes gradientes del cambiamiento climático, entre dos extremos "desierto" e "inundación", representan una forma de saber supuestamente situado, que configura en su conjunto un mapa de los acontecimientos en el cual, sin embargo, la geolocalización pierde (o cambia de) sentido.

Explotar las burbujas

Los xenopaisajes emergen del proceso de interacción e iteración, entre subjetividades y objetivaciones estético-cognitivas que se llevan a cabo precisamente más allá de la encrucijada de los recorridos y más bien en los umbrales de las representaciones y en las composiciones sonoras. Corriendo desde una burbuja a la otra se entreteje la acción discursiva no-hegemónica y se conecta lo emergente. De esta forma cada burbuja "explota" y la subjetividad desborda en la multiplicidad de temas, casos, historias, lugares, vivencias y relaciones intersubjetivas. Este movimiento es el que propone la obra y que se ofrece al visitante:

- la posibilidad de vivir una experiencia inmersiva, diferente en cada punto (o burbuja) dependiendo de quien es el autor de los registros y del mashup foto-audio, texto poético, imágenes generadas con IA, paisajes sonoros sintiendo, al mismo tiempo, que lo que ocurre entre una burbuja y la otra es igualmente relevante;

- la posibilidad de vivir una experiencia interactiva: las obras parciales se vuelven a abrir en un juego de palabras clave e imágenes, que se trasforman en lluvia, que cae sobre los xenopaisajes, mezclándose a las voces, a los sonidos y al "grito amargo" sobre el planeta.

Organismo vivo contra necrosis

Desierto/Inundación es una propuesta artística inmersiva e interactiva que, coherentemente con la naturaleza del colectivo de investigación HolosCi(u)dad(e), se manifiesta de manera diferente dependiendo del uso de los registros y de las obras parciales y de su producción. La obra Desierto/Inundación ofrece múltiples modalidades de fruición: videoinstalación, realidad virtual, obra interactiva, videoconferencia, afiche, entre otras que completan y complementan la experiencia, la poética y la comunicación del Antropoceno y de sus matices en las diferentes latitudes del mundo. Lo anterior consagra una postura crítica y cuestiona el saber "situado" - cuando designa la certeza-de-lo-propio (o auto certeza) - que se pone en entredicho y se trastoca con el uso de IA (¿qué es lo propio y qué es lo ajeno? ¿qué es real y que es virtual ¿qué es verdadero y que es falso?) quedando capturado en los paisajes sonoros expresión de nuestra dis-loca-acción planetaria. La Babel de las palabras y de las visiones del mundo es lo utópico y lo distópico, lo humano y lo no-humano, lo obvio y lo difícil, lo banal y lo profundo, que se entrelazan restituyendo en internet el reflejo de una cultura digital, que produce a sí misma a partir de sí misma, hasta el límite extremo de hablar una lengua muerta (la del chatGPT) y de mirar sin ver, que hay imágenes sin imaginación, producidas por modelos generativos.

La IA se presenta como una realidad disruptiva que evoluciona rápidamente día tras día que restituye ilustraciones, casi caricaturescas, prevalentemente distópicas, con escasos resultados de imágenes abstractas o de baja calidad estética y substantiva. No obstante, la exploración merece una analítica dentro de la cultura digital, ya que abre una cuestión muy compleja que, más allá de los problemas puntuales de nuestra experiencia visual en el metaverso de Desierto Inundación, plantea asuntos coyunturales y estructurales más graves, que le pertenecen a un sistema mundo en crisis global y que, tristemente, trivializa su condición.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

CONCLUSIÓN

Los espacios trabajados en la propuesta artística DESIERTO/INUNDACIÓN comparten lugares físicos (reales) y virtuales. A partir de este espacio virtual de producción, la obra pasa a ocupar un lugar de presentación y fruición en la red. El espacio del Metaverso está alojado en la plataforma gratuita spatial.io, un espacio virtual de interacción mundial fundado en 2016. Ubicar DESIERTO/INUNDACIÓN concebida como una obra activista en una plataforma gratuita de interacción mundial, significa permitir que en este espacio común la vida offline se extienda online, llevando un mensaje poético y crítico allí donde, en general hay simple entretenimiento. Se ha construido un espacio personalizado e intersubjetivo a través de Unity, en el cual "el avatar funciona como la presencia digital del cuerpo y la arquitectura, como un espacio de convergencia entre lugares físicos y lugares digitales" (Ríos-Llamas, 2022). El espacio alojado en la página web openlab.space , está realizado a partir de las imágenes desarrolladas por IA, que genera un ambiente interactivo pre establecido activado por puntos calientes que van surgiendo a partir de las palabras clave que a su vez activan los sonidos y las narrativas poéticas desarrolladas y vocalizadas por los artistas. Este espacio diseñado en formato web-art fue programado para que el espectador/interactor pueda vivir una experiencia de inmersión activando los sentidos a partir de imágenes y sonidos que se mezclan en una única composición en la cual es posible interferir en la secuencia sonora generando nuevas combinaciones sonorovisuales.

La primera presentación pública y conferencia de DESIERTO/INUNDACIÓN se impartió en la apertura del Festival Internacional de la Imagen - XenoPaisajes - en Manizales (Colombia, 29 de mayo de 2023), presentando la versión inicial del proyecto (en el metaverso) para participación de la exposición MediaArt.

Sucesivamente, la segunda versión de Desierto/Inundación (el interactivo performativo), se presentó en el auditorio del Museu Nacional da República, en Brasília (Brasil, 22 de septiembre, 2023). Cabe destacar que la primera versión del proyecto (metaverso) participó también a la exhibición #15 EmMeio, en la galeria del Museo - en este caso la activación de la obra se dio por medio del QRCode incluido en el banner de la obra- integrando #22 ART Encuentro Internacional de Arte y Tecnología organizado por el MediaLab de la Universidade Federal de Brasília e Universidade Federal de Goiás.

Posteriormente, DESIERTO/INUNDACIÓN se presentó en Sala de Exposiciones del Vicerrectorado del Campus de Teruel de la Universidad de Zaragoza (España, 14 de marzo /12 de abril de 2024), la trilogía completa: DESIERTO /INUNDACIÓN I, II, INVENTARIO, compuesta por las 21 narrativas sonoro-visuales y textuales, ofreciendo a los visitantes de la obra un ambiente de experimentación y exploración multisensorial. El espacio físico de instalación estaba compuesto por la proyección del espacio virtual del metaverso (I), pantallas que reproducían el interactivo (II), paneles impresos del INVENTARIO acompañado de mini-pantallas que reproducían los archivos de imágenes. Los visitantes de la exposición fueron un total de 421 personas, entre estudiantes de Bellas Artes, de otras titulaciones, como ingeniaría de informática, funcionario del campus y visitantes externos.

Recientemente, DESIERTO/INUNDACIÓN ha participado de la muestra audiovisual ECOARTE::TERRA EM TRÂNSITO[8], juntamente con obras sonoro visuales de artistas de distintos lugares del mundo, en el Cineclub de la Oficina Cultural Oswald de Andrade, São Paulo (Brasil, 2 - 27 abril de 2024) ofreciendo, un espacio de inmersión y reflexión colectiva donde convergen distintas percepciones acerca de la potencia del arte para sensibilizar y movilizar la conciencia crítica inherentes las imbricaciones entre el humano, la tecnodiversidade y la naturaleza.

[8] ECOARTE::TERRA EM TRÂNSITO, muestra sonoro-visual, comisariada por Lilian Amaral como acto de resistência cultural contra la política cultural y ambiental del gobierno de la província de São Paulo que en el dia 31 de abril de 2024 ha cerrado definitivamente las actividades de las Oficinas (Talleres) Culturales de São Paulo - una política pública gratuita y de calidad, accesible, con más de38 años de deasarrollo en la formación artístico-cultural - y que de forma truculenta e impuesta por este gubierno de la extrema derecha, amenaza y subtrae los derechos sociales, el conocimiento científico y cultural - https://www.instagram.com/amaral_arte/reel/C5a8DJyLjf5/

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Referencias

Capel, H. (2001). Gritos amargos sobre la ciudad. En H. Capel, *Dibujar el mundo* (p.115-147). Ediciones del Serbal.

Castillo Villapudua, K.Y. (2021). Aproximaciones y caracterizaciones conceptuales a la Teoría del Ensamblaje de Manuel de Landa. *Aitías. Revista de Estudios Filosóficos*, 1(2), 131-152.

Centanni, M. (2022). *Warburg e il pensiero vivente*. Enagrammasaggi.

Delanda, M. (2021). *Teoría de los ensamblajes y complejidad social*. Tinta Limón. Traducción de Carlos de Landa Acosta.

Hui, Y. (2020). *Tecnodiversidade*. Ubu Editora.

Latour, B. (2012). Esperando a Gaia. Componer el mundo común mediante las artes y la política. *Cuadernos de Otra Parte, Revista de Letras y Artes*, núm. 26, 67. Recuperado el 15 de diciembre de 2023: http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/downloads/124-GAIA-SPEAP-SPANISHpdf.pdf

Machado, A. (2007). *El sujeto en la pantalla*. Ediciones Paido.

Ríos-Llamas, C. (2022). Habitar el metaverso mediante la continuidad del cuerpo/avatar en lugares virtuales. *Communication Papers – Media Literacy & Gender Studies*, *11*(23).

Yuk, H. (2016). Cosmo, Cosmologia e Cosmotecnica (traduzione di Sara Baranzoni). *La deleuziana – Rivista online di filosofia*, nº 4. Geopotere: una strato-analisi dell'antropocene (disponible on line https://www.academia.edu/33795865/Cosmo_Cosmologia_e_Cosmotecnica)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17862

Monstruo. Contra el territorio

Monstruo. Against the territory

Alex Fuertes
Universidad de Vigo, alexfuertes23@gmail.com

Breve bio autor:

Graduado en Bellas Artes por la Universidad de Vigo, con un máster en Estudios Avanzados en Producción y Prácticas Artísticas por la Universidad de Salamanca y actualmente desarrolla su Tesis Doctoral en la Universidad de Vigo sobre el residuo sólido urbano como materia pictórica. Desde hace unos años, investiga los residuos como materia para el arte. En torno a ello, ha realizado diferentes exposiciones nacionales (Galicia, Asturias, Salamanca o Madrid) e internacionales (Marsella, Francia); ha impartido talleres y ha realizado diferentes residencias artísticas, tanto nacionales, como internacionales.

How to cite: Fuertes, A. (2024). Monstruo. Contra el territorio. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17862

Resumen

Monstruo es un proyecto artístico colaborativo entre Alex Fuertes e Ignacio Pérez-Jofre que consiste en una serie de instalaciones en espacios abandonados con residuos encontrados en el propio lugar. Una de las cuestiones fundamentales del proyecto consiste en la interpretación de la ciudad contemporánea como un extenso vertedero, donde no solo se desechan objetos, sino también espacios. El presente texto consiste en una breve reflexión sobre estos emplazamientos desechados, en los que se lleva a cabo el proyecto mencionado.

Palabras clave: *residuos; arte; ciudad.*

Abstract

Monstruo is a collaborative art project between Alex Fuertes and Ignacio Pérez-Jofre consisting of a series of installations in abandoned spaces with waste found on site. One of the fundamental questions of the project is the interpretation of the contemporary city as an extensive rubbish dump, where not only objects but also spaces are discarded. The present text consists of a brief reflection on these discarded sites, where the above-mentioned project takes place.

Keywords: *waste; art; city.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

INTRODUCCIÓN

Monstruo es un proyecto de creación artística, en colaboración con Ignacio Pérez-Jofre, conformado por una serie de instalaciones efímeras, precarias y espontaneas en espacios abandonados (fábricas, gasolineras, solares, descampados, etc.) construidas a partir de los residuos encontrados en el mismo lugar. El proyecto se enmarca dentro de nuestra tesis doctoral (Alex Fuertes como doctorando e Ignacio Pérez-Jofre como director), la cual versa en torno a los residuos sólidos urbanos como materia pictórica.

Uno de los campos de interés del proyecto de investigación se centra en la comprensión de la ciudad contemporánea como un extenso vertedero, en la cual no solo se desechan objetos, sino también espacios. Estos espacios ya mencionados (descampados, fábricas o gasolineras inoperantes, etc.), al ser lugares no vigilados y estar fuera del tejido productivo de la ciudad se convierten en vertederos no oficiales: desechar en ellos ropa, electrodomésticos o residuos industriales se ha convertido en un ritual social.

El presente texto funciona como una breve reflexión del *terrain – vague*[1], por hablar en términos del arquitecto Ignasi de Solà-Morales. Dicha reflexión, como veremos, nace de la práctica artística, en concreto desde el proyecto *Monstruo*.



Figura 1. *Monstruo 2.* Imagen propia.

[1] Para una aproximación al término, véase https://paisarquia.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/03/solc3a1-morales_i_terrain-vague.pdf

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

DESARROLLO

El *terrain – vague* es bien conocido (y explotado prácticamente) en el arte contemporáneo. Una definición vaga pero introductoria del término: espacios baldíos, terrenos que han quedado al margen del entramado productivo de la ciudad. Son emplazamientos que, de alguna forma, la propia ciudad va desechando y que, sin embargo, no dejan de pertenecer a ella.

Monstruo se lleva a cabo en estos espacios, aparentemente improductivos que, en una primera lectura, pueden resultar impactantes por su idiosincrasia. Actualmente, el proyecto cuenta con dieciséis construcciones en dieciséis espacios diferentes. Cada construcción es realizada en una sesión de aproximadamente dos horas. El proceso constructivo se limita a los residuos encontrados en el mismo lugar: de este modo, el procedimiento es recolocar, no transportar. Una de las cuestiones importantes que surgen a raíz de ir realizando las construcciones tiene que ver con la semejanza de los objetos que componen cada una. Siempre resultan ser los mismos: colchones, sofás, televisores, neumáticos, ropa, etc.

La repetición de los materiales se extiende al paisaje: observamos que no solo son las tipologías de residuos las repetitivas, sino que, en el propio espacio, se dan una serie de características recurrentes que nos llevan a reflexionar sobre la idea de territorio.

Entendemos territorio como un lugar con rasgos o características distintivas del resto de lugares. Cuando estas características dejan de ser particulares y se convierten en un denominador común (edificios caídos, ruinas, escombros, carencia de vigilancia, etc.), el territorio deviene en espacio repetido. Podríamos decir que, actualmente, la ciudad produce *terrain – vagues* en masa; la singularidad causada por el desgaste deviene en cliché por acumulación o repetición.

Desde este punto de vista, el proyecto se mueve en un terreno ambivalente: por un lado, como explicaremos a continuación, defendemos la hipótesis de que el desgaste o la erosión acentúan la identidad o personalidad de un objeto o espacio. Sin embargo, la redundancia excesiva de estas particularidades las convierte en insignificantes. Es decir, si una de las hipótesis se interesa por el desgaste como generador de identidad, también se cuestiona lo mismo, basándose en la acumulación como desacreditadora de identidad.

El desgaste es un proceso por el cual un material se va consumiendo (en el sentido de agotamiento), degradando su aspecto y su valor de uso. Esta degradación es una manifestación de identidad. Lo ilustraremos con un ejemplo. Pensemos en dos zapatillas del mismo modelo. Recién salidas de la fábrica, son exactamente iguales, pues han sido producidas en serie. Sin embargo, a medida que vayan siendo usadas, cada una irá cogiendo una apariencia distintiva: el tipo de degradación será diferente si un par de zapatillas fueron utilizadas para hacer deporte de montaña y las otras para caminar por asfalto; si unas fueron desechadas en el mar o en un contenedor de basura. La erosión que va sufriendo cada zapatilla, en base a las adversidades del tiempo y el espacio, la irá diferenciando del resto de zapatillas de ese mismo modelo. Esto es relevante porque la copia surge antes que la original. Si hablamos en términos de Benjamin, el aura del objeto se va formando a medida que se va degradando: «En la época de la reproductibilidad técnica, lo que queda dañado de la obra, eso mismo es su aura»[2].

Podemos achacar esta reflexión a los *terrain – vagues*. La degradación que sufre un lugar abandonado es diferente si se trata de una gasolinera expuesta a un clima cálido y seco o frío y lluvioso; o si hablamos de una fábrica de cerámica o una urbanización inacabada.

De este modo, los espacios en los que se lleva a cabo *Monstruo* deberían ser particulares y diferentes entre ellos. Sin embargo, no sucede realmente así. Si lo miramos desde un punto de vista macroscópico o estadístico, el motivo por el que fue desechado cada objeto o cada espacio es insignificante. La historia de cada material o lugar de forma individual se disuelve en pro del conjunto al que pertenece. El entorno urbano está repleto de lugares abandonados que no solo están al margen del tejido productivo de la ciudad, sino que se han convertido en

[2] Benjamin, W. (1935). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Visto en https://cbamadrid.es/benjamin/termino.php?id=21

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

lugares tediosos. Espacios que deberían resultar atractivos por su identidad o idiosincrasia individual nos dejan con la sensación de haberlos visto antes.

La ciudad contemporánea, continuamente, acumula desechos y espacios desechados. La acumulación es una de las estrategias propias del capitalismo, a través de la cual, entre otras cosas, se pretende «atrapar un tiempo en fuga [o] detener el futuro»[3]. Acumular bienes puede ser interpretado como un gesto de estabilidad en la posteridad. También como un acto avaricioso con el que medir el poder. (No obstante, el poder y el dominio también se miden con el derroche).

Acumular, además de una previsión de futuro o una demostración de poder, es también un intento de conservar el pasado. Sería un error interpretar los objetos como simples depósitos de valor monetario. Los objetos, en la medida que son agentes sociales (es decir, tienen una influencia crucial en cómo se desarrolla una sociedad, o causan emociones personales concretas), portan una memoria: son depósitos de significados.

Sin embargo, la mejor estrategia para desacreditar algo es impulsar su repetición hasta la saciedad. Así, la acumulación se convierte en la antítesis del consumir (en el sentido estricto de la palabra: agotar, terminar algo sin dejar restos).



Figura 2. *Monstruo 8.* Imagen propia.

[3] Broncano, F. (2020). *Espacios de intimidad y cultura material*. Cátedra, p. 37.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Figura 3. *Monstruo 5*. Imagen propia.

CONCLUSIONES

La ciudad contemporánea que, como hemos visto, es un vertedero de objetos y espacios, cuestiona la idea de territorio (entendido este como una porción de espacio con características particulares). No por la contaminación o degradación del paisaje, sino porque los objetos y espacios desechados resultan ser siempre los mismos, generando espacios anónimos, genéricos.

Lo urbano permanece en incesante mutación. Es una *obra* constante, nunca terminada, siempre haciéndose. Esto, de algún modo, impide que se dé una territorialización, si entendemos territorio como un lugar distinguido, determinado, concluido y diferenciado del resto.

En la ciudad contemporánea, el territorio desaparece. O, mejor, el estado de construcción / destrucción constante se convierte en una nueva forma de territorio. Digamos que, en la actualidad de la ciudad contemporánea, el territorio es un palimpsesto que se escribe a la vez que se borra. Un vertedero en el que expulsar basuras físicas o simbólicas.

Añadir que la reutilización de residuos como elementos artísticos es algo frecuente en el arte contemporáneo, incluso en las vanguardias. Con *Monstruo* se manifiesta la posibilidad de reutilizar no solo materiales, sino también espacios: trabajar a partir de lo que uno tenga a su disposición.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Figura 4. *Monstruo 3*. Imagen propia.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

FUENTES REFERENCIALES

Ardanne, P. (2022). *Un arte ecológico. Creación plástica y Antropoceno*. Adriana Hidalgo Editora.

Benjamin, W. (1935). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*.

Broncano, F. (2020). *Espacios de intimidad y cultura material*. Cátedra.

Delgado, M. (1999). *El animal público*. Anagrama.

Koolhaas, R. (2014). *Acerca de la ciudad.* Editorial GG.

McNally, D. (2022). *Monstruos del mercado. Zombis, vampiros y capitalismo global*. Levanta fuego.

Nogué, J. (2020). La construcción social de los paisajes del abandono. En línea en https://www.almalebondia.com/filter/Texto/La-construccion-social-de-los-paisajes-del-abandono

Armiero, M. (2023). *Wasteoceno. La era de los residuos*. Catarata.

Vindel, J. (2023). *Cultura fósil. Arte, cultura y política entre la Revolución Industrial y el Calentamiento Global*. Akal.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18348

Exilio marica. Estrategias tecnológicas para enunciar la identidad LGTBI. Videoarte y tecnologías del empoderamiento

Queer exile. Technological strategies to enunciate the LGTBI identity. Videoart and empowerment technologies

Carmelo Gabaldón López
Profesor asociado e Investigador en arte de la Universitat Politècnica de València, cargalo@upv.es

Breve bio autor/a:

Carmelo Gabaldón vive y trabaja en Valencia. Es un artista audio-visual que articula su discurso a partir del cuerpo humano, sus diferentes representaciones y la forma en que interactúa con el contexto. Investiga en su práctica artística con formatos de archivo y construcciones de la memoria y la identidad de las comunidades mariconas contemporáneas.

Artista, investigador en arte, profesor asociado de la Facultad de Bellas Artes de Valencia en el Departamento de Dibujo y miembro del grupo de investigación Animación UPV.

Terminó sus estudios en la Oslo and Akershus University College of Applied Sciencies; Faculty of Technology, Art and Desing. Cursando posteriormente el Máster en Producción Artística de la Universitat Politècnica de València, en la rama de intensificación: Arte y Tecnología. Ha sido becado en el Vicedecanato de Cultura de la Facultad de Bellas Artes de Valencia y ha formado parte del grupo de pensamiento dentro del proyecto de investigación EFAB (Efecto de una fuerza aplicada bruscamente), investigación llevada a cabo por el artista Pepe Miralles para el IVAM (Institut Valenciá d'Art Modern). Finalista en el Pink Riot Fest de 2020 - Festival internacional de investigación, acción y participación sobre género-. Ha sido seleccionado para participar en 3 FICAE - Festival Internacional de Cortometrajes y Arte sobre Enfermedades - 2017 con su intervención en el espacio público #SOYMARICÓN. Ha comisariado el proyecto Good As You (2017) para el número 11 de la revista objeto Papel Engomado y ha participado en exposiciones colectivas como La Queermix (2018) en la galería Mr. Pink (Valencia), la Muestra de Producciones Artísticas y Multimedia PAM!16 (2016) en el CCCC (Centre Cultura Contemporánea del Carmen) y la exposición Sobresaturados (2016) en el Círculo de Bellas Artes de Valencia.

Actualmente participa en el proyecto de investigación y desarrollo ANIIMALETA el cual busca acercar la animación a la enseñanza primaria para implementar metodologías STEAM.

Es director y coordinadora de la muestra de cultura audiovisual queer RARA&INVERTIDA.

How to cite: Gabaldón López, C. (2024). Exilio marica. Estrategias tecnológicas para enunciar la identidad LGTBI. Videoarte y tecnologías del empoderamiento. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18348

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Resumen

El concepto de exilio, en sus diferentes acepciones puede comprender desde la expulsión física de individuos de su lugar de origen hasta la sensación de desarraigo y marginalidad experimentada por aquellos que se sienten excluidos o alienados en su entorno social.

En este análisis concreto consideraremos el fenómeno del exilio desde una óptica específica: la diáspora marica y principalmente, tendremos en cuenta, los desplazamientos migratorios del espacio rural a la ciudad. Esta situación tiene consecuencias que se pueden observar tanto en la construcción identitaria de los sujetos exiliados como en la transformación de los espacios ocupados y por consiguiente también en las producciones artísticas derivadas de dicho contexto.

El espacio particular del exilio genera la producción de diferentes tecnologías que configuran las identidades maricas. Tecnologías que surgen como una herramienta poderosa para introducir nuevas voces y perspectivas en el discurso público, convirtiendo así la producción audiovisual en uno de los elementos fundamentales para la difusión e implementación de estrategias que ayudan desde el espacio metafórico del exilio a mantener una disposición crítica.

A partir de la exploración de artistas maricas exilidado hemos analizado la producción audiovisual desde el exilio, así como las estrategias discursivas derivadas de la misma, aportando una mirada marica que nos invite a reflexionar sobre las dinámicas de migración, identidad y pertenencia en las comunidades LGBTI.

Palabras clave: *Exilio; videoarte; marica; identidad.*

Abstract

The concept of exile, in its different meanings, can range from the physical expulsion of individuals from their place of origin to the feeling of uprooting and marginality experienced by those who feel excluded or alienated in their social environment.

In this specific analysis we consider the phenomenon of exile from a specific perspective: the queer diaspora and mainly, we will take into account, the migratory movements from rural areas to the city. This situation has consequences that can be observed both in the identity construction of exiled subjects and in the transformation of occupied spaces and consequently also in the artistic productions derived from said context.

The particular space of exile generates the production of different technologies that configure queer identities. Technologies that emerge as a powerful tool to introduce new voices and perspectives into public discourse, thus converting audiovisual production into one of the fundamental elements for the dissemination and implementation of strategies that help from the metaphorical space of exile to maintain a critical disposition.

Based on the exploration of exiled queer artists, we have analyzed audiovisual production from exile, as well as the discursive strategies derived from it, providing a queer perspective that invites us to reflect on the dynamics of migration, identity and belonging in LGBTI communities.

Keywords*: Exile; video art; queer; identity.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

El concepto de exilio ha sido históricamente asociado con la expulsión forzada de personas de su país de origen debido a conflictos políticos, sociales o económicos. Sin embargo, en el contexto de la comunidad LGTBI, el exilio adquiere una connotación distinta, manifestándose como un proceso voluntario, pero no menos traumático, caracterizado por la búsqueda de un espacio donde enunciar y vivir libremente la identidad sexual y de género. En este artículo, exploraremos el concepto de exilio marica y analizaremos las estrategias tecnológicas utilizadas para enunciar y afirmar su identidad en este contexto.

El exilio marica se manifiesta como un tránsito hacia un conjunto de posibilidades, una página en blanco donde comenzar la escritura desde lo personal de nuevas subjetividades que serán determinantes en la construcción identitaria. Como explica Alberto Mira la situación de muchos individuos los ha empujado a escapar del represivo entorno cultural, social y familiar, buscando el anonimato como posibilitador para explorar sexualidades disidentes, convirtiendo así el destierro en "una de las metáforas más poderosas de la homosexualidad" (Mira, 1999, p. 227). Este viaje transformador conduce a los individuos maricas a un exilio que se produce mayormente de entornos rurales a entornos urbanos, donde se generan agrupaciones y asociaciones que sirven como soporte para definirse a partir del reconocimiento en el otro.

La migración de individuos *queer* desde entornos rurales o pequeñas localidades hacia espacios urbanos ha sido un fenómeno ampliamente estudiado en el ámbito de los estudios queer y de género. Este movimiento, conocido como sexilio, refleja la búsqueda de libertad, aceptación y comunidad por parte de personas cuyas identidades y expresiones de género no encajan en los moldes tradicionales de la sociedad. Acto que, innegablemente, afectará tanto al espacio donde sucede, es decir la ciudad como también a los discursos y las herramientas expresivas que contienen los mismo. La ciudad, sus usos y transformaciones se convertirá en tema recurrente en los discursos artísticos de los exiliados que encontrarán en la producción audiovisual una herramienta idónea para evidenciar las particularidades de las comunidades insertadas en la centralidad dominante de la heteronormatividad. Esa producción acabará por configurar y recoger una serie de estrategias tecnológicas en su proceso de afirmación y empoderamiento de la identidad marica.

DESARROLLO

1.- La ciudad como espacio de acogida y liberación

La ciudad se presenta como un escenario de encuentro y diversidad, donde los sujetos maricas encuentran refugio y posibilidades de expresión que les son negadas en contextos más conservadores. Como apunta Jose Miguel Cortés "emigramos a las grandes ciudades en busca de aire para respirar e iguales a los que amar" (Aliaga, 2000, p. 115). Este traslado hacia entornos urbanos implica no solo un cambio geográfico, sino también una transformación en la percepción de la identidad y las relaciones sociales. También Cortés en relación con la ciudad establece los conflictos y contradicciones que dichos sujetos maneja como elementos de transformación que acabarán por reconfigurar el espacio ocupado. (García Cortés, 2006).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Un espacio, este de lo urbano que sufrirá transformaciones como síntoma de los usos y comportamientos sexuales de los hombres que mantienen relaciones sexuales con otros hombres. Espacios que serán conquistados y resignificados mediante su ocupación para el disfrute sexual. Espacios que paulatinamente se han acotado, catalogando, nombrando y organizando dentro de los fragmentos de ciudad ocupa. Espacios que terminarán por convertirse en el lugar para existir en comunidad. Estos espacios y comunidades padecerán igualmente la transversalidad del sida y serán durante los años 80 los que se verán inicialmente vaciados y posteriormente en su recrudecimiento testigos de las luchas cuerpo a cuerpo contra el abandono institucional. El espacio comunitario seguirá manteniendo su importancia como lugar donde afianzar los afectos y las relaciones que paulatinamente derivarán en las asociaciones para la lucha organizada.

El exilio en su vertiente física espacial nos proporciona la posibilidad de acontecer. Imbricado con esta posibilidad, como generador de simbolismos se convierte a su vez en una especie de catalizador donde podemos dejar de estar sometidos bajo el yugo de la heteronormatividad, un espacio idílico donde poder constituirse como sujetos conscientes que consigues escapar de lo establecido proponiendo nuevas formas de habitar y enunciar la sociedad que nos ocupa. La reflexión teórica y las prácticas artísticas propias son resultado de estos condicionantes.

Emerge en estas condiciones una cultura de la resistencia. Un planteamiento que se aleja de la vergüenza y abandona la construcción de sujetos inferiorizados. Un pensamiento que olvida en la medida de lo posible el desprecio por uno mismo que se encuentra potenciado al pasar a formar parte de una comunidad de apoyos que facilitan el abrazo de la diferencia y entienden la confrontación con lo establecido como una forma de vida.

Prestaremos especial interés a las estructuras que se desarrollan e implementan como corpúsculos extraños dentro de las grandes urbes resultantes de este exilio, las heterotopias (Foucault, 1984) como denominó el autor en *Des espaces autres*, como parte del texto que presentó en conferencia en el Cercle des études architecturals el 14 de marzo de 1967. La heterotopia hace referencia a un espacio que tienen más capas de significado o relaciones con otros lugares de lo que se ve a simple vista.

Dentro de estas los conflictos socio políticos de un grupo determinado de individuos que ocupan un espacio acotado y pertenecen a una misma unidad temporal se ven reflejados en la estructura urbana que los encuadra. Sus conflictos y particularidades construyen a partir de dicho espacio una serie de subjetividades de ida y vuelta que son tanto derivadas como vertidas sobre ese mismo espacio convirtiendo en elemento definitorio y configurador de las identidades maricas. Es aquí donde la producción artística y en concreto el videoarte juegan un papel inexcusable para producir posteriormente plasmar dichos cambios y trasvases significativos entre el espacio vivencial y la configuración simbólica de las comunidades maricas.

2- Producción artística. Videoarte *marica*

El videoarte marica puede identificarse a principios de los años setenta principalmente en el contexto americano y anglosajón y baraja una serie de cuestiones relacionadas con la definición binaria del género, los

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

procesos de regulación de las sexualidades, el deseo y las relaciones de poder establecidas en estos parámetros. Los diferentes movimientos de liberación sexual y lucha activista serán fundamentales en la instauración del videoarte como una herramienta factible en la producción simbólica. (Blanco-Fernández, 2021). Aunque no será hasta bien entrados los años ochenta cuando comenzará a cobrar cierta importancia en el contexto español (López, 2018).

La producción videográfica debido a la democratización del acceso a la producción y difusión de videos y su facilidad para imbricarse en la cultura de masa, consigue comportarse como una especie de virus que se propaga con facilidad en la vida cotidiana de los espectadores. Además, ha permitido a los artistas explorar forma s de expresión que han desafiado las convenciones más tradicionales de la esfera artística, dando voz a quienes tradicionalmente han sido marginados por los discursos dominantes. (Bonet, 2016). Estas condiciones han convertido al videoarte en una tecnología para el empoderamiento, facilitando dispositivos que abogan por la autonomía discursiva y la intervención social, permitiendo así cuestionar desde la marginalidad marica los signos y simboles perpetrados desde la heteronormatividad dominante. Esta contra discursiva la podemos ver por ejemplo en *Actuació d'Ocaña i Camilo* (1977), pieza en la que los protagonistas aparecen en un contexto cotidiano realizando acciones irrelevantes con un carácter subversivo. Camilo se afeita travestido mientras Ocaña canta copla completamente desnudo, consiguiendo con esta propuesta a paródica romper "con la represión y la dominación del miedo. (López, 2018).

La producción audiovisual, por tanto, juega un papel fundamental en la configuración y la expresión del exilio marica. El videoarte se relaciona con el exilio de diferentes formas, permitiendo explorar conceptos, como la liminalidad, la antiestructura formal y la antijerarquía de los sujetos frente al poder. La libertad formal carente de linealidad narrativa y la fragmentación como estrategia discursiva, así como la preponderancia de la experimentación han posibilitado tradicionalmente expresar la deconstrucción de las identidades que se producen en el exilio.

El videoarte ha permitido a los artistas maricas estrategias de reapropiación donde tomar imágenes existentes y crear a partir de las mismas nuevas narrativas que permitan subvertir códigos estandarizados en el imaginario colectivo y dotándolos de una nueva significación adaptada a las necesidades de expresión del espectro marica. La reapropiación del lenguaje audiovisual que en muchas ocasiones ha servido para ridiculizar a los sujetos maricas o denigrar la comunidad LGTBI se convierte así a partir de una rearticulación de las estructuras narrativas en una tecnología de enunciación poderosa y positivista radicalmente novedosa y libre de las dinámicas sociales excluyentes. (Blanco-Fernández, 2021).

Dentro de la práctica artística, las tácticas y actitudes queer han energizado a los artistas que crean trabajos que hacen caso omiso del sentido común, que hacen que lo privado sea público y político, y que abraza descaradamente la interrupción como una táctica. (Getsy, 2016). El vieoarte tiene una gran capacidad para traspasar y permear sobre la conciencia tanto colectiva como individual lo que lo convierte en una herramienta estratégicamente situada en la producción de nuevas subjetividades. Son amplias y diversas las estrategias desplegadas desde el videoarte tanto en el contexto internacional como en el contexto nacional en su

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

intención de acometer las complejidades de las sexualidades disidentes, pero prestaremos principal atención a las que hemos definido como: estrategias de resignificación, estrategias de la memoria y las estrategias de denuncia, todas ellas vehiculadas por la práctica videoartística y con la pretensión de configurar y afianzar la identidad marica exiliada.

2.1. Estrategias de resignificación. Anleo y Jones

Las políticas de la representación, la producción de subjetividades y los procesos de subjetivación han sido abordades desde procesos de reapropiación y resignificación por diferentes artistas en el exilio, permitiendo con sus aportaciones nuevas modalidades simbólica y deconstrucciones de las identidades. Una revisión de las disidencias sexuales y las construcciones de género dentro de una sociedad que las categoriza y las unifica generando unos límites de los que posteriormente son excluidas.

El artista gallego Xoán Anleo (1960) tiene una amplia producción videográfica en la que explora como a partir de pequeños gestos se consiguen cambiar y cuestionar categorías de roles, estereotipo de masculinidades y las políticas organizativas de los espacios donde habitamos.

En su pieza *Política de la verdad interna,* 2008, consigue, por ejemplo, a partir de material apropiado de películas porno mostrar la práctica del *spitting.* Este ejercicio de exibicionismo sexual busca explorar los límites de lo sexualmente conocido y evidenciar prácticas disidentes que acontecen con mayor frecuencia en las relaciones sexuales entre hombres en las que a partir de un aparente ejercicio de violencia se consensua una intimidad.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 1 Fotograma video. Política de la verdad interna, 2008. Fuente: web del artista https://www.xoananleo.com/web/Xoan_Anleo.html

Otro claro ejemplo es el proyecto *Tearoom* (1962/2007) del artista William E. Jones a través del cual y apropiándose de fotografías policiales instaladas en los baños públicos. Estas imágenes fueron utilizadas en los juicios contra los retratados y todos ellos fueron declarados culpables de sodomía, Jones, las convierte en fotogramas de su videocreación dándoles un nuevo sentido y convirtiéndolas en un alegato empoderado de las sexualidades no normativas, utilizando el video como una herramienta de registro y protesta, que muestra la resignificación espacial que los usos maricas generan en los espacios públicos.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 2 Fotogramas video. Tearoom, 1962/2007. Fuente: web del artista https://www.williamejones.com/portfolio/tearoom

2.2. Estrategias de memoria. Miralles y Codesal.

En la mano de estos artistas el video se convierte en una herramienta para dejar constancia de lo inenarrable de la pandemia del sida partiendo de un testimonio intimo mostrado públicamente que acabará por convertirse en epitome del dolor traducido en testamento que nos ayude a no olvidar. El recuerdo en también una estrategia para el empoderamiento porque si no conocemos nuestro pasado difícilmente podremos afrontar nuestros futuros.

Los videos que el artista Pepe Miralles produce entre los años 1995 y 1997 en torno a la pérdida de su amigo Juan Guillermo. Son un descarnado retrato de la comunidad marica durante la pandemia del sida. Una genealogía procesual sobre el acompañamiento en la despedida, la ausencia y el posterior duelo. Una muestra a veces onírica y otras más incisiva que parece desde una ensoñación nebulosa recordar con distancia el horror sufrido. La tecnología de cinta magnética de la época permite al artista registrar como él mismo enuncia en alguno de sus títulos la urgencia en el desalojo de la casa de su amigo perdido. *Grabando de forma permanente situaciones consideradas de utilidad vital* (1994), *Por donde se deslizan los pies* (1994), *Desalojo* (1995), *Un nuevo cuerpo* (1995), *Despedida circular* (1995), *Desalojo restos* (1995), *Vago* (1995) y *La última mirada* (1995) (todos ellos disponibles para su consulta en la página web del artista).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. *Fig. 3 Fotograma video Desalojo restos, 1995, Vídeo VHS, 16' Fuente: web artista* https://www.pepemiralles.com/desalojo-restos/

Javier Codesal en su amplia producción videográfica aborda también las consecuencias derivadas de la pandemia del sida. En su pieza *Fábula a destiempo,* 1996, el artista plantea una videoinstalación sobre los cuidados sobre los cuidados o más bien sobre la inexistencia de estos, el video muestra a dos hombres, uno, el acompañante intenta dar de comer al enfermo, pero su cuchara nunca llega al espacio del enfermo. Una metáfora que recoge la impotencia ante lo inevitable y que muestra el hospital como el espacio cotidiano que llego a convertirse durante la pandemia del sida.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 4 Videoinstalación. 2 canales de vídeo. Duración: 12´ 32", repetido en sinfín. 1996. Fuente: web artista *https://www.javiercodesal.es/trabajos/fabula-a-destiempo/*

2.3. Estrategias de denuncia. Julien y Mota.

La obra contestaria argumentada en base a la denuncia política y social del videoartista británico Isaac Julien, es un claro ejemplo de la utilización de la práctica videográfica como un altavoz para la denuncia y la instigación al cuestionamiento de las estructuras opresoras con la comunidad en su caso marica y negra británica de finales de los años ochenta. En su trabajo *This is not an AIDS advertisement*, 1987 el artista denuncia el tratamiento que sobre el deseo marica han tenido muchos medios moralistas después de la pandemia del sida. Con una banda sonora vibrante y un tinte rosa intenso convierten a los hombres en objetos de deseo en este juego descaradamente erótico mientras se pregunta como sobrevivirá el deseo sexual bajo el régimen moderno del sida que teme a la moralidad.



Fig. 5 Fotogramas video, This is not an AIDS advertisemente, 1987, 10' 26", película super 8, color. Fuente: web artista *https://www.isaacjulien.com/projects/this-is-not-an-aids-advertisement/*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

El artista colombiano Carlos Mota, evidencia en su exhibición Stigmata (2023) en el Museo de Arte Moderno de Bogotá (MAMBO) como entiende necesaria la configuración de una nueva y pertinente sociología marica en la que a partir de nuevas relaciones establecidas entre conceptos y personajes ya existentes crear una serie de relecturas que nos permitas crear historias y protagonistas alternativos a las que nos han sido facilitadas desde los discursos dominantes. El artista como historiador de narrativas y conflictos silenciados documenta historias escondidas, en su obra *The Crossing* (2017) muestra los videoretratos de once exiliados que cuentan sus experiencias durante su viaje. En la instalación genera una voz amalgamada y configurada por declaraciones individuales que se producen al unísono, convirtiendo la experiencia individual en una aproximación colectiva al exilio.



Fig. 6 The Crossing, 2017. Vista de la exibición en el Stedelijk Museum, Amsterdam. Fuente: mor-charpentier https://www.mor-charpentier.com/es/artist/carlos-motta/

CONCLUSIONES

Este exilio, tanto físico como simbólico, se convierte en el lugar donde se articulan y producen las diferentes cuestiones identitarias de la comunidad marica contemporánea. Es un espacio de resistencia frente a la heteronormatividad, donde se exploran nuevas formas de habitar y enunciar la sociedad. La ciudad se erige como paradigma de posibilidad y lugar de materialización de los deseos. La quimera de la ciudad aparece en el imaginario temprano de la mayoría de nosotros, como una regla no escrita en la que se posterga la salida del armario al momento en el que abandonamos el lugar de origen en la búsqueda del anonimato y las primeras veces. Estas sociedades de nueva construcción contemporánea según José Miguel García Cortés están dirigiendo al individuo hacia una materialidad que encumbra el universo de los objetos, un hedonismo

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

exacerbado que provoca una neutralización de los conflictos de clase, la actitud crítica y que tiñe todo de banalidad trivial sustentada por el olvido del pasado (Cortés, 2006).

Es aquí donde el arte y en concreto la producción audiovisual como demuestran los artistas aquí citados, debe postular para inminentemente jugar un papel diferenciador con el resto de las herramientas de producción de subjetividades y por tanto de creación de significados y sentidos vivenciales. El videoarte puede ser una afilada herramienta que diseccione el presente con punzante crítica, que recoja de manera minuciosa el pasado sobre todo aquel que ha sido olvidado de los grandes relatos para establecer los puntos de partida de nuevas construcciones identitarias. Conocer nuestro pasado nos ayuda a circunscribirnos en una realidad sobre la que establecer direcciones seguras para recorrer en futuribles procesos.

En conclusión, el exilio marica es un espacio de resistencia, posibilidad y celebración, donde la comunidad LGTBI puede enunciar y afirmar su identidad de manera consciente y liberadora. Las estrategias tecnológicas, la producción artística y la organización comunitaria son herramientas fundamentales en este proceso, proporcionando plataformas para la expresión, la visibilidad y la lucha por los derechos y la igualdad. El audiovisual con su capacidad de injerencia en los discursos más generalista puede establecer y generar discursos que consigan perpetrar cambios sociales significativos.

FUENTES REFERENCIALES

Aliaga, J.V. y G. Cortés, J.M. (2000). *Identidad y diferencia : sobre la cultura gay en España* (2ª ed.) Egales.

Ameller, C. (1999). Por una comunicación contextual. La experiencia de Video-Nou / Servei de Vídeo Comunitari. *Banda Aparte*, número 16.

Anleo, Xoan, s.f, https://www.xoananleo.com/web/Xoan_Anleo.html

Baigorri, L. (2010). *Vídeo: primera etapa. El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70*. Brumaria.

Blanco-Fernández, V. (2021). *Narrativas del siendo. Videoarte español en el cuestionamiento del sexo, género y sexualidad normativas.* Estudios LGBTIQ+ Comunicación y Cultura. Comunicaciones Complutense. 2021 (81-89).

Bonet, E. (2016). *En torno al vídeo*. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.

Codesa, J., s.f, https://www.javiercodesal.es

Cortés, J.M. (2006). *Ciutats negades 1 : visualitzant espais urbans absents = Ciudades negadas 1 : visualizando espacios urbanos ausentes*. Ajuntament de Lleida.

Cortés, J.M. (2006). *Políticas del espacio : arquitectura, género y control social.* Institut d'Arquitectura Avançada de Catalunya.

Crimp, D., et al. (2005). *Posiciones críticas : ensayos sobre las políticas de arte y la identidad*. Akal.

En todas partes: políticas de la diversidad sexual del arte : [exposición] Centro Galego de Arte Contemporánea, 14 mayo-20 septiembre 2009. Centro Galego de Arte Contemporánea, 2009.

Getsy, D.J. (2016). *Queer.* Whitechapel Gallery.

Jones, W.E., s.f, https://www.williamejones.com

Julien, I., s.f, https://www.isaacjulien.com/

Llamas, R. y Vidarte, F.J. (1999). *Homografías*. Espasa Calpe.

López, A.J. (2018). *El videoarte español desde las tácticas queer. Discursos políticos y sociales a través de la creación audiovisual*. VII Congreso Virtual Internacional Arte y Sociedad: arte de los nuevos medios. eumed.net. Málaga.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Marchante, D., s.f, https://genderhacker.net/

Foucault, M. (1984). Dits et écrits 1984, Des espaces autres (conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967). *Architecture, Mouvement, Continuité*, n° 5, octobre 1984, pp. 46-49.

Mira, A. (1999). *Para entendernos: diccionario de cultura homosexual, gay y lésbica.* Ediciones de la tempestad.

Miralles, Pepe, s.f, https://www.pepemiralles.com/archivo/

Museo de Arte Moderno de Bogota MAMBO, *Video oficial 'Stigmata' de Carlos Motta, 6 de junio de 2023. https://youtu.be/nLpvtHQ98iY?si=Oc0hw5uC0JlJw_Wq*

Nogué Font, J. y Vicente Rufí, J. (2001). *Geopolítica, identidad y globalización*. Ariel; col. Ariel Geografía.

Prada, J.M. (2023). *Teoría del arte y cultura digital.* Editorial AKAL, Colección Arte contemporáneo.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18146

Regenerar el videojuego. Cuestionamiento de los ideales de belleza femenina a través del diseño actual de personajes

Regenerating videogames. Questioning the ideals of female beauty through current character design

Laura Garcés Fernández [a] **y Francisco José de la Torre Oliver** [b]

[a] Alumni (Universitat Politècnica de València), lauhgafer@gmail.com y [b] Profesor Titular (Universitat Politècnica de València), fratorol@pin.upv.es

Breve bio autor[b]: Pintor, investigador y profesor Titular del Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València. Máster en Producción Artística y Doctor en Bellas Artes. Miembro del Centro de Investigación Arte y Entorno (CIAE).

How to cite: Garcés Fernández, L. y De la Torre Oliver, F. (2024). Regenerar el videojuego. Cuestionamiento de los ideales de belleza femenina a través del diseño actual de personajes. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18146

Resumen

Con los cambios de paradigmas y la caducidad cada vez más rápida de una sociedad digitalizada, el papel de la mujer en las producciones artísticas contemporáneas ha cobrado gran importancia con la propia transformación de aquello que definimos como arte. En este artículo analizaremos la presencia de la mujer en una de las industrias más influyentes de nuestro tiempo; el videojuego. Al consolidarse la mujer como creadora, consumidora y protagonista de este contenido en las últimas décadas, las críticas y así la lucha por una representación adecuada ha cobrado una importancia digna de análisis.

A partir de la identificación de los ideales de belleza clásica representados en las bellas artes tradicionales, plantearemos un análisis comparativo con la industria del videojuego y realizaremos un estudio de casos de diseños que cuestionen los estereotipos de belleza femenina, la reacción de los consumidores a estas propuestas, y las consecuencias que esto supone para la imagen de la mujer en el medio. Expondremos la existencia de una corriente renovadora en la industria de manos de mujeres artistas que busque deshacerse de los prejuicios de género, y cómo afecta esto a unas producciones artísticas tan presentes e influyentes en la actualidad.

Gracias a nuestro estudio, hemos identificado la existencia de una corriente de cambio protagonizada por mujeres que a través de sus propuestas buscan integrar la diversidad en la identidad artística de la mujer en el medio del videojuego. Entre las conclusiones extraídas, es notable la resistencia de la comunidad más conservadora como respuesta a estos cambios; aún así, los recientes lanzamientos de la industria cada vez cuentan más con una representación positiva de la mujer llevada a cabo por artistas jóvenes que buscan una mayor integración, apoyando así la creación de proyectos cada vez más alejados de los prejuicios de género.

Palabras clave: *videojuegos; feminismo; diseño de personajes; diversidad; identidad femenina.*

Abstract

With the paradigm shifts and the increasingly rapid expiration of a digitized society, the role of women in contemporary artistic productions has gained great importance with the very transformation of what we define as art. In this article we will analyze the presence of women in

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

one of the most influential industries of our time; the video game. With the consolidation of women as creators, consumers and protagonists of this content in the last decades, the criticism and thus the struggle for an adequate representation has gained an importance worthy of analysis.

From the identification of the ideals of classical beauty represented in traditional fine arts, we will raise a comparative analysis with the video game industry and conduct a case study of designs that question the stereotypes of female beauty, the reaction of consumers to these proposals, and the consequences this implies for the image of women in the medium. We will expose the existence of a current of renewal in the industry by women artists who seek to get rid of gender prejudices, and how this affects artistic productions that are so present and influential today.

Thanks to our study, we have identified the existence of a current of change led by women who, through their proposals, seek to integrate diversity in the artistic identity of women in the video game medium. Among the conclusions drawn, the resistance of the more conservative community in response to these changes is notable; even so, recent industry releases increasingly feature a positive representation of women carried out by young artists who seek greater integration, thus supporting the creation of projects that are increasingly removed from gender prejudice.

Keywords: *videogames; feminism; character design; diversity; female identity.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

Con el objetivo de establecer el marco de nuestro estudio sobre cuestiones de género en el campo del videojuego partiremos de la definición de la Organización Mundial de la Salud (2002), el género hace alusión a los diferentes conceptos, comportamientos, actividades y atributos que cada sociedad considera apropiados para hombres y mujeres. Estas diferencias binarias establecerían desigualdades de género que favorecen sistemáticamente a uno de los dos grupos. Una cuestión que se relaciona directamente con la identidad de género, y con la identidad sexual, que haría referencia al sexo biológico que se otorga a los individuos al nacer, normalmente asociado a los genitales (Jorba, 2018), donde se engloba la orientación sexual, los roles de género y la propia identidad de género, "una construcción psicológica que se refiere a la experiencia fenomenológica de un individuo de ser masculino o femenino" (Ashmore, 1985, p. 23). La psicóloga Jorba señala la apariencia, forma de actuar, de relacionarse y sentir como el modo de expresar nuestra identidad de género. En este sentido, en nuestro estudio abordaremos la práctica artística como otra forma de expresión y reivindicación, principalmente vinculándolo a la experiencia e identidad femenina.

Si centramos nuestra atención en la industria del videojuego, el resultado es sesgado y desalentador. En el contexto nacional en el año 2020, las mujeres sólo representaron el 18,5% de la presencia laboral en el sector (Libro blanco del desarrollo español del Videojuego, p. 18). A diferencia de la equidad, según un estudio realizado sobre el entretenimiento audiovisual predilecto por los españoles por la asociación AEVI en 2019, donde las mujeres representan el 42 % de los jugadores.

DESARROLLO

1. Representación e identidad de la mujer en la historia del arte

Como se ha puesto de manifiesto en los recientes estudios, la ausencia de la mujer en el ámbito artístico ha sido tan palpable como en cualquier otro campo o ámbito de estudio. En su artículo "Arte y feminismo. La situación de las mujeres artistas en los primeros años del siglo XXI en el contexto cultural español" (2020), Teresa Cuesta analiza diferentes casos relacionados con la eliminación de la presencia femenina en prácticas artísticas tan antiguas como fueron la copia de manuscritos en los monasterios de la Edad Media. El movimiento feminista ha tenido una enorme influencia en la mejora de esta perspectiva y situación; sin embargo, problemas socio-económicos como la desigualdad laboral, el sexismo en los puestos de trabajo y la violencia machista siguen siendo factores que afectan gravemente no solo a la vida de las mujeres, sino también a su imaginario ficticio. Evidentemente, existe una clara diferencia en la forma en la que históricamente se ha representado a la mujer en el arte, y la forma que esta tiene de identificarse.

A lo largo de la historia, el artista varón ha desarrollado diferentes arquetipos para representar a la mujer. Destacaremos el papel de musa, inspiración u obsesión; el de madre y mujer cristiana de fe; la cuestionada femme fatale, pecado y deseo; o la vilipendiada prostituta, entre otros. A continuación expondremos algunos ejemplos ilustrativos que han inspirado a diferentes roles en el videojuego.

En el caso de la cultura griega, el cuidado del cuerpo y la salud se manifiesta tanto en el arte como en la vida. Con su lema *Mens sana in corpore sano* cuestionaban la existencia de grasa e imperfecciones, la vejez o la fealdad. La mujer era representada con senos pequeños y ovalados, como la gran mayoría de rasgos faciales, a diferencia de muslos y caderas donde se aprecia la carnosidad, denotando su predilección por el cuerpo femenino sinuoso y curvilíneo. El cabello ondulado, así como las expresiones hieráticas son representativas,

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

proporcionando la característica inexpresividad en las primeras pinturas griegas. Un canon de belleza vigente en gran medida en nuestros días, influenciando a gran número de artistas a lo largo de los siglos.

Este imaginario ilustra la musa, uno de los arquetipos abordados en nuestro estudio. En la mitología griega, estas divinidades de aspecto femenino inspiran y representan a las diferentes ramas artísticas. De este modo, la mujer en el arte estaría asociada históricamente al rol de musa, inspiración y objeto de deseo, así como motivación del artista masculino, pero carente de una autoría artística. Algunos ejemplos representativos, la musa del Renacimiento italiano Simonetta Vespucci, principal inspiración de Botticelli. No solo él quedaría prendado de "su belleza", sino que fascinaría a los hermanos Medici y otros artistas italianos como Piero di Cosimo. La juventud y la inocencia se encuentran estrechamente ligadas al concepto de hermosura y el deseo, a diferencia de la madurez que se elude como temática (Álvarez, 2018).

Otros arquetipos de gran influencia en nuestra cultura se desarrollarán en el ámbito de la religión católica. La dualidad entre la mujer pecado y la mujer santidad, simbolizada por Eva, y el pecado original, y María, madre de Jesucristo y esposa de José, bendecida con el milagro de la concepción de Cristo y fiel representación de la mujer y esposa perfecta en el catolicismo tradicional. Unos cánones vigentes, explotados por la moda y la cultura de masas.

Para concluir, la figura de la *femme fatale* popularizada en el siglo XIX, posiblemente como reacción a las primeras manifestaciones de caracter reivindicativo de las mujeres. Una corriente de carácter misógino desarrolla el mito de mujer pecadora y destructora como eje central (Álvarez, 2020). El desnudo pasará de un tratamiento idealizado vinculado a la mitología al realismo asociado con el pecado, la vergüenza y el castigo. Una concepción de la desnudez que podríamos vincular con la propia violencia sexual explotada por los medios de masa a través del entretenimiento audiovisual.

2. Videojuegos desde una perspectiva de género: El retrato del personaje femenino en el videojuego

A lo largo de la historia, el género femenino ha sido representado en la literatura, el arte y actualmente por los medios audiovisuales principalmente por el creador masculino, desarrollando una serie de clichés que se han instalado en el imaginario cultural y que se han implementado al abordar la representación de los personajes femeninos en el videojuego. A pesar del carácter innovador de este medio, en gran medida perpetúa la visión patriarcal sobre la mujer. Marina Amores denuncia esta hostilidad hacia la mujer dentro de la industria como "algo que se refleja y retroalimenta, evidentemente, dentro del videojuego en sí" (2017, p. 27). Podemos fácilmente vincular este fenómeno a las corrientes misóginas y a la idealización nociva de la mujer que hemos expuesto anteriormente; y que en la actualidad se encuentra vinculada a la violencia hacia la mujer en el videojuego por parte del público masculino, y a veces incluso del femenino. En nuestro estudio analizaremos cómo este acoso y violencia generada alrededor de la obra audiovisual, influye negativamente en la producción artística.

Una de las consecuencias más evidentes de esta coyuntura sería la hipersexualización del personaje femenino. Un fenómeno que, como señala Nathalie Meléndez, se manifiesta mediante "la obsesión por resaltar los atributos sexuales por encima de todas las demás cualidades que pueda tener un individuo" (2018). Una práctica que se ha cuestionado especialmente en relación a su implementación en personajes infantiles, especialmente en las niñas.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

En los vídeos musicales, la publicidad, las series o la moda aparece en muchísimas ocasiones este telón de fondo de la hipersexualización (sobre todo de la mujer), los cuerpos como reclamo y como mercancía. […] Las niñas sobre todo aparecen situadas en una falsa madurez que no entienden, rodeadas de mensajes de contenido sexy que puede desembocar en una falta de seguridad, en la construcción de jóvenes frágiles que se sentirán obligadas a librar una batalla con su cuerpo en busca de un ideal inexistente (Sen, 2017).

En este sentido, Japón sería uno de los países más polémicos unido al agravante de ser la potencia más influyente en la industria del videojuego. La sexualización de niñas por parte de los creadores de la industria del entretenimiento, como el *anime* o el *manga* y el videojuego, ha sido objeto de intensos debates por diferentes sectores sociales.



Fig. 1 Alice, personaje de Nikke Goddess of Victory (2022). *Fuente: Fandom. 2024*

En el caso que nos ocupa, esta sexualización de la mujer se manifestaría en el videojuego de diferentes modos; principalmente exagerando el tamaño de las zonas consideradas culturalmente como eróticas (pechos y glúteos). Pero también, a través del diseño de un vestuario formado por prendas reveladoras que no responden en cualquier caso al *storytelling* de la acción, especialmente si se compara con la contraparte masculina. En el estudio realizado por Jeroen Jansz y Raynel G. Martis (2007), se señala el valor de los rasgos y atuendos como "indicadores importantes de género y raza", concluyen que los atuendos "sexis" se encontraban principalmente en mujeres. En el caso de los personajes femeninos estudiados, el 77% tenían pechos y glúteos maximizados, calificados como "particularmente enfatizados" (p. 6). Para ilustrar este fenómeno, proponemos el caso del título *Soul Calibur VI*, que fue polémico antes de su salida en 2018 debido a sus diseños de personaje femenino como Ivy Valentine

Independientemente de la reputación que pueda tener durante 23 años por su jugabilidad, Soul Calibur también es conocido por la forma poco sutil en que complace a su público masculino. Varios de sus personajes femeninos lucen trajes escasos, a veces ridículos, y algunos tienen pechos absurdamente grandes, casi del tamaño de sus cabezas. […] Parece que a lo largo de

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

los años los desarrolladores japoneses se han obsesionado más con los cuerpos de estas mujeres, e incluso el director principal tuiteó en 2011 un diagrama con el tamaño exacto de sus pechos (Douglass, 2018)



Fig. 2 Diseño oficial de Ivy Valentine en Soul Calibur VI. *Bandai Namco, 2018.*

En esta línea, presentamos otro caso mediático como el de Quiet, personaje femenino en *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015). Quiet es una mujer que a raíz de los experimentos que le otorgan habilidades superhumanas adquiere el poder de respirar por la piel, característica que se traduce en su atuendo, conformado por medias rotas y un bikini. El diseño sexualizado de Quiet escandalizó a parte de la comunidad, que percibió su poder de respirar por la piel como un pretexto para justificar su diseño agravado por el empleo de la cámara durante el desarrollo del juego, para mostrar primeros planos y planos detalle del torso de Quiet, sus pechos o glúteos. Por su parte, el director de la saga, Hideo Kojima, justificaba en un tweet el aspecto de Quiet en el tráiler del juego, alegando que existía una razón para su diseño, y que una vez se descubriera el secreto, todos los que lo criticaron se sentirían "avergonzados de sus palabras" (Kojima, 2013). Una percepción que se agrava al final de la partida cuando Quiet sufre un intento de violación del que consigue escapar:

> […] Un soldado la empuja por el borde de un abrevadero y la cámara cambia a Quiet en primera persona, viendo al soldado enemigo de pie entre sus piernas, sus pechos digitales aún ondulando con las matemáticas antinaturales de sus creadores. Se oye el sonido de una cremallera que se desabrocha, se escucha el revuelo de la ropa, y entonces se le concede la energía sobrenatural para dar un salto mortal sobre su atacante, matándolo […] (Thomsen, 2015).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 3 Modelo oficial 3D de Quiet en Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (2015). *Konami.*

Como en el caso de Quiet, frecuentemente la mujer sexualizada se ve expuesta a situaciones vergonzosas o a planos que ponen especial atención en zonas íntimas. Afortunadamente en el actual desarrollo de videojuegos en el mercado europeo y americano, se apuesta por romper esta tendencia mediante el diseño de personajes femeninos alternativos, que basan su identidad más allá del género. En el punto opuesto a esa feminidad obligatoria de la protagonista encontramos, por ejemplo, a Faith Connors en *Mirror's Edge* (2008) y *Mirror's Edge Catalyst* (2016). Una creación de la guionista de videojuegos y diseñadora narrativa Rhianna Pratchett, que comprende el argumento principal y el guión completo del juego, los personajes, el tono, colaborando en la realización del casting, la dirección de voces y el apartado publicitario. Faith no solo encarna un papel como protagonista, que la equipara a cualquier protagonista masculino, sino que su imagen se aleja de la concepción dominante analizada en nuestro estudio; destacando sus rasgos asiáticos que eluden el canon de mujer con barbilla fina y rasgos aniñados. Un personaje cuyo rostro maduro generó en su lanzamiento polémica entre fans asiáticos, que responderían con la realización alternativa de las imágenes promocionales donde Faith aparecía modificada según el canon pertinente. El productor del juego *Mirror's Edge*, Tom Farrer, respondía a las polémicas en una entrevista:

> Recuerdo la primera vez que me enviaron esa imagen. Para ser sincero, me pareció un poco triste. Hemos pasado tiempo desarrollando a Faith. Y lo importante para nosotros era que fuera humana, que fuera más real. Queríamos alejarnos de la típica representación de las mujeres en los juegos, que son sólo unas tetas y culo en un bikini de acero. Queríamos que tuviera un aspecto atlético, en forma y lo suficientemente fuerte como para poder hacer las cosas que hace. Queríamos que fuera atractiva, pero no queríamos que fuera una supermodelo. Queríamos que fuera accesible y mucho más real. Era un poco deprimente que alguien pensara que sería mejor que Faith fuera una niña de 12 años con las tetas operadas. Eso era lo que me parecía esa imagen (Ashcraft, 2008).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 4 Izq. Imagen promocional oficial de Faith en Mirror's Edge (2008). Der. Misma imagen editada por un fan coreano. *Fuente: Kotaku.*

Un rechazo que también sufriría Aloy de *Horizon Zero Dawn* (2017). La apuesta por la regeneración de la imagen femenina de los personajes se enfrenta al rechazo por gran parte de los jugadores. Un sector de la comunidad tacharía al personaje de Aloy de rozar el feísmo, un debate que se agravó en 2021 con el anuncio de la secuela *Horizon Forbidden West*. El cuestionamiento sobre el rostro de Aloy, que se transforma siguiendo el storytelling del juego donde se desarrolla un combate y se lucha por la supervivencia. Como consecuencia, su rostro tiene marcas en la piel, imperfecciones, rompiendo con la idealización del rostro fino y "sexy" que en gran medida reclaman los usuarios en los personajes femeninos que desean consumir.



Fig. 5 Izq. Imagen promocional oficial de Aloy en su cumpleaños (2024). Der. Misma imagen editada por un fan. *Fuente: Twitter.*

Para concluir este breve pero significativo análisis de casos, destacaríamos el videojuego *The Last of Us II* (2020), un juego de acción y supervivencia que se desarrolla en un mundo post-apocalíptico habitado por peligrosos zombies y humanos. A diferencia de otras propuestas como *Horizon Zero Dawn* (2017), donde no encontramos mujeres entre los creadores, la plantilla creativa de *Naughty Dog*, desarrolladora de *The Last of Us II*, estaba formada por Emilia Schatz, diseñadora, y Halley Gross, escritora.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València (cc) BY-NC-SA

Los personajes femeninos de la segunda entrega de la aclamada saga *The Last of Us* han sido objeto de crítica por numerosos motivos; desde la identidad sexual de la protagonista, Ellie, que en el DLC *Left Behind* (2014) comparte un beso con otra mujer; hasta su pareja, Dina, también mujer, en The Last of Us II, criticada por su apariencia no normativa con comentarios que la catalogan de "tremendamente fea" o de parecer "un tiburón con esa napia" (Kimbos_egg, 2018).

Cabe destacar que en este videojuego ninguna mujer aparece sexualizada. Ellie es una joven de diecinueve años con una apariencia coherente con un mundo post-apocalíptico, su concept art revela una neutralidad que busca mostrar al personaje con esta paleta apagada que la ayuda a camuflarse con el entorno que la rodea, sin excesos debidos a la sexualización, ya que en la saga *The Last of Us*, los enemigos también son humanos. Abby sigue unas directrices similares, así como Dina, la novia de Ellie, u otros personajes como Riley o Tess, que, si bien no están feminizadas según la tendencia predominante, son indiscutiblemente mujeres. *The Last of Us* como saga implementa un realismo beneficioso en la representación de la mujer, mostrando a sus personajes femeninos como supervivientes y luchadoras al igual que los masculinos, primando su biografía y personalidad sobre los rasgos físicos. En el caso de The Last of Us II, introduce incluso mujeres de edad avanzada y el concepto de la maternidad y el embarazo como un aspecto más de su vida, cuestionando la carga negativa que implicaba en las tramas tradicionales.



Fig. 6 Izq. Modelo 3D de Ellie en The Last of Us II (2020). Der. Abby en The Last of Us II (2020). *Fuente: TheGamer.*

Visualmente, Abby es una mujer de morfología corporal musculosa, que rompe con la norma de la idealizada delgadez característica de las protagonistas en el videojuego. Una complexión física coherente con el storytelling, protagonizado por peleas y entrenamientos a los que se ve sometida en un mundo sumido en el caos más cruel, donde tanto humanos como infectados son enemigos. Su vestuario es cómodo y sencillo implementando una apariencia que, con independencia de las exigencias del público masculino, presenta simplemente a una mujer como ser humano. No obstante, sus marcados rasgos asociados tradicionalmente a las facciones masculinas, mandíbula ancha, facciones no feminizadas con maquillaje ni sujetas a los cánones analizados previamente, despertarían un profundo odio entre el sector más inflexible del público masculino

Enormes músculos abultados en Abby y Dina tiene cara de hombre. Lo peor fue ver las tetas musculosas de Abby. ¿Puede alguien explicar el sentido de esto? (tifa3, 2020. Reddit).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Las críticas a la identidad del personaje se centrarían en su aspecto calificándola como "fea", "marimacho" o "transexual" en el cuestionamiento de su orientación sexual. Una actitud como Abby, sufren sus referentes reales, Jocelyn Mettler para su rostro y la atleta de crossfit Colleen Fotsch para su cuerpo.

CONCLUSIONES

Tras este breve análisis sobre el diseño de personajes femeninos en el videojuego, comprobamos que existe un fenómeno de regeneración que cuestiona los cánones de representación tradicionales. A pesar de su escasa representación en el sector, la participación femenina en el diseño y producción fomenta una alternativa a la visión heteronormativa y erotizada de la mujer de las producciones sexistas que presentan una cuestionable representación femenina. Actualmente, títulos como *Baldur's Gate III* (2023) o *Alan Wake 2* (2023), creados por compañías donde se fomentan las plantillas diversas y protagonizados por personajes femeninos originales y evocadores, la representación de la mujer en el videojuego está experimentando cambios significativos. Como cualquier movimiento regenerador, esta apuesta por el realismo desvinculado de estereotipos y concepciones nocivas para la mujer, debe enfrentarse a la tendencia de una industria que sigue apostando por títulos como el actual y polémico lanzamiento *Stellar Blade* (2024).

FUENTES REFERENCIALES

Álvarez, C. (2020). La construcción del mito de la 'femme fatale' plasmado en el arte del siglo XIX. [Consulta 12 de mayo de 2021] Disponible en: https://www.elindependiente.com/tendencias/arte/2020/06/24/laconstruccion-del-mito-de-la-femme-fatale-plasmado-en-el-arte-del-siglo-xix/

Álvarez, J. (2018). Simonetta Vespucci, la musa que sirvió de modelo a Botticelli y otros, fallecida a los 23 años. Disponible en: https://www.labrujulaverde.com/2018/09/simonetta-vespucci-la-musa-quesirvio-de-modelo-a-botticelli-y-otros-fallecida-a-los-23-anos

Ashcraft, B. (26 de noviembre de 2008). Faith is not a 12 year-old with a boob job. Kotaku. Disponible en: https://kotaku.com/faith-is-not-a-12-year-old-with-a-boob-job-5099050

Ashmore, R. y Del Boca, F. (2013). *The Social Psychology of Female-Male Relations: A Critical Analysis of Central Concepts*. Elsevier.

Cuesta-de-la-cal, T. (2020). Arte y feminismo. La situación de las mujeres artistas en los primeros años del siglo XXI en el contexto cultural español. *Liño,* 26, 101-112. Disponible en: https://reunido.uniovi.es/index.php/RAHA/article/view/14211/12893

Desarrollo español de videojuegos (2020). Libro blanco del desarrollo español de videojuegos. Disponible en: https://dev.org.es/es/publicaciones/libro-blanco-dev-2020

Douglass, S. (23 de Agosto de 2018). *Video Games need to stop hypersexualizing female charactersk. The Clyde Fitch report*. [Consulta 25 de junio de 2021] Disponible en: https://www.clydefitchreport.com/2018/08/games-soulcaliburwomen/

Jansz, J.; Martis, R. (2007). The Lara Phenomenon: Powerful female characters in video games. *Sex roles*, *56*, 141-148. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/226434540_The_Lara_Phenomenon_Powerful_Female_Characters_in_Video_Games

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Jorba, N. (2018). Identidad sexual, identidad de género y orientación sexual. Disponible en: https://www.nuriajorba.com/identidad-sexual-identidad-genero-orientacionsexual/

Kojima, H. [@HIDEO_KOJIMA_EN] (7 de septiembre de 2013). (Cont) But once you recognize the secret reason for her exposure, you will feel ashamed of your words & deeds [Tweet]. Twitter. Disponible en: https://twitter.com/HIDEO_KOJIMA_EN/status/376424398023962624?s=20

Meléndez, N. (2 de abril de 2018). ¿Qué es la hipersexualización? Asexualidad Mx. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: https://medium.com/@asexualidadmx/qu%C3%A9-es-lahipersexualizaci%C3%B3n-b3230a03bbb

Organización Mundial De La Salud. (2002). *Género*. Recuperado de https://www.who.int/topics/gender/es

Sen, C. (19 de febrero de 2017). La hipersexualización de la sociedad: niñas sexis, infancia frágil. *La vanguardia*. [Consulta 2 de julio de 2021] Disponible en: https://www.lavanguardia.com/vida/20170219/42143989742/hipersexualizaci on-ninas-infancia-autoestima.html

Tifa3. (30 de junio de 2020). Anyone else think Abby and Dina were unattractive? *Reddit*. [Consulta 3 de julio de 2021] Disponible en: https://www.reddit.com/r/TheLastOfUs2/comments/hie03r/anyone_else_think_abby_and_dina_were_unattractive

Thomsen, M. (6 de septiembre de 2015). Guilt, Shame and Quiet: Women in 'Metal Gear Solid'. *Forbes*. [Consulta 5 de julio de 2021] Disponible en: https://www.forbes.com/sites/michaelthomsen/2015/09/06/guilt-shame-andquiet-women-in-metal-gear-solid/?sh=2cdb08a34a6c

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17704

Kueka, rito de paso en el arte

Kueka: a passage rite in art

Elizabeth de los Ángeles García García[a] y Marianela Camacho Fuenmayor[b]
[a]Universitat Politècnica de Catalunya, elizabeth.garcia.g@upc.edu y [b]Universidad del Zulia, marianela.camacho@fad.luz.edu.ve

Breve bio autoras:

Elizabeth de los Ángeles García García, doctora y profesora de Teoría de la arquitectura y de las artes en la Universitat Politècnica de Catalunya. Autora de artículos y ponencias sobre representaciones culturales en relación con la democratización del arte. Asesora cultural en proyectos interdisciplinares de cooperación internacional para el desarrollo con pueblos originarios en espacios naturales.

Marianela Camacho Fuenmayor, doctora en turismo y ocio, profesora de teoría y práctica de la arquitectura y el diseño en la Universidad del Zulia. Enfoca su trabajo en la planificación, gestión e implementación de proyectos interdisciplinares de cooperación para el desarrollo a través del turismo, la conservación, procesos culturales y productivos con pueblos originarios que habitan áreas naturales protegidas.

How to cite: García-García, E.A. y Camacho Fuenmayor, M. 2024. Kueka, rito de paso en el arte. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17704

Resumen

Se presenta una reflexión sobre las nociones de apropiación y apreciación cultural; un trabajo paralelo a tres proyectos de cooperación internacional para el desarrollo, cuyos objetivos se centraron en la cultura ancestral del pueblo indígena pemón que habita un espacio natural protegido al sur de Venezuela, Patrimonio Mundial declarado por la UNESCO en 1994.

Una revisión documental desde la teoría e historia del arte, próxima a la antropología y sociología, desvela conceptos sobre identidad y otredad, ritos y rituales, vulnerabilidad y precariedad, umbral y frontera, naturaleza y paisaje, que contextualizan la migración forzosa de Kueka a Europa en 1998. Kueka, abuela del pueblo pemón, vivió en Berlín hasta 2020. Kueka es una piedra semipreciosa de jaspe, de 30 toneladas de peso que, tallada, torneada, pulida, grabada, formaba parte de un proyecto artístico en un parque metropolitano en el contexto de un ritual de solsticio que reunía piedras de cada continente.

Pero Kueka no es una representación, ni es un objeto inanimado. La cosmovisión de la cultura pemón no hace distinción entre su ser y la naturaleza, como parte del equilibrio del entorno que habita. La categoría estética de lo sublime recupera vigencia, confrontando la violencia de sometimiento a los cánones de belleza. Entre lo bello y lo siniestro, ahora Kueka es una concreción formal de la transición, y su rito de paso se ofrece como muestra de la vulnerabilidad de habitar en el umbral. La apropiación cultural enmarcada en un extractivismo ontológico como forma destructiva de conocer, ser y estar en el mundo, subyace en los procesos para "civilizarla". La apreciación cultural reconoce la otredad, alejada de una visión dominante. Y reparar el daño a través de herramientas poético-políticas es inmanente a las artes.

Palabras clave: *descolonización; patrimonio natural; rito; paisaje; pueblo pemón.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

This workpaper introduces a reflection into the concepts of cultural appropriation and appreciation, a parallel work to three international development cooperation projects. These projects focused on the ancestral culture of the Pemón people, who inhabit a protected natural area in southern Venezuela, a UNESCO World Heritage Site declared in 1994.

A documentary review from the perspective of art theory and history, drawing upon anthropology and sociology to unveil concepts of identity and otherness, rites and rituals, vulnerability and precariousness, threshold and border, nature and landscape that contextualize the forced migration of Kueka to Europe in 1998. Kueka, grandmother of the Pemón people, resided in Berlin until 2020. Kueka, a 30-ton semiprecious jasper stone, that carved, shaped, polished, and engraved, was part of an artistic project in a metropolitan park during a solstice ritual that brought together stones from each continent.

Kueka, however, is not merely a representation or an inanimate object. The Pemón culture cosmovision makes no distinction between Kueka's being and nature. They see it as an integral part of the delicate balance of the environment it inhabits. The aesthetic category of the sublime regains its relevance as it confronts the violence of subjugation to beauty canons. Caught between the beautiful and the sinister, Kueka now stands as a formal embodiment of transition, and its rite of passage serves as a testament to the vulnerability of inhabiting the threshold. Cultural appropriation, framed within an ontological extractivism as a destructive way of knowing, being, and existing in the world, underlies the processes of "civilizing it". Cultural appreciation acknowledges the otherness, moving away from a dominant perspective. And repairing the damage through poetic-political tools is inherent to the arts.

Keywords: *decolonization; natural heritage; rite; landscape; Pemón people.*

INTRODUCCIÓN

En el ámbito de investigación de la estética y teoría del arte, se presenta este trabajo sobre apreciación cultural que es consustancial al compromiso hacia el conocimiento, recuperación y preservación de la memoria y la cultura ancestral del pueblo pemón.

La mirada atenta al retorno de Kueka a Venezuela, en relación con la descolonización del arte y sus instituciones, hace un llamado a la reconciliación a través de la reelaboración de los discursos artísticos. El reconocimiento del otro obliga a dejar la prepotencia y considerar que, lo que tiene que decir es valioso porque "*todo lenguaje es un alfabeto de símbolos cuyo ejercicio presupone un pasado que los interlocutores comparten*" (Borges, 1949).

Una revisión bibliográfica y documental fundamenta nuestro marco teórico, abordando interdisciplinariamente la teoría e historia del arte, aproximándonos a la antropología social y al método etnográfico, para desvelar nociones sobre identidad y otredad, ritos y rituales, vulnerabilidad y precariedad, umbral y frontera, naturaleza y paisaje que contextualizan su migración forzosa. Además, construir su itinerario de viaje y localizar otras piedras migradas al arte como antecedente, para discernir cómo devino cuerpo significativo.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EL VIAJE

La abuela Kueka partió hacia Alemania. Reseña Velázquez su extracción de la selva amazónica venezolana (Intitulo del Patrimonio Cultural de Venezuela [IPC], 2012), mientras el pueblo pemón estaba movilizado en defensa de su territorio que es parque nacional desde 1962 y Patrimonio Mundial desde 1994. Pero Kueka no es una representación, ni la piedra un objeto inanimado. La cosmovisión de la cultura pemón no hace distinción entre su ser y la naturaleza como parte del equilibrio ambiental y posee una riqueza mitológica entorno a la naturaleza. La abuela y el abuelo Kueka son sus ancestros presentes desde el origen del mundo, dos amantes convertidos en piedra como condena según relata la sabiduría ancestral de la tradición oral (Figueroa, 2007). Su separación representaba un daño al territorio pemón y el desequilibrio de la naturaleza para el planeta.

El dolor causado remite a sus cantos ancestrales. Un legado cultural preservado en *Uyeremu Dapon*/*Mi Cancionero*, escrito por los habitantes del Valle de Kamarata, en el marco de los proyectos de cooperación para el desarrollo cofinanciados por la Universitat Rovira i Virgili, Universidad del Zulia y Fundación Etnika. El duelo es parte de tres cantos *Amanawük* que, con ritmo nostálgico, se cantan para despedidas, ausencia de un ser querido, viajes sin retorno (Betis-Gómez & Díaz, 2020). Los visitantes, despedidas y bienvenidas, están presentes en su cosmovisión, sus rituales y su cotidianidad. El viaje confiere identidad a esta cultura que no es nómada, que no es sedentaria (Simpson, 2010), que atraviesa el territorio caminando y navegando ríos en curiara. El caminar es forma de conocimiento del territorio y los senderos abiertos son vía de comunicación entre los diferentes sectores del Parque Nacional Canaima. Y el caminar juntos en protesta se entiende como derecho del pueblo pemón a levantar la voz contra formas de apropiación del territorio no consensuadas. "*El caminar juntos ha sido un rito, herramienta y un reforzamiento de la sociedad civil, capaz de resistir ante la violencia, el miedo, y la represión*" (Solnit, 2015, p.12). Hacer camino es caminar como sus ancestros caminaron haciendo converger el pasado y el presente en una experiencia continua.

Atravesar andando el territorio difiere del constructo de paisaje entendido como visión idealizada que surge de la cultura europea. La producción del paisaje en la pintura, la fotografía, el cine y el documental promueven la percepción visual, el paisaje para contemplar como escena que siempre está acotado. Pero en el proceso de construcción y representación de las culturas estos enfoques excluyentes ya no tienen cabida. En *Itinerarios transculturales*, Clifford (2019) propone que la etnografía del siglo XX se reconoce en una práctica del viaje moderno en estado de evolución, que se ha vuelto más cautelosa con respecto a ciertas estrategias localizadoras, como respuesta a los procesos anticolonialistas. Ciertamente, los espacios y territorios son atravesados desde fuera y es necesario concentrarse en experiencias híbridas donde todas las partes son constitutivas de lo que contará como experiencia cultural.

PIEDRAS QUE HABLAN

Las piedras que hablan titulan una serie televisiva del Instituto Nacional de Antropología e Historia en México (2014) y un documental sobre el templo de la Sagrada Familia de Gaudí (2020); también un libro del autor palestino Abdel-Qadir (2022), que protagoniza un niño -de abuela judía y abuelo palestino- que sufre la ocupación israelí e intenta buscar una solución pacífica entre las culturas. Y *Kueka: cuando las piedras hablan* (Denis, 2017) es un documental que retrata la actitud nostálgica pero firme de su comunidad que la reclamaba ante instancias gubernamentales y diplomáticas.

Lo cierto es que Kueka no sería la primera. Estos viajes de extracción de piedras se remontan al origen de la historia del arte. Stonehenge, rodeada de mitos en Inglaterra, fue levantado hace ca.4.600 años con la movilización de enormes piedras "mágicas" traídas desde canteras lejanas. Se especula su uso para rituales sociales, especialmente en honor a los muertos por encontrarse en un camposanto; pero, sus constructores

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

poseerían amplios conocimientos de geometría y astronomía para lograr alinear las piedras con el movimiento del sol que lo atraviesa diagonalmente durante el solsticio de verano.

En el siglo XX los artistas del *Land art* harán del territorio -y de las piedras- cuerpo de conocimiento y forma artística. Para la *Spiral Jetty* (1970) en el Gran Lago Salado en Utah, Robert Smithson movió 6.500 toneladas de piedras para crear una inmensa voluta de kilómetro y medio de largo y quince metros de ancho. Lucie-Smith propone considerar como fuente Stonehenge: "*La* Spiral Jetty *es un monumento pseudohistórico, una estructura misteriosa que sugiere una mayor antigüedad. (…) La diferencia estriba en que estos túmulos son prehistóricos, mientras que Smithson ha creado una elaborada ficción que evoca un pasado imaginario*" (Grande, 2005, p. 12). *Spiral Jetty* es un paradigma de la interacción entre naturaleza y antropización que concientizaría sobre el potencial transformador del paisaje sometido a la sensibilidad hacia el lugar, a la intervención humana y al paso de los años.

Un punto de inflexión en la percepción espacial artística en relación con la naturaleza es Richard Long. Su actitud es respetuosa, con intervenciones sutiles, a veces de carácter efímero. *A line made by walking England* (1967) era una acción del caminar sobre el prado que hizo visible una línea registrada por la fotografía. Continuaría las caminatas sobre el paisaje de las que derivarían sus *Textworks*: "*La música de las piedras, los caminos de las huellas compartidas, durmiendo junto al rugido del río*" (Long, s/f). Su obra *A line of 682 stones* (1967), con piedras extendidas sobre el suelo de varias salas del pabellón británico de la Bienal de Venecia, formaba un rectángulo que quedaba fuera de la visión del público -y del encuadre de la fotografía-, obligando a caminar. Su trabajo se ha definido nómada y ha incorporado los conceptos de viaje, tiempo, espacio y distancia.

Una propuesta sobre el paisaje ligada a raíces catalanas realiza Perejaume, su obra cabalga entre prácticas visuales y literarias, utilizando diferentes formas de expresión. Las piedras están también presentes y aquí referimos *Obra en préstec* (1993) por la magistral utilización del lenguaje que incorpora. La obra, constituida por una gran piedra (62x128x139 cm) y la fotografía en la pared de la pedrera de donde procede (170 x 130 cm) con el cartel "*Aquesta pedra ha estat temporalment enretirada per una exposició*", insta al espectador a comprender el valor de esta piedra -y su entorno natural- antes de ser "digna" artísticamente. Además, presentarla en su estado natural muestra respeto.

Estos artistas han utilizado su arte como forma de expandir el campo artístico, desde el empoderamiento del territorio y mediando con la naturaleza, sensibilizando al espectador que reconocería esas experiencias. Sus trabajos parecen preguntar: *"¿Existe ese Aleph en lo íntimo de una piedra? ¿Lo he visto cuando vi todas las cosas y lo he olvidado?*" (Borges, 1949, sp).

RITOS Y RITUALES

Obviamente el arte, la naturaleza y el paisaje se encuentran en permanente dialéctica. Lo que proponemos aquí como rito de paso en el arte es esta mitificación de las piedras en el ámbito artístico, que sigue un conjunto de reglas establecidas. Se reconoce en todas las formas que han trasmitido y han representado valores que cohesionan la comunidad artística -y sus relaciones semánticas, sintácticas y pragmáticas-. Así, la concepción de ritual artístico se fundamenta en la noción antropológica del rito como "*conjunto de acciones simbólicas, articuladas en un espacio y un tiempo específicos, con un soporte corporal, que expresan valores y creencias de un grupo o comunidad, y cuyo propósito es crear y/o reforzar el sentido de identidad y pertenencia*" (Finol, 2009, p.55). El rito articula la dinámica mundo/sentido en tanto que permite particularizar la realidad de cada uno, lo local respecto a lo global (Amodio, 2009).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

El rito de paso en el arte para Kueka comenzó cuando desmontan la historia natural de su pueblo y descomponen su cultura como práctica extractivista propia del pensamiento colonial. La corporeidad, memoria y territorio la hicieron vulnerable al paso a objeto artístico y su inserción en un universo plástico. Una relación directa entre las formas de hacer arte y los pueblos "primitivos" que expuso *Tristes trópicos* donde se explicitaba el papel del etnógrafo que desde la soberbia y la arrogancia que le concede su superioridad tecnológica y militar, ha decidido suprimir la diversidad cultural (Lévi-Strauss, 1988). Además, la idea de "civilizarla" bajo cánones de belleza occidentales es sólo parte de una sucesión de acciones simbólicas. Kueka, una piedra de jaspe que mide 12 metros y pesa 30 toneladas (figura 1), fue tallada, torneada, pulida, grabada, cosificada dentro del *Global Stone Project* a cargo de Wolfang von Schwarzenfeld. Este proyecto incorporaba piedras extraídas de cada continente, dotadas de "valor" artístico en una instalación en el parque metropolitano Tiergarten en Berlín (figura 2), bajo un ajeno sistema de signos: África-esperanza, Australia-paz, Europa-despertar, Asia-perdón y América-amor, en un ritual de solsticio.



Fig. 1 Kueka en el Parque Nacional Canaima (antes de su extracción), Venezuela. *Fuente: IPC (2012).*



Fig. 2 Kueka en el parque Tiergarten de Berlín, Alemania. *Fuente: IPC (2012).*

En este contexto, fue heroica la reivindicación de lo propio del pueblo pemón en resistencia, frente a la globalización que presuponía la generación de nuevas identidades como resultado de la apertura de fronteras. Y otro rito de paso permitiría a la abuela reencontrarse con su cultura en 2018. La sabiduría ancestral daría paso a la sanación reconfigurando su identidad preparando su retorno.

EL ASOMBRO

Kueka es paisaje protegido, "*espacio natural que, por sus valores estéticos y culturales, es objeto de protección legal para garantizar su conservación*" (RAE, 2023). El *Convenio Europeo sobre Paisaje y Patrimonio* (Consejo de Europa, 2000), en el Capítulo 1, en las Disposiciones Generales, lo define como "*cualquier parte del territorio tal*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

como la percibe la población, cuyo carácter sea el resultado de la acción y la interacción de factores naturales y/o humanos". Por tanto, confluyen en el paisaje la percepción cultural del espacio y el conjunto de factores que lo configuran.

En *La deshumanización del arte*, Ortega y Gasset (2006) dice: "*todas las cosas viven*". Confronta la valoración científica de la vida reducida al estudio de la biología, con una definición de vida que propone la disolución de la categoría de sustancia en la categoría de relación. Bajo influencia leibniziana y kantiana, plantea: "*La vida de una cosa es su ser. ¿Y que es el ser de una cosa? (…) su ser es el conjunto de relaciones, de mutuas influencias en que se hallan todas las demás. Una piedra al borde de un camino necesita para existir del resto del universo*" (p.76).

Las consideraciones estéticas sobre la naturaleza son parte de la historia del arte. El lenguaje sublime proviene tanto de la naturaleza como del arte; y se ha relacionado con esa fuerza energética presente en Stonehenge. En la perspectiva empírica de Burke (1987) es el asombro el deleite que proviene del terror sublime que está lejos de nuestro razonamiento. El asombro es el efecto de lo sublime en su grado más alto. Los efectos inferiores son admiración, reverencia y respeto. La filosofía trascendental de Kant (1992) explica el proceso que suscita el sentimiento de lo sublime frente a lo inabarcable de la naturaleza, lo poderoso que provoca una dispersión de sensaciones que dejan a la imaginación incapaz de realizar un proceso de aprehensión. Desde esta perspectiva lo sublime contiene menos un placer positivo que una admiración o respeto. Kant lo denomina placer negativo. El respeto proviene de esta superación constante frente al esplendor de la naturaleza.

Esta capacidad de provocar asombro ha llevado la selva amazónica venezolana a ser objeto de representaciones en la literatura (Doyle, 2000; Vázquez-Figueroa, 2002); también en la fotografía, el documental y el cine, que privando lo visual en la idea de paisaje y priorizando los encuadres, crean mundos ficticios convirtiendo en imágenes el entorno natural. En este sentido, una película animada como *Up, una aventura de altura* (Docter & Peterson, 2009) construye su universo inspirado en este paisaje (Angel, 2012).

EL "SER" KUEKA

Kueka es vulnerabilidad. Kueka es precariedad. Esta vulnerabilidad es una apertura a un mundo que no se conoce ni se puede predecir completamente. La vulnerabilidad parece ser la consecuencia de nuestros cuerpos socialmente constituidos, expuestos a otros y susceptibles de violencia a causa de esta exposición (Butler, 2006). Los conceptos de vulnerabilidad y precariedad explican que la vida humana es inevitablemente vulnerable, en tanto que está expuesta a los otros; es inevitablemente precaria, en tanto cualquier vida humana depende de los otros para ser vivida (Butler, 2010).

Posicionados en un pensamiento relacional, la vida se extiende a la naturaleza -y el cosmos-. Kueka es vulnerable y es precaria por el tejido de relaciones que establece la cosmovisión de su cultura. El carácter de su mundo social, conectado a nivel global, se ha visto obligado a luchar para afirmar su valor y ejercer su libertad comprometida con el igual valor de las vidas. En un paisaje vulnerable y precario, se habita en el umbral, confrontando el extractivismo, la distorsionada economía del oro y la precarización del ecosistema, lo que ha obligado al desplazamiento forzado de los pemón hasta pasar la frontera a Brasil (ACNUR, s/f).

Ya durante su viaje por el río Orinoco y la amazonia venezolana ca.1799, el explorador-científico alemán Humboldt había percibido la tierra como un organismo vivo que forma parte de una reacción ecológica en cadena. Pero esa visión intuitiva ambiental confronta intereses cruzados, económicos, políticos, éticos y personales, que, como expone *Dilemas de la cultura* (Clifford 2001), socavan cualquier trasmisión de conocimiento intercultural. Sólo superados los intereses particulares, los autores de representaciones culturales se harán responsables de un necesario encuentro dialógico en la producción de obras.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

DE VUELTA

Kueka encontró voz en el reclamo de su comunidad que logra la restitución de su patrimonio. Se reunió con su cultura, con el abuelo y con el territorio, con cantos y bailes en ritual de bienvenida. Los viajes y viajeros son cuestiones cotidianas para el pueblo pemón. El placer por caminar -y el placer por viajar- es rito y tradición, y se comparte entre los pemón y visitantes.

La responsabilidad frente a la naturaleza, en un momento en el que la conciencia nos obliga a comprender sus limitaciones, puede encontrar en la cultura pemón una voluntad de actuar que expresa respeto por la vida y por el bien individual a partir del común. La apreciación cultural reconoce el valor del otro promoviendo una apertura de miras, y si hay una mirada local-global en el arte hacia la naturaleza y otras culturas debe ser puesta en relación con la huella ecológica planetaria que deja el hombre. El arte es sensible a esta emergencia actual y manifiesta su compromiso a través de una voluntad de denuncia.

La mirada atenta puesta en Kueka espera contribuir a la reflexión sobre la actitud crítica que se ha de asumir en la cultura, en el marco de los discursos sobre la descolonización de las artes, por medio de una relectura histórica y estética del pasado y del presente, para establecer narrativas reconciliadoras que reconozcan la pluralidad de los saberes donde los interlocutores acuerdan activamente una visión compartida de la realidad. Se entiende así la cultura como una convención fruto del intercambio, del diálogo.

FUENTES REFERENCIALES

Abdel-Qadir, G. (2002). *Las piedras que hablan*. Eldevives.

Acnur (s/f). *Personas indígenas refugiadas*. https://www.acnur.org/personas-indigenas-refugiadas-en-brasil

Amodio, E. (2009). Los ritos de la identidad: Ritualidad y mediación religiosa. En J. Finol, A. Mosquera e I. García (Eds.), *Semióticas del rito* (pp. 35-53). Colección Semiótica Latinoamericana Nº6.

Angel, K. (2012). *Up and Away to Angel Falls Paradise Falls*. https://www.jimmieangel.org/Website%20Documents/UP-AND-AWAY-TO-ANGEL-FALLS_REVISED-OCT-2013.pdf

Betis-Gómez, W. y Díaz, P. (2020). *Uyeremu Dapon/Mi Cancionero*. Publicaciones URV.

Borges, J. (1949). *El Aleph*. https://www.ucm.es/data/cont/docs/119-2014-02-11-Borges.El%20Aleph76.pdf

Burke, E. (1987). *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello*. Tecnos.

Butler, J. (2006). *Vida precaria. El poder del duelo y la violencia*. Paidós.

Butler, J. (2010). *Marcos de Guerra. Las vidas lloradas*. Paidós.

Clifford. J. (2001). *Dilemas de la Cultura*. Gedisa.

Clifford, J. (2019). *Itinerarios transculturales*. Gedisa.

Consejo de Europa (2000). *Convenio Europeo del Paisaje*. https://rm.coe.int/16802f3fbd

Denis, F. (2017). *Kueka, cuando las piedras hablan*. Amazonia Films (105 min).

Docter, P. y Peterson, B. (2009). *Up! Una Aventura de altura*. Walt Disney Pictures & Pixar Studios (96 min).

Doyle, A.I.C. (2000). *The Lost World*. Dover Publications Inc.

Figueroa, L. (2007). *Makunaima en el Valle de los Kanaimas*. Intenso.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Finol, J.E. (2009). Tiempo, cotidianidad y evento en la estructura del rito. En J. Finol, A. Mosquera e I. García (Eds.), *Semióticas del rito* (pp.54-72). Colección Semiótica Latinoamericana Nº6.

Grande, J. (2005). *Diálogos arte-naturaleza*. https://www.fcmanrique.org/recursos/publicacion/dialogosartenaturaleza.pdf

IPC. (2012). Piedra Kueka abuela, símbolo de nuestro patrimonio cultural. *Boletín Digital Turismo y Patrimonio*, 2, 3-5.

Kant, I. (1992). *Critica de la facultad de juzgar*. Monte Ávila.

Lévi-Strauss, C. (1988). *Tristes trópicos*. Paidós.

Long, R. (s/f). http://www.richardlong.org/

Ortega y Gasset, J. (2006). *La deshumanización del arte*. Alianza editorial.

Perejaume. (s/f). https://arxiu.perejaume.cat/arxiu/obra-en-prestec

RAE. (2023). *Diccionario de la lengua española.* https://dle.rae.es/

Simpson, G.G. (2010). *Los Indios Kamarakotos*. Angel Conservation & Fundación Etnika.

Solnit, R. (2015). *Wanderlust. Una historia del caminar.* Capitán Swing.

Vázquez-Figueroa, A. (2002). *Ícaro*. Planeta.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17892

Taller de animación: solidaridad, compromiso y participación social. Estudio de caso

Animation workshop: solidarity, commitment and social participation. Case study

María Susana García Rams
Universitat Politècnica de València, sgarciar@dib.upv.es

Breve bio autora: Doctora en Bellas Artes, artista audiovisual, profesora Titular e Investigadora de la Universitat Politècnica de València. Grupo de I+D+I animación UPV. Coordinadora del Festival Prime the animation New Talent. Miembro del Comité Editorial de las revistas de Investigación: *Con A de animación y Sonda y de las asociaciones profesionales,* SAS (Society for animation Studies) ANIAV (Asociación nacional de investigadorxs en artes visuales) y MIA (Mujeres en Animación). Su eje de exploración y últimos proyectos se centran en la animación desde una perspectiva social y de género. Publica regularmente en congresos y revistas especializadas, así como participa en libros y catálogos en torno a la animación. Dirige Tesis doctorales y es miembro de Tribunales, Jurado en Festivales de cine y Comité científico de Congresos. Obra adquirida por instituciones dentro y fuera del país. Ha recibido premios en convocatorias públicas a proyectos que ha liderado. Investigadora del Informe MIA 2021, cuya importancia ha sido reconocida con una ayuda Berlanga de la Academia Española del Cine (ACA) en 2021 para el Informe 2022.

García Rams, M. S. (2024). Taller de animación: solidaridad, compromiso y participación social. Estudio de caso. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17892

Resumen

El taller de animación permite la interacción y la cooperación muy cercana de diversas personas en el proceso de creación, y con ello, constituye una herramienta extraordinaria para desde el audiovisual fomentar la solidaridad, el compromiso y la participación en lo social. La animación bajo cámara, amplia esta interconexión de participantes, al estar en relación,-tanto en el proceso de creación y captura de las imágenes generadas, como en el visionado de resultados. Además, las historias autobiográficas individuales o de colectivos, producidas en animación, permiten su reinterpretación a través de metáforas y símbolos visuales, lo que tiene un relevante y significativo poder terapéutico y mediador, tanto en el sujeto protagonista y creador de la historia, como en los artífices que generan el discurso visual con la elaboración y manipulación de las imágenes. El Taller Imágenes con memoria, autorretratos de superación, como estudio de caso, fundamentado en los testimonios de cinco mujeres que sufrieron violencia machista de la Asociación Alanna, constituye un exitoso ejemplo de esto, con la realización colectiva de cinco animaciones, implicando a las protagonistas en todo el proceso, junto a otros participantes y jóvenes animadoras. El objetivo substancial de esta iniciativa era dar a conocer la situación vivencial y psíquica de las mujeres que sufren la violencia de género y sus variantes, dándoles la oportunidad de ser co-creadoras de sus propios relatos. Este objetivo se consiguió no solo a través del taller y los vínculos generados, sino también con la difusión de los resultados, reivindicando la memoria personal y la colectiva de todas ellas. A partir de estas iniciativas en animación, se pueden generar nuevas herramientas para superar los traumas generados en los conflictos, elaborando nuevos modelos de relación y acción solidarios, comprometidos y de transferencia desde la animación y la universidad a la sociedad.

Palabras clave: *Taller; animación; mujer; violencia machista; mediación artística; concienciación.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

The animation workshop allows the interaction and close cooperation of different people in the creation process, and thus constitutes an extraordinary tool to promote solidarity, commitment and participation in social issues through audiovisuals. On-camera animation broadens this interconnection of participants, as they are in relationship, even in the process of creation and capture of the images generated as well as in the viewing of the results. In addition, individual or collective autobiographical stories produced in animation, allow their reinterpretation through metaphors and visual symbols, which has a relevant and significant therapeutic and mediating power, both in the protagonist and creator of the story, as well as in the artifices that generate the visual discourse with the elaboration and manipulation of the images. The workshop Images with memory, self-portraits of overcoming, as a case study, based on the testimonies of five women who suffered male violence of the Alanna Association, is a successful example of this, with the collective realization of five animations, involving the protagonists in the whole process, along with other participants and young animators. experiential and psychological situation of women who suffer gender violence and its variants, giving them the opportunity to be co-creators of their own stories. This objective was achieved not only through the workshop and the links generated, but also with the dissemination of the results, claiming the personal and collective memory of all of them. From these initiatives in animation, new tools can be generated to overcome the traumas generated in conflicts, developing new models of relationship and action in solidarity, commitment and transfer from animation and the university to society.

Keywords: Workshop*; animation; women; gender violence; artistic mediation; awareness-raising.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

La violencia de género y la violencia vicaria, son lamentablemente problemas relevantes en todo el mundo. Según la OMS (2024) la Violencia de Género afecta a mujeres y niñas, con formas que van desde la violencia doméstica hasta el acoso sexual, la trata de personas y el feminicidio. Según la ONU, aproximadamente una de cada tres mujeres ha experimentado violencia física o sexual en algún momento de su vida y hasta el 38% de todos los asesinatos de mujeres son cometidos por sus parejas íntimas. La violencia de pareja y la violencia sexual son perpetradas principalmente por hombres contra mujeres, y estas dejan secuelas físicas y psicológicas tanto a las mujeres como a sus hijos/as, arrastrándolas en la mayoría de los casos, a una situación permanente de vulnerabilidad social. La violencia vicaria, la ejercida contra los hijos/as como medio para dañar o controlar a la madre, ha ganado más atención mediática en los últimos años y los casos de padres que asesinan a sus hijos como una forma de venganza contra sus parejas o exparejas, son especialmente preocupantes.

Aunque España ha tomado medidas significativas para abordar la violencia de género, sigue siendo un problema grave. Según datos del Ministerio de Igualdad de España (diciembre de 2023), de 2003 a 2023 se registraron 1200 víctimas mortales por violencia de género, y de 2013 a 2023, hay confirmados 50 casos de menores asesinados por esta lacra. Estos casos han llevado a un mayor reconocimiento de la importancia de tratar la violencia de género y vicaria, para proteger a las mujeres y sus hijos/as, pues, si bien España cuenta con una legislación sólida para abordarlas, como *la Ley Orgánica de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género* (2004)[1] los datos, evidencian que persisten grandes desafíos en la implementación efectiva de estas leyes.

Por todo ello, es muy necesaria la sensibilización y prevención. Se requiere un trabajo continuo para educar y concienciar al público de la calle sobre estos problemas, a fin de promover relaciones igualitarias y desafiar las actitudes y comportamientos que perpetúan la violencia. Es crucial proporcionar apoyo integral a las víctimas y descendientes afectados, para que puedan no solo salir de ella, sino recuperar sus vidas y el equilibrio psicológico. La Asociación Alanna [2], se dedica a promover la igualdad de género y el empoderamiento de las mujeres a través de diversas iniciativas y programas.

El contacto con Alanna, surge del Máster en Arteterapia UPV, desde donde establecimos diversos convenios de colaboración. El trabajo en Mediación Artística y Arteterapia con mujeres víctimas de violencia de género, puede ser muy beneficioso en sus procesos de recuperación y empoderamiento, ya que les ofrece un espacio seguro y creativo donde expresar sus emociones, traumas y experiencias, de una manera no verbal, lo que es especialmente útil para ellas, ya que favorece el aumento de su autoestima y fortalece su capacidad de toma de decisiones, ambas dañadas por la violencia (Peral.2020). Colaboración que estrechamos como especialista en animación, con los proyectos: *Animación, Conciencia, Mediación* (2018-2019) desarrollado en las Naves[3], Valencia, y *Relatos de migración y autoafirmación*, junto a la Asociación La Colectiva de Colombia [4] dentro del

[1] BOE Ley Orgánica 1/2004, de 28 de diciembre, de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género. Publicado en: «BOE» núm. 313, de 29/12/2004.Entrada en vigor: 28/01/2005.

[2]Mujeres profesionales contra la violencia machista. Acompañan en procesos de reconstrucción a mujeres y menores desde la psicología, la intervención social, atención jurídica, la formación, el empleo, la cultura y el deporte. Su trabajo impacta positivamente en el tejido social al fomentar la inclusión, la diversidad y la equidad, contribuyendo a la construcción de una comunidad más justa y solidaria.

[3] Centre d'innovació social i urbana gestionado por l 'Ajuntament de València. Este proyecto fue premio en el *Concurso de Ideas del Laboratorio para una cultura inclusiva* en 2018, por su innovador planteamiento y transversalidad. Se desarrollo a o largo de todo el 2019 y se aplicó el trabajó del taller animado con niños emigrados, jóvenes en riesgo de exclusión, mujeres y mayores de 70 años.

[4] Colectiva de Mujeres Refugiadas, Exiliadas y Migradas, constituida desde 2004, por mujeres procedentes de diversos territorios e identidades.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Programa Glocal 2021 [5] UPV. Ambos codirigidos con Samuel Sebastián, [6]quien aportó la mirada del cine social a nuestra experiencia en mediación y animación.

La animación puede sensibilizar, dando esperanza e inspiración a los espectadores, empoderando al público para que actúe y haga un cambio positivo en sus vidas y comunidades, al mostrar a supervivientes de la violencia de género que han encontrado su camino y curado sus heridas.

En este contexto se plantea el *taller Imágenes con memoria, autorretratos de superación,* en el programa Glocal 2022, para tratar en primera persona estas violencias, y ayudar a superarlas a través de la creación artística y la animación, compartiendo los testimonios de mujeres que las han sufrido, con estudiantado de la UPV y otros participantes. El taller se encuadra con los ODS: 3 (Salud y bienestar), 4 (Educación de calidad), 5(Igualdad de género), 10 (Reducción de las desigualdades), 16 (Paz, justicia e instituciones sólidas) y 17 (Alianzas para conseguir objetivos), con la idea de sensibilizar desde la universidad para poner fin a estas violencias. Propuesta que exponemos en este articulo como estudio de caso.

DESARROLLO

1. Taller imágenes con memoria, autorretratos de superación. Solidaridad, compromiso y participación social. Estudio de caso

Las mujeres tenemos que estar siempre alerta en todos los niveles para estar a salvo…y eso es algo que nos une más allá de que hablemos distintas lenguas o nos expresemos diferente.” (Herguera. 24,09,2023)



Fig. 1. *García Rams. M. Susana. (2022) Publicidad del taller y calendario de actividades.*

La animación puede ser un poderoso medio de concienciación social por varias razones. Llega a una amplia audiencia, incluyendo personas de diferentes edades, razas, géneros, culturas y niveles educativos. Su formato visual consigue que los mensajes sean más accesibles y fáciles de entender por un público diverso. Permite una

[5] El programa GLOCAL del Centro de Cooperación al desarrollo (CCD) de la Universitat Politècnica de València apoya actividades que fomenten la solidaridad y la participación social entre la comunidad universitaria con el objetivo de contribuir a la construcción de una ciudadanía comprometida con los problemas globales, sus causas y sus consecuencias y con el respecto a otras culturas.

[6] Cineasta y dramaturgo valenciano. Consultor y formador en derechos humanos y educación para la ciudadanía global con ACNUR. Ha sido director del Festival Humans Fest y actualmente dirige el Festival Socialmed de Valencia.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

amplia gama de estilos y técnicas visuales, lo que ayuda a abordar temas de género de manera imaginativa y original. Utiliza metáforas visuales, personajes simbólicos y mundos fantásticos para transmitir mensajes complejos, de una forma atractiva y memorable. Subvierte los estereotipos de género al presentar personajes femeninos y masculinos en roles no tradicionales, desafiando las expectativas sociales sobre cómo deben comportarse hombres y mujeres. La animación en relación con la violencia doméstica puede constituir una herramienta efectiva para educar y sensibilizar, con un lenguaje que puede ser universal.

Esta propuesta recoge la actividad de un taller inclusivo para la elaboración de animaciones sencillas a través de los testimonios reales de mujeres de diversos orígenes, que han sufrido la violencia machista, pertenecientes a la Asociación Alanna. Este vínculo, nos ofreció la posibilidad del contacto directo con ellas, para escuchar en primera persona sus vivencias y hacerlas protagonistas de las historias y también artífices de las animaciones, con el acompañamiento de estudiantes, especialistas en animación, otros asistentes y responsables de la Asociación. El apoyo del CCD, del Departamento de Dibujo y del Grupo de Animación UPV que aportaron infraestructura y medios, fue fundamental para llevar a cabo este taller con un buen encuadre.

La intención fue concienciar en y desde la universidad sobre la situación de vulnerabilidad de estas mujeres y de sus hijos/as, de la perdida de vínculos, migración forzada y amenazas recibidas, y hacerlo de una manera fiel pero amable con ellas y con el potencial espectador. La violencia de género es un hecho traumático para quienes lo experimentan, relatarlo un desafío, hacerlo desde una posición resiliente, un camino para romper el estigma del victimismo y situarlas en otro lugar, en el que puedan transmitir sus sentimientos y empoderarse, creando una experiencia emocional sanadora que alcance a ser compartida por otros. La animación puede generar esa empatía y conexión ayudando a comunicar la gravedad del problema al espectador sin distanciarle, y proporcionando esperanza y optimismo para movilizar sus conciencias.

1.1. Referentes

El primero fue el trabajo de Leeds Animation Workshop, pioneras feministas de la animación desde 1978 como activismo social y educativo, comprometidas especialmente con los derechos de las mujeres. *Give us a smile* (1983) denuncia el acoso que sufren a diario las mujeres, con testimonios de casos reales, y muestra cómo las que denuncian violaciones o agresiones, son a menudo maltratadas por el sistema judicial. Nos interesó su enfoque de participación comunitaria a través del taller, que las películas se produjeran en consulta con organizaciones y personas implicadas en el campo correspondiente, y que aspiraran a hacer más accesibles al público temas complejos o delicados, ofreciendo incluso un punto de vista alternativo. Otro vínculo con nuestro proyecto es su metodología para garantizar que las voces acalladas y las experiencias de las personas fueran el centro de cada propuesta, utilizando la animación como herramienta de empoderamiento.

Otra importante referencia fue el trabajo de la donostiarra Isabel Herguera y sus talleres inclusivos, que lleva desarrollando desde 2013 en la India, sobre todo con mujeres. El corto *Sultanas Mehendi* (2013) es resultado de uno en The Xplora Desing School, donde participaron un grupo de artistas del tatuaje con henna (Mehendi) y miembros del SEWA (Asociación de trabajadoras autónomos de Ahmedabad) con el apoyo de los estudiantes de animación de la escuela del NID. Película que muestra los obstáculos, deseos y sueños de independencia de estas mujeres, representados a través de sus dibujos en henna y con sus voces.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Nos atrajo la perspectiva metodológica y el impacto del proyecto *Safe Families Animation* (2018) de Dragon Fly Media [7]que en colaboración con el equipo de salud y servicios sociales de SEAMAAC[8] creó un vídeo promocional animado en 2D inspirado en relatos reales, con la historia ficticia de una mujer inmigrante que sobrevivió a la violencia de su pareja.

Finalmente, el documental animado *¿Dónde estabas Tú?* (2019) de la valenciana María Trénor, en colaboración con Alanna y otras mujeres de diversos países y culturas. Su objetivo, no caer en estereotipos en la representación de la violencia machista, y hacer con la animación, una verdadera denuncia de esta lacra universal contra las mujeres, con la mayor honestidad hacia ellas. Recogiendo sus palabras: "la película de animación nos distancia del horror al mismo tiempo que nos lo revela. Las secuencias animadas se convierten en ``objetos-recuerdo`` y condensan la memoria individual de un suceso traumático". (Trenor,2019)

1.2. Objetivos



Fig. 2. *Imagen del Taller intervenida por una de las mujeres. Dibujo con rotulador y ceras*

El objetivo substancial del proyecto fue dar a conocer la situación de las mujeres víctimas de violencia machista y de sus hijas/os en primera persona, trabajando la escucha activa a través del relato vivencial de cinco de ellas; desvelando los abusos e injusticias sufridos, el abandono social e institucional, sus coincidencias desde orígenes y culturas diversas, pero sobre todo, su fortaleza y hacerlo visible en animación. "No se trata de que a través de lo visual se narre lo que les sucede a los seres humanos, sino de que en su forma narrativa se capte un aspecto que ya estaba presente en las vidas relatadas" (Córdoba. V.Y. 2007.236)
Directamente vinculados a este se planteó, desarrollar la creatividad de las mujeres participantes de Alanna , con el aprendizaje de la animación como herramienta de mediación y autoexpresión, y hacerlas protagonistas y cocreadoras de sus historias. Generar un espacio seguro para que compartiendo sus experiencias se empoderaran. Producir una animación por cada relato de mujer con su propio aroma y técnica. Abordar los relatos animados desde una perspectiva fiel pero esperanzadora, con el fin de sensibilizar a todos los participantes, promoviendo la empatía, la comprensión y el apoyo del grupo. Documentar audiovisualmente todo el proceso con los testimonios personales, entrevistas y reflexiones sobre la experiencia del taller para que

[7] Aunque el nombre de marca es nuevo, Dragonfly Media comienza su andadura internacional en Indonesia en 1998. Desde entonces, ha crecido y su influencia se ha extendido por todo el mundo, tocando las vidas de muchas comunidades vulnerables con sus proyectos.

[8] Una de las mayores y más antiguas agencias de refugiados de la región de Filadelfia, USA, con más de un 80% de personal bilingüe y multilingüe.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

sirva como material de consulta. Y dar la máxima visibilidad a los resultados, siempre con autorización de las mujeres y de la Asociación Alanna.

1.3. Metodología

La metodología aplicada fue de intervención social desde la animación. Cada una de las fases tuvo una estrategia de trabajo, planificada cuidadosamente, para abordar cada sesión del taller involucrando activamente a las mujeres de manera lúdica y transversal. Con actividades relacionadas con la creatividad, la expresión y el aprendizaje de herramientas narrativas y audiovisuales. En equipos de 5 personas, con supervisión y tiempos de experimentación y reflexión. Fueron 30 horas, del 1 de abril al 24 de mayo de 2022. Un viernes de 17:00 a 21:00 y cinco sábados de 10:00h a 15:00h. Seguimiento dentro y fuera del taller.

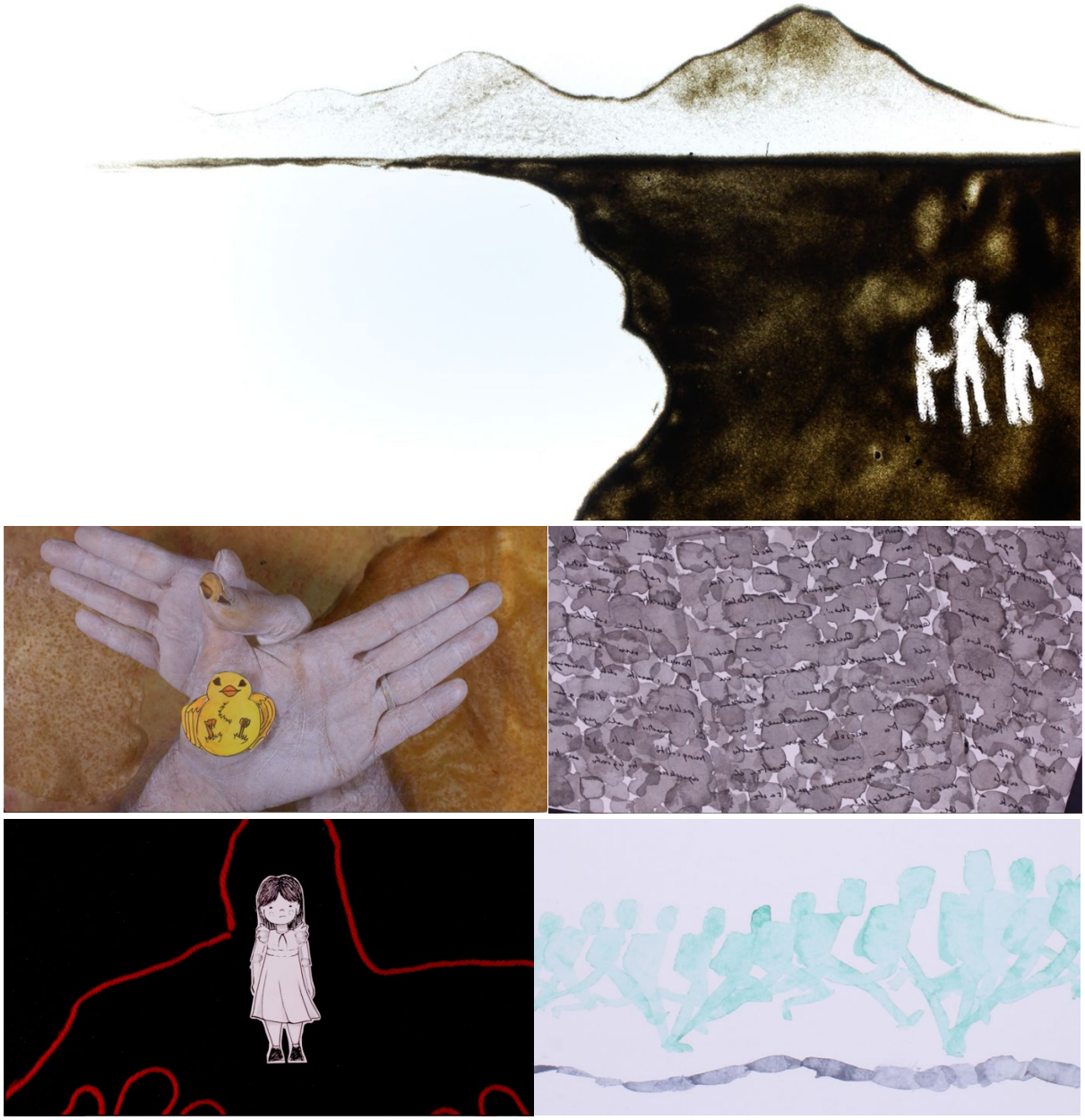


Fig. 3. *Imágenes de la diversidad técnica de los cinco cortos animados. Arriba arena, recortes y pixilación, tinta y caligrafía, dibujo y collage y finalmente acuarela sobre papel.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

En el taller de animación, se utilizaron técnicas artísticas bajo cámara: pintura, dibujo, collage, pixilacion, arena y escritura, (Fig.3). para que las mujeres exploraran cómo expresar sus sentimientos. La animación como arte mediador, les brindaba la oportunidad de reponerse de sus heridas emocionales, resolviendo el trauma a través de la elaboración de imágenes y la reconstrucción animada de su historia.

El procedimiento seguido cubrió las siguientes etapas:

- Presentación del taller: mujeres de Alanna, participantes, profesionales, metodología y objetivos. 1 viernes. Escucha de los cinco testimonios y creación de equipos de trabajo. Identificación y evaluación de las situaciones de cada mujer para comprender y definir mejor qué abordar, entender las diversas perspectivas y necesidades, y trabajar conjuntamente para encontrar un discurso con el que se sintieran representadas.
- Taller de creación de historias de vida (dos sábados). Primera parte teórico-reflexiva sobre la creación de historias audiovisuales, estructura y subtextos: de la historia al guion para animación. Segunda parte práctica: los equipos elaboraron sus propuestas, que fueron leídas y comentadas. Grabación de voces.
- Taller de animación (tres sábados). Primera parte teórico-práctica sobre principios básicos de la animación, técnicas sencillas, ejemplos y uso del software de animación Dragon Frame. A partir de las historias guionizadas, cada equipo creó los materiales necesarios, con elementos aportados por las mujeres (fotografías y dibujos). Se organizaron por roles y tareas y animaron bajo cámara por equipos con participación de las cinco protagonistas. Posteriormente se editaron y sonorizaron con Premier con ayuda de las estudiantes de animación.



Fig. 4. *Imágenes de proceso del taller, trabajo con las imágenes para animar por una de las mujeres. Corto el viaje de Nora.*

- Presentación de resultados: (24 de mayo) Facultad de BBAA. Se mostraron las animaciones realizadas y el documental. https://www.youtube.com/watch?v=OqoDPmOHmSg. Las protagonistas, asociaciones y otros participantes, relataron al público sus valiosas experiencias en el taller, el cambio emocional y su agradecimiento, haciéndose una valoración muy positiva por parte del CCD y Alanna, de la importancia de estas acciones desde la Universidad.

Posteriormente se han mostrado en centros culturales y comunitarios donde se realizaron actividades de sensibilización y apoyo a las víctimas de la violencia de género, apoyados en este material y experiencia, así como difundido en RRSS y diversos medios digitales nacionales y extranjeros, donde se ha puesto en valor la importancia de este tipo de acciones de concienciación dentro de un contexto de aprendizaje (Fig:5).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

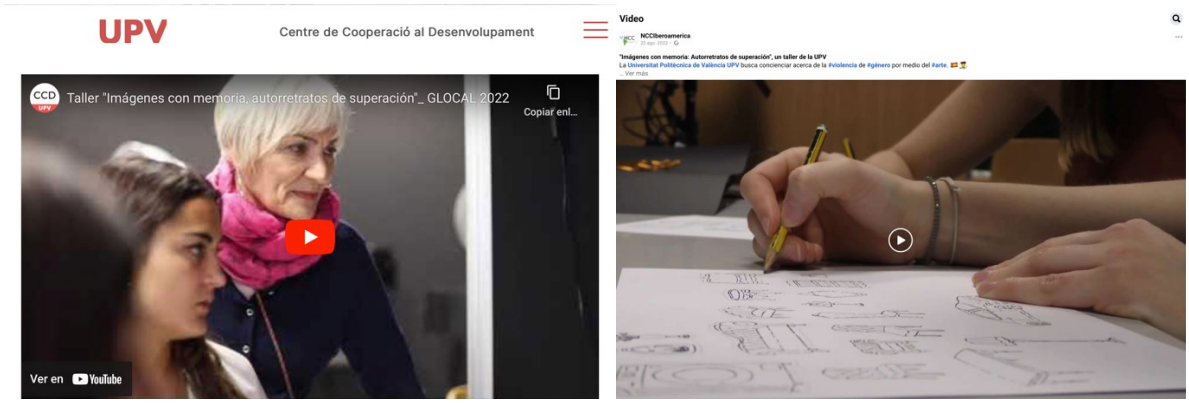


Fig. 5. *Difusión del taller por el CDD en You tube y en el NCCIberoamérica.*

CONCLUSIONES

El *Taller de Imágenes con Memoria: Autorretratos de Superación,* ha cumplido los objetivos propuestos, contribuyendo a visibilizar la violencia machista y a empoderar a las víctimas, ofreciéndoles un espacio para compartir sus relatos y salir del sufrimiento, sintiendo el apoyo de la comunidad universitaria para recolocar la esperanza en sus vidas. La animación como una herramienta terapéutica y de mediación artística ha funcionado, dándoles voz. Como reflexionaba una de las participantes "ha sido como una terapia que nos ha permitido sacar todo, jamás hablamos de nuestra historia, pero aquí sí, fue como abrir una puerta para empezar". Se ha generado un valioso material para concienciar y sensibilizar a la sociedad sobre la gravedad de esta problemática, haciéndolo más accesible al público, como historias animadas resilientes. Pero sobre todo, ha sido toda una experiencia de aprendizaje conjunto. Desde el primer día, fue muy intenso, las mujeres que estaban viviendo su proceso se sintieron acompañadas y las que no conocían nada, se sintieron tocadas. El Taller de animación ha logrado establecer una verdadera relación de ayuda y constituirse como vehículo de solidaridad, compromiso y participación social desde la universidad.

FUENTES REFERENCIALES

Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado (29/12/2004). *Ley Orgánica 1/2004, de 28 de diciembre, de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género.* Jefatura del estado. Disponible en: https://www.boe.es/eli/es/lo/2004/12/28/1/com

Córdoba, V. Y. (2007). *La narrativa visual como metodología del sentido: articulación metodológica e implicaciones terapéutico-educativas*. DOAJ (DOAJ: Directory Of Open Access Journals). https://doaj.org/article/c4e2d5a728a3442bb4f6b599facf9e36

Gallardo, V. M. (2021, 25 diciembre). Arteterapia contra el trauma de la violencia de género. www.epe.es. https://www.epe.es/es/igualdad/20211225/arteterapia-violencia-machista-genero-victimas-trauma-tesis-doctoral-13024061

Greaney, R. (2023, 21 febrero). Communicating Gender-Based Violence with Animation. https://www.linkedin.com/pulse/communicating-gender-based-violence-animation-rob-greaney

Meseguer, A. (24-09-2023). Isabel Herguera: La mujer tiene que estar siempre alerta en todos los niveles para estar a salvo. *La Vanguardia*. https://www.lavanguardia.com/cultura/20230924/9249941/isabel-herguera-el-sueno-de-la-sultana-mujer-alerta-estar-salvo-festival-san-sebastian.html

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Peral, C. (2020). *Arteterapia como vía de abordaje del trauma y la violencia hacia las mujeres*. Tesis Doctoral UCM. Facultad de ciencias políticas y sociología. https://docta.ucm.es/bitstreams/268cf9ee-6482-49a1-9847-ca738b781e86/download

Trénor, M. (2019). *¿Dónde estabas tú?* On air comunicaciò. https://dondestabastu.com/

World Health Organization: WHO. (2024, 25 Marzo). *Violence against women*. https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/violence-against-women

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18323

Tecituras: Creaciones artísticas tridimensionales

Tecituras: Three-dimensional artistic creations

Roseli Amado da Silva Garcia[a],

[a]Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), roseli@ufrb.edu.br

Breve bio autor: Educador de arte y artista visual, radicado en Salvador, Bahía, Brasil. Profesor de cursos de Artes Visuales en la UFRB. Temas de interés: Educación en artes visuales; Pensamiento complejo; Procesos de creación; Poéticas visuales bidimensionales y tridimensionales, Arte y tecnología; Arte y memoria.

How to cite: Garcia, R.A.S. (2024). Tecituras: creaciones artísticas tridimensionales. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18323

Resumen

Esta comunicación presenta los resultados de una investigación en artes visuales titulada Tecituras: Creaciones artísticas tridimensionales, desarrolladas en una práctica postdoctoral. Los ejes de la investigación fueron la trayectoria artística de la autora y el encantamiento con los dibujos de los paisajes recorridos en sus viajes desde Salvador hasta Cachoeira, importante ciudad, ubicada a orillas del río Paraguaçu, en el estado de Bahía (BA), Brasil. Discutir poéticamente las paisajes culturales del Recôncavo Baiano ha implicado en lecturas de investigación acerca de temas surgidos de negociaciones sociales, características de los ecosistemas existentes, tipos de conocimiento creados y elaborados por la presencia humana en estos territorios, realización de investigaciones de campo, con visitas a la región del Recôncavo Baiano, más específicamente la aldea de São Francisco do Paraguaçu, municipio de Cachoeira – BA, que se define como una comunidad quilombola. El uso del término paisaje cultural resalta la relevancia de estos territorios con actividades primarias realizadas por residentes de sus comunidades, como la pesca, la agricultura de subsistencia y el extractivismo. Esta investigación tuvo como objetivo: experimentar la creación artística en poéticas tridimensionales; investigar la memoria y las hibridaciones en los procesos creativos en las artes visuales; desarrollar investigaciones para recolectar materiales expresivos del Recôncavo Baiano; establecer diálogos entre los procedimientos artísticos contemporáneos y el campo de la historia y la memoria; Analizar y tejer asociaciones a lo largo del proceso de creación llevado a cabo y los principios de complejidad. Como material expresivo encontramos la fibra de piasava, tipo de palmera originaria de la región, y como elemento de memoria, el patrimonio material: la Iglesia y las ruinas del Convento de Santo Antônio do Paraguaçu. Sus resultados son los trabajos y experimentos realizados por la autora y el concepto operativo de Tecitura. La investigación conduce a nuevos proyectos.

Palabras clave: *Procesos de creación; Pensamiento complejo; Poéticas artísticas tridimensionales; Recôncavo Baiano; Piasava.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

This paper presents the results of a research in visual arts entitled Tecituras: Three-dimensional artistic creations, developed in a postdoctoral practice. The axes of the research were the artistic trajectory of the author and the enchantment with the drawings of the landscapes traveled in her travels from Salvador to Cachoeira, an important city, located on the banks of the Paraguaçu River, in the state of Bahia, Brazil. Poetically discussing the cultural landscapes of the Recôncavo Baiano involved research readings on topics arising from social negotiations, characteristics of existing ecosystems, types of knowledge created and elaborated by the human presence in these territories, conducting field research, with visits to the Recôncavo Baiano region, more specifically the village of São Francisco do Paraguaçu, municipality of Cachoeira – BA, which defines itself as a quilombola community. The use of the term cultural landscape highlights the relevance of these territories with primary activities carried out by residents of their communities, such as fishing, subsistence agriculture, and extractivism. The objective of this research was: to experience artistic creation in three-dimensional poetics; investigate memory and hybridizations in creative processes in the visual arts; develop research to collect expressive materials from the Recôncavo Baiano; establish dialogues between contemporary artistic procedures and the field of history and memory; Analyze and weave associations throughout the creation process carried out and the principles of complexity. As an expressive material we find the fiber of piasava, a type of palm tree native to the region, and as an element of memory, the material heritage: the Church and the ruins of the Convent of Santo Antônio do Paraguaçu. Its results are the work and experiments carried out by the author and the operational concept of Tecitura. Research leads to new projects.

Keywords: *Creation processes; Complexity thinking; Three-dimensional artistic poetics; Recôncavo Baiano; Piassava.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

Este artículo tiene como objetivo presentar reflexiones sobre el proceso de creación en las artes visuales, a partir de la investigación postdoctoral de la autora. La investigación busca discutir poéticamente los paisajes culturales de São Francisco do Paraguaçu, aldea de Cachoeira – Bahia (BA), Brasil, con investigación teórico-práctica y de campo, entrevistas y recolección de materiales expresivos. Caminar por el territorio llevó al autor a mirar y escuchar con sensibilidad las ruinas del Convento de Santo Antonio do Paraguaçu (siglo XVI). XVII) y la vida cotidiana de los residentes, en la extracción de piasava.

El objetivo general de la investigación aquí referida fue desarrollar propuestas artísticas tridimensionales con el tema de los paisajes culturales de la aldea de São Francisco do Paraguaçu, en la ciudad de Cachoeira – BA, buscando realizar investigaciones de materiales expresivos del territorio, para la realización de obras tridimensionales; Verificando puntos de semejanza y/o distanciamiento entre el hacer artístico y los principios del pensamiento complejo. Las preguntas de investigación fueron: ¿cómo desarrollar propuestas artísticas tridimensionales con el tema de los paisajes culturales? ¿Están presentes los principios del pensamiento complejo como estrategias en los procesos creativos de las artes visuales?

Se presentarán las siguientes partes: Notas Metodológicas: Aproximaciones entre el Proceso de Creación y el Pensamiento de la Complejidad, en el que se abordarán los principios del pensamiento complejo, denotando las aproximaciones con las dimensiones de un proceso de creación en las artes visuales, la investigación exploratoria en la aldea de São Francisco do Paraguaçu, las ruinas del convento de Santo Antônio do Paraguaçu y la presencia de la piassava en la vegetación de la selva nativa de la costa y la relación con los recuerdos del autor. En la tercera parte: Tejidos: Concepto operativo de las obras realizadas donde se presentarán las obras de arte propuestas por el autor y el concepto operativo de Tejidos, presente en las mismas. Al final del artículo, se presentarán las Consideraciones Finales, discutiendo preguntas para futuras investigaciones.

APUNTES METODOLÓGICOS: APROXIMACIONES ENTRE EL PROCESO DE CREACIÓN Y EL PENSAMIENTO DE LA COMPLEJIDAD

La investigación, de carácter exploratorio, se basó en la investigación de campo, con visitas a la aldea de São Francisco do Paraguaçu, así como en investigaciones bibliográficas y electrónicas. Buscamos entender el pueblo poéticamente, a la luz de la historia, los recuerdos, los dibujos de su geografía y vegetación, y los paisajes culturales.



Fig. 1 "Vista de la laguna – Convento de Santo Antonio do Paraguaçu".Fotografia digital. Creación propia, 2022.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

La experiencia estética en este sentido es relevante para el artista y para el usuario. ¿De qué manera los paisajes culturales de la aldea de São Francisco do Paraguaçu proporcionan experiencias de suspensión, basadas en el pensamiento de Larrosa Bondía (2002)?

En estos paisajes se encuentra el complejo arquitectónico del Convento e Iglesia de Santo Antônio do Paraguaçu, hoy en ruinas, que data del siglo XVI. XVII y ubicado en la desembocadura del río Paraguaçu, en la bahía de Iguape. En este período, la economía colonial se basaba en la siembra y molienda de caña de azúcar y mano de obra esclava. Estas ruinas se encuentran a orillas del río Paraguaçu, en su desembocadura en el Océano Atlántico, una laguna.



Fig. 2 "Vista panorámica de las ruinas de la Iglesia y Convento de Santo Antônio do Paraguaçu" . Creación propia, 2022.

Observar y caminar sobre las ruinas del Convento Franciscano de Santo Antônio do Paraguaçu llevó al autor a reflexionar sobre los pueblos originarios; sobre el proceso de colonización portuguesa en las tierras de Bahía y sobre los frailes franciscanos que allí vivieron.

Palabras como resistencia, olvido, ruinas, aguas, vidas (humanas, animales y vegetales) vinieron a la mente al recordar y pensar en los paisajes de São Francisco do Paraguaçu, en capas temporales superpuestas.

Fueron siglos de presencia del poder colonizador en estos territorios, que dejaron marcas en la memoria y en la vida de las comunidades del Recôncavo da Bahia, especialmente en la aldea de São Francisco do Paraguaçu, que se autodenomina comunidad quilombola, "grupo étnico-racial, según criterios de autoatribución, con trayectoria histórica propia, dotado de relaciones territoriales específicas, con presunción de ascendencia negra relacionada con la resistencia a la opresión histórica sufrida", según el Decreto n.º 4.887, de 20 de noviembre de 2003, de la República Federativa del Brasil (Fundação Cultural Palmares).

Sus habitantes, sabiamente, desarrollan actividades económicas primarias como la pesca, la agricultura de subsistencia y la extracción de piasava, un tipo de palmera originaria de la región. Este conocimiento recibe nuevos enfoques desde el pensamiento decolonial.

> Una de las ventajas del proyecto académico-político de la decolonialidad radica en su capacidad de esclarecer y sistematizar lo que está en juego, dilucidando históricamente la colonialidad del poder, el ser y el saber y ayudándonos a pensar estrategias para transformar la realidad (Bernardino Costa;Maldonado- Torres; Grosfoguel, , 2018, p.10).

Según una entrevista con uno de los residentes, agricultor y pescador de la aldea de São Francisco do Paraguaçu, la extracción de piasava se realiza durante la temporada de lluvias, realizada por un pequeño grupo de residentes. Una actividad que se aprende entre los propios aldeanos, pasando generalmente de padres a hijos. Las fibras de la piasava se utilizaban para la fabricación de cuerdas de uso náutico, ya que eran

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

resistentes a la salinidad y flexibles. Actualmente, en el sur de Bahía, se desarrollan artesanías con la fibra de piasava y, en el Recôncavo, hay trabajos para el revestimiento de quioscos, la fabricación de escobas y otros artículos.

En las entrevistas, el autor pudo escuchar y observar una experiencia armónicamente integrada con la naturaleza, con sus tiempos y sus ritmos, como dijo uno de los residentes agricultor e pescador : "Porque el bosque tiene todo que ver con el mar. Llegas al mar a primera hora de la mañana, respiras una naturaleza, una naturaleza tan pura, [...] Hablamos con el medio ambiente [...] en cada cosecha hablamos y es hermoso que estemos en esta naturaleza todos los días".

Esta perspectiva provocó la reflexión sobre dos caminos que la autora ha tomado en su vida: el venir desde el interior de Minas Gerais (su tierra natal) hasta la costa de Bahía y los desplazamientos, en los últimos nueve años, desde la costa de Bahía, hasta el Recôncavo Baiano. Una vuelta a un interior donde el río y el mar se encuentran; lo que el Recôncavo propone a sus residentes y transeúntes.

"La playa me trajo Minas, por similitudes y contrastes", fue una de las conclusiones a las que llegó la autora, analizando y reflexionando sobre su proceso creativo, aún en la década de 1990. Y hoy, después de más de tres décadas, se comprende aún más la riqueza de esta mirada reflexiva sobre el caminar, siendo parte de su proceso creativo.

Al sumergirse en el proceso de creación, entran en vigor los tiempos de materiales, formas y estrategias expresivas que se encuentran en los experimentos poéticos. El tiempo para ver y escuchar los sonidos de los lugares por donde se camina; el tiempo de las personas; y el tiempo de las aguas que están en confluencia con los tiempos de la artista, de sus recuerdos.

Maturana y Varela (2001) hablan de autoformación, en la que los individuos se autodeterminan a partir de sus relaciones con el mundo, en un proceso continuo de recreación, que los autores denominaron autopoiesis. La artista percibe así su proceso creativo, las formas y texturas que le interesan dialogan con sus vivencias, vivencias y recuerdos.

En la investigación artística, la obra se construye a partir de las acciones reflexivas y analíticas del artista frente a sus elecciones técnicas, materiales y de lenguaje artístico, y no existe un método específico. Cada artista construye su propio método para la creación de sus propuestas y obras artísticas, donde se trazan los caminos en el proceso de construcción/creación de la obra. (Rey, 2002).

Esta flexibilidad es muy importante para la reflexión de la artista, en el sentido de que su mirada estaba en busca de materiales expresivos, para pensar propuestas artísticas. Sus recuerdos afloraron en esta búsqueda. Nacida en el estado de Minas Gerais, cerca del cerrado y lejos de las costas, el contacto con las fibras naturales, el trazado de la línea en sus paisajes y en su trayectoria artística, seguramente también estarían presentes en sus preguntas y materiales encontrados en el Recôncavo.

Rey (2002) presenta la presencia de tres dimensiones en la construcción de la obra de arte, la primera referida al campo de las ideas, propuestas, proyectos; el segundo se refiere a la puesta en práctica de estas ideas, con la elección de procedimientos, técnicas y tecnologías; y la tercera que se refiere a las conexiones y diálogos que se establecen entre el trabajo realizado y la producción artística, ya sea con el arte contemporáneo o con otro momento de la historia del arte.

A partir de la comprensión de que el artista trabaja con numerosas estrategias para alcanzar su objetivo en el proceso de creación, es decir, la creación/construcción de una obra de arte, se entiende que el pensar-hacer

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

poético se configura como un pensamiento complejo. El método en el pensamiento complejo es la estrategia, donde los caminos a seguir no están predeterminados, admitiendo el error, la incompletud y la reflexión como parte de la toma de decisiones (Morin et al, 2007).

Las innumerables asociaciones que se establecen en un proceso de creación lo hacen complejo, evidenciando también acciones estratégicas en elecciones y logros, siempre en busca de una adaptación al contexto de trabajo con materiales expresivos, lenguajes artísticos elegidos y la construcción de la obra misma, percibida como un sistema. Se entiende que los principios del pensamiento complejo (Morin et al, 2007) están presentes en el proceso de creación artística: El principio sistémico ou organizativo, el principio de retroactividad, en el que los sistemas se modifican en función de sus relaciones internas y externas con el entorno; el principio de recursividad, en el que los sistemas se adaptan interna y externamente; el principio hologramático, en el que la parte está en el todo y el todo está en las partes; el principio de dialogicidad, que propone la complementariedad de los diferentes, principio de reintroducción del sujeto cognoscente en todo conocimiento. (Morin et al, 2007) Estos principios pueden entenderse como estrategias intuitivas, a través de las cuales el artista elabora y crea su propuesta artística, en las que la sensibilidad y la razón van de la mano (García, 2010).

De esta manera, en la que el proceso de creación es entendido como la integración de diversos sistemas, emergen algunas características que también están presentes en la comprensión de la construcción del conocimiento bajo el enfoque del pensamiento complejo: la incertidumbre, la posibilidad de error, la incompletud y la conciencia.

TECITURA: CONCEPTO OPERATIVO DE LOS TRABAJOS REALIZADOS

De origen tupí-guaraní, la palabra Piaçava es un acrónimo de las palabras pya y termina significando tejer, trenzar, atar, anudar, atar, unir. La palma piassava de la especie Attalea funifera fue llamada Japeraçaba por los pueblos nativos. Esta palmera fue mencionada en la carta de Pero Vaz de Caminha (GUIMARÃES; SILVA, 2012). Los conceptos, ideas y pensamientos operativos que proporcionan los procedimientos técnicos y/o tecnológicos para el establecimiento de la obra de arte están implícitos en las obras de arte terminadas (Rey, 2002). Las preguntas pasaporte (Rangel, 2015), como nos dice Rangel, son preguntas que se hacen en los actos de realización y elecciones del proceso creativo que posibilitan reflexiones a partir de los conceptos operativos. Un recorrido por los pensamientos e ideas presentes en las obras de arte, que conducen a nuevas obras.

El concepto operativo de **Tecitura** como construcción/creación con las intersecciones de fibras naturales y materiales colocados en capas de materiales y/o dibujos superpuestos. Tejidos de memorias, de ciclos temporales, en capas de elementos primordiales como el agua, en el diálogo entre lo material y lo inmaterial. Tejiendo en la expresividad de materiales y formas en Creaciones-Construcciones tridimensionales realizadas con la fibra natural de la piassava y piezas moldeadas en resina y fibras naturales y yeso. Tejiendo en los dibujos de las líneas, de líneas infinitas materializadas en la configuración de un objeto tridimensional.

La preponderancia de la fibra de piasava, proporcionando creaciones tridimensionales, en ejercicios representados en los dibujos de la Fig. 2. Estos ejercicios de dibujar y esbozar las fibras de piassava presentan la flexibilidad de las fibras para la creación tridimensional, evidenciando su materialidad y el trabajo de las manos.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 2 “Serie de dibujos: líneas de piasava”, pluma sobre papel, Roseli Amado, 2022. Creación propia.

Videoinstalación titulada Silencio (Figs. 3 y 4), realizada en 2022, con la proyección de un vídeo de 1min. 17' y una obra en escayola y piasava. La inmaterialidad de las imágenes en movimiento, proyectadas en la pared y la pieza en yeso e hilos de piasava, dialogando, aunque parezcan distantes, buscan problematizar poéticamente la presencia de las ruinas del Convento de Santo Antonio do Paraguaçu y las memorias allí presentes, de vidas que pasaron por esos espacios y aguas. Aguas del río Paraguaçu que se encuentran con las aguas del Océano Atlántico.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 3 “Silencio”, videoinstalación, Roseli Amado, 2022. Fuente: Edgard Oliva.



Fig. 4 “Silencio”, videoinstalación, Roseli Amado,2022 (detalle). Fuente: Edgard Oliva.

Cascada (2022) (Fig. 5), instalación en pared. El entrelazamiento de las fibras para la construcción de la obra, sin la adición de ningún otro elemento, los haces de la piasava unidos en continuidad, en un continuo devenir, el trabajo siempre se hace, siempre se transforma, al igual que las aguas que caen en una cascada, como un "paseo" sobre una cinta de Moebius. La obra se construye con amarres de las fibras en uniones de partes, en entrelazamiento de los hilos, haciéndola crecer en volumen y dimensión.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 5 “Cascada”, Instalación en pared, Roseli Amado (2022). Creación propia**.**

CONCLUSIONES

Se comprende la importancia del hacer y el disfrute artístico para el ejercicio del pensamiento complejo, en este momento de crisis en el que vive la humanidad, en los ámbitos social, político y económico. Se experimentó la presencia de los principios del pensamiento complejo en los procesos de creación artística. Este ejercicio puede permitir una cosmovisión sistémica, donde los sujetos son más conscientes de sus acciones; en el que el error viene a ser considerado en la búsqueda de verdades, y la incertidumbre es también una forma de entender la ingravidez de la vida.

El contacto con algunas personas y lugares de la aldea de São Francisco do Paraguaçu, sus recuerdos y huellas del tiempo, provocaron a la autora experiencias estéticas y estéticas, que fueron reelaboradas en las creaciones poéticas aquí presentadas y en sus reflexiones. Las vivencias en los paisajes culturales de la aldea de São Francisco do Paraguaçu provocaron experiencias de suspensión del tiempo cronológico, un paseo por las memorias e historias de sujetos que alguna vez habitaron esos lugares, actualizadas en los residentes actuales.

Los materiales expresivos encontrados posibilitaron la creación de las obras de arte presentadas y estas experiencias y conceptos operativos que surgen de ellas proponen la continuidad de estudios e investigaciones.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Fuentes referenciales

Bernardino-Costa, J., Nelson Maldonado Torres, N. y Grosfoguel, R. (org.) (2018). *Decolonialidade e pensamento afrodiaspórico*. Autêntica.

Bondía, J.L. (2002). Notas sobre a experiência e o saber de experiência. *Revista Brasileira de Educação*, n. 19, 20-28.

Fundação Cultural Palmares. (nd). *Informações Quilombolas*. https://www.gov.br/palmares/pt-br/departamentos/protecao-preservacao-e-articulacao/informacoes-quilombolas.

Garcia, R. A. S. (2010). *Mídias do conhecimento na autoconstrução de sujeitos complexos*: *um estudo de caso no Museu de Arte Moderna da Bahia.* [Tese de Doutorado em Mídias do Conhecimento - Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento], 238 p. UFSC.

Guimarães, C.A.L. y Silva, L.A.M. (2012). *Piaçava da Bahia (Attalea funifera Martius): do extrativismo à cultura agrícola*. UESC.

Maturana, H.R. y Varela, F.J. (2001). *A árvore do conhecimento: as bases biológicas da compreensão humana*. (4ª ed.). Palas Atena.

Morin, E., Ciurana, E.R. y Motta, R.D. (2007). *Educar na era planetária*. Tradução Sandra Trabucco Valenzuela. (2ª ed.). UNESCO.

Rangel, S. (2015). *Trajeto Criativo*. Solisluna.

Rey, Sandra. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais. (2002). En B. Brites y E. Tessler (Orgs.), *O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas* (pp. 123- 140). E. Universidade/UFRGS.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18259

El rural andaluz: descentralización y periferia en el arte contemporáneo

The Andalusian rural: decentralization and periphery in contemporary art

Salvador García-Pozuelo
Estudiante de doctorado, Facultad de Bellas Artes (Universidad de Málaga), pozuelosalvador@yahoo.es

How to cite: García-Pozuelo, S. (2024). El rural andaluz: descentralización y periferia en el arte contemporáneo. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18259

Resumen

Desde hace aproximadamente dos décadas, el mundo rural está despertando un gran interés: este se ha convertido en tendencia que, también a raíz de los problemas de la despoblación y de la pandemia del covid, tiene cada vez más presencia. En España son innumerables en los últimos años las manifestaciones de este interés por lo rural, también patente en todos los ámbitos culturales, algo especialmente evidente en la literatura y el cine. El arte contemporáneo no es ajeno a este hecho y, por ello, se viene haciendo presente de distintas maneras en el mundo rural: apertura de museos de arte contemporáneo, creación de residencias artísticas, elección como lugar de residencia de determinados artistas, organización de festivales y jornadas; etc. El rural andaluz sería un buen ejemplo de los diferentes modos en que se canaliza la creciente relación del arte contemporáneo con los pueblos, como queda patente en determinadas prácticas artísticas, muchas de ellas pioneras en el ámbito nacional, a las que ninguna de las ocho provincias andaluzas son ajenas. En todos estos casos, el arte contemporáneo está jugando un papel importante a la hora de afirmar, transformar, redefinir o crear la identidad de un mundo rural cada vez más complejo.

Palabras clave: *arte contemporáneo; rural; Andalucía; periferia; descentralización.*

Abstract

For about two decades, the rural world has been arousing great interest: it has become a trend that, also as a result of the problems of depopulation and the pandemic of covid, is increasingly present. In Spain there have been innumerable manifestations in recent years of this interest in the rural world, also evident in all cultural spheres, especially in literature and cinema. Contemporary art is no stranger to this fact and, for this reason, it has been present in different ways in the rural world: opening of contemporary art museums, creation of artistic residences, choice as a place of residence for certain artists, organization of festivals and conferences; etc. The Andalusian countryside would be a good example of the different ways in which the growing relationship between contemporary art and the villages is being channeled, as is evident in certain artistic practices, many of them pioneers at the national level, to which none of the eight Andalusian provinces are alien. In all these cases, contemporary art is playing an important role in affirming, transforming, redefining or creating the identity of an increasingly complex rural world.

Keywords: *contemporary art; rural; Andalusia; periphery; decentralization.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

INTRODUCCIÓN

El medio rural quizá haya sido ignorado y menospreciado durante mucho tiempo, pero hace dos décadas empezó a convertirse en centro de interés para los diferentes ámbitos sociales y culturales. Este fenómeno evidenció una intensificación notable tras la pandemia del covid 19, pero las causas totales del cambio de rumbo de la atención prestada a lo rural tal vez no hayan sido suficientemente estudiadas todavía. Sea como fuere, se trata de un proceso complejo que se contextualiza en un momento de ambivalencia entre la nostalgia por el paraíso perdido de un mundo rural pasado y mítico, y la toma de conciencia de la complejidad y variedad de un conjunto de espacios y formas de vida que ya no son lo que eran.

Dejando a un lado la importancia y complejidad que desde hace décadas tiene el fenómeno del turismo rural, las corrientes y movimientos sociales neorrurales se han hecho muy presentes en los últimos años en la cultura, cuyo ámbito ha sido especialmente sensible y receptivo a esta tendencia que se interesa por este medio, a la vez que la ha propiciado e intensificado. En un país con un pasado principalmente rural, ya existía una rica tradición literaria y cinematográfica donde se abordaba este medio. Esta tradición, silenciada en cierto sentido a partir de la llegada de la democracia por la hegemonía cultural del mundo urbano, parece haber sido retomada hace dos décadas. Cada vez son menos los escritores y cineastas españoles actuales que todavía no han incorporado el medio rural, de una u otra forma, en alguna de sus creaciones. A ello se puede sumar la presencia de lo rural en otras muchas manifestaciones, desde la publicidad, hasta el campo de los videojuegos.

En lo que respecta al arte contemporáneo, aunque principalmente estuvo ligado al mundo urbano, tampoco ha quedado al margen de la actual inclinación hacia lo rural. Así, son variadas las formas en que el arte se hace hoy presente en este medio. En España podemos encontrar infinitos ejemplos de cada una de estas manifestaciones. En este texto se hace un compendio de las principales que se pueden encontrar en la región andaluza, cuyos espacios rurales presentan rasgos propios respecto al resto de España, como el predominio del poblamiento concentrado, pero también otros compartidos a nivel nacional, como la convivencia de territorios que se desarrollan de manera positiva económica, social y/o ambientalmente con otros con problemas económicos, sociales y relativos a la despoblación, y/o ambientales (Ocaña Ocaña, 2014). Todo ello determina las formas de concreción del arte contemporáneo en el rural andaluz que se presentan aquí.

METODOLOGÍA

Estas líneas forman parte de un trabajo de investigación donde se abordan de forma crítica las relaciones del arte contemporáneo con el medio rural andaluz. Aquí se presentan esquemáticamente una serie de supuestos e hipótesis que se apoyan en un conjunto de casos. Así, se combina la investigación teórico-conceptual con su aplicación, análisis y ejemplificación en una selección de propuestas concretas. De esta manera, se vienen aplicando varias metodologías: por un lado, se han puesto en práctica métodos tradicionales basados en la lectura y visionado de fuentes, la ordenación y la relación de datos, y la escritura. Por otro lado, también ha resultado conveniente el trabajo de campo. En resumen, se ha aplicado un método de trabajo cualitativo en la parte teórica-conceptual, con el manejo de un considerable corpus de fuentes, a partir de las cuales se pretende llegar a una serie de conclusiones; estas suponen el punto de partida para la segunda parte de la investigación, esto es, el estudio de casos, donde se incorpora también el enfoque cuantitativo.

DESARROLLO

La variedad es una de las claves de las múltiples maneras que tiene el arte contemporáneo de hacerse presente en el medio rural, como se observa en los siguientes ejes definitorios de las distintas iniciativas analizadas.

1. Prácticas o actividades según los objetivos. Al igual que ocurre en el medio urbano, en el conjunto de casos expuestos, se constata que, en la mayoría de las ocasiones, se trata de formas mixtas o híbridas de incorporar el arte contemporáneo al medio rural, donde los límites entre un tipo de actividad u otra se difuminan. Así, por

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

ejemplo, las prácticas de una residencia artística o de un centro de arte contemporáneo pueden ser llevadas a los museos.

2. Multi/inter/disciplinariedad. La complejidad manifiesta en el punto anterior se acentúa habida cuenta de la tendencia actual hacia la multi/inter/transdisciplinariedad, que propicia no solo la sinergia de las artes visuales con otras manifestaciones artísticas (música, teatro, danza, etc.), sino también la hibridación con todo tipo de iniciativas ambientales y sociales. Es especialmente significativo, en este sentido, cómo el arte contemporáneo en el medio rural a veces parece convertirse en el adalid de la concienciación ecológica y medioambiental por parte del mundo artístico.

3. Financiación. Las posibilidades de financiación de los casos presentados son igualmente variadas: entre la financiación estrictamente privada y la titularidad pública, hay infinitud de fórmulas mixtas, aunque haya un predominio de una u otra. En el caso de la financiación pública, son varias las instituciones u organismos que pueden aportar fondos económicos, en muchos casos incluso en un mismo proyecto (Ayuntamientos Locales, Diputaciones Provinciales, convocatorias de ayudas de la Junta de Andalucía o de los Ministerios Estatales...). En lo que respecta a las iniciativas privadas, suelen ser asociaciones con más o menos integrantes las que hacen sus respectivas inversiones con fórmulas variadas (cuotas de membresía, donaciones, préstamos, aprovechamiento turístico de sus espacios, subvenciones varias...). Sea como sea, las dificultades económicas, legales, burocráticas y administrativas son una constante para el desarrollo de estos proyectos (VV.AA., 2022, pp. 132, 134, 141).

4. Ubicación. Estos tipos de propuestas se pueden ubicar dentro del núcleo urbano de las respectivas localidades. Se utilizan espacios tanto interiores (por ejemplo, viviendas particulares en residencias artísticas, o dependencias y edificios municipales para museos y centros de arte contemporáneo) como exteriores (por ejemplo, para crear museos de arte contemporáneo al aire libre). Es frecuente la rehabilitación y/o conversión de emblemáticos edificios, que dejaron de desempeñar sus antiguas funciones y son en ocasiones inoperativos, para su aprovechamiento en diferentes usos relacionados con el arte. En otras ocasiones, la ubicación se establece fuera, alejándose más o menos del núcleo urbano. En estos casos la denominación de rural que engloba al resto de casos analizados sería cuestionable, pues se trataría de prácticas donde quizá sea más determinante la presencia de la naturaleza, entendida esta en un sentido convencional o tradicional. En cualquier caso, somos conscientes de la complejidad de establecer hoy en día diferencias entre todos estos conceptos. En algunos casos se puede hablar de prácticas cercanas al *land art* o *earth art* (González García, 2015). Se pueden citar a este respecto dos ejemplos: la *Fundación Montenmedio Contemporánea* (Vejer de la Frontera, Cádiz, https://fundacionnmac.org/es/) y el proyecto educativo *Doñana Art Land* (Parque Nacional de Doñana, Almonte, Huelva), divulgado *a posteriori* a través de una publicación (Romero, 2021).

5. Vigencia o duración. La temporalidad de estas manifestaciones artísticas puede establecerse de diferentes maneras. Las residencias pueden ofrecer desde estancias de varios meses hasta microrresidencias de varios días. Por otro lado, en no pocas ocasiones, la estacionalidad es una constante en la que las principales actividades artísticas se llevan a cabo sobre todo en los meses de verano. Por último, más determinante y significativo resultan el desarrollo y la consolidación de estos proyectos en las localidades que las acogen: si bien los museos suelen afianzarse para convertirse en patrimonio permanente de la localidad, salvo excepciones, el resto de prácticas no suelen consolidarse con la misma fortuna.

6. Formas de difusión. En la mayoría de los casos, internet sirve de medio de difusión de estas iniciativas, que, para darse a conocer, utilizan las redes sociales, principalmente *facebook* e *instagram*, o crean sus propios dominios digitales diseñando páginas web donde se presentan; describen sus propósitos y objetivos a modo de manifiestos; detallan sus actividades; abren convocatorias; etc. Por otro lado, es significativamente menos habitual la edición de publicaciones de memorias de actividades, catálogos, etc.

En otro orden de cosas, aunque la diversidad esté presente en estos proyectos, también es cierto que suelen repetirse en casi todos ellos determinados enfoques, como la sensibilización medioambiental anteriormente comentada, la combinación de la proyección local e internacional, el interés por la memoria y las cuestiones

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

identitarias, la preocupación ante el problema de la despoblación o la adhesión a determinadas corrientes feministas y a la perspectiva de género (VV.AA., 2012). El activismo y el compromiso social se convierten así en otro de los fundamentos de estas prácticas, acordes con una tendencia hacia la desmaterialización del objeto artístico, y en la línea expuesta por Nicolas Bouriaud en su *Estética Relacional* (1998).

La combinación de todos los factores anteriores actúa como determinante en el calado de estos proyectos y en la repercusión de los mismos en las localidades donde se desarrollan. Por razones didácticas, se establece la siguiente clasificación de formas en que el arte contemporáneo se hace presente en el medio rural andaluz, pero los límites entre unas y otras son difusos.[1]

1. Museos y Centros de Arte Contemporáneo

- *CAC Francisco Fernández* (Torreblascopedro, Jaén). https://www.cacfranciscofernandez.com/

- *Centro de Arte Contemporáneo de Mijas (CAC Mijas)* (Mijas, Málaga). https://cacmijas.info/

- *Centro de Arte Contemporáneo de Vélez-Málaga Francisco Hernández*, (Vélez-Málaga, Málaga). https://www.facebook.com/CACVLZ/?locale=es_ES

- *Centro de Arte Moderno y Contemporáneo Daniel Vázquez Díaz* (Nerva, Huelva).

- *Centro Olotense de Arte Contemporáneo (CODAC)* (Gibraleón, Huelva). https://www.museocodac.com/ - *La Casa del Carril. Espacio para el arte actual* (Carchalejo, Jaén). https://www.facebook.com/lacasa.delcarril/?locale=es_ES

- *MAMC Museo Antonio Manuel Campoy*, (Cuevas de Almanzora, Almería). https://www.museodearteconteporaneo.es/

- *Mediterráneo Centro Artístico (MECA)* (Almería). https://www.centromeca.com/

- *Museo Casa Ibáñez* (Olula del Río, Almería). https://www.museoibanez.com/

- *Museo de Antequera* (Antequera, Málaga). https://museoantequera.es/ Este museo dedica sus salas XVII y XVIII a exponer óleos, pasteles y dibujos de José María Fernández (1881-1947), y las XIX y XX a pinturas y esculturas de Cristóbal Toral (Torre Alháquime, Cádiz, 1940). El primero nació en Antequera; el segundo creció en ella.

- *Museo de Arte Contemporáneo al Aire Libre de Andalucía* (Aracena, Huelva). https://turismosierradearacena.com/museo-de-arte-contemporaneo-al-aire-libre-maca-aracena/

- *Museo de Arte Contemporáneo José María Moreno Galván* (La Puebla de Cazalla, Sevilla). http://macmorenogalvan.pueblacazalla.com/

- *Museo de Arte Contemporáneo Mayte Spínola* (Marmolejo, Jaén). https://museomaytespinolamarmolejo.com/

- *Museo Zabaleta – Miguel Hernández* (Quesada, Jaén). http://museozabaleta.blogspot.com/

[1]En cada proyecto se indica, siempre que ha sido posible, la página web correspondiente. En los casos en que no existe una página web específica, la información puede ser consultada en las páginas web de los Ayuntamientos correspondientes, así como en las redes sociales *Facebook* e *Instagram*.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

- *ÖGALLERY, Espacio de Creación Contemporánea*, en Las Navas del Selpillar (Lucena, Córdoba). https://ogallery.es/

- *Residencia y Centro de Arte Santaella Contamporánea* (Santaella, Córdoba). http://santaellacontemporanea.blogspot.com/

- *Sala de Arte Contemporáneo La Colección* (Macharaviaya, Málaga).

- *Sierra, Centro de Arte* (Finca Los Veneras, Santa Ana La Real, Huelva).

- *Sistema Museo Berrocal* (Villanueva de Algaidas, Málaga). http://www.berrocal.net/visit/visits_esp.html

- *Valdelarte*, en Valdelarco (Huelva). http://www.valdelarte.com / http://www.valdelarte.eu/

La distinción entre museo y centro de arte es difícil de establecer, y habría que analizar cada caso por separado. Un criterio diferenciador podría ser el hecho de que la institución en cuestión tenga o no espacios para la producción y la investigación artísticas, y que estas se lleven efectivamente a cabo.

Dentro de este apartado, se pueden incluir los proyectos municipales de intervención con murales en determinados edificios de sus localidades: *Fachadas Creativas* (Cartajima, Málaga); *Murales Conciencia* (Bailén, Jaén); R*uta de los Murales Artísticos* (Estepona, Málaga).

2. Residencias artísticas

- *Abierto por Arte* (Carcheles, Jaén). https://abiertoporarte.com/

- *Airgentum Hoja de Ruta (Air, Artist In Residency)* (Castilblanco de los Arroyos, Sevilla). https://www.facebook.com/AIRgentumHojaderuta/?locale=es_ES

- *Bee Time Artist Residency* (Santa Lucía, Vejer de la Frontera, Cádiz). https://beetime.net/en/projects/bee-time-artist-residencies/#:~:text=Bee%20Time%20Artist%20Residency%20is,a%20period%20of%20three%20weeks.

- *Clasijjazz rural: residencia artística "El Molino"* (Terque, Almería). https://clasijazz.com/molino-de-clasijazz/

- *Eje Crea* (dentro de *Ejes. Iznájar, Patrimonio vivo*) (Iznájar, Córdoba). https://www.iznajarpatrimoniovivo.es/proyecto-ejes/

- *La Fragua* (Convento de Santa Clara de Belalcázar, Córdoba). https://www.lafragua.eu/

- *La casa móvil* (Algodonales, Cádiz). https://www.facebook.com/ArteterapiaGestaltMarinaOjeda/?locale=es_ES

- *JOYA: AiR* (Cortijada los Gázquez de Vélez Blanco, Almería). https://joya-air.org/

- *Pinea-Línea de Costa* (Rota, Cádiz). http://www.lineadecosta.net/

- *RARA, Residencia de Arte* (Villanueva del Rosario, Málaga). https://cargocollective.com/rararesidencia

- Residencia Artística José Guerrero (Chite, Granada). http://residenciaartisticajoseguerrero.com/

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Tanto si la titularidad es privada y pública, no se trata solo de residencias, sino más bien de espacios multifuncionales, versátiles e híbridos. Aparte de facilitar y proporcionar un espacio para la creación artística, muchas de estas residencias suelen ofrecer acompañamiento y asesoramiento en los procesos creativos en un ambiente familiar y cercano. Es por ello que en estos espacios se hace más evidente la reivindicación, también por parte del sector artístico, del mundo de los cuidados, dando cobertura ya no solo a aspectos sociales y comunitarios, sino también a otros emocionales y espirituales.

Es referente de este tipo de iniciativas el ejemplo de *Campo Adentro*, proyecto pionero de prácticas artísticas y medio rural. Este se inició con un Programa de Residencias Artísticas entre 2010 y 2013 en diferentes localidades rurales españolas, entre las que se encontraban varias andaluzas: Almonaster La Real (Huelva), El Ejido (Almería) y Villarrubia (Córdoba).

3. Encuentros, festivales, jornadas, laboratorios, muestras, programas, talleres y jornadas prácticas

- *Aptitudes. Encuentros de Cultura Contemporánea Alfonso Ariza* (La Rambla, Córdoba).

- *ArtSur Festival de Arte Contemporáneo* (La Victoria; Posadas; Montemayo; Córdoba). https://www.festivalartsur.com/

- *Barba-T* (Cuenca del Río Barbate, Cádiz). Dentro de *BeeTime*. https://barba-t-expo.beetime.net/

- *Calles en Flor* (Cañete de la Torres, Córdoba). https://www.facebook.com/callesenflor/?locale=es_ES

- *DMencia. Muestra de Arte de Arte Contemporáneo, de Doña Mencía* (Doña Mencía, Córdoba). https://dmencia.art/

- *El vuelo de Hypnos* (Almedinilla, Córdoba).

- *Encuentro Internacional de Arte Contemporáneo* (Jimena de la Frontera, San Pablo de Buceite, Cádiz)

- *El Cortijo, Encuentros/Espacio/Jornadas de arte en el medio rural* (en Navas de San Juan, Jaén)

- *Granada Geopark Lights*, (Villanueva de las Torres, Granada). https://www.geoparklights.com/2023/

- *Marco, Festival de Cultura Paticipativa* (Obejo, Córdoba). https://www.instagram.com/accounts/login/?next=https%3A%2F%2Fwww.instagram.com%2Fmarcofestival%2F&is_from_rle

- *Nemo Art* (Priego de Córdoba, Córdoba). https://www.facebook.com/nemoartfestival/?locale=es_ES

- *Scarpia* (El Carpio, Córdoba). Miguel Ańgel Moreno Carretero, después de catorce años como director del proyecto, deja de serlo en 2016 por diferencias con el Ayuntamiento. Es entonces cuando crea *FAR* (*Foro Arte Relacional*), sin una localización concreta, aunque vinculado a Córdoba (Scarpia, 2015).

https://www.facebook.com/ForoArteRelacional/?locale=es_ES

https://www.instagram.com/accounts/login/?next=https%3A%2F%2Fwww.instagram.com%2Fforoarterelacional%2F%3Fhl%3Des&is_from_rle

- *Sensxperiment, Encuentro Internacional de Creación* (Lucena, Córdoba). https://sensxperiment.net/

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

- *Z, Jornadas de Arte Contemporáneo de Montalbán* (Montalbán, Córdoba). https://www.zjornadasdearte.blogspot.com/

Aunque las denominaciones de todos estos eventos artísticos sean distintas, no se aprecian diferencias significativas entre unos y otros: se suele becar a varios artistas durante dos o tres días para elaborar sus propuestas. En este caso, suelen ser propuestas municipales en colaboración con las Diputaciones Provinciales. Los proyectos correspondientes suelen ir vinculados a acontecimientos puntuales, con una duración de varios días y cierto carácter festivo.

También se podría establecer un subapartado en este conjunto de prácticas, donde incluir las **becas** propiamente dichas y los **cursos de verano**:

- *Becas al Raso* (El Valle, Granada). http://www.ugr.es/~alraso/

- *En los Bordes: Naturaleza y arte contemporáneo* (Padul, Granada)

Merece la pena mencionar, por último, la apuesta de determinadas Diputaciones Provinciales, como la de Cádiz y la de Córdoba, que han apoyado y financiado este tipo de proyectos en el rural. Es especialmente significativo el caso de la Diputación Provincial de Córdoba, que, a través de la *Fundación de Artes Plásticas Rafael Botí*, creó el programa *Periféricos*, dentro del cual han estado muchas de las iniciativas de los pueblos de la provincia de Córdoba recogidas en este apartado (VV.AA., 2018).

4. Concursos y certámenes

- *Arte aparte* (La Carolina, Jaén). https://arteaparteexposicion.wordpress.com/

- *Certamen Nacional de Escultura en Mármol / Premios Macael* (Macael, Almería). Organizado por la Escuela del Mármol de Andalucía (EMA) junto con un Simposio de Escultura en Mármol.

- *Premio de Artes Plásticas La Rural* (Jaén). Organizado por la Caja Rural, se trata de un conocido certamen cuyas exposiciones en sus sucesivas ediciones han tenido su sede en diferentes pueblos de la provincia de Jaén. En los últimos años la iniciativa se ha completado con un Encuentro de Arte Contemporáneo.

Más allá de la entrega de premios, estas convocatorias suelen organizarse junto con la exposición de las obras de los participantes y otras actividades, como encuentros con mesas redondas y visitas guiadas, simposios, etc.

5. Congresos, foros, jornadas, seminarios y simposios teóricos

- *[In]visibles, Jornadas de Fotografía Creativa* (Castro del Río, Córdoba). https://invisibles.envilo.es/

Apenas se encuentran casos de estos eventos en el rural andaluz. Sin embrago, el *II Foro Cultura y Medio Rural* (actualmente *Foro Cultura y Ruralidades*) *Miradas desde lo contemporáneo* se celebró los días 16 y 17 de junio en Segura de la Sierra (Jaén). https://culturayciudadania.cultura.gob.es/cultura-medio-rural.html

6. Galerías y ferias

- *Galería de Arte José Pedraza* (Mo*ntilla, Córdoba).* https://es-es.facebook.com/josepedraza.galeriadearte.5/

- *Hidden Gallery* (Villanueva del Rosario, Málaga). https://www.hiddengallery.eu/

Aunque sí podemos encontrar galerías de arte contemporáneo en algunas localidades costeras, especialmente de la Costa del Sol, apenas encontramos otros ejemplos en el interior andaluz.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

En cuanto a las ferias de arte contemporáneo, encontramos algún ejemplo aislado en el rural andaluz, como la *Feria Transfronteriza de Arte Contemporáneo*, (Gibraleón, Huelva). https://www.facebook.com/Feriatransfronterizadearte/. Se trata de una feria de artistas portugueses y españoles en el Centro Olotense de Arte Contemporáneo (CODAC). Está organizada por la Fundación Olontia de Arte Contemporáneo y A-NAFA (Asociación y Núcleo de Amigos Fotógrafos del Algarve).

7. Pueblos de artistas

En la provincia de Málaga, podemos encontrar ejemplos de concentración de artistas residentes en determinadas localidades. Aparte de artistas nacionales, otros extranjeros se han sentido atraídos por ciertos pueblos del rural malagueño, donde se han formado comunidades de artistas. Es frecuente que, en estos ejemplos, la línea entre el arte y la artesanía sea imprecisa.

- *Art Gaucín* (Gaucín, Málaga). https://artgaucin.com/

- *Cómpeta Art Walk* (Cómpeta, Málaga). https://www.facebook.com/artcompeta/locale=es_ES

- *Benahavís tiene arte* (Benahavís, Málaga).

Un caso especialmente significativo a este respecto es el de Villanueva del Rosario, analizado por el autor de este texto en un estudio previo (García Pozuelo, 2023).

8. Proyectos de agroarte: arte y agricultura ecológica

- *Bee Time* (Cádiz). Descripción (Nogales Muriel, 2022). https://beetime.net/

- *Culturhaza* (Villarrubia, Córdoba). http://culturhaza.blogspot.com/

- *La Fresnadilla* (Obejo, Córdoba). https://lafresnedilla.org/

Se trata de los ejemplos más claros de integración del arte contemporáneo con el activismo medioambiental llevado a la agroecología (*Culturhaza* y *La Fresnadilla*) o a la apicultura (*Bee Time*) (Nogales Muriel, 2022).

9. El proyecto total

- *Genalguacil Pueblo Museo* (Genalguacil, Málaga) https://pueblomuseo.com/

El caso de Genalguacil aglutina varias de las prácticas anteriormente mencionadas en un proyecto municipal que nació en 1994 y que con el paso del tiempo ha ido afianzándose y ampliándose. Actualmente sus actividades de diversifican en torno a la *Fundación Genalguacil Pueblo Museo*; el *Museo de Arte Contemporáneo de Genalguacil Fernando Centeno* (*MAC*); sus eventos bianuales *Encuentros de Arte* (a modo de residencia arísticas) y *Arte Vivo* (semana cultural); el proyecto *Lumen*; y el espacio *LAB Genalguacil*. Quizá sea el caso más conocido de los aquí expuestos (VV.AA., 2017 y 2022) (Quirosa García, 2018) (Casado García y García Díaz, 2020).

CONCLUSIONES

Las diferentes formas en que el arte contemporáneo se hace presente en el medio rural andaluz ilustran de manera muy clara la tendencia general hacia la descentralización de las actividades culturales respecto a las grandes capitales y sus instituciones. Suponen un esfuerzo bien intencionado de sus impulsores por acercar la creación contemporánea a un espacio que tradicionalmente le era ajeno, para contribuir así a la dinamización cultural, social y económica de las localidades donde se llevan a cabo. A pesar del innegable valor de todas es-

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

tas iniciativas, se hace necesaria una evaluación crítica para conocer qué repercusión y alcance reales están teniendo estas prácticas, cuya presencia ha ido aumentando considerablemente en los últimos veinte años. Con esa mirada crítica, se deberían analizar una serie de aspectos problemáticos, entre los se pueden señalar los siguientes:

- Las dificultades de estos proyectos a la hora de encontrar financiación y de relacionarse con las instituciones. En ocasiones esto provoca por parte del arte una dependencia del turismo como fuente de ingresos, lo que a su vez refuerza el fenómeno contrario, esto es, la utilización del arte no como un fin en sí mismo, sino como un medio para atraer visitantes.

- La dispersión de estos programas. A pesar de ser relativamente numerosas, estas propuestas presentan bastantes objetivos en común, pero en muchas ocasiones adolecen de una red que las conecte, que sirva para que cada una conozca lo que hacen las demás y que facilite un trabajo coordinado y colaborativo.

- El conflicto tradición-innovación en el rural, patente en los esfuerzos para conectar a la población local con actividades que se salgan de la tradición. El reto de la relación con los habitantes del lugar es una constante en este tipo de proyectos, lo que plantea el debate entre la idoneidad de los programas para o desde el medio rural. Parece que se hace necesario partir de cierto grado de enraizamiento en el territorio, de su conocimiento y necesidades, e incluso del tejido asociativo ya existente en el lugar, para que estas iniciativas salgan adelante y tengan la oportunidad de prosperar mejorando realmente la vida de los pueblos.

- La temporalidad de estas prácticas. Con demasiada frecuencia estas propuestas se limitan a una época concreta del año, a veces incluso a solo unos días. Los meses de verano suelen ser los que concentran la mayor parte de las actividades, quedando estas localidades el resto del año desprovistas de este tipo de actividades culturales. A ello se suma la fragilidad de muchas iniciativas que, después de ponerse en marcha, no se consolidan lo suficiente como para mantenerse en el tiempo. La búsqueda de espacios de creación permanentes se plantea así como una prioridad.

- El interés actual por lo rural. Con el paso del tiempo suficiente, se podrá realizar un análisis con perspectiva de la tendencia actual hacia lo rural. Todavía no sabemos qué propuestas culturales y artísticas están realmente comprometidas con este medio y cuáles responden más bien a un proceso de mercantilización de un medio rural que puede estar siendo aprovechado por una tendencia pasajera de consumo propia de la sociedad capitalista.

FUENTES REFERENCIALES

Bourriaud, N. (1998). *Esthétique relationnelle*. Les presses du Réelle.

Casado García, C. y Garcí Díaz, M. (2020). Genalguacil, el museo habitado. *Diferents: revista de museus,* 5, 110-127.

García Pozuelo, S. (2023). Ruralidades líquidas: nuevas identidades Versus viejos imaginarios. El arte contemporáneo en el rural malagueño. *ART.xt Revista de Experimentación Artística,* nº 2023-2.

González Fernández, M. (2015). *Prácticas artísticas híbridas contemporáneas en el ámbito rural* (Tesis Doctoral). Universitat Politécnica de Valencia.

González Fernández, M (2015). Recuperación del patrimonio mediante prácticas artísticas contemporáneas. *LIÑO Revista Anual de Historia del Arte,* 21, 143-152.

Nogales Muriel, R. (2022). Sembrando para quienes nos sucederán: resignificación de “lo rural” a través del arte y la cultura en un contexto de crisis ecosocial (R-Rural). *Periférica Internacional. Revista para el análisis de la cultura y el territorio Universidad de Cádiz,* 23.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18199

Casi piso una nube y varios horizontes pixelados

I almost stepped on a cloud and several pixelated horizons

Andrés Garo
Universidad de Castilla-La Mancha, Andresmanuel.garcia@uclm.es

Breve bio autor: Andrés Garo (Murcia, 1994), artista e investigador, graduado en Bellas Artes por la Universidad de Castilla-La Mancha y Máster en Investigación en Prácticas Artísticas y Visuales (2022-2023) en la misma universidad, obtiene el Premio Extraordinario Fin de Estudios en ambas titulaciones. Actualmente realiza el Doctorado en Investigación en Humanidades, Artes y Educación con un Contrato Predoctoral del Plan Propio de I+D+i de la UCLM, cofinanciado por el Fondo Social Europeo. Durante su formación ha obtenido una Beca de Investigación para Estudiantes de Másteres Universitarios Oficiales del Plan Propio de I+D+i UCLM-Santander y una Beca de Formación del Ministerio de Educación y Formación Profesional, con las que todavía ejerce como miembro investigador del Grupo UCLM VISU@LS: Cultura visual y políticas de identidad del Departamento de Filosofía, Antropología, Sociología y Estética (FASE).

How to cite: Garo, A. (2024). Casi piso una nube y varios horizontes pixelados. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18199

Resumen

Si antes girábamos alrededor de las imágenes, ahora vamos a hacerlo dentro de ellas; de laberintos nodales, de espacios sin espacio más allá del de la RAM que las memoriza un instante. Partos de información computacional próximos a esfumarse desde que su naturaleza se sabe digital y la infraestructura física que los almacena, tangible. El trampantojo excede en este caso de lo visual de las imágenes digitales o CGI recaer en cómo se nomina al entramado de más de un millón de kilómetros de cables submarinos y servidores que las hacen posibles. Llamar nube al lugar que alberga a los entornos virtuales, genera que se perciba como cosa vaporea, intangible, y, en definitiva, segura. Pero, la realidad —desvirtualizada— se aleja de la inasibilidad que se les presupone: los mundos virtuales, como e-spectros, están siempre próximos a evaporarse. Nunca estuviste tan cerca de contemplar la desaparición de millones de mundos pixelados que, como soma, te mantienen en vilo. Y es que, cuanto almacenamos en la nube —que es todo— puede desaparecer en un abrir y cerrar de ojos.

Palabras clave: *Simulacro; Fragilidad; Realidad Virtual; Infraestructura Web; Desconexión.*

Abstract

If before we revolved around images, now we are going to do so within them; in nodal labyrinths, in spaces without space beyond that of the RAM that memorizes them for an instant. Births of computational information are about to vanish since their nature is known to be digital and the physical infrastructure that stores them is tangible. The trompe-l'oeil in this case exceeds the visual aspect of digital images or CGI and falls on how the network of more than a million kilometers of submarine cables and servers that make them possible is named. Calling the place that houses virtual environments the cloud leads to its perception as something vaporous, intangible, and ultimately safe. But reality —devirtualized— strays from the presumed elusiveness: virtual worlds, like e-specters, are always on the verge of evaporating. You have never been so close to witnessing the disappearance of millions of pixelated worlds that, like soma, keep you in suspense. And indeed, everything we store in the cloud —which is everything— can disappear in the blink of an eye.

Keywords: *Simulation; Fragility; Virtual Reality; Web Infraestructure; Disconnection.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

1. INTRODUCCIÓN. LUGARES SIN LUGAR

De la revolución visual de la perspectiva albertiana del cuadro como ventana, hemos llegado a las gafas de realidad virtual como vano por el que asomarse a este y otros *mundos*. Coincidiendo con la reciente crisis pandémica, la idea planteada en la novela de ciencia ficción *Snow Crash* (1992), en la que el protagonista se evade de su rutina irrumpiendo en espacios virtuales y, en definitiva, materializando un "viejo sueño de la humanidad como es crearse a uno mismo de nuevo" (Lieser, 2010, p.101), está más cerca que nunca. Comunidades virtuales como *Second Life* (2003), que proponían vivir una segunda vida virtual *encarnando* a un avatar, son la antesala de la reciente proliferación del Metaverso o las gafas de computación espacial que llevan al usuario a "girar *dentro* de las imágenes y no a su alrededor" (Quéau, 1995, p.11). Laberintos nodales que constituyen esos "lugares que no son lugares" (p.85), y sumergen a un cuerpo que no puede dejar de serlo en puros partos de información, dificultando el hecho de advertir "los reflejos, el polvo o los juegos de refracción del vidrio por el que uno se asoma al paisaje" (p.92).

No-lugares, que "no ha recorrido ninguna mirada, ni ha atravesado nadie" (Marchan, 2006, pp.220-221) donde poder "vivir una ilusión de libertad" (Gubern, 1996, p.153). Cordilleras y cumbres que asemejan espacios antes vistos y que, en realidad, no conocen otra ubicación más allá de la del *software* que la genera y la *nube* que los almacena. "*E-spectros* [que] están en el mundo yéndose y desapareciendo" (Brea, 2010, p.68), cuyo recuerdo no excede la memoria RAM que los posibilita. Asomarse a estas imágenes conlleva el riesgo de olvidar el hecho de haberse asomado, e incluso, que "allí, en esa habitación, había paredes" (Perec, 2001, P.68). La diferencia contemporánea con respecto a la fábula china en la que el pintor Li huye y desaparece a través del horizonte azul que él mismo había pintado es que estos horizontes, por su naturaleza digital, perecen todavía antes que su autor. Paisajes infográficos como los de la serie de imágenes digitales que componen *Orogénesis* (Fig.1) (2002) de Joan Fontcuberta para cuya construcción no interviene cámara o lente alguna, pues responden a imágenes surgidas en su totalidad de un software destinado a la interpretación de información cartográfica.



Fig.1. *Joan Fontcuberta, Orogénesis-Cézanne (2003)*

1.1. NUNCA ANTES HABÍAS VISTO TODO ASÍ

"Nunca antes habías visto todo así" expresa el eslogan de las gafas de computación espacial Apple Vision Pro que, en un abrir y cerrar de ojos tornan el entorno que rodea al usuario-actor en un *desierto de lo real* o una llanura helada cuya nieve es fruto de un simulacro algorítmico (Fig.2). Objeto o apéndice con el que continuar

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

viendo nítidamente alrededor, pero con el añadido de una interfaz que se sobrepone a lo físico circundante, contando además con la posibilidad de *escapar* del mundo o deformarlo con un simple chasquido de dedos. Una deformidad del entorno similar a la que sufre el personaje de Simulacro en la novela *El laberinto del mundo y el paraíso del corazón* (1631) al usar otras gafas que difieren de las contemporáneas en que, fuera de la ficción, se es consciente de la fragilidad de la infraestructura que almacena el doble virtual del mapa. Escribe Ina Blom que *fragility and ephemerality* (...) *perennially haunt digital archives* (la fragilidad y efimeridad persiguen permanentemente a los archivos digitales) (2016, p.13), y, se puede añadir, que el constante estar próximo a evaporarse de estos, depende en gran medida de la *corteza* física que envuelve a los flujos de información digital.



Fig.2. *Vista de entorno virtual a partir de las gafas Apple Vision Pro (2024)*

El *trompe l'oeil* informático no sólo reside en el alto grado de detalle que alcanzan las imágenes computacionales o CGI (*Computer Generated-Imagery*) en la actualidad y que fácilmente confundirían a las aves del cuento Clásico de Plinio haciéndolas descender con la intención de extraer el néctar del racimo de uvas pixelado, sino también en el hecho de considerar que esos mundos sin origen externo o destino, vagan como *bytes* por algo a lo que se denomina nube y que, en realidad se trata de, como cita la artista Tabita Rezaire en *Deep Down Tidal* (2017), de algo que discurre por el lecho marino: *Internet is not the clouds, it lie son the sea floor* (Internet no está en las nubes, sino en el lecho marino) (0:04:24). Quizás sería más acertado decir "nunca habías visto algo así": Miles de kilómetros de cables submarinos colonizando el planeta de extremo a extremo, y, los mundos virtuales, dependiendo enteramente de la pervivencia de esos hilos.

2. NUBES LOCALIZADAS

Gran parte de los antiguos caminos submarinos por los que discurrían los cables eléctricos del ya extinto telégrafo, son ahora las arterias por donde fluyen los cables de fibra óptica que sostienen el 96% del tráfico de internet. Esta infraestructura kilométrica, aunque oculta a simple vista por su profundidad, sigue siendo frágil. A mediados del siglo XIX, con la llegada de los primeros cables telegráficos, la fragilidad se planteaba como un factor ajeno a la infraestructura, llegando incluso a afirmarse en *Los cables submarinos. De Cádiz a las Américas* (1864) que "son de duración ilimitada [porque] no tienen enemigos, ni animales, ni peces [y] no sienten huracanes." (p.19). Sin embargo, la experiencia ha demostrado lo contrario, ya que, a pesar de los años y el perfeccionamiento de la técnica, los campos electromagnéticos atraen a, por ejemplo, tiburones como el que en el vídeo *Shark attack on subcable* que aloja la red social YouTube, termina mordiendo un cable, abriendo incluso la paradójica posibilidad de que las consecuencias de la acción del escualo fueran la interrupción de cientos de miles de vídeos que terminarían en la misma plataforma que documenta lo sucedido.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

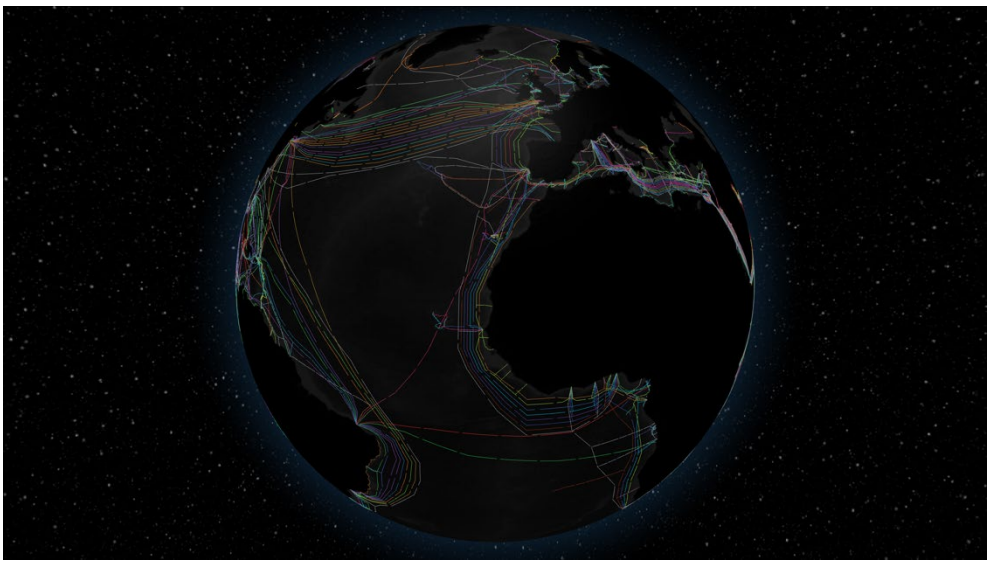


Fig. 3. *Vista global de las conexiones submarinas que posibilitan internet (2024)*

Además de la causa mencionada, hay otros factores como redes de pesca, anclas de barcos cargueros y desastres naturales que ponen en peligro la inconsistencia de los cables, interrumpiendo en multitud de ocasiones las conexiones Web. En los últimos años son varios los artistas que desmitifican la concepción infantil de nube, señalando en su obra el entramado físico que posibilita el hecho de la comunicaciones web o zona cero de la posible extinción de lo virtual y la mayor parte de la información planetaria producida en el último cuarto de siglo. En *Internet Machine* (2014), Timo Arnall, explora en formato película de seis minutos uno de los centros de datos más grandes y seguros de España y del mundo, como es Alcalá Data Center situado en la Comunidad de Madrid. Con relación a la localización de la nube, Mario Santamaría, en *Internet Tour* (2018), plantea un viaje hasta la infraestructura de Internet, realizando una suerte de recorrido turístico por distintas ciudades, tanto costeras como de interior, con el fin de visibilizar la parte tangible de lo preconcebido como inasible y, ahora ya se sabe, que en ningún caso de duración ilimitada como se pensó en los albores de la tecnología telegráfica.

2.1. DIALELO

Depender de una nube implica asumir los riesgos inherentes a su naturaleza volátil, lo que conlleva una constante sensación de inestabilidad que nubla a los horizontes virtuales. Existen, más allá de literatura de ciencia ficción como la de Philip K. Dick, planteamientos de trasladarse al metaverso, bien por motivos de urgencia climática, o “para seguir jugando a explotar unos recursos que ya no tenemos” (Arenas, 2022). En ambos casos, los vívidos colores de lo digital sirven para paliar el gris circundante. La palabra griega *dialelo*, que se traduce al castellano como "recíproco" o "círculo vicioso", describe una estructura lógica en la que una acción se prueba mediante la otra y viceversa. Por ejemplo, si el cielo contaminado de una ciudad como Pekín no permite ver el atardecer, el simulacro de cielo resplandeciente a través de pantallas LED, se plantea como una solución plausible y se obvia que la perdurabilidad de este medio digital depende precisamente del entorno contaminado que intenta ocultar. Y aún más, la contaminación del entorno donde se inserta dicha tecnología proviene, precisamente, del abuso de elementos manufacturados presentes en su superficie.

Si el nudo de los escenarios virtuales *per se* compuestos por combinaciones nodales reside en la imposibilidad de desplazarse a lo digital más allá de lo que atañe a lo visual y logra engañar a los ojos; el de los espacios naturales que desaparecen como consecuencia del cambio climático, se encuentra en optar por suplir su vacío con el doble digital escala 1:1 del territorio. Trasladar la tierra, el océano y la cultura a la nube es lo que propone el ministro de asuntos exteriores de Tuvalu, Simon Kofe, en una rueda de prensa en la que el escenario que lo circunda muestra la imagen del futuro inmediato y digital del país. La imagen se transforma de manera casi imperceptible mientras Kofe anuncia el proyecto que recurre a la simulación para preservar los recursos de archipiélago. Un trasladarse hacia ningún lugar que representa una medida paliativa ante el irrefrenable avance,

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

en este caso, de la subida del nivel del mar por cuyo lecho, por cierto, discurre la infraestructura que lo posibilita el escenario en el que depara la huida estática.



Fig.4. *Réplica digital de la isla Te Afualiku, mostrada durante el discurso en la COP27 del Ministro de Justicia, Comunicaciones y Asuntos Exteriores de Tuvalu, Simon Kofe. (2023)*

CONCLUSIONES

Nuestra experiencia de lo virtual no solo depende de la sofisticación de la tecnología visible, sino también de la robustez y durabilidad de los sistemas a priori invisibles que la sustentan. En un mundo donde la digitalización avanza inexorablemente, la transitoriedad de estas infraestructuras subraya la delicada interdependencia entre lo digital y lo físico, revelando una realidad donde la perpetuidad de lo virtual está constantemente amenazada por su propia base material o tangible. Infinidad de nuevos mundos se alojan en la nube al tiempo que el propio, del que se extraen los materiales con los que seguir fabricando sustitutos digitales e intransitables, perece. Este ciclo de creación y obsolescencia no solo implica un desgaste ambiental significativo, sino que también plantea interrogantes sobre la sostenibilidad a largo plazo de nuestro modelo tecnológico. Hay otros mundos, pero todos dependen de este, pues la verdadera sustentabilidad del universo digital se encuentra inevitablemente ligada a la preservación del mundo físico que lo soporta.

FUENTES REFERENCIALES

Arenas, L. (8-11 de febrero de 2022). *Pensar lo que falta: el horizonte de un demos cosmopolita.* Congreso internacional UCLM-HERCRITIA-UNED. Cuenca, España.

Blom, I. (2016). Introduction. Rethinking Social Memory: Archives, Technology, and the Social [Introducción: Repensado la memoria social: Archivos, Tecnología, y lo Social]. En E. Roossaak, T. Lundemo, e I. Blom (Ed.), *Memory in Motion: Archives, Technology, and the Social Social* [*Memoria en movimiento: Archivos, Tecnología, y lo Social*]. (pp. 11-38). Amsterdam University Press. https://doi.org/10.1515/9789048532063- 002

Brea, J. (2010). *La tres eras de la imagen*. Akal.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Anagrama.

Lieser, W. (2010). *Arte digital. Nuevos caminos en el arte.* Tandem Verlah GmbH.

Los *cables submarinos de Cádiz á las Américas* (1864). https://bvpb.mcu.es/iberoamerica/es/catalogo_imagenes/grupo.do?path=21293749

Marchán, S. (2006). *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*. Paidós.

Perec, G. (2001). *Especies de espacios*. Montesinos.

Quéau, P. (1995). *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Paidós.

Rezaire, T. (Director). (2017). *Deep down tidal* [Film].

Listado de figuras

Figura 1. Fontcuberta, J. (2003). *Orogénesis-Cézzane* [Fotografía]. Arsmagazine.com. Recuperado de https://arsmagazine.com/fontcuberta-se-camufla-entre-las-obras-del-museo-de-la-unav/

Figura 2. Trenton's Tech. [Trenton's Tech] (2024). *Apple Vision Pro-See It From My Point of View* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=ZFx-9HpbA8Q

Figura 3. Globe.GL. (2024). *Submarine cables* [Página Web]. Globe.gl. Recuperado de https://globe.gl/example/submarine-cables/

Figura 4. Simon Kofe. [Simon Kofe] (2023). *The First Digital Nation COP28 Update* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=m0KoYarxX3E

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18023

La Imagen Autófaga

Análisis tipológico y aproximación a la relación entre representación visual y generación sintética

The Autophagous Image.
Typological analysis and approach to the relationship between visual representation and synthetic generation

Nicolás Gay Ramón
Universidad Politécnica de València, nicolasgayramon@gmail.com

Breve bio autor: Nicolás Gay, artista visual y diseñador con sede en Valencia, encuentra en el espacio digital su universo creativo. Graduado en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia y actualmente cursando el Máster de Artes Visuales y Multimedia en la misma, su práctica artística está centrada en la creación de instalaciones relacionadas con la tecnología y la realidad virtual.

How to cite: Gay Ramón, N. (2024). La Imagen Autófaga. Análisis tipológico y aproximación a la relación entre representación visual y generación sintética. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18023

Resumen

La producción masificada a través de modelos generativos ha resultado en una proliferación de imágenes sintéticas que ahora constituyen una parte significativa del contenido que consumimos en línea. Esto conlleva la problemática que supone la filtración involuntaria de estas imágenes en las bases de datos que serán alimentadas para el entrenamiento de futuras redes neuronales. La naturaleza autofágica de estos sistemas establece ciclos degenerativos en los que, debido a la falta de información natural, se producen imágenes cada vez más distanciadas de la representación de rasgos reales.

La dicotomía "imagen sintética" o "imagen natural" parece haberse establecido apresuradamente entre los artículos de divulgación científica como medio para diagnosticar a aquellas IAs con tendencia a producir generaciones caóticas o descontroladas. Sin embargo, la noción de una representación "natural" resulta en sí misma contradictoria e invita a una reflexión sobre aquello que realmente diferencia a estos productos en apariencia indistinguibles. Este artículo se enfoca en analizar la crisis que surge, en este contexto, de la dificultad para identificar aquellas imágenes que mantienen una referencialidad en el vasto paisaje visual generado por estos nuevos sistemas inteligentes. Esta problemática, estudiada ya desde el posestructuralismo francés, se nos presenta en la contemporaneidad bajo la carátula de la generación sintética.

Estas reflexiones buscan principalmente plantear interrogantes que permitan cuestionar la nueva terminología utilizada, a veces de forma simplificada, en el ámbito científico. Se propone así una nueva aproximación a esta cuestión, desde una perspectiva más relacionada con sus cualidades artísticas, como una posible alternativa para describir la naturaleza esta nueva figura imaginal.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Entendida de esta forma podría analizarse ahora desde un nuevo marco conceptual que entienda su origen y proyección como algo más que un error de producción.

Palabras clave: *modelos generativos; autofagia; representación; inteligencia artificial; imagen; información sintética.*

Abstract

Mass production through generative models has resulted in a proliferation of synthetic images that now constitute a significant portion of the content we consume online. This brings about the issue of the involuntary filtering of these images into databases that will be used to train future neural networks. The autophagic nature of these systems establishes degenerative cycles in which, due to the lack of natural information, images are produced that are increasingly distanced from the representation of real features.

The dichotomy of "synthetic image" versus "natural image" seems to have been hastily established in popular science articles as a means to diagnose AIs that tend to produce chaotic or uncontrolled generations. However, the notion of a "natural" representation is itself contradictory and invites reflection on what truly differentiates these seemingly indistinguishable products. This article focuses on analysing the crisis that arises, in this context, from the difficulty in identifying images that maintain referentiality in the vast visual landscape generated by these new intelligent systems. This issue, already studied from French poststructuralism, presents itself to us in contemporary times under the guise of synthetic generation.

These reflections primarily seek to raise questions about the new terminology used, sometimes simplistically, in the scientific field. Thus, a new approach to this issue is proposed, from a perspective more related to its artistic qualities, as a possible alternative to describe the nature of this new imaginal figure. Understood in this way, it could now be analysed from a new conceptual framework that understands its origin and projection as more than just a production error.

Keywords: *generative models; autophagy; representation; artificial inteligence; image; synthetic data.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

Cuando los usuarios interactúan con sistemas de generación de imágenes y seleccionan o favorecen ciertos rasgos inherentes al medio, están influyendo en la retroalimentación del sistema. Sin embargo, las imágenes con estos rasgos favorecidos suelen contener también rasgos indeseados que, tal vez por su sutileza o por su carácter contextual, son también considerados como aceptables. De esta forma, si el usuario busca una figura concreta, es probable que no preste atención a las posibles deformaciones que se presenten en el fondo o viceversa. Estas nuevas imágenes, consideradas contextualmente aceptables como producto final de un proceso de iteración (de prueba y error), serán probablemente publicadas y reintroducidas accidentalmente en nuevas bases de datos. Con esta interacción, se crea un ciclo autofágico en el que los resultados, influenciados por las preferencias del usuario, se reintroducen en el sistema contribuyendo así a su retroalimentación.

Sometidos a este ciclo de iteración constante, los rasgos que estructuran estas imágenes son progresivamente recontextualizados y resignificados abstrayéndose así su significancia original. Las mutaciones resultantes de este proceso obedecerán en última instancia a las relaciones entre algoritmos apilados en infinitas capas de interpretación. Este espacio de potenciales resultados es interpretado por la máquina durante el proceso de generación dejando al usuario fuera del proceso. Por la falta de contexto, la validez de estos rasgos es en realidad interpretada según su grado de aproximación a un grupo de referencias concreto, e independiente de su relación con la naturaleza empírica del objeto representado.

OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

- Establecer una nueva categoría para las formas imaginales producto de la interacción con los sistemas generativos.
- Describir las formas en las que estos modelos se comportan y recopilan información.
- Reflexionar en torno a las conexiones entre la generación iterativa de imágenes y la noción de hiperobjeto.

La metodología principal será el estudio de referentes con el fin de crear una base teórica suficiente para producir un estudio fundamentado. Para la selección de estos se busca ampliar el marco más allá del ámbito científico para crear una aproximación más abstracta y teórica. Con esto se ha pretende establecer una nueva aproximación a estas nuevas figuras imaginales a través del contexto filosófico occidental. Buscando circunscribir el desarrollo teórico, por la amplitud de los conceptos, se ha centrado esta búsqueda en aquellos autores cuyas reflexiones han generado impacto suficiente como para considerarlos como parte relevante de su corriente ideológica.

Para una mejor aproximación al funcionamiento de estos sistemas, se han tenido en cuenta también distintos artículos y estudios provenientes de revistas de divulgación científica que investigan sobre estos fenómenos.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

DESARROLLO

1. ¿Cómo se crea una imagen sintética?

Si la descontextualización iterativa de los rasgos parece según hemos descrito una característica intrínseca al proceso de generación por IA, debería ser el contexto propio de las imágenes naturales su característica esencial. De la misma forma, los rasgos de estas nuevas imágenes abstraídas deberían contener en ellas el mismo esquema que habitualmente estructura una imagen. Sin embargo, han sido durante este proceso de iteración y recontextualización vaciados de sustancia.

Para entender mejor esta afirmación primero debemos entender como estas redes interpretan el contenido de una imagen. La mayoría de los estudios recientes, establecen relaciones entre los nuevos modelos y las teorías de neurociencia cognitiva sobre la consciencia. En su último artículo, Yoshua Bengio la describe como un cuello de botella a través del cual solo unos pocos elementos, después de haber sido seleccionados por la atención de un grupo más amplio, se transmiten y condicionan un procesamiento posterior (2019). De esta forma se crea a partir de este nuevo conjunto de rasgos seleccionados un estado consciente de baja dimensionalidad, en el que se es consciente únicamente en un momento particular. Como se describe en el artículo:

Un pensamiento de baja dimensionalidad es análogo a una oración: involucra solo unas pocas variables y aun así puede hacer una afirmación con una probabilidad muy alta de ser verdadera. […] En lugar de hacer predicciones en el espacio sensorial (por ejemplo, píxeles), uno puede hacer predicciones en este espacio abstracto de alto nivel, que pueden relacionar eventos distantes entre sí en el tiempo (Bengio, 2017, pag. 1)

Así es de hecho, como la mayoría de los modelos generativos aprenden a componer imágenes: a partir de la interpretación y relación de los rasgos esenciales que definen una figura o estilo particular. Este proceso analítico se traduce en la formación de un conjunto de claves mínimas, que pasan a constituir el código genético de las imágenes. Estas interpretaciones son traducidas a valores numéricos y almacenadas en un espacio abstracto donde los datos originales se transforman y codifican de manera que ciertas características o patrones sean más fácilmente identificables. Conocidos como espacios latentes, en estas dimensiones se establecen conexiones entre elementos que incluso para los propios programadores es imposible comprender con precisión.

2. La desnaturalización de la imagen

Habiendo establecido los modelos una suerte de consciencia propia, y siendo su proceso de interpretación de la información una imitación del nuestro: ¿Qué diferencia realmente sus productos de los que podrían surgir del uso de una herramienta más sencilla como una cámara? ¿Qué hace más natural a una representación que a otra?

Existe una tendencia aceleracionista entre los teóricos actuales a describir la IA como una forma de conciencia independiente al humano que, por oposición al mismo, abandona su categoría de objeto. Así, el producto de sus generaciones deja de ser interpretado como fruto de la interacción entre el humano y una herramienta proyectando en ella una forma de intención. Una imagen producida mediante el uso de una cámara, lápiz o tableta gráfica va a ser siempre entendida como una extensión de la interpretación humana de una realidad, preservando así un valor simbólico para aquel que la experimenta. Sin embargo, cuando atraviesa el complicado proceso de codificación y decodificación al que la someten los modelos inteligentes parece adquirir una nueva categoría en nuestra interpretación que la separa de lo natural. En este proceso de desnaturalización interviene también como factor los procesos autofágicos que han popularizado las siglas “MAD” para comparar esta

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

retroalimentación y sobre procesado de la información con la enfermedad de las vacas locas. Usada en este contexto para diagnosticar un problema de calidad en la generación, esta descripción se centra en un análisis pragmático del suceso que deja un espacio ambiguo en torno a aquello que realmente define la categoría de imagen sintética.

Los conjuntos de datos de entrenamiento de imágenes a gran escala de hoy en día contienen datos sintéticos de modelos generativos. […] Los modelos generativos entrenados en el conjunto de datos LAION-5B están cerrando así un bucle autófago ("autoconsumo") que puede llevar a artefactos amplificados progresivamente, menor calidad (precisión) y diversidad, y otras consecuencias no deseadas. (VV.AA.,2023, pág. 2)

3. La imagen sintética como hiperobjeto

Dentro del realismo especulativo se teoriza respecto a la existencia de una realidad formada por objetos no antropocéntrica que actúa en el mundo de manera independiente. Estos objetos albergan cualidades parecidas a las ideas de bien o infinitud cartesianas en cuanto a su naturaleza inaprensible para la mente. Pese a poder ser descritos y racionalizados, superan nuestra capacidad para experimentarlos en su totalidad por su escala espacial y temporal. Los micro plásticos, los agujeros negros, o el capitalismo son ejemplos representativos a los que Timothy Morton bautiza en sus ensayos como Hiperobjetos (2018). Según Morton, estos no son simplemente objetos físicos tangibles, sino también sistemas complejos que involucran aspectos sociales, culturales y políticos.

Los espacios latentes, se sugieren en la actualidad como una nueva forma de hiperobjeto. Estos espacios de recursión, conformados por una enorme acumulación de algoritmos entrelazados, digieren enormes cantidades de información acumulada en la red para después procesarla a altas velocidades. En la actualidad no existe un método de visualización de datos que nos permita entender con claridad la forma en la que se codifica esta información. La fiabilidad de los resultados depende en los modelos actuales del enfrentamiento entre dos redes neuronales. El generador crea datos nuevos, como imágenes, sonidos o texto, que intentan imitar los datos de entrenamiento originales. Por otro lado, el discriminador evalúa estos datos, intentando distinguir entre los datos generados por el generador y los datos reales de entrenamiento. Este proceso excluye el criterio humano que se ve limitado a la selección de los prompts al comienzo de la deriva.

Las consecuencias del descubrimiento de estos hiperobjetos como describe Morton en su ensayo Hiperobjetos: Filosofía Y Ecología Después Del Fin Del Mundo (2018) han permeado en la cultura construyendo un sentimiento catastrofista generalizado. La idea de una IA independiente, capaz de someternos, responde más al reflejo de una cultura que pretende mediatizar y controlar su entorno que a una realidad científica. El miedo que infunden estos hiperobjetos es fruto del sentimiento de angustia que produce temer lo sublime, aquello no se puede comprender. Este sentimiento en el contexto de la representación visual ha marcado la crisis de la postmodernidad de Félix Duque en la que el artista se enfrenta ahora al reto de representar lo inaprensible. Sumidos en una hiperrealidad, la visualización de datos se presenta en la actualidad como la mejor herramienta para comprender nuestro entorno y las figuras visuales que lo componen.

4. Nace la imagen sin cuerpo

Si la imagen autofága es el síntoma de un mecanismo de representación iterada, podrían abarcarse en esta categoría tanto las representaciones sintéticas como las consideradas naturales. La codificación de los rasgos en

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

funciona en ambas figuras mediante la interpretación y reinterpretación de un contexto visual, resultando en la materialización de la imagen como un producto cifrado. Se crea en ambos casos una reinterpretación de unas claves que al reintroducirse en el contexto perpetúa el bucle de distorsión de las figuras, significándolas y resignificándolas sin límite.

La diferencia metodológica entre ambas se difumina al estudiarlas como producto, indistinguible desde un punto de vista empírico. En la práctica, ambas figuras tienen una forma similar, ambas se almacenan como archivo y ambas construyen la cosmovisión o memoria de la cultura. Desde un punto de vista cuantitativo, la única diferencia significativa es la velocidad de producción del medio generativo. Ambos bucles se rigen por tendencias o estilos, pero no desarrollan una función distinta para la propia categoría de imagen.

La tendencia al caos de los modelos generativos autofágicos representa en este sentido una simulación computada de las consecuencias de aplicar casi instantáneamente millones de iteraciones a este mecanismo de representación. La relación entre imagen sintética y la imagen natural parece revelar en la actualidad uno de los límites en esta forma de definir las claves del lenguaje visual.

La imagen sin "cuerpo" se anuncia, así como una posible respuesta al cambio de paradigma que establece la generación de contenido sintético. Es lo que queda cuando se ha suprimido lo demás, las subjetivaciones y significancias. Esta figura surge como respuesta a la falta de recursos para representar la relación entre conjuntos infinitos de imágenes, centrando su atención en el proceso en vez del producto.

Adquiere así una forma abstracta de potencial infinito representado por un conjunto de tensiones que se desmaterializan en el momento en el que son aprisionados bajo la forma de un cuerpo o imagen concreta. En oposición a la imagen autófaga que cifra o codifica los rasgos visuales, la imagen sin cuerpo centraría su atención en descifrar una nueva cosmología visual que permita ampliar nuestra comprensión de la información, así como nuestra forma de experimentarla.

El título "imagen sin cuerpo" parece apropiado para esta nueva figura imaginal inspirada en la descripción de límite que Deleuze y Guattari desarrollan al explicar el cuerpo sin órganos:

> Pero, si el Cuerpo sin Órganos es ya un límite, ¿qué habría que decir del conjunto de todos los CsO? […] El CsO es precisamente ese germen intenso en el que no hay, no puede haber padres ni hijos. El hijo como contemporáneo germinal de los padres. Como consecuencia, el cuerpo sin órganos nunca es el tuyo, el mío... Siempre es un cuerpo. No es más proyectivo que regresivo. Es una involución, pero una involución creadora y siempre contemporánea. […] Los órganos se distribuyen en el CsO, pero precisamente se distribuyen en él independientemente de la forma organismo, las formas devienen contingentes, los órganos sólo son intensidades producidas, flujos, umbrales y gradientes. —Un‖ vientre, —un‖ ojo, —una‖ boca: el artículo indefinido no carece de nada, no es indeterminado o indiferenciado, sino que expresa la pura determinación de intensidad, la diferencia intensiva (1988, pag.169).

Esta nueva figura rompería de esta forma con la necesidad de crear una temporalidad que aprisione las formas de representación bajo grandes carátulas comercializables e infinitamente reproducibles; centrando la importancia de la imagen como herramienta para navegar a través de las distintas dimensiones de relación entre las infinitas partes de un todo.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

PERSPECTIVAS

En respuesta a esta crisis de representaciones que se auto consumen a un ritmo escalado, la categoría imagen podría encontrar una nueva utilidad en el contexto de la visualización de datos. Relocalizar el valor de la representación visual hacia la descripción de este nuevo entorno conformado por formas abstractas de información que todavía no comprendemos pero que configura nuestra experiencia de lo real en la actualidad. En una realidad sintética el valor de la imagen producto pierde su significancia al describir reinterpretaciones hiperreales de los objetos, devolviendo la atención al proceso de creación de estas.

Centrar la importancia en el proceso no es algo nuevo cuando se piensa desde la teoría artística desde las vanguardias. Será el trabajo del artista del nuevo siglo entonces el de describir a través de sus futuras representaciones estos nuevos universos de información de una forma humana, volviéndolos así accesibles y personales. Esta podría ser tal vez la alternativa más social frente la reciente construcción de una cosmología fatalista y apocalíptica que se alimenta desde una visión capitalista del producto como único valor del proceso.

Por esto la motivación del artículo ha atendido a abrir interrogantes que sirvan para cuestionar la nueva terminología empleada, a veces de forma simplificada, en el ámbito científico. Esta ambigüedad genera un impacto directo en la cosmovisión de una cultura que, desorientada, cede ante los discursos de un capitalismo desbocado e inhumano que nos considera ahora como parte ineficiente en el proceso de creación. Es en contraste la propia naturaleza inefable de lo artístico, la que mejor podría servir para explorar este nuevo universo de información con una nueva mirada que nos permita realmente habitarlo.

FUENTES REFERENCIALES

Alemohammad, S., Casco-Rodriguez, J., Luzi, L., Humayun, A. I., Babaei, H., LeJeune, D., Baraniuk, R. G. (2023). *Self-Consuming Generative Models Go MAD.* arXiv [Cs.LG]. Retrieved from http://arxiv.org/abs/2307.01850

Arnheim, R. (2002.) *Arte y percepción visual: psicología del ojo creador.* Alianza Editorial.

Bengio, Y. (2017). *The Consciousness Prior.* [Manuscrito enviado para publicación] Computer Science: Machine Learning, Université de Montréal, Mila. Disponible en: arXiv:1709.08568

Deleuze, G. y Guattari, F. (1988). *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia* [en línea]. http://www.medicinayarte.com/img/b_v_p_deleuze_milmesetaspostulados_de_lalingstica.pdf

Duque, F. (2004). *Terror tras la postmodernidad.* Abada Editores.

Morton, T. (2018). *Hiperobjetos: filosofía y ecología después del fin del mundo.* Adriana Hidalgo Editora.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18367

Fantastik Lab, espacio de creación y pensamiento in-exacto en Valencia, España

Fantastik Lab, space for creation and in-exact thinking in Valencia, Spain

Cristina Ghetti[a], Elia Torrecilla[b]
[a]Artista independiente, cristighetti@gmail.com; [b]Universidad Miguel Hernández, etorrecilla@umh.es

Breve bio autoras:

Cristina Ghetti es una pintora abstracta cuyo trabajo moviliza los lenguajes visuales del *op art*, la abstracción geométrica y el arte cinético para explorar la intersección de la percepción y la realidad.

Elia Torrecilla es artista inexacta. Su línea de investigación teórico-práctica gira en torno a las relaciones entre cuerpos y espacios (físicos-virtuales-híbridos), que materializa a través de fotografía, vídeo y objetos que extrae de sus inter-acciones.

How to cite: Ghetti, C. y Torrecilla, E. (2024). Fantastik Lab, espacio de creación y pensamiento in-exacto en Valencia, España. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18367

Resumen

En la presente comunicación se aborda el nacimiento y desarrollo de un espacio alternativo situado en Valencia.

Desde 2020 FantastikLab ha ido encontrando su destino de manera fluida, abriéndose a propuestas que reflejan los tiempos que vivimos. Se trata de un espacio in-exacto dado que nuestra línea curatorial no posee una línea concreta sino que escruta el devenir captando necesidades y temas de actualidad.

Además de las actividades mencionadas, creamos un repositorio de ideas, para conservarlas, reflexionar sobre ellas y compartirlas. Poseemos una web, donde vamos registrando con imágenes y textos nuestra corta historia, en miras de una publicación. Establecemos colaboraciones con espacios en otros países e instituciones académicas.

Plantearemos un análisis temático con metodología cuantitativa de los contenidos ofrecidos hasta la fecha. Como avance podemos enumerar el tratamiento de temas tan diversos como: identidades digitales, lgtbiq, ecología, hacktivismo, lenguaje animal, sonido como instrumento curativo y como expresión artística, medicina alternativa, historia Valenciana y un largo etcétera que analizaremos en esta comunicación.

Palabras clave: *Asociación artística; exposiciones; eventos culturales; espacio alternativo.*

Abstract

This communication addresses the birth and development of an alternative space located in Valencia.

Since 2020, FantastikLab has been finding its destiny fluidly, opening itself to proposals that reflect the times we live in. This is an inexact space given that our curatorial line does not have a specific line but instead scrutinizes the future, capturing current needs and issues.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

In addition to the aforementioned activities, we created a repository of ideas, to preserve them, reflect on them and share them. We have a website, where we record our short history with images and texts, in view of a publication. We establish collaborations with spaces in other countries and academic institutions.

In our communication, we will propose a thematic analysis with quantitative methodology of the content offered to date. As a preview we can list the treatment of topics as diverse as: digital identities, LGBTI, ecology, hacktivism, animal language, sound as a healing instrument and as artistic expression, alternative medicine, Valencian history and a long etcetera that we will analyze in this communication.

Keywords: *Artistic association; exhibitions; cultural events; alternative space.*

INTRODUCCIÓN

La Asociación Cultural Fantastik Lab es un espacio de creación independiente, situado en el distrito de L´Olivereta (Valencia). Comenzamos a habitarlo en 2020 y fue en 2021 cuando abrió sus puertas. Desde entonces se han desarrollado un conjunto de eventos artísticos multidisciplinares. Consideramos este espacio como un receptáculo in-exacto donde tiene lugar la producción artística, la gestión y la comunicación.

La práctica artística siempre es un fenómeno vinculado a su contexto. En el caso de Fantastik Lab, este nace en plena pandemia, de manera casual, gracias a la propuesta de un colega que dejaba su espacio de trabajo. En un primer momento sus fundadoras, Cristina Ghetti y Elia Torrecilla plantean la posibilidad de establecer allí una base de operaciones para su trabajo.

El momento complejo en que se vivía, con las noticias de cierre de espacios, falta de ayudas a artistas y contención, creó un ambiente de desesperanza e incertidumbre. Esas circunstancias, unidas a nuestro deseo de expandir nuestras prácticas artísticas al área de la gestión y la colaboración, nos condujo a la decisión de abrir el espacio a un modelo de laboratorio abierto, planteando encuentros, exposiciones y talleres.

Es muy importante mencionar nuestra situación geográfica, pues aunque no profundizaremos en ello, es importante saber que nuestro proyecto apuesta por habitar la periferia de la ciudad de Valencia. La ubicación del Fantastik Lab implica que, aunque está situado a 20 minutos a pie del centro, en la escala de nuestra ciudad el barrio está considerado periférico.

Todas nuestras propuestas son abiertas al público, y lentamente vecinos y vecinas se acercan, participan y hacen suyas nuestras instalaciones, sabiendo que tienen en nuestro espacio un lugar donde con regularidad disfrutar de actividades culturales sin moverse del barrio.

DESARROLLO

Las características espaciales del Fantastik Lab ofrecen una sala con acceso desde la vía publica a modo de local, y un espacio interior diáfano que permite transformarse en función de las distintas actividades. Esta particularidad nos llevó a tomar la decisión de plantear dos líneas de acción. Un programa para llevar a cabo exposiciones en la sala de la entrada “espacio expositivo” y un programa de talleres, cursos, festivales de vídeo, presentaciones de libros, encuentros, ciclos de *performance*…, en el espacio interior.

Cualquier propuesta artística -desde la creación como acción individual, a la más grupal y participativa- supone un posicionamiento: es un acto ético y político pues desafían y subvierten las jerarquías establecidas en la sociedad, al mismo tiempo que promueve la resistencia y disidencia donde se cuestionan las normas establecidas y se promueve la autonomía (Rancière, 2007). En este sentido, Fantastik Lab nace con una vocación abierta y elástica.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Tras varios diálogos y puestas en común entre las socias fundadoras, se decide, desde un principio que la línea curatorial no será rígida, sino más bien generada por la por el propio contexto y el devenir. Entendimos que fijar una línea de comisariado estricta dejaría fuera una serie de propuestas que no deseábamos descartar, y supondría, además, enfocar solo un ángulo de una realidad caleidoscópica y compleja. Dejamos entonces obrar a la in-exactitud, y decidimos abrirnos a la aventura de recibir una programación variada, tanto generacional como conceptual.

Nótese que como puntualizábamos al principio, estos ejes temáticos no han sido planteados *a priori*, a modo de discurso curatorial o líneas expositivas del espacio, sino que han surgido de la recopilación de los hechos, como si de un ecosistema salvaje y natural se tratase y no de un huerto predestinado a un monocultivo.
Como en una tierra fértil ha crecido todo lo que trajo el viento, siendo nuestra misión la de cuidar y catalogar las especies generadas en este espacio in-exacto; un "jardín salvaje" que presenta las ideas diversas que crecen en libertad y se desarrollan sin restricciones.

La primera etapa de funcionamiento de nuestro espacio estuvo enfocada en la escucha; queríamos aprender de las personas que nos rodean y lanzar al aire algunas preguntas en relación al espacio y sus posibilidades. Realizamos un conjunto de encuentros privados llamados "Ágapes.ZIP" que tuvieron lugar en el verano de 2021. Casi de manera clandestina, debido al contexto de pandemia con restricciones de aforo, nos reunimos con agentes del arte y la cultura para escuchar necesidades, deseos y observar cómo el espacio dialogaba con nosotros.

Tal y como sostiene Teresa Marín (2018), algunos factores sociopolíticos parecen favorecer las prácticas/encuentros colectivos, y los contextos de crisis o la desatención a lo cultural, suelen contribuir al surgimiento de, en este caso, asociaciones artísticas: "los artistas buscan en estas situaciones la colaboración como estrategia para visibilizar sus demandas o sus trabajos, así como para compartir recursos, o reforzarse emocionalmente ante la adversidad" (Marín, 2018, p. 356).

Esta circunstancia fortuita de tener que funcionar un tiempo sin poder abrir al público fue finalmente muy positiva pues nos brindó un tiempo de reflexión y permitió que Fantastik Lab comenzara a nacer de manera abierta y fluida, sin planes previos ni expectativas irreales. Incluso las ideas en cuanto a la elección del mobiliario, su disposición y posibilidad de modulado, surgió al observar las necesidades de estos primeros encuentros.

Es importante destacar que somos una asociación sin ánimo de lucro y tanto las organizadoras del espacio, como todos los/as artistas y colaboradoras/es que han pasado por el Fantastik han trabajado de manera altruista. Vivimos de la autogestión, utilizando recursos propios, y somos conscientes de que unas buenas prácticas en el campo del arte requerirían de muchos más recursos y mecanismos para obtener apoyos.

Al considerar esencial la investigación artística como instrumento de reflexión crítica para abordar los temas que conforman nuestra época, hemos ido realizando de forma colaborativa un archivo tanto fotográfico como de textos, que recoge la información detallada de cada evento realizado; información que queda también recogida en nuestra web y redes sociales[1].

Mencionar que actualmente nos estamos abriendo a las colaboraciones internacionales, ya que lejos de ser un fenómeno local, el tipo de problemática que vive el mundo cultural en Valencia -la necesidad de espacios independientes de exhibición y la posibilidad de generar eventos de forma casi improvisada o con márgenes muy cortos de tiempo- se multiplica en otras ciudades. Con sus particularidades y diferencias, es interesante y enriquecedora la colaboración y el diálogo con otros espacios o instituciones para cotejar similitudes, diferencias, modos posibles de tejer redes, etc.

Otro punto que estamos explorando, ya que hemos comprobado que su implementación es muy enriquecedora, son los diálogos interprofesionales donde se ofrecen visiones transversales sobre una misma temática, enriqueciendo de esta manera nuestras miradas.

[1] Web y Redes sociales: https://infofantastiklab.wixsite.com/fantastiklab/space // @fantastik_lab

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

RESULTADOS

> Hasta donde sé, el Fantastik Lab en Valencia es un espacio creativo dedicado a la exploración y promoción de la creatividad, la innovación y la tecnología. Suele ser un lugar donde se organizan eventos, talleres y actividades relacionadas con diversos campos como la realidad virtual, la inteligencia artificial, la robótica, el diseño, entre otros. Es posible que también sirva como incubadora para *startups* y proyectos creativos. ¿Te gustaría saber más detalles sobre él? (OpenAI, 2024)

El 25 de septiembre de 2021 Fantastik Lab abrió sus puertas con una fiesta, y a partir de entonces comenzó nuestra andadura y fue a partir de Octubre de 2021 cuando comienza la programación propiamente dicha. Con el objetivo de realizar un mapeo de los contenidos y medios utilizados, hemos agrupado los diferentes eventos en grandes ejes conceptuales:

- **Ecologías:** medio ambiente, cambio climático, hábitat, paisaje
- **Bienestar y conocimiento inter-especies:** medicina tradicional, métodos sanadores no tradicionales
- **Identidad:** feminismos, colectivos LGTBIQ, culturas indígenas
- **Tecnología:** conectividad, redes, nuevos medios, *hacktivismo*

Estas ideas se han manifestado en todo tipo de soportes y formatos: pintura, dibujo, instalaciones, vídeos, *performances* y arte sonoro, mostradas principalmente a través de exposiciones, talleres, ciclos, encuentros y mediaciones. Resumiremos a continuación algunos de los eventos que ejemplifican los puntos mencionados[2]:

Dentro del eje temático de **Ecologías** (medio ambiente, cambio climático, hábitat, paisaje…) , mencionamos como ejemplo el proyecto "Dos Orillas/Dúas Beiras"[3] (noviembre 2021) que estuvo acogido dentro del I Seminario Internacional de Investigación del Paisaje Costero en el Arte Contemporáneo: ética, ecología y entorno del grupo de investigación Arte Pública, Entorno e Novo Genero, de la FURG Universidad federal de Rio Grande do Sul (Brasil)[4] dirigido por la artista e investigadora Janice Martins.

La exposición abordó el fenómeno de la construcción del paisaje costero, y de la representación del conocimiento sobre el mismo, desde la triple perspectiva de la Ética, de la Estética y de la preservación del entorno medioambiental.

En la misma línea encontramos la exposición "Notas en gris" (septiembre 2023) de la artista Claudia Martínez[5], en la que propuso una reflexión sobre el bosque y el mundo vegetal a través de la ceniza. Nos habla así de la fragilidad, de lo volátil, de lo efímero, pero también de renacimiento, del valor de lo que resiste, de lo que persiste, muta y renace.

Mencionar que la muestra se acompañó de un coloquio titulado "El fuego y las cenizas, un encuentro entre arte y ciencia" en la que participó Juli Pausas, Doctor en Biología por la Universidad de Barcelona, investigador del CSIC en el Centro de Investigaciones sobre Desertificación (CIDE, Valencia), en la que nos ofreció un punto de vista científico sobre la capacidad transformadora del fuego.

En esta línea, Lada Wilson, directora de 201 Telephone Box Gallery[6], presentó el proyecto "O...range" (octubre 2023) una investigación histórica sobre las naranjas valencianas y su posterior llegada a Escocia. En la muestra,

[2] En el siguiente enlace se encuentra disponible el histórico de exposiciones: https://infofantastiklab.wixsite.com/fantastiklab/about-3
[3] https://infofantastiklab.wixsite.com/fantastiklab/duas-beiras-dos-orillas
[4] Halal, F. (2021). Seminário internacional abordará pesquisa da paisagem costeira na arte contemporânea. https://www.ejemplo.com/tendencias-educacion-digital https://www.furg.br/es/noticias/noticias-cultura/seminario-internacional-abordara-pesquisa-da-paisagem-costeira-na-arte-contemporanea
[5] https://infofantastiklab.wixsite.com/fantastiklab/claudia-martinez
[6] https://128telephoneboxgallery.co.uk/lada-wilson/

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Wilson fusionó su rol como artista, curadora y coleccionista para ofrecernos una exposición híbrida y multidisciplinar[7].

Esto es algo que también realizó el artista, comisario y gestor cultural Juan F. Junior con su exposición "Tierra de Sueños/Slumberland" (febrero 2024)[8], otra muestra viva que a lo largo de tres activaciones fue creciendo y transformándose, así como su rol, que empieza como artista, continúa como comisario al invitar a otros artistas a colaborar y también como gestor cultural al programar diversos eventos en torno a la/s muestra/s.

La exposición "MEMORIAS C/A/R/TOGRÁFICAS"[9] (noviembre 2023) de Amparo Alonso-Sanz, también se puede mencionar como ejemplo de análisis del paisaje, el entorno urbano, ofreciendo una visión de las ciudades turísticas liberada de imposiciones culturales. Al mismo tiempo nos permite ubicarla dentro del eje de identidades, ya que sus cartografías analizan el grado de violencia machista que presentan las calles de ciudades de todo el mundo.

También situado en el límite entre el eje temático **Ecologías/paisaje y género** encontramos la propuesta "Trans Territory" (noviembre 2022)[10] de Graham Bell Tornado, quien compartió sus investigaciones sobre la performatividad del género, rompiendo binomios como masculino/femenino, cultura/naturaleza, humano/animal ya que su práctica transdisciplinar relaciona la organización biológica con las políticas *queer* y transfeminista[11].

En la temática **Bienestar y conocimiento interespecies**, acogimos dos ciclos de *performances*, tanto las "Acciones para sanar"[12] de Juana Varela (marzo, mayo y junio 2023) como el ciclo "Recuperar el cariño"[13] de Joaquín Artime (septiembre 2022) compuesto por las acciones "I Criar", "II Acompañar", "III Acariciar" y "IV Conversar". En ambos ciclos subyacen las relaciones de afecto, las necesidades del cuidado y la sanación del cuerpo.

Dentro de este eje temático ubicamos el taller "Desmontando mitos televisivos. Iniciación a la comunicación canina" (enero, 2023) impartido por el colectivo Aprendiendo a perrear[14]. En febrero 2022 tuvo lugar la ponencia "Del descubrimiento de los hongos adivinatorios de México al uso terapéutico de los alucinógenos" impartida por Vincent Verroust, director de la Societé Psicodelique[15] (Francia) e historiador de la ciencia, que repasó la historia del redescubrimiento de los hongos y su relación con las experiencias espirituales.

Dentro de la temática **Tecnología** que engloba cuestiones relacionadas con los nuevos medios, redes, *hacktivismo,* entre otros, en octubre de 2022, el artista Michael Systaime presentó la exposición "digital_crypto_NFT_bravas"[16], una instalación compuesta por múltiples pantallas que nos habla de los cambios en la estética del mundo que vemos y conocemos a partir de los dispositivos así como de la riqueza de los elementos que conforman esta infinidad de vidas conectadas. El artista ofreció una actividad de mediación al ser invitado por el Master de Artes visuales y multimedia de la Facultad de Bellas Artes de Sant Carles, UPV para explicar su trabajo al estudiantado.

[7] https://infofantastiklab.wixsite.com/fantastiklab/lada-wilson

[8] https://johnfjunior.com/tierra-de-suenos-slumberland/

[9] https://infofantastiklab.wixsite.com/fantastiklab/amparo-alonso

[10] https://infofantastiklab.wixsite.com/fantastiklab/grahambell

[11] http://www.grahambelltornado.com/exhibitions/transterritory

[12] https://juanavarela.es/

[13] https://infofantastiklab.wixsite.com/fantastiklab/joaquim-artime

[14] https://www.instagram.com/aprendiendoaperrear/

[15] https://societepsychedelique.fr/

[16] https://infofantastiklab.wixsite.com/fantastiklab/michael-borras

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

En esta misma línea y con un enfoque *hacktivista*, tuvo lugar el taller "Zonas Autonómas Distribuidas" (enero 2024), impartido por n3m3da[17] y que parte de la idea de la Zona Temporalmente Autónoma de Hakim Bay para reflexionar sobre la actual necesidad de crear espacios digitales libres y seguros donde poder comunicar y compartir conocimientos.

La temática de los medios de comunicación estaba también presente en la exposición "Dónde se encuentran el polvo y las rascaduras? (abril 2022) de la artista Cristina Santos Muniesa, comisariada por Jorge Alamar. En ella Cristina Santos se presenta ante un entorno de distracciones continuas y exceso visual para medirse a sí misma y señalar los mecanismos que impiden que logremos una observación real de las imágenes con las que a diario nos someten y mercantilizan nuestra atención.

Nos gustaría mencionar también, los eventos de arte sonoro que han tenido lugar en Fantastik Lab, ya que Valencia se posiciona como un centro de referencia en esta especialidad. Quisiéramos también en este punto destacar un espacio que se consagró como el punto de referencia del arte electrónico puton.cc[18] y que es para nosotras un ejemplo a seguir.

Algunos de estos eventos sonoros son la exposición y acción sonora del artista gallego Avelino Saavedra[19] "Workinprogress…" (2023), la acción sonora llevada a cabo por el artista venezolano Rolando Peña como acto de apertura de su exposición "Broken tempo" (2023)[20]; el concierto de la holandesa Gemma Luz Bosch quien junto con Santiago López ofrecieron un "Encuentro sonoro"[21] (2023); Alec Ilyne, artista Belga que registra sonidos de pájaros por el mundo y que nos visitó con su trabajo "Artificial Bird Cage"(2023)[22], así como las diversas sesiones de cuencos tibetanos llevadas a cabo por el terapeuta sonoro Markos Peralta a lo largo de estos tres años[23].

Por último, mencionar que dentro de nuestra programación destinamos el mes de junio a exposiciones que vienen de parte del profesorado y estudiantado de las facultades de bellas artes de la comunidad (Facultad BBAA Altea y Facultad BBAA San Carles), tanto muestras colectivas que forman parte de una asignatura como exposiciones individuales que forman parte de Trabajo Final del Grado o de Máster.

CONCLUSIONES

La estructura que hemos seguido a la hora de elaborar esta comunicación de carácter narrativo y descriptivo de lo que ha sido el proceso de creación y desarrollo de un espacio cultural, nos ha servido de base para elaborar un futuro análisis basado en una metodología cuantitativa.

El análisis realizado luego de casi tres años de actividad nos ha permitido trazar algunas grandes líneas de pensamiento o ejes de trabajo que pueden resumir de algún modo, las preocupaciones y temáticas que resuenan en la actualidad y que se han presentado de manera recurrente en las propuestas.

Con esta presentación queda reflejada la importancia de haber lanzado un proyecto que ha ido creciendo gracias a las propuestas que nos han ido llegando, y que, llegado el momento, resulta fundamental echar la vista atrás para observar y reflexionar sobre las distintas líneas que se han generado.

[17] https://www.d3cod3.org/

[18] https://www.pluton.cc/

[19] Mencionar que Avelino Saavedra fue nuestro primer artista en residencia. El artista estuvo generando obra en Fantastik Lab las semanas previas a la inauguración. Ofrecemos desde entonces el espacio como residencia artística para que el/la artista pueda desarrollar un proyecto y presentarlo públicamente.

[20] https://www.rolandoart.work/

[21] https://infofantastiklab.wixsite.com/fantastiklab/gemma-bosch-santiago-lopez-encuentro-sonoro

[22] http://www.alecilyine.com/

[23] https://www.equilibriosonoro.com/

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Este espacio funciona como un espacio de exposición, expresión, inter-acción y comunicación a través del arte que, siguiendo los planteamientos de Habermas (2010) nos mueve a pensar y a considerar el papel de la comunicación en la sociedad, destacando su importancia para la construcción del conocimiento y la formación de identidades.

La propia inexactitud e indefinición del espacio, que ha venido también dada por nuestra indefinición de roles (artistas, gestoras, programadoras, comisarias…) ha propiciado que los propios eventos sean también híbridos e inexactos a partir de prácticas artísticas híbridas, e incluso ocasiones en las que un/a artista ha practicado la curaduría, la creación artística o la gestión cultural.

El hecho de haber planteado una aproximación temática a los eventos que han tenido lugar nos ha mostrado también cómo prácticas artísticas como el arte de acción o el arte sonoro ocupa aquí un lugar relevante[24]; así como una inclinación hacia propuestas que invitan a la participación/colaboración, y cómo a partir de un evento/encuentro han salido otros[25]. En este sentido coincidimos con Rancière (2007) en que las asociaciones no solo son lugares donde se produce y exhibe arte, sino que también son espacios políticos donde se cuestionan las estructuras de poder y se fomenta la igualdad y la emancipación a través de prácticas estéticas disruptivas y participativas.

Aun hay mucho por hacer, debemos evolucionar hacia un nivel de colaboración mayor, ayudarnos y generar alianzas reales, porque el distanciamiento hace más evidente el individualismo en el arte, en todos los niveles. Pensamos que la colaboración y las alianzas son los puntos en que debemos trabajar y avanzar. Todos los implicados (artistas, críticos, galerías, instituciones y espacios independientes) debemos colaborar mutuamente con nuestras acciones y ver cómo interactuamos para el bien común.

También consideramos necesario que se valoren más los espacios independientes desde las instituciones culturales con mayor poder, ya sean estas públicas o privadas, pues por un lado nuestros espacios sirven como semillero de artistas, como contenedor de proyectos de artistas consagrados, como ventana a producciones extranjeras, como productores de contenidos, como agentes de recopilación de información…. En definitiva pensamos que formamos una parte importante en la tarea de salvaguardar y mantener el tejido cultural de nuestra ciudad.

La libertad con la que nos manejamos (al no tener agendas políticas o gubernamentales, ni fines lucrativos) nos abre a un panorama creativo que no tienen los museos públicos y las instituciones gubernamentales o las grandes empresas culturales. Este es, sin duda, nuestro punto fuerte y el legado que queremos conservar, la frescura de las propuestas que por una u otra razón están ocurriendo en Valencia y necesitaron un espacio donde materializarse.

Finalmente subrayar que creemos firmemente que en el complejo entramado del tejido cultural, los espacios independientes en arte son vitales por las razones que hemos ido analizando en esta comunicación.

AGRADECIMIENTOS

Queremos manifestar nuestro agradecimiento a las instituciones que han estado desde el comienzo apoyándonos y colaborando con proyectos conjuntos, la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Miguel Hernández y de la Universidad Politécnica de Valencia, así como a los eventos puntuales que han sido programados desde la universidad Federal de Rio Grande do Sul, Brasil o el Instituto Universitario de Artes de Buenos Aires IUNA. Y por supuesto a todxs lxs artistas que han confiado en nuestro espacio para mostrar sus trabajos así como a todas las personas que nos acompañan en cada evento y que nos ayudan a crecer.

[24] Esto también ha dado lugar a la colaboración entre el Festival Internacional de Performances Mínimas en Vídeo “Cuerpo Urbano en Acción” en sus diferentes ediciones y el Ciclo de performance Akcióncero.

[25] Aunque han sido varios, como ejemplo, mencionar que fue a partir de la “Acción IV Conversar” llevada a cabo por Joaquín Artime, que Judith Bayón propuso el taller “Desmontando mitos televisivos. Iniciación a la comunicación canina”.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

FUENTES REFERENCIALES

Ariza, S. (2021). De la práctica a la investigación en el arte contemporáneo, producir conocimiento desde la creación. *Arte, Individuo y Sociedad, 33*(2), 537-552.

Fantastik Lab. (16 mayo 2024). Creative Art Workspace. Recuperado de https://infofantastiklab.wixsite.com/fantastiklab/space

Habermas, J. (2010). *Teoría de la acción comunicativa*. Trotta.

Marín, T. (2018). Prácticas artísticas colectivas en el tardofranquismo en Valencia (1964-1976). *ARCHIVO DE ARTE VALENCIANO*. Volumen 99, 2018. Págs. 355-368.

OpenAI. (2024). ChatGPT (versión del 16 de mayo) [Modelo de lenguaje de gran tamaño]. https://chat.openai.com/chat

Rancière, J. (2007). *En los bordes de lo político*. Ediciones de la Cebra.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17757

Miradas disidentes. La mirada atenta en la práctica artística contemporánea

Dissident gazes. The attentive gaze in contemporary artistic practice

Leonardo Gómez Haro [a], Sara Vilar García [b] y Alfredo Guillamón Martín [c]

[a] Artista, profesor titular e investigador. Universitat Politècnica de València. Departamento de Escultura. Grupo de investigación Laboratorio de Creaciones Intermedia, leogoha@esc.upv.es; [b] Artista, profesora titular e investigadora. Universitat Politècnica de València. Departamento de Escultura. Grupo de investigación Laboratorio de Creaciones Intermedia, savigar@esc.upv.es; [c] Artista e investigador predoctoral FPU. Universitat Politècnica de València. Departamento de Escultura. Grupo de investigación Laboratorio de Creaciones Intermedia, aguillademar@gmail.com.

How to cite: Gómez Haro, L., Vilar García, S. y Guillamón Martín, A. (2024). Miradas disidentes. La mirada atenta en la práctica artística contemporánea. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17757

Resumen

La presente comunicación se centra en el estudio de los vínculos entre la mirada atenta, el respeto hacia la naturaleza y la práctica artística. Hoy día es esencial fomentar una ética del respeto hacia la naturaleza, ya que vivimos inmersos en una sociedad altamente tecnológica impulsada por la avidez. El daño producido por el abuso tecnológico nos hace ser más conscientes de la fragilidad de la naturaleza, lo cual nos alerta de la urgencia de adoptar una mirada ética desde la que puedan emerger actitudes de respeto y veneración, en lugar de dominio y destrucción. Esto lleva a ciertos artistas, que trabajan con esa actitud de respeto, a cultivar un tipo de mirada que les permita observar con cuidado, calma y profundidad. El objetivo de esta investigación es indagar sobre el uso de la mirada atenta en el desarrollo de obras artísticas que surgen de la interacción directa con el entorno. Para ello analizaremos algunas ideas de Josep María Esquirol o Éric Sadin, y trabajos de artistas como David Hockney, Wolfgang Laib o Andy Goldsworthy. En este proceso se nos abren, entre otros, los siguientes interrogantes: Uno, ¿hasta qué punto esta mirada es capaz de transmitir al espectador ese respeto a través de la obra de arte? Dos, si las obras realizadas con una mirada atenta son capaces de transmitir al espectador experiencias estéticas basadas en el respeto hacia el medio, ¿podríamos decir que existen obras que contribuyen a asentar una ética y estética ambiental? Y tres, ¿hasta qué punto la mirada atenta de estos artistas nos sirve de muestra e inspiración en la observación ya no solo del paisaje, sino también de nuestros espacios cotidianos?

Palabras clave: *respeto; naturaleza; práctica artística, mirada atenta; colonización digital.*

Abstract

This communication focuses on the study of the links between attentive gaze, respect for nature and artistic practice. Today it is essential to promote an ethic of respect for nature, since we live immersed in a highly technological society driven by greed. The damage caused by technological abuse makes us more aware of the fragility of nature, which alerts us to the urgency of adopting an ethical perspective from which attitudes of respect and veneration can emerge, instead of domination and destruction. This leads certain artists, who work with that attitude of respect, to

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

cultivate a type of gaze that allows them to observe carefully, calmly and deeply. The objective of this research is to investigate the use of attentive gaze in the development of artistic works that arise from direct interaction with the environment. To do this we will analyze some ideas from Josep María Esquirol or Éric Sadin, and works by artists such as David Hockney, Wolfgang Laib or Andy Goldsworthy. In this process, the following questions arise, among others: One, to what extent is this gaze capable of transmitting that respect to the viewer through the work of art? Two, if works made with an attentive gaze are capable of transmitting aesthetic experiences to the viewer based on respect for the environment, could we say that there are works that contribute to establishing environmental ethics and aesthetics? And three, to what extent does the attentive gaze of these artists serve as a sample and inspiration in the observation not only of the landscape, but also of our daily spaces?

Keywords: *respect; nature; artistic practice, attentive gaze; digital colonization.*

INTRODUCCIÓN

En un reciente artículo para una revista de investigación, aún inédito, quienes firman esta comunicación fijamos nuestra atención en una serie de artistas que trabajaban a la intemperie. En ese texto se vinculaba la trayectoria de Hamish Fulton y Richard Long, por ejemplo, con una larga lista de escritores británicos del siglo XIX aficionados a caminar. Entre otros, se mencionaba a Coleridge, Lord Byron o Leslie Stephen, y también a pensadores que, como H. D. Thoreau o F. Nietzsche, tenían el hábito de pensar al aire libre recorriendo a pie largas distancias.

Caminar en solitario podría suponer, vistas esas costumbres, tanto una búsqueda del conocimiento de uno mismo, lejos de las interferencias de la ideología burguesa dominante, como un acto de misantropía. En las travesías a pie de esos escritores y artistas solitarios, sobrevolaba, pues, la sospecha de una falta de interés por lo común que hoy podría valorarse negativamente, aunque entonces fuese entendida como un gesto de rebeldía contra la cultura hegemónica de su tiempo y como un síntoma de buena salud psíquica y corporal. Sea como fuere, ese supuesto desinterés por lo común en la obra de, por ejemplo Hamish Fulton, no parece justificado, ya que, investigando su trayectoria, descubrimos que sus modos de hacer revelaban la influencia de Thoreau, pero también una sincera admiración hacia Luther Standing Bear, un nativo americano que en la década de 1930 ya hablaba en sus escritos sobre la conexión que su pueblo mantuvo ancestralmente con la naturaleza. Baste recordar, además, que en los últimos años Fulton ha promovido caminatas en compañía de cada vez más gente. Y no conviene subestimar el impulso emulativo que estas acciones colectivas despierten en quienes las perciban como una inspiradora lección de vida.

Esos modelos de vida alternativos a los dictados del poder hegemónico siempre fueron necesarios. Porque, aunque es cierto que no vivimos en el peor de los mundos posibles, si atendemos al optimismo ilustrado de pensadores como Steven Pinker, también lo es que el malestar contemporáneo ha aumentado exponencialmente desde la crisis económica de 2007, acentuándose todavía más desde la pandemia mundial de Covid-19, a partir de 2020. A ese malestar no es ajeno algo que ha contribuido, según la opinión de no pocos autores, a un progresivo desmembramiento del tejido social: el auge en los últimos lustros de las redes sociales y una creciente adición a las pantallas que afecta, sobre todo, a los más jóvenes.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Si esto ocurre es sin duda porque las nuevas tecnologías, precisamente por ser una novedad, todavía no hemos aprendido a usarlas. Y mientras ese aprendizaje quede pendiente, y no se llegue a la previsible saturación y el consiguiente hastío que algunos ya auguran ante la obligación de estar permanentemente conectados, estaremos sometidos, para pensadores críticos como González Serrano, a la presión silenciosa de un "dispositivo disciplinante" que "aplaca todo impulso autónomo de preguntarnos en qué condiciones estamos viviendo" (2024, p.43).

Diagnósticos como estos se nos aparecen como un inevitable eco de la crítica de la razón instrumental que Theodor Adorno y Max Horkheimer elaboraron en pleno auge del nacional-socialismo alemán. Y también de la crítica a la sociedad del espectáculo de Guy Debord y de lo que Marshall McLuhan denominó, en los años 60, la narcotización de las conciencias, en referencia al amodorramiento en el que caen los sujetos acomodados en su sillón, ante la pantalla de la televisión de su casa, bajo la creencia de que nada pueden hacer ellos para cambiar las cosas que ocurren en el mundo. En la actualidad, el relevo de esa crítica viene de la mano de pensadores como Éric Sadin, quien nos habla ahora, en un tiempo de "silicolonización", de sujetos sedados. Y el peligro estriba, según advierten autores como González Serrano, en que, si bien de la narcotización se puede salir, lo que caracteriza al sujeto sedado es que vive muy a gusto en un adormecimiento que cree haber elegido voluntariamente.

Así, y pese a las voces discordantes, parece que mayoritariamente hayamos interiorizado el que vivimos en un mundo líquido, sin cuestionar críticamente el origen de que tal hecho ocurra. Y aceptamos que la incertidumbre sea lo normal, y que la culpabilidad por no estar a la altura de lo que se supone que el sistema productivo espera de nosotros sea nuestra. Una consecuencia de ello es que los casos de consumo de ansiolíticos, insomnio, trastornos de la conducta alimentaria, dolencias psíquicas e intentos de suicidio no han hecho otra cosa que aumentar exponencialmente en los últimos años (González Serrano, 2024, p.58 y 63). Otra consecuencia es que vivimos en un imperio de la "imposible distinción", luchando por obtener un puesto de reconocimiento social en un medio cada vez más saturado de comportamientos exhibicionistas o excéntricos. Y ese vasallaje voluntario a la permanente exhibición de nuestra vida cotidiana, al *scrolling* infinito, al FOMO (acrónimos de *Fear Of Missing Out*), al *multitasking, a* la hiperconectividad, conducen inevitablemente, y a la larga, a una hiperestimulación que impide disponer de tiempo para pensar en lo que verdaderamente queremos o deseamos (González Serrano, 2024, 56 y ss).

Lo preocupante de ese estado de cosas es, pues, que esa falta de tiempo incide en una merma en la atención, y la merma en la atención incide en una menor conciencia de lo que hacemos y del por qué lo hacemos. Así, la ausencia de vida espiritual, la atomización social, y la creciente apatía política en las culturas occidentales, han venido acompañadas de una serie de pseudo-filosofías que invitan a considerar problemas que son colectivos como meramente individuales, y a intentar resolverlos de forma individualizada, en consecuencia, con ayuda de un *coach*, o de una versión superficial del *mindfulness*, término que actualmente está de moda y se suele utilizar más como una tendencia que nos otorga esa distinción que tanto ansia nuestro ego, que como una práctica profunda con la que comprometerse. En definiva, lo que ninguno de esos presuntos expertos no dice es que "la conciencia plena" de la que habla la versión superficial del *mindfulness,* por ejemplo -entendido como sustituto rápido de la meditación transcendental-, no es sino un constructo, ya que, como afirma Josep Maria Esquirol, la relación con el mundo requiere hondura y una persistencia en la atención. Por eso la vida contemplativa, la persistencia en la atención, pese a lo que pudiera parecer, es un trabajo que requiere de un entrenamiento que no da resultados inmediatos. A ese respecto, dice Esquirol, "es contemplativo quien pasea, quien se abstrae, quien observa cómo se alarga una sombra… Es contemplativo quien mira cerca y lejos. (…) quien, a la vez que vive, se detiene para sentir cómo pasa la vida" (Esquirol, 2024a, p.130).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

DESARROLLO

Frente a la exigencia de inmediatez impuesta por la cultura digital, el cuerpo, como gozne desde el que nos abrimos al mundo, debe aprender a manejar otros tiempos. Tiempos de espera, de dilación, de lo aún por hacer: "el tiempo de la víspera", en palabras de González Serrano (2024, 89). Hacen falta, pues, por consiguiente (y no solo en el arte), gestos disidentes, por pequeños que puedan parecer, capaces de crear conciencia progresiva de comunidad y de compromiso intelectual individual. Agenciamientos, en términos deleuzianos, que creen enunciados que deriven en acciones que a su vez generen espacios comunitarios de encuentro y de reflexión conjunta. Pero para que esto ocurra conviene ser conscientes del contexto en el que nos encontramos, y estar dispuestos a identificar nuestras costumbres adquiridas, para empezar a modificarlas.

Seguramente Hamish Fulton no sabía cuándo comenzó a caminar por qué lo hacía. Lo único que sabía, según reconoce en una entrevista con John K. Grande, es que en 1973 adquirió el compromiso de hacer únicamente arte derivado de la experiencia de sus caminatas porque quería que su arte tratara de la experiencia real, y no de situaciones ficticias ni de una manipulación de los medios. Pero insiste: "Cuando comencé, no tenía ni idea de dónde me llevaría el camino. He pasado los últimos treinta años intentando desentrañar aquella decisión básica" (Grande, 2005, p.224). De modo que, muchas veces, ni vistas con la distancia suficiente las cosas acaban por tener una explicación satisfactoria. Aunque Fulton, en su caso, sí parece haber entendido con los años que a él caminar le proporciona momentos de "lentitud meditativa", y que ese estado de "despreocupada relajación" le conduce, aparte de a experimentar "una cierta euforia", a "pensar mejor" después de unas cuantas caminatas (Caballero, 2023).

Disidente (en cuanto que discrepante con ese estado de cosas del que venimos hablando), será por tanto el arte que, en lugar de distraernos o impedir que nos paremos a pensar, potencie la lentitud meditativa y nos incite a pensar mejor. Y también el arte que nos anime a tener una mirada atenta y respetuosa hacia la vida en todas sus formas. Porque como afirma también Josep María Esquirol en otro de sus libros, la ética del respeto no puede entenderse como una huida del mundo de los problemas cotidianos, ya que "la mirada atenta nos conecta estrechamente con el mundo, (y) en ningún caso es una evasión de este, ni una pretendida mirada especulativa desde la atalaya del pensamiento" (Esquirol, 2024b, p.25). Por eso, si esa obra disidente se realiza en plena naturaleza (incluso adentrándose en ella para cuestionar el propio término de Naturaleza, en su contraposición secular con el concepto de Cultura), lo será en tanto que nos predisponga a tener una mirada atenta y respetuosa hacia la naturaleza. Piénsese, por ejemplo, en las intervenciones al aire libre de Andy Goldsworthy o Julie Brook, en la serie fotográfica de paisajes cargados de memoria de Bleda y Rosa (*Campos de batalla*, 1994-2016), o en acciones como las de Alexandra Colmenares Cossio, estableciendo relaciones entre el cuerpo y la naturaleza bajo títulos que reelaboran metafóricamente dichos o refranes populares (*Jamás su tronco endereza*, de 2021).

Y recuérdese a ese respecto lo que decía Eulàlia Bosch en referencia a lo que pudo suponer para un (tele)espectador medio, a comienzos de los años 70 del pasado siglo, enfrentarse en la serie televisiva *Ways of Seeing*, de John Berger, a las imágenes de una cámara paseándose muda por las salas de la National Gallery de Londres, sin acompañarse de ningún texto. "Ese silencio llena de luz el acto mismo de la contemplación", decía Bosch: "Se trata de un silencio necesario para que las pinturas hablen y el espectador pueda oírlas y, al hacerlo, se oiga a sí mismo" (Berger, 2000, p.9).

En relación con esta última afirmación, decía el pintor David Hockney en otro reciente documental para la televisión (*A Bigger Picture*. Bruno Wollheim, 2010), que había vuelto a la pintura al aire libre, después de muchos años dedicado a pintar a partir de fotografías. Según su experiencia, al pintar un cuadro en el campo, tanto él como la obra se ven afectados por las inclemencias atmosféricas, cambios de luz y otras particularidades del paisaje. Entran en juego otros sentidos y por tanto otras sensaciones, lo cual enriquece y hace más vivo tanto el proceso como el resultado del trabajo.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Otro ejemplo que quisiéramos mencionar dentro de ese contexto es el trabajo de Wolfgang Laib, el cual se desarrolla a partir de unos principios que están en sintonía con el cultivo de la atención plena. Para realizar su obra *Pollen from Hazelnut*, Laib recolecta polen en los campos que rodean su casa, en la Selva Negra alemana, durante los meses de primavera y verano. Esta tarea la realiza a mano y la repite cada año. El artista pulula por los campos como si de una abeja se tratara, posando sus dedos sobre cada rama y moviéndolos suavemente para que el polen se desprenda. El polen recolectado lo conserva en frascos de cristal hasta el momento de su instalación. Cuando Laib coloca el polen sobre el lugar expositivo lo hace como si de un acto sagrado u ofrenda se tratara, es un momento de paz, en el que toda la atención sigue estando puesta en su movimiento al dejar caer pausadamente el polen con un tamizador. Esta sencilla acción la realiza con una calma y una delicadeza extraordinarias, mientras el espacio se va llenando de un amarillo monocromo intenso. Este trabajo tiene un claro componente procesual y ritual, que se caracteriza por la repetición de un movimiento lento y preciso que parece llevar al artista a un estado de elevada concentración y presencia (Ver Figuras 1 y 2). Laib proviene de una familia atraída por el ascetismo y el mundo oriental. Así desde joven se interesa por la religión y el misticismo. Paralelamente a su formación médica, estudió sánscrito, filosofía y religión, especialmente budismo y jainismo. Lo que repercute en su visión del mundo y por consiguiente en su forma de expresarla. De ahí que sus obras se caractericen por la pureza y la austeridad formal, y sus instalaciones resulten ser una oda delicada y sutil a los sentidos.



Fig. 1. Laib recolectando polen. *Fuente: MoMA (2013)*



Fig. 2. Laib depositando polen para Pollen from Hazelnut. *Fuente: DailyArt Magazine (2020)*

También en el trabajo de Lucía Loren se refleja con claridad el ejercicio de la mirada atenta y respetuosa hacia la naturaleza. En sus trabajos percibimos además una capacidad de estimular la construcción del tejido social mediante el intercambio de experiencias entre el proceso artístico y la población rural. En sus proyectos se entrelaza de forma natural el cuidado por los ecosistemas, la cooperación y la recuperación de saberes populares. Por ejemplo, durante su intervención artística realizada en *Biodivers* plantó caléndulas y lavandas con los vecinos del lugar, conformando un gran símbolo de interrogación en una parcela agrícola abandonada (Ver Figuras 3 y 4). Estas plantas fueron elegidas por su capacidad de mejorar los suelos, de servir como desinfectante y de atraer a polinizadores. Cada vez que éstas se cosechan, son utilizadas por los artesanos del pueblo para la creación de sus productos locales. La artista afincada en la sierra de Madrid nos persuade a que participemos en la producción de la obra de manera que pueda triunfar la cooperación y el intercambio de saberes ante la considerada genialidad del artista solitario. Este gran interrogante plantado colectivamente sobre la tierra parece poner en cuestión el poder hegemónico, demostrando que el arte, además de poder ser una práctica sostenible con la que desarrollar una mirada atenta a la naturaleza, también puede contribuir a crear una tan necesitada conciencia de comunidad. Otras de sus obras a destacar, en este sentido, son *Al hilo del paisaje* y *Cartografía de sal.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 3. Loren preparando el terreno con los vecinos para plantar. *Fuente: Página web de Lucía Loren*



Fig. 4. Imagen del interrogante de Biodivers en flor. *Fuente: Página web de Lucía Loren*

El proceso de trabajo de Laib y Loren se caracteriza por el cuidado, la atención y la lentitud con la que se desarrolla. Hoy día, esta forma de hacer se podría considerar como un gesto disidente que nos inspira a contrarrestar la distracción y la velocidad impuestas por la cultura digital. Ese hábito de correr provocado por la sensación de falta de tiempo no solo puede afectar al artista en el momento de producir la obra, sino también al público a la hora de contemplarla. En este sentido, quisieramos destacar a continuación algunos otros trabajos en los que la percepción lenta y meditativa suele surgir de forma casi espontánea, es decir, en los que es más fácil acceder a la experiencia estética de las mismas. Este es el caso de obras inmersivas como, por ejemplo, la instalación *The Weather Project* de Olafur Eliasson y los *Skyspaces* de James Turrell. La conocida obra de Eliasson consistió en crear la ilusión de un sol en el interior de la Tate Modern. La reacción del público ante esta enorme puesta de sol interior era bajar el ritmo, tumbarse y disfrutar de las múltiples sensaciones que se experimentan al habitar esta peculiar instalación. Lo mismo ocurre en los observatorios de cielo que construye Turrell, que conducen a una actitud de descanso y contemplación que parece contagiarse entre el público. En estos espacios enfocados a la percepción resulta fácil alcanzar un estado de presencia con el que disfrutar de toda una experiencia visual y sensitiva (Ver Figuras 5 y 6).

Sin embargo, la mayoría de las obras de arte no cuentan con elementos tan atrayentes y envolventes que faciliten tan claramente la experiencia estética, y tampoco es esa su misión. Actualmente nos encontramos en un momento histórico en el que lo habitual es consumir lo más rápidamente la mayor cantidad de obras de arte y engullirlas como si de *fast food* se tratara. Algunos museos y centros de arte, alarmados por esta creciente tendencia a la velocidad, están desarrollando programas que nos invitan a observar las obras de arte pausadamente. Este enfoque es llamado *slow looking* y se basa en la idea de que, si realmente queremos conocer una obra de arte, necesitamos dedicarle tiempo. La propia TATE ha elaborado una guía con la que recomienda llevar a cabo esta práctica, desde donde ofrece algunos consejos como ser selectivo e intentar pensar en la galería como un menú en lugar de una lista de tareas pendientes, centrar la atención en algún detalle en particular de la obra y confiar en la propia intuición. Este podría considerarse como un pequeño, pero necesario, gesto disidente por parte de algunos museos, el cual parece ser un eco de la antigua serie televisiva *Ways of Seeing* que comentábamos anteriormente.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 5. The Weather Project de Olafur Eliasson. *Fuente: Studio Olafur Eliasson*



Fig. 6. Skyspace 82 de James Turrell. *Fuente: CCMagazine*

CONCLUSIONES

Para concluir, queremos señalar que en algunos de los trabajos descritos el término "naturaleza" parece referirse tan solo al entorno natural. Sin embargo, queremos subrayar que también puede ser una metáfora de la verdad fundamental de las cosas. En este sentido, este tipo de obras podría representar una vuelta de la mirada a lo esencial, una búsqueda de la autenticidad en medio de la artificialidad del mundo moderno. El arte puede, por lo tanto, ayudarnos a desarrollar una mirada sensible, y tal como dice López de Frutos "servir como una herramienta de extrañamiento con la que deconstruir esos mapas que damos por hecho y abrirnos a -un mundo nuevo- que a la vez es el mismo" (2020, p.129). En este sentido, consideramos que la atención consciente puede y ha de ser practicada en el arte contemporáneo para desautomatizar la mirada.

FUENTES REFERENCIALES

Berger, J. (2000). *Modos de ver.* Gustavo Gili.

Caballero, L. (2023). Modos mentales para caminar. En *Hamish Fulton, Freedom of expression. 19.11.2022-21.01.2023.* En línea en https://1miramadrid.com/admin/wp-content/uploads/2023/06/Folleto-n.13-web.pdf (Última consulta, 17/02/2024. 13:41 horas)

Esquirol, J. M. (2024a). *La escuela del alma. De la forma de educar a la manera de vivir*. Edit. Acantilado.

Esquirol, J. M. (2024b). *El respeto o la mirada.* Edit. Gedisa.

Fulton, H. (2005). Si no se camina, no hay obra. En J. K. Grande, *Diálogos Arte-Naturaleza.* Fund. César Manrique.

González-Serrano, C. J. (2024). *Una filosofía de la resistencia. Pensar y actuar: contra la manipulación emocional*. Edit. Destino.

López de Frutos, E. (2020). *La experiencia contemplativa en las prácticas artísticas contemporáneas. Estrategias de vínculo entre cuerpo y naturaleza desde un enfoque ecológico.* Tesis Doctoral. Universitat Politècnica de València. https://riunet.upv.es/handle/10251/151459

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17871

La maestría técnica y poética de Aurelino dos Santos: análisis de obras entre los años 1960 y 1990

The technical and poetic mastery of Aurelino dos Santos: analysis of works between the 1960s – 1990s

Bruna Gonçalves da Silva Sanjuán
Universidad Federal de Bahía (Brasil), bruna.sanjuan@ufba.br

Breve bio autora:

Bruna Gonçalves da Silva Sanjuán es estudiante de máster en el Programa de Posgrado de Artes Visuales de la Universidad Federal de Bahía (Brasil), en la línea de investigación de historia y teoría del arte. Su investigación tiene como objetivo comprender la producción de Aurelino dos Santos desde una perspectiva contemporánea.

How to cite: Gonçalves da Silva Sanjuán, B. (2024). La maestría técnica y poética de Aurelino dos Santos: análisis de obras entre los años 1960 y 1990. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17871

Resumen

El trabajo tiene como objetivo analizar las obras de Aurelino dos Santos, buscando identificar su poética y técnica más allá de los estigmas sociales. Aurelino es un artista nacido en 1942 en Salvador de Bahía, Brasil, en una familia humilde, y es conocido por sus obras y su condición mental atípica. A partir de la observación del interés histórico de las disciplinas por el inconsciente y sus posibilidades de exploración, el artículo destaca cómo la producción de Aurelino no está estrictamente vinculada a este campo, o sea, no es un trabajo apenas fruto de la locura. El interés de modernistas por obras de pacientes psiquiátricos a principios del siglo XX permitió que la sociedad aceptase sus trabajos como arte y de este modo sus creaciones fueran aceptadas en museos y colecciones, creando nuevas clasificaciones artísticas. Además, dichos trabajos, lograran un nuevo campo de exploración a psiquiatría. En contrapartida, por el nuevo interés por el inconsciente, muchos artistas fueran reducidos a su locura, sin el análisis completo de sus obras. Aurelino dos Santos es uno de estos artistas, cuyos trabajos se reconocen principalmente por su condición mental. El análisis de su historia y obra demuestra la maestría técnica y poética del creador, quién, a pesar de su atípica condición psíquica, logró posicionarse como artista visual en el mercado del arte brasileño. El artículo demostrará por imágenes, estudios e entrevistas, que hay aspectos sociales, laborales y personales que lo hacen un artista que no puede ser clasificado como "del inconsciente" o "loco".

Palabras clave: *aurelino dos santos; poética; técnica.*

Abstract

The objective of the work is to analyze the works of Aurelino dos Santos, seeking to identify his poetics and technique beyond social stigmas. Aurelino is an artist born in 1942 in Salvador, Brahia, Brazil, in a humble family, and is known for his works and his atypical mental condition. From the observation of the historical interest of the disciplines in the unconscious and its possibilities of exploration, the article shows how Aurelino's production is not strictly linked to this field, that is, it

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

is not a work just the result of madness. The interest of modernists in works by psychiatric patients at the beginning of the 20th century allowed society to accept their works as art and in this way their creations were accepted in museums and collections, creating new artistic classifications. Furthermore, these works will achieve a new field of exploration in psychiatry. On the other hand, due to the new interest in the unconscious, many artists were reduced to their madness, without a complete analysis of their works. Aurelino dos Santos is one of these artists, whose works are mainly recognized by his mental condition. The analysis of his history and work demonstrates the technical and poetic mastery of the creator, who, despite his atypical psychic condition, managed to position himself as a visual artist in the Brazilian art market. The article will demonstrate through images, studies and interviews that there are social, work and personal aspects that make him an artist who cannot be classified as "unconscious" or "crazy."

Keywords: *aurelino dos santos; poetry; mastery.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

La obra del bahiano Aurelino dos Santos, nacido en 1942, es un caso particular en términos de comprensión de su obra y merece cautela cuando se estudia a través del inconsciente. Reconocido por la sociedad como "loco", tiene una pintura consistente y ha permeado el mercado del arte brasileño y internacional desde 1960.

Dado que el artista tiene una patología mental, aunque no clínicamente establecida, es interesante observar su producción desde la perspectiva de su historia de vida y del análisis de imágenes. Antes de iniciar esta tarea es necesario hacer algunas consideraciones.

Al ingresar a los estudios de arte y psiquiatría en Brasil, es común toparse con el universo de Arthur Bispo do Rosário, paciente de la Colonia Juliano Moreira, hospital psiquiátrico del siglo XX localizado en Río de Janeiro/Brasil. El carácter de obra de arte de la producción de Bispo do Rosário es conferida por curadores, ya que el autor la realizó con la única intención de presentar sus diversos objetos a "Dios en el Día del Juicio" según sus palabras[1]. Aurelino dos Santos, a pesar de la similitud en términos de trastorno mental, se diferencia en muchos aspectos tanto de Bispo do Rosário como de aquellos esquizofrénicos que trabajan en las artes visuales.

En primer lugar, Aurelino empezó a pintar a partir de un movimiento consciente, al menos en cuanto a voluntad y conciencia de lo que hacía. Informa a Tourinho-Peres (2021) que inició su actividad artística cuando compró un lienzo y comenzó a pintar, después de observar las esculturas de su vecino Agnaldo dos Santos[2]. Este despertar al arte fue alentado por el gesto de Agnaldo que compró su primera obra, y ,poco después, por Lina Bo Bardi[3] que le regaló 15 lienzos para pintar y exhibir en el *foyer* del Teatro Castro Alves en la década de 1960. El aspecto volitivo de dedicarse al arte como oficio es de suma importancia. Aurelino ya no se caracteriza por ser un artista bruto, que pinta sin intenciones artísticas y comerciales, ni se puede decir que no tiene conciencia de que está produciendo arte[4].

La trayectoria de Aurelino dentro del mercado del arte es larga y consistente. Trabajó en el Museo de Arte Moderno de Bahía con Lina Bo Bardi y se fue a São Paulo, regresando poco después[5]. Este regreso no significó la interrupción de su trabajo, al contrario, Aurelino continuó participando en exposiciones en Salvador, asistiendo a galerías e interactuando con artistas y agentes del arte.

Otra categoría que conviene mantener alejada de Aurelino, a pesar de su frecuente proximidad, es la de pintor ingenuo o *naif*, clasificación cada vez más alejada de la historia del arte por su carácter reduccionista y limitante. A pesar de ser autodidacta, Aurelino tiene su propia técnica, y se puede decir que su circulación entre los artistas de Salvador, durante todas estas décadas, le proporcionó el desarrollo de la noción estética.

[1] Aires, 2020, p. 246.

[2] Agnaldo Manuel dos Santos (1926-1962) fue un escultor moderno bahiano.

[3] Lina Bo Bardi fue la primera directora del Museo de Arte Moderna de Bahía, de 1959 a 1963.

[4] Junior, N. M. (2018, p. 79) se refiere al concepto de *art brut* art creado por Jean Dubuffet en 1940: "una categoría especial de arte creada sin intención comercial, y ni siquiera artística: sería producida exclusivamente por la necesidad creativa de su productor".

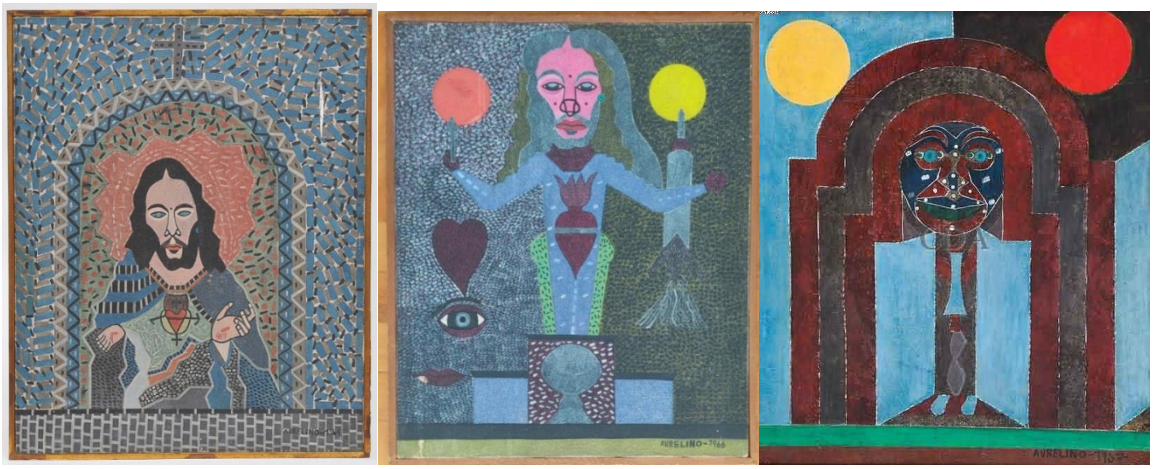
[5] Según entrevista con el artista, Aurelino vivió en São Paulo entre los años 1964 e 1965.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Aurelino comenta que no oye voces, pinta con conciencia lo que ve y cómo lo ve, y ahí mismo está su diferencia. La mayoría de las veces no es posible comprender lo que se muestra en la pantalla, o es posible identificar solo algunos elementos, sin embargo, la traducción de la representación es verificada únicamente por él. Su lectura del mundo es única y extraordinaria, va más allá de las convenciones y allí se identifica su condición psíquica o poética. Esta lectura del mundo, expresada a través del habla, es muchas veces difícil de entender debido a la desconexión y a los significados inventados. Discursos como: "Soy un avión"[6] le dice a la periodista mientras pinta un avión en la pantalla o "El autobús es una capa de gente, un avión tiene un árbol de coco debajo, un barco es un pez" (Tourinho-Peres, 2021, p. 78) anuncian el universo imaginario del artista y la imposibilidad de una interpretación convencional en el campo de las artes visuales.

A partir de estas consideraciones, a continuación, se presentan imágenes y observaciones sobre la producción de Aurelino entre las décadas de 1960 y 1990.

ANÁLISIS DE LAS PINTURAS DE AURELINO ENTRE LAS DÉCADAS DE 1960 y 1990



De izquierda a derecha:
***Fig1:** Aurelino dos Santos, "Cristo", 1964, óleo sobre lienzo, 60 x 49 cm. "Fuente: https://www.andreadiniz.com.br/peca.asp?ID=8616213"*
***Fig2:** Aurelino dos Santos, "Acabamento do mundo", 1966, óleo sobre lienzo, 38 x 46 cm. "Fuente: Colección Paulo Darzé Galería"*
***Fig3:** Aurelino dos Santos, sin título, 1967, óleo sobre eucatex, 34 x 40 cm." Fuente: https://www.catalogodasartes.com.br/obra/AcGDtz/"*

Lo primero que llama la atención en la década de 1960, cuándo Aurelino comienza a pintar, es la presencia constante de la imagen de Jesús. No cabe duda de que es Cristo en la primera obra encontrada, de 1964, titulada con este nombre. La representación de Jesús sigue el patrón difundido por la cultura católica occidental: pelo largo y negro, barba, envuelto en una túnica y manos abiertas marcadas por la crucifixión.

Las figuras 2 y 3 posiblemente representan a Cristo de forma menos humana y más geométrica. En la figura 2, el personaje tiene cabello, manos, cuerpo y rostro humanos, aunque va perdiendo su forma respecto a la figura 1. El corazón adquiere una dimensión mayor, al igual que los brazos abiertos que componen el cuadro, que

[6] Entrevista concedida por Aurelino a la periodista Tatiana Mendonça. Disponible en: https://atarde.com.br/tudo/entre-a-genialidade-ea-loucura-pintor-baiano-produz-obra-rara-954583.

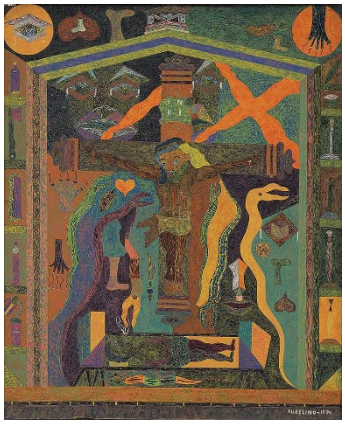
2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

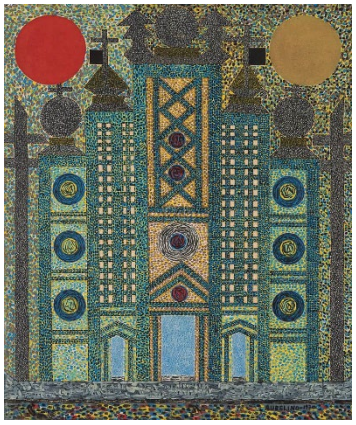
permiten identificar la cruz representada por Cristo. La dualidad está presente en los círculos de diferentes colores, opuestos a cada lado de la obra. La Figura 3 se preocupa menos por mostrar la humanidad de la representación central, donde ni siquiera es posible identificar a Cristo con precisión. La obra de 1967 se ocupa del rostro, muy pintado, que se asemeja a una máscara con los ojos abiertos.

Aurelino, a través de sus obras y discursos, establece fusiones y conceptos paradójicos entre lo mundano y lo sagrado:

> Cada día muere gente, la gente enferma, por eso quiero ser un dios, como Carybé quiere ser un dios (...) Cada día muere gente y nadie lo ve, la gente se enferma todos los días... por eso quiero ser un dios (…). Hombre malvado, Dios es un hombre malvado, que cada día muere gente, todos los días en la televisión dice que muere gente. La muerte... muere, estás a salvo (...) Todos los meses voy a la iglesia a ver al santo, las ventanas, el techo, escuchar música. No rezo, no lo sé, no me arrodillo, simplemente me paro y me siento. ¿Religión? ¿Creer en Dios? Si yo mismo soy dios ... Ahora, el que quiera creer en mí, que me crea. ¡Soy todo, muchacho, todo! Soy incluso un traidor a Dios. (Montes, 2012, p.28)

La percepción de que el hombre es a veces Dios, a veces mortal, a veces alguien que conoce, o él mismo, pone en evidencia su complejo sistema de creencias. Es interesante observar cómo otorga el estatus divino a algunos artistas plásticos, incluido él mismo al ejercer este oficio. Cuando se le pregunta si le gustó ver sus cuadros expuestos en el *foyer* del Teatro Castro Alves, responde: "Me gustó. Yo ya era un Dios"[7], y afirma que el cuadro fue lo que lo convirtió en Dios. En otro período, cuando Justino Marinho le preguntó sobre su creencia en Dios, respondió: "No. Dios es todos, millones de personas. Dios son sólo letras" (Marinho J., 2012, p. 39). La respuesta expone el universo que Aurelino representa en sus obras a lo largo de su historia artística, donde letras, iglesias y personas están constantemente representadas.





De izquierda a derecha:
Fig4: *Aurelino dos Santos, "Cristo", 1970, óleo sobre lienzo, 50 x 61 cm. "Fuente https://www.catalogodasartes.com.br/obra/AGBttA/"*
Fig5: *Aurelino dos Santos, "Fachada", 1970, óleo sobre lienzo, 38 x 46 cm. "Fuente: https://www.catalogodasartes.com.br/obra/ABtBeD/"*

Bahía a finales de los años 1960 reunió a artistas de diferentes técnicas, estilos y pensamientos, y en ese medio artístico y cultural circuló Aurelino dos Santos, conforme explica Montes (2012, p.31):

[7] Entrevista concedida al autor el 7 de noviembre de 2023.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

> Es en el contexto de los años 60 y de la verdadera revolución cultural que vivió Bahía durante ese período que es necesario ver la trayectoria de Aurelino, como también recuerda Justino. Conoció al pintor en 1968 en la Galería Convívio, donde se reunían grandes artistas de la ciudad y de fuera, Rubem Valentim, Mário Cravo, Agnaldo, Jamison Pedra, y también Aurelino, que formaba parte de la llamada 60ª generación, de Emanoel Araújo, Fernando Coelho, José María. La Universidad y el Museo de Arte Moderno también impulsaron la transformación del arte en Bahía, y en la época había gran interés por los artistas ingenuos y primitivos.

A principios de la década de 1970, a pesar de que todavía estaba presente la temática religiosa, ya se puede vislumbrar la expansión imaginaria del artista. Las serpientes, el rostro bien formado y el marco que rodea la imagen central están presentes en la figura 4, mientras que en la figura 5, la fachada de la iglesia, tema muy recurrente en sus obras, toma forma con numerosas columnas, cruces y, una vez más, círculos contrastantes. En una entrevista reciente, cuando se le pregunta sobre su gusto por las iglesias, Aurelino responde rápidamente: "Ah, yo miro las iglesias", e informa que fue el primero tema que pensó para pintar en su primera exposición[8].



De izquierda a derecha:
Fig6: *Aurelino dos Santos, sin título, 1978, óleo sobre lienzo, 46 x 38 cm. "Fuente: Aurelino dos Santos | Untitled (1978) | Available for Sale | Artsy"*
Fig7: *Aurelino dos Santos, sin título, 1979, óleo sobre lienzo, 50 x 40 cm. "Fuente: Aurelino dos Santos | Untitled (1979) | Available for Sale | Artsy"*



De izquierda a derecha:
Fig8: *Agnaldo dos Santos, sin título, fecha no identificada, madera, 25 x 16 x 16 cm. "Fuente: paulodarzegaleria.com.br"*
Fig9: *Agnaldo dos Santos, sin título, 1961, madera, 36 x 16 x 16,5 cm. "Fuente: almeidaedale.com.br"*

A finales de los años 1970, una figura toma forma en las pantallas. Esta representación de rostro humano y cuerpo inusual remite a algunas esculturas de su antiguo vecino: Agnaldo dos Santos (figuras 8 y 9). Justino

[8] Entrevista concedida al autor el 7 de noviembre de 2023.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Marinho informa que Aurelino le dijo que le gustaba mucho los "muñecos" de Agnaldo, pero que no sabía hacerlos, sólo pintarlos[9]. Cuando se le pregunta sobre su gusto por la escultura, seguramente responde: "Me gusta, pero no la hago"[10]. La respectiva información proporciona datos importantes sobre Aurelino como artista. En primer lugar, destacamos su interés por las esculturas modernas de Agnaldo dos Santos, que, como se ha explicado anteriormente, parece haber impulsado su despertar a la práctica artística. En segundo lugar, cabe destacar la capacidad de Aurelino para seleccionar los medios mediante los cuales puede desarrollar lo que quiere, llevándolo a una elección consciente de técnica y soporte. Así, Aurelino desarrolla a través de la técnica que domina las figuras que lo inspiraron, y las inserta en su contexto poético, como siempre lo hace fielmente.



De izquierda a derecha:
Fig10: *Aurelino dos Santos, sin título, 1981, óleo sobre lienzo, 22 x 26 cm. "Fuente: Instagram de Acervo de la Galería de Arte"*
Fig11: *Aurelino dos Santos, sin título, 1987, óleo sobre lienzo, 30 x 40 cm. "Fuente: artsy.net/artwork/aurelino-dos-santos-untitled-40"*

A principios de los años 1980 los lienzos presentan una composición más laberíntica, tendencia que prevalecerá en los años siguientes, con la presencia de temas y elementos previamente representados, como iglesias y formas geométricas (figuras 10 y 11). Durante este período, Aurelino figura con mayor solidez entre las galerías, que empiezan a comprar con obras con regularidad[11].

Es interesante señalar que el artista también creaba cuadros por encargo de terceros, es decir, cuando le solicitaban una obra a cambio de un determinado valor pecuniario pactado previamente. Y más: tenía consciencia cuándo le debían. Estas informaciones refuerzan la identificación del autor como artista y el tratamiento comercial de su obra, incluso, o a pesar de, su estado mental.

[9] Información proporcionada por Justino Marinho en entrevista realizada por el autor el 10 de noviembre de 2023.

[10] Entrevista concedida al autor el 7 de noviembre de 2023.

[11] Montes, 2012, p.32.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València




De izquierda a derecha:
Fig12: *Aurelino dos Santos, sin título, 1996, técnica mixta sobre madera, 54 x 54 cm. "Fuente: Colección Paulo Darzé Galería"*
Fig13: *Aurelino dos Santos, sin título, 1996, acrílico sobre cartulina, 30 x 49 cm. "Fuente: Colección Paulo Darzé Galería"*

En la década de 1990 el uso del collage era constante, como se puede comprobar en las imágenes superiores. Los respectivos collages revelan el entorno caracterizado por marcas, titulares, fotografías de personas, entre otras cosas. Es un universo extenso y simbólico rodeado de información que permea no sólo la vida del artista, sino la de cualquier ser humano contemporáneo.

La diferente información en la pantalla está interconectada por líneas y crea una geometría cohesiva. Existe una percepción urbana de las pinturas de Aurelino, Lorenzo Mammí afirma que "La ciudad, en sus pinturas, se ve desde lejos. Difícilmente podríamos decir dónde está el pintor, si arriba, abajo o delante de él. Sin embargo, es cierto que se trata de un conjunto compacto, visto desde fuera" (Mammì, 2013, p. 8). Cuando le preguntaron recientemente qué prefiere pintar, Aurelino informa que son las casas[12]. La costumbre de caminar por la ciudad sin duda influenció su perspectiva sobre el lugar donde vive.

Esta nueva presentación en lienzo de la década de 1990, que mezcla pintura con el uso de materiales domésticos, concede una nueva estética a la obra de Aurelino, ahora más atrevida, segura y contemporánea. Además de visualizar el desarrollo de la pintura a lo largo de los años, se puede ver su inquietud, influencia social e interpretación personal del mundo. Factores inherentes a cualquier artista visto como típico por la sociedad moderna. La mayor característica que cabe elogiar de Aurelino en el ámbito artístico no es su desorganización mental, sino la fidelidad que tiene con su esencia poética e imaginaria, siempre presente y llamativa en todos y los momentos de su carrera.

CONCLUSIONES

El inconsciente despertó la curiosidad por lo desconocido, y se convirtió en un campo de exploración y posibilidades, especialmente en el arte. Sin embargo, hay que tener mucho cuidado a la hora de asignar a un artista, que de por sí no puede clasificar su producción debido a una condición mental. La imprecisión de lo

[12] Entrevista concedida al autor el 7 de noviembre de 2023.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

subjetivo y la complejidad del objeto pueden convertirse en una trampa de clasificación superficial e insuficiente, y ésta es la precaución que hay que tener al enfrentarse a la producción de Aurelino.

Como se ve, Aurelino pasó la mayor parte de su vida produciendo y participando del campo del arte. A pesar de la forma atípica en la que se presenta en sociedad, no difirió en la forma de afrontar su existencia y supo circular en distintos tipos de ambientes. Trabajó, creó vínculos profesionales, hizo amigos, cubrió sus necesidades básicas, aún con dificultades, disfrutó de placeres y cumplió obligaciones. Esta gama de experiencias y la ausencia de límites que se le impusieron permitieron el desarrollo de Aurelino no sólo como artista, sino como ser humano social. Por paradójico que parezca, la "normalidad" de ciertos puntos de su vida se convirtió en una de sus diferencias.

En otro sentido, la genialidad de una mente que pinta exclusivamente su manera de ver el mundo, y no acepta ningún tipo de intromisión, hace de Aurelino un artista con una estética única. Es casi imposible que una persona que ya conoce su obra se encuentre con una obra nueva y no la reconozca como "un Aurelino". La diversidad de información que lo rodea, las inquietudes humanas, la geometría y la configuración urbana componen de manera sensible el lienzo, componiendo su complejo sistema de creencias y hábitos que, en muchas ocasiones, se traducen a través de su discurso.

Por tanto, observando atentamente las obras de Aurelino dos Santos a lo largo de los años es posible ir más allá de una posición clasificatoria de la producción plástica producida por una mente "desorganizada". Los intentos de comprensión que no extienden el análisis a la historia de vida del artista y a determinadas particularidades terminan limitando la comprensión de su producción, o reduciéndola a una posición injusta y equivocada. Como se demuestra, la contemporaneidad del artista está presente a lo largo del tiempo, junto con su desarrollo técnico y poético, empleando técnicas precisas y mirada depurada. Es necesario trascender la mirada y alejarse del marco de referencia cómodo y programado para percibir la manera brillante en la que Aurelino ve el mundo y desarrolla su obra.

FUENTES REFERENCIALES

Aires, S. (2020). Arthur Bispo do Rosário: a reconstrução do mundo por meio de resto. En C. Ibertis y R. G. C Gonçalves (Eds.), *Filosofia e Psicanálise: olhares sobre arte e literatura* (pp. 227-252). EDUFBA.

Mammì, L. (2013). Aurelino. En V. Eid y R. E. Philipp (Eds.), *Aurelino | Pinturas* (pp. 7-10). Galeria Estação.

Junior, N. M. (2018). Heliogábalo. *Revista Poiésis*, *10*(14), 78-87. https://doi.org/10.22409/poiesis.1014.78-87

Montes, M. L. (2012). Frente ao mar do infinito. En Instituto do Imaginário do Povo Brasileiro (Ed.), *Teimosia da Imaginação. Dez artistas Brasileiros* (pp. 27-48). WMF Martins Fontes.

Marinho, J. (2012). Aurelino. En C. Policarpo, D. Germano y E. Brito (Eds.), *Transfiguração do real. Pinturas de Aurelino dos Santos* (pp. 38-39). Museo Afro Brasil.

Tourinho–Peres, U. (2021). *O artista e o psicanalista* (1ª ed.). Escuta.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18767

Ecomedia didáctica: prácticas artísticas a través de la ecología, la educación y los nuevos medios

Didactic ecomedia: artistic practices through ecology, education and new media

Clara Molinicos (Clara González García)

Universidad Politécnica de Valencia. clagonga@doctor.upv.es

Breve bio autora: Artista multimedia y educadora. Licenciada en Bellas Artes, con un máster en Artes Visuales y Multimedia y actual estudiante de doctorado, desde hace dos años trabaja el mundo de la radio tanto realizando podcast en La Mutant: Espai d'Arts Vives como desarrollando recursos didácticos de radio para implementar en el aula a través de la Red Planea.

How to cite: González García, C. (2024). Ecomedia didáctica: prácticas artísticas a través de la ecología, la educación y los nuevos medios. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18767

Resumen

La crisis medioambiental y las evidencias del antropoceno determinan el marco contextual actual pero no parece tan claro cómo se puede propiciar un cambio de paradigma que transite hacia un planeta más sostenible. Aunque las hipótesis y soluciones que se plantean obedecen unas veces a la ciencia y otras a los intereses económicos, todo indica que el futuro se encuentra en las aulas y que la transformación del modo en que habitamos la tierra solo es posible a través de la educación.

Si bien es cierto que distintas corrientes y discursos contemporáneos en torno a la ecología, la sostenibilidad y la sensibilización medioambiental permean hoy en día las prácticas didácticas, también lo es que la educación ha de enriquecerse a través de pedagogías críticas contemporáneas e incorporar los nuevos medios como herramienta complementaria. En este sentido, la experimentación y las prácticas artísticas permiten explorar otras metodologías y modos de aprendizaje, lo que posibilita trazar varias líneas de investigación de forma transversal.

De todas ellas, se aborda en este caso la encrucijada entre ecología, educación y nuevos medios, desde un punto de vista cercano a la filosofía STEAM y a los principios DIY. La propuesta se presenta a modo de dispositivo y despliega varios recursos cuya metodología se aborda desde la práctica y la colectividad, donde lo vivencial y lo experiencial constituyen la base para llevar a cabo el desarrollo de un pensamiento crítico y de una sensibilización medioambiental.

Palabras clave: *ecología; educación; prácticas artísticas; nuevos medios; crisis medioambiental.*

Abstract

The environmental crisis and the evidence of the Anthropocene determine the current contextual framework, but it does not seem so clear how a paradigm shift can be promoted that moves towards a more sustainable planet. Although the hypotheses and solutions proposed are sometimes due to science and other times to economic interests, everything indicates that the future is found in the classrooms and that the transformation of the way we inhabit the earth is only possible through education.

While it is true that different currents and contemporary discourses around ecology, sustainability and environmental awareness permeate teaching practices today, it is also true that education must be enriched through contemporary critical pedagogies and incorporate new media. as a complementary tool. In this sense, experimentation and artistic practices allow us to explore other methodologies and learning modes, which makes it possible to trace several lines of research in a transversal way.

Of all of them, in this case the crossroads between ecology, education and new media is addressed, from a point of view close to the STEAM philosophy and DIY principles. The proposal is presented as a device and deploys several resources whose methodology is approached from practice and the community, where the experiential and the experiential constitute the basis for carrying out the development of critical thinking and environmental awareness.

Keywords: *ecology; education; artistic practices; new media; environmental crisis.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

ANTHROPOS, ECO Y CAPITAL

En 1972, cuando Félix Rodríguez de la Fuente realizaba su trabajo como divulgador ambiental, todavía no existían conceptos como *antropoceno, capitaloceno* o *tecnoceno*, aunque sus palabras sabias y conscientes perduran en el tiempo. Tanto a su carismática figura como a la de Carl Sagan se les debe la labor divulgativa de conceptos relacionados con la ciencia y la naturaleza. Sus documentales educaron a gran parte de la sociedad en los años setenta y ochenta, sembrando las primeras semillas de concienciación ambiental a escala mundial.

De hecho, *El hombre y la Tierra* (1972-1981) de F. R. de la Fuente y *Cosmos: Un viaje personal* (1980) de C. Sagan han sido dos de las series más vistas en la historia de la televisión pública y quizá el mayor activismo que ejercieron ambos autores fue acercar, adaptar y saber transmitir al público general conocimientos científicos a través de un lenguaje sencillo sin perder rigurosidad.

El concepto antropoceno, aunque ya se escuchaba en algunos círculos en los años 80, no fue hasta el año 2000 cuando apareció por primera vez escrito en prensa por el químico holandés Paul J. Crutzen (ganador del Premio Nobel de Química en 1995) y el investigador Eugene F. Stoermer, en el boletín número 41 del Organismo Internacional de la Geosfera y la Biosfera[1].

Numerosos estudios a lo largo de la década de 1920 demostraron que el ser humano había transformado entre el 30 y el 50% de la superficie terrestre, aunque se observa que, desde la segunda mitad del siglo XX, la huella ecológica de la acción humana en el planeta no tiene precedentes. Esta alteración de los ecosistemas recibe el nombre de la *gran aceleración*, la más rápida y profunda de la historia, en la que el consumo de materias primas y superficie terrestre se elevó a niveles desorbitados, el desarrollo económico y urbanístico se incrementó a pasos agigantados y el crecimiento demográfico aumentó exponencialmente.

Desde este punto de vista, entendiendo la *gran aceleración* como la transición entre el holoceno y el antropoceno, se considera que este último se originó el 16 de julio de 1945 con la explosión de la primera bomba nuclear en Nuevo México y puede definirse como la época geológica actual que designa al ser humano como fuerza geológica y geomorfológica debido al significativo impacto global que las actividades humanas tienen sobre los ecosistemas terrestres. Por tanto, debido a la capacidad para transformar el entorno en grandes magnitudes, este fenómeno global afecta a la litosfera, la biosfera, la hidrosfera y la atmósfera, es decir, al planeta en su conjunto.

Hace más de cincuenta años que se predijo el colapso. En 1972 un grupo de 17 científicos del MIT realizó la publicación del informe *The Limits to Growth*, siendo su autora principal la biofísica y científica ambiental Donella Meadows. Llevaron a cabo la investigación empleando técnicas avanzadas de dinámica de sistemas e informática para crear un modelo que evaluase los parámetros a futuro en función de datos globales referentes a demografía, producción industrial, contaminación o alimentación. Este informe ha continuado actualizándose a lo largo de los años y los datos demuestran que la situación es mucho peor de lo que se pronosticaba, por lo que, se comienza a introducir el concepto de decrecimiento en la actualidad.

Mientras que el concepto de antropoceno propone a toda la humanidad como responsable por igual de la crisis medioambiental, el *capitaloceno* matiza en aspectos no sólo de lo humano, sino relativos a la globalización, al colonialismo, la industrialización, la clase social, el racismo o el patriarcado. Tanuro lo explica claramente cuando plantea que "pensar que una sociedad basada en la explotación del trabajo, el racismo, el patriarcado, la homofobia, la arrogancia colonial, la violencia, el abuso de poder y la profundización de las desigualdades podría mantener relaciones respetuosas, cuidadosas, colaborativas, pacíficas y prudentes con (el resto de) la naturaleza es, con toda evidencia, un absurdo." (2020, p.127)

Antropoceno, tecnoceno y capitaloceno pueden entenderse como distintos diagnósticos acerca de las relaciones entre el ser humano, la tecnología, la economía y la ecología, aunque todos ellos sitúan al ser humano como eje central de su discurso. Desde otro modo de entender la relación del humano con la naturaleza, se revisa la aportación posthumanista de Donna Haraway que propone el concepto de

[1] The International Geosphere-Biosphere Program (IGBP): A Study of Global Change of the International Council for Science (ICSU). Newsletter 41, mayo del 2000.
http://www.igbp.net/download/18.316f18321323470177580001401/1376383088452/NL41.pdf

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

chthulhuceno. Llama *chthónicos* a los seres de la tierra que lo habitan y reafirma la idea anterior cuando subraya que "vivir-con y morir-con de manera recíproca y vigorosa en el Chthuluceno puede ser una respuesta feroz a los dictados del Ántropos y el Capital." (Haraway, 2019, p.21)

La realidad palpable actual dibuja un planeta que se encuentra lleno de agrotóxicos, de mares y océanos de plástico, de bosques deforestados, de un fallido sistema de reciclaje de residuos, en el que los vertederos de occidente se hayan en el sur global y donde las modas y la obsolescencia programada incrementan el consumo de usar y tirar. Si la huella ecológica de los estados se puede solucionar poniéndole precio al carbono y, por su parte, las empresas pueden "lavarse de verde" ¿cuáles son las soluciones para un verdadero cambio de paradigma? ¿De qué manera es posible la transformación hacia un mundo sostenible? ¿Realmente la huella ecológica de cada individuo cuenta o se deben modificar las bases del sistema de producción?

La preocupación por el presente denota aspirar a un futuro pero, ¿quién es el futuro? El arma que posee ese poder de cambio se llama EDUCACIÓN. Educar a las generaciones venideras es la herramienta clave para imaginar un porvenir que hará brotar los campos.

¿QUÉ EDUCACIÓN?

Desde hace años la enseñanza, excepto en centros mayoritariamente de gestión privada, no se ha adaptado al ecosistema de medios en el que se encuentra sumergida la sociedad contemporánea y, por tanto, ha quedado obsoleta en varios ámbitos. Conviene aclarar que no se pretende realizar aquí una crítica a la hegemonía de las metodologías existentes, sino una crítica constructiva a estas prácticas con el objetivo de aportar una mirada contemporánea acerca de otros modos de ejercer la educación desde un punto de vista complementario.

El concepto de *nativos digitales* que propuso Prensky (2001) se admitió hace más de veinte años y quedó claro que cada generación que emerge se caracteriza por las novedades de su tiempo, las cuales condicionan el comportamiento y la socialización del individuo. Por tanto, es necesario un cambio en las metodologías, los contenidos y las herramientas pedagógicas para lograr "un paradigma educativo que integre la visión del ser humano integral atendiendo a las características cognitivas, afectivas, sociales y físicas que manifiestan estas nuevas generaciones, para promover la reactualización de todas las potencialidades y talentos que ellos portan." (Paymal, 2014, p. 216)

Tomando como punto de partida algunas de las aportaciones sobre pedagogía que propone Noemi Paymal, cabe recordar a Landow, quien profundiza acerca de lo que llama "reconfigurar al estudiante" desde un punto de vista crítico y autónomo ya que, "hasta que el estudiante aprenda a formular preguntas […], es muy poco probable que sienta la necesidad de investigar el contexto, y mucho menos que sepa acudir a la biblioteca y aprovechar sus recursos" (Landow, 2009, p.345). Actualmente, el concepto de 'biblioteca' se amplía a todo el entorno virtual, así como a las distintas herramientas que ofrecen los nuevos medios.

Recientemente, tras la pandemia, se han actualizado y creado sistemas telemáticos de enseñanza, sobre todo, en los ámbitos universitarios y de educación superior. El acceso a las guías docentes, recursos y contenidos específicos de forma online ha propiciado una accesibilidad equitativa a través de conferencias y clases virtuales. Cabe indicar, sin embargo, que esto no siempre supone una mejora en la calidad de la enseñanza pues, en función de las materias a tratar, la presencialidad juega un papel clave.

No obstante, tanto en lo relativo a lo digital y los nuevos medios como en lo referente a metodologías que apuesten por el pensamiento crítico, la educación juega un papel importantísimo. Enseñar a usar los dispositivos digitales, las plataformas virtuales y las distintas herramientas que ofrecen los nuevos medios, configura un reto que puede suponer un cambio de paradigma. Desde un punto de vista simbólico, podría considerarse que las nuevas generaciones se configuran como ciborgs y, por tanto, una de las misiones educativas actuales consiste en guiar al alumnado para que sea consciente de las posibilidades que puede encontrar en el universo digital, tanto positivas como negativas, ya que no se debe olvidar que el alumnado también juega el rol de usuario.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Actualmente pueden hallarse varios métodos relacionados con pedagogías alternativas que se están empleando en centros escolares, mayoritariamente de gestión privada. Además de los populares métodos de María Montessori, existen otras metodologías educativas como el método alemán Waldorf, la pedagogía estadounidense de Doman o el método italiano Reggio Emilia. Si bien es cierto que el personal de Silicon Valley cría a sus descendientes sin pantallas hasta la edad de 14 años, la mayoría de mortales no puede permitirse ese privilegio. Si no se transmite desde una perspectiva crítica cómo funcionan los algoritmos y los dispositivos y, a su vez, estos no se insertan al mismo nivel que otras herramientas analógicas, las nuevas generaciones continuarán en mundos paralelos, donde la vida en las aulas y la vida fuera de ellas no tienen nada que ver.

Además, la educación tóxica está presente y disponible las 24/7 en los entornos virtuales. A modo de ejemplo, la pornografía ha tomado el mando en lo relativo a la (mala) educación sexual, lo que supone que se generen perspectivas distorsionadas de las relaciones sexo afectivas, acarreando consigo graves consecuencias. Sin embargo, existen otras pedagogías tóxicas dentro del propio entorno escolar que se han interiorizado ya que, además del método pedagógico en cuestión a emplear por el docente, se dan multitud de detalles que influyen de forma indirecta en las dinámicas que se establecen en el aula.

Acaso señala que un acto pedagógico es una macroestructura que se crea a partir de diversos microdiscursos, siendo éstos los responsables de configurar la atmósfera y el contexto en el que se desenvuelve el acto educativo. A veces, aquello que no se ve o aquello que no se dice cobra más relevancia que lo propiamente dicho. He aquí lo denominado *pedagogías* invisibles que Acaso ejemplifica argumentando que éstas se pueden establecer a partir de objetos, acciones, el paisaje, la calidad de la luz o los sistemas de exposición de trabajos del alumnado, por ejemplo. Además, subraya la repercusión de lo que se manifiesta en un plano secundario y también de aquello que no se quiere decir, animando a los docentes a "pasar a la acción transformadora, aunque solo sea en nuestra aula, llevando a cabo pequeñas acciones que podríamos denominar *micro-revoluciones de lo cotidiano*." (Acaso, 2012, p.124)

Estas micro-revoluciones educativas de lo cotidiano se pueden trasvasar al campo de la sostenibilidad y la sensibilización medioambiental ya que, en palabras de Elizabeth Ellsworth, "la actividad docente es una práctica performativa, es decir, es una práctica que nunca se completa ni se acaba y que debe acabar alterando la realidad de alguna manera." (2005:161) Tomando la última frase como premisa, ejercer la educación en la contemporaneidad hacia el pensamiento crítico puede entenderse como el que siembra hoy, para recoger mañana.

ARTE Y ESCUELA

En los últimos años se han configurado redes que tejen puentes entre la práctica artística y la educación, fomentando la experimentación y la puesta en marcha de metodologías que amplían horizontes, complementan y proponen otras formas de hacer. Algunas de las que se pueden encontrar activas actualmente en el estado español son Permea en la Comunidad Valenciana, Zemos 98 en Andalucía o Pedagogías invisibles en la Comunidad de Madrid, todas ellas coordinadas bajo PLANEA: Red de Arte y Escuela.

Planea, impulsada por la Fundación Daniel y Nina Carasso, consiste en una red de centros educativos, agentes e instituciones culturales que apuestan por la introducción de prácticas artísticas en centros escolares públicos, dando lugar a espacios en los que artistas y docentes comparten metodologías y propiciando la construcción de un tejido social en torno al binomio *arte y escuela*.

Existen decenas de proyectos que Planea ha activado para crear relaciones entre las prácticas artísticas y la educación en distintas áreas como la arquitectura, el arte textil, ciencia y naturaleza, tecnología, artes escénicas, plásticas, audiovisuales, diseño, escritura, fotografía o música, entre otras. La gran mayoría de los agentes que colaboran en Planea son artistas de diferentes ámbitos y algunos de los proyectos más destacados aúnan prácticas artísticas, nuevos medios y pensamiento crítico.

Algunos de los recursos didácticos más relevantes que se han desarrollado son *Jugando con datos* de Diego Díaz, una propuesta sobre redes sociales que ha participado en más de una treintena de centros escolares; *Animaleta* del grupo de investigación de Animación del Departamento de Dibujo de la UPV, donde proponen la

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

animación como herramienta de aprendizaje desde una perspectiva STEAM; y *Sonògraf* de Playmodes, que trabaja sobre música, acústica y síntesis sonora desde un punto de vista lúdico.

A lo largo de la investigación en la que se inscribe este artículo, concretamente desde el año 2022 hasta la actualidad, se han realizado varias propuestas en colaboración con la Red Planea, junto con el Consorci de Museus y la Generalitat Valenciana, a través del proyecto *REC: Radio Expresión Creativa*[2]. Comenzó como proyecto piloto, llevándose a cabo en el IES Bovalar de Castellón y, posteriormente, se puso en marcha en formato taller en el CEIP Santa Teresa de Valencia y en el CEIP La Coma de Paterna. A partir de las experiencias en los distintos centros, se diseñó un recurso didáctico y una guía docente que se ha complementado con la formación a profesores y profesoras durante el curso escolar 2023/2024, desarrollándose en un total de 19 centros escolares, con el objetivo de implementar la herramienta de la radio en el aula de forma transversal e interdisciplinar.

Por otra parte, se pueden encontrar proyectos que se han desarrollado de forma puntual que enlazan arte y naturaleza, así como arte y ciencia. *El Campito,* realizado en septiembre de 2022 por el proyecto PLATA y formado por la asociación La Fragua en Córdoba, plantea un huerto escolar poniendo en valor las semillas antiguas y las tecnologías ancestrales; *Repensar el futuro,* desarrollada por Aulafilm en distintos IES de Jaén, Almería, Huelva y Málaga, con el objetivo de imaginar un futuro posible, saludable y sostenible a través de un programa de cine en el aula; *Playa Futura* de Jorge Gallardo, se trabaja acerca de la subida del nivel del mar y los ecosistemas marítimos a partir de casos de estudio en varias provincias de Andalucía que permiten reimaginar otros modos de organización a través de lo lúdico y lo artístico.

ECOMEDIA DIDÁCTICA

Partiendo de las teorías, proyectos e iniciativas referidos anteriormente, la presente investigación propone el diseño de un recurso didáctico que funcione como nexo entre las prácticas artísticas, la ecología y los nuevos medios. El proyecto se inspira en *Reset the Forest*, pieza creada en 2018 que plantea un caso de estudio sobre un incendio forestal y una interacción que activa la experiencia del usuario, generando un relato de sensibilización medioambiental mediante la siembra de una semilla a través de un dispositivo multimedia.

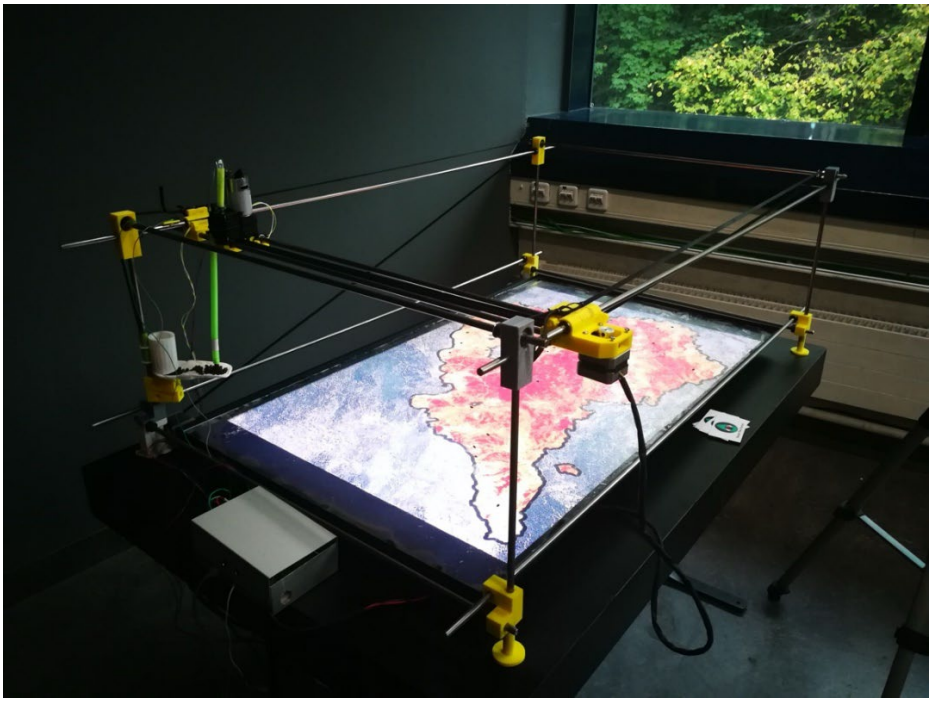


Fig.1 Reset the Forest en ARS Electrónica Festival. Clara Molinicos (2019)

[2] REC Radio Expresión Creativa en el Centro de Recursos de la Red Planea https://redplanea.org/recursos/rec-radio-expresion-creativa/ [Accedido el 30 de abril de 2024]

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Desde una perspectiva STEAM, el recurso didáctico cuenta en su diseño con varios itinerarios a seguir que funcionan de manera independiente pero con la pretensión de que puedan confluir a lo largo de varias sesiones. Cada sección complementa a las demás y viceversa, tratándose una misma problemática desde distintos puntos de vista como son lo digital, lo glocal, entendiéndose como el cruce entre lo global y lo local, y lo experimental.

Una de las vías se configura como un viaje digital, donde se activan prácticas mediante dispositivos digitales y plataformas virtuales en relación a cuestiones de topografía y geografía. A través de una metodología que introduce lo lúdico a modo de retos, se proponen conceptos como la ubicación por satélite, la lectura y tipología de mapas a través de Google Earth y Sentinel o los distintos usos que se dan a estos datos fomentando un pensamiento crítico.

Otro de los itinerarios se enfoca en lo glocal, donde se analiza lo autóctono para compararlo con lo global y ponerlo en valor, entrando en cuestión conceptos de biología, ciencias sociales y medio ambiente. A partir de un caso de estudio cercano al centro escolar en relación con la deforestación, se llevan a cabo análisis sobre las zonas afectadas, se estudia la flora y fauna autóctonas y pueden programarse salidas de campo.

Por último, se facilitan los accesorios para llevar a cabo un ejercicio experimental mediante una práctica de laboratorio acerca del proceso de germinación de semillas, donde se realiza un acercamiento a las ciencias desde lo empírico. Esta praxis puede servir como inicio para la puesta en marcha del recurso didáctico, ya que facilita la motivación del alumnado y la inserción del resto de contenidos a partir del proceso que requiere el desarrollo de una semilla y su seguimiento temporal.

El recurso didáctico se plantea como un dispositivo multidisciplinar que plantea la problemática acerca de la crisis medioambiental atravesando distintas materias escolares. La propuesta se apoya en el software libre, en el código abierto y en la filosofía del DIY (Do It Yourself), ya que los materiales que se proporcionan pueden ser replicados y reutilizados para que el recurso no quede obsoleto y pueda reiniciarse con distintos grupos a lo largo del tiempo. Además, las prácticas están abiertas a ser ampliadas, tanto por el profesorado como por el alumnado, dando lugar a que se puedan generar otras vías de aprendizaje a partir de los contenidos propuestos.

Como conclusión, si se pretende lograr un cambio a futuro en los modos en que se habita el planeta para preservar la riqueza medioambiental de todas las especies, humanas y no humanas, la herramienta clave se encuentra en una educación basada en el pensamiento crítico y en metodologías cercanas a las prácticas artísticas en alianza con los saberes propios de la ecología.

FUENTES REFERENCIALES

Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual.* Catarata.

Acaso, M. (2012). *Pedagogías invisibles. El espacio del aula como discurso.* Catarata.

Ellsworth, E. (2005). *Posiciones en la enseñanza.* Akal.

Guimón, P. (24 de marzo de 2019). Los gurús digitales crían a sus hijos sin pantallas. *El País.* https://elpais.com/especiales/2019/crecer-conectados/gurus-digitales/

Haraway, D. (2019). *Seguir con el problema: Generar parentesco en el Chthuluceno.* Consonni.

Landow, G. P. (2009). *Hipertexto 3.0 Teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización.* Paidós.

Paymal, N. (2014). *Pedagooogía 3000. Una pedagogía para el tercer milenio.* Tomo I. Editorial Ox La-Hun.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 2: Do They Really Think Differently? *On the Horizon, 9*(6), 2-6.

Rull, V. (2018). *El Antropoceno ¿Qué sabemos de?* CSIC y La Catarata.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Serratos, F. (2021). *El Capitaloceno. Una historia radical de la crisis climática.* Universidad Nacional Autónoma de México.

Steffen, W., Broadgate, W., Deutsch, L., Gaffney, O. y Ludwig, C. (2015). The trajectory of the Anthropocene: The Great Acceleration*. The Anthropocene Review*, 1-18.

Tanuro, D. (2020). *¡Demasiado tarde para ser pesimistas! (La catástrofe ecológica y los medios para detenerla)*. Sylone y Viento sur.

World Wildlife Fund. (3 de febrero de 2024). *Vivir en el antropoceno*. https://www.wwf.org.mx/quienes_somos/planeta_vivo/antropoceno/

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17860

Estrategias de ofuscación. Prácticas artísticas para evitar ser reconocidas

Obfuscation strategies. Artistic practices to avoid being recognized

Claudia González
Universidad Complutense de Madrid, claugo16@ucm.es

Breve bio autora:

Licenciada en Bellas Artes (UCM, 2005), Máster en Investigación y Creación de Arte (UCM, 2010) y posteriormente MBA en Gestión de Empresas e Instituciones Culturales (Universidad de Salamanca, 2011). De manera profesional se dedica a la producción de proyectos artísticos y a la gestión cultural en torno al binomio arte y participación. Actualmente trabaja para el Ayuntamiento de Madrid en programas de descentralización y proximidad cultural en la ciudad. Como artista ha formado parte de varios colectivos y realizado exposiciones en espacios de Madrid como Off Limits, Sala de Arte Joven, Arquería de Nuevos Ministerios o ABM Confecciones y fuera de Madrid en el Festival Okuparte de Huesca o la Sala Alterarte de Ourense entre otros.

Como investigadora ha sido miembro del grupo de investigación de la Comunidad de Madrid En los márgenes del arte (ediciones 2018 y 2019). De 2017 a 2020 ha sido profesora colaboradora de la Facultad de Bellas Artes de la UCM y desde 2020 es investigadora predoctoral en esa misma institución. Su trabajo gira en torno a las prácticas estéticas con intencionalidad política; la esfera pública; y el arte y el activismo. Su tesis, en producción, versa sobre las "Prácticas estéticas de ocultación del rostro y su capacidad expansiva desde la web 2.0".

How to cite: González, C. (2024). Estrategias de ofuscación. Prácticas artísticas para evitar ser reconocidas. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17860

Resumen

Las tecnologías de reconocimiento facial tienen múltiples aplicaciones en controles fronterizos, análisis forenses, ciberseguridad y la vigilancia en general. También garantizan el acceso seguro a teléfonos, ordenadores y apps de pagos, nos permiten etiquetar a amigos en redes sociales y hasta diagnosticar enfermedades.

Sin embargo, la pérdida de privacidad a cambio de determinados servicios o en pos de una supuesta seguridad, conlleva algunos peligros. Existe una clara asimetría de poder entre los propietarios de las tecnologías y los que producimos los datos. Además del poco control que tenemos sobre el tratamiento y uso de nuestra información, debemos tener en cuenta que las tecnologías de la vigilancia operan enmarcadas en políticas de visibilidad repletas de sesgos de raza, género y clase.

En esta comunicación nos preguntamos sobre cuáles pueden ser las aportaciones del campo del arte a la hora de generar una visión crítica y otras posibilidades de acción frente a los sistemas de reconocimiento facial. Niessenbaum y Brunton definen "la ofuscación" como la adición deliberada de información ambigua, confusa o engañosa para interferir con la vigilancia y la recopilación de datos. Partiendo de este concepto, presentaremos una serie de propuestas artísticas en las que el uso del anonimato como estética experimental y forma política nos puede aportar un análisis transversal de algunas cuestiones complejas que implican la recopilación y tratamiento de nuestros datos. Máscaras de datos, maquillajes y cosméticos, o rostros prestados son algunas de las estrategias que los artistas proponen como defensas legítimas para evidenciar y paliar estas asimetrías. A través de estos casos veremos cómo el arte, desde una reflexión en ocasiones irónica,

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

en otras más comunitaria y pragmática, propone un imaginario de la invisibilidad y el anonimato que se constituye como una alternativa al hipercontrol en el que vivimos.

Palabras clave: *reconocimiento facial; políticas de la visibilidad; anonimato; máscara.*

Abstract

Facial recognition technologies have multiple applications in border controls, forensic analysis, cybersecurity and surveillance in general. They also guarantee secure access to phones, computers and payment apps, allow us to tag friends on social networks and even diagnose diseases.

However, the loss of privacy in exchange for certain services or in pursuit of supposed security, carries some dangers. There is a clear power asymmetry between the owners of the technologies and those of us who produce the data. In addition to the little control we have over the treatment and use of our information, we must take into account that surveillance technologies operate within visibility policies full of race, gender and class biases.

In this communication we ask ourselves what the contributions of the field of art can be when it comes to generating a critical vision and other possibilities of action regarding facial recognition systems. Niessenbaum and Brunton define "obfuscation" as the deliberate addition of ambiguous, confusing, or misleading information to interfere with surveillance and data collection. Starting from this concept, we will present a series of artistic proposals in which the use of anonymity as an experimental aesthetic and political form can provide us with a transversal analysis of some complex issues that involve the collection and processing of our data. Data masks, makeup and cosmetics, or borrowed faces are some of the strategies that artists propose as legitimate defenses to highlight and alleviate these asymmetries. Through these cases we will see how art, from a reflection that is sometimes ironic, at other times more communal and pragmatic, proposes an imaginary of invisibility and anonymity that is constituted as an alternative to the hypercontrol in which we live.

Keywords: *facial recognition; visibility policies; anonymity; mask.*

1. INTRODUCCIÓN. ROSTROS BIOMÉTRICOS

Las anticipaciones de Deleuze sobre las sociedades de control (1999) o de Haraway sobre la informática de la dominación (1995) en los años 90 del siglo pasado nos hablaban de un sistema que nos observa, monitoriza y rastrea para producir datos sobre nuestros comportamientos y convertirnos en cifras. Hoy en día nuestros móviles, ordenadores y asistentes virtuales oyen nuestras conversaciones, recogen información sobre nuestras compras, nuestros planes de viajes y ocio y nuestros problemas de salud, comparten nuestras localizaciones en tiempo real y obtienen nuestras imágenes. Cotidianamente somos observad+s por satélites, vehículos que proporcionan las imágenes para los sistemas de navegación y por miles de cámaras de vigilancia instaladas en espacios públicos y privados. Vivimos el auge de los sistemas biométricos que permiten un reconocimiento automatizado de individuos en función de sus características biológicas y de comportamiento, como la huella dactilar, el rostro, el iris y la voz (Jain, Nandakumar y Ross, 2016, p. 80). "Medir el cuerpo se ha convertido en el fundamento de las políticas de seguridad globales" (Cruz y García, 2019, p. 29).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

El rostro ha sido el sistema habitual empleado por las personas para reconocernos las unas a las otras, pero el trabajo para que este proceso fuera realizado por ordenadores empezó a mediados de 1960 por Woodrow W. Bledsoe y sus colegas de la Panoramic Research. Una larga evolución ha habido desde entonces hasta ahora, donde el reconocimiento facial se ha convertido en una de las formas preferidas para garantizar la seguridad de teléfonos, ordenadores y apps de pagos. También nos permite etiquetar a nuestr+s amig+s en redes sociales de forma fácil, e incluso acelerar el diagnóstico de determinadas enfermedades (Dolgin, 2019). Este tipo de sistemas tiene además múltiples aplicaciones en los controles fronterizos, análisis forenses, ciberseguridad y la vigilancia en general.

Una de las razones de que el reconocimiento facial sea uno de los sistemas biométricos más usados es la disponibilidad de grandes bases de datos recopiladas por autoridades y agencias gubernamentales de todo el mundo (Jain, Nandakumar y Ross, 2016, p. 82). Pero no sólo contamos con los registros oficiales, sino que con un rastreo de redes sociales se pueden encontrar prácticamente todas las caras que se necesiten. Otra ventaja con la que cuenta el reconocimiento facial frente a otros sistemas es la capacidad de capturar las imágenes de los rostros de forma encubierta (Jain, Nandakumar y Ross, 2016, p. 93). Las cámaras de vigilancia en el espacio público han proliferado considerándose un elemento disuasivo contra el crimen[1]. Y, gracias a los avances en el aprendizaje automático, capacidad de almacenamiento y potencia de procesamiento, los ordenadores han perfeccionado su método para hacer el reconocimiento facial más exacto a pesar de la edad, la posición o la iluminación.

Sin embargo, la pérdida de privacidad en pos de una supuesta seguridad o incluso al acceso a determinados servicios, tiene sus peligros. La recogida y tratamiento de la información se realiza a través de relaciones de poder asimétricas en las que nos encontramos en el lado débil. Rara vez tenemos la opción de elegir si somos monitoread+s o no, qué se hace con la información que se recopila o cómo nos repercuten las conclusiones extraídas de esa información (Brunton y Niessenbaum, 2015, p. 49). No sabemos qué tratamiento tienen esos datos en la actualidad y lo que quizás es más preocupante, no sabemos lo que los algoritmos, técnicas y bases de datos del futuro podrán hacer con nuestros datos. Un informe de la web abolishdatacrime.org desglosa las estrategias de criminalización de los datos (creación, archivo, robo y reventa) utilizadas para acechar a l+s inmigrantes y marcarl+s como amenazas por parte del Servicio de Inmigración y Control de Aduanas y el FBI en EEUU (Community Justice Exchange, 2022). Una investigación del Financial Times reveló que Microsoft había compartido públicamente una base de datos de 10 millones de imágenes de caras sin el conocimiento o consentimiento de los sujetos (Murgia, 2019). China utiliza la tecnología de reconocimiento facial para clasificar a las personas por etnia y cometer violaciones de los derechos humanos contra minorías étnicas como l+s uigures[2]. Además, uno de los problemas éticos más importantes en este tipo de tecnologías son los sesgos que contienen los conjuntos de muestras hacia los hombres blancos. Un informe de 2019 del Instituto Nacional de Estándares y Tecnología de U.S. (Grother, Ngan y Hanaoka, 2019) demuestra que existen dificultades en el reconocimiento facial dependiendo de la raza y el género. Los programas albergan mayor error de identificación en personas de raza asiática, afroamericana o nativos americanos frente a la raza caucásica y en mujeres frente a hombres, dando lugar a falsos positivos. Las consecuencias de este sesgo pueden incluir detenciones y acusaciones erróneas.

Además, debemos tener en cuenta los peligros que suponen la vulnerabilidad de la seguridad de las bases de datos y los sistemas biométricos que se pueden traducir en denegación de servicio a usuari+s legítimos, intrusión de usuari+s no autorizados, erosión de la privacidad y suplantación de identidad (Roberts, 2007).

Pero, ¿existen resquicios, grietas o debilidades en las industrias biométricas que pueden protegernos de esa relación asimétrica y hacer valer nuestra necesidad de privacidad en determinados momentos? ¿Hay alguna

[1] Se estima que hay más de 1 millón Cámaras CCTV sólo en la ciudad de Londres y alrededor de 4,9 millones de ellas están repartidas por todo el Reino Unido. (Barrett, 2013)

[2] Numerosos medios han publicado noticias a este respecto (Rollet, 2018), (Mozur, 2019).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

manera de esquivar la vigilancia y la subsiguiente clasificación y estandarización de nuestros datos biométricos? ¿Nos podemos proteger de las políticas de vigilancia regidas de manera poco ética o de los abusos cometidos con nuestros registros faciales?

La legislación y las políticas de privacidad, las tecnologías de protección de datos como la criptografía, las acciones de divulgación y los códigos de prácticas profesionales son algunas de las respuestas a la hora de regular, o sortear el mal uso de nuestros datos por parte de determinadas corporaciones, anunciantes, industrias, gobiernos y otras partes interesadas.[3] Pero en esta comunicación queremos preguntarnos por las posibilidades que desde el arte, se han dado para plantear algunas alternativas a este sistema, tanto para burlarlo como para imaginar otras posibilidades de habitar o reflexionar de forma crítica sobre el mismo.

¿Cuáles pueden ser las aportaciones del campo del arte a la hora de generar una visión crítica y nuevas posibilidades de acción en los sistemas de reconocimiento facial?

2. METODOLOGÍA: ESTRATEGIAS DE OFUSCACIÓN. CONFUNDIR, ENGAÑAR E INTERFERIR

Niessenbaum y Brunton desarrollan en 2015 el concepto de "ofuscación" definiéndolo como "la adición deliberada de información ambigua, confusa o engañosa para interferir con la vigilancia y la recopilación de datos" (2015, p. 1). Esta idea aparentemente sencilla puede desplegarse en un amplio repertorio de prácticas y métodos para la desaparición, la pérdida de tiempo, el análisis frustrante, la desobediencia traviesa, la protesta colectiva y la reparación individual, entre otros.

En el campo del arte, las tecnologías de vigilancia han sido tratadas y problematizadas desde sus comienzos con la instalación de las primeras cámaras en los espacios públicos. Elke Reinhuber (2024), en un artículo recientemente publicado en Artnodes, traza un panorama de las formas en que l+s artistas han abordado el problema de la vigilancia en su trabajo en los últimos cincuenta años tanto para aumentar la concienciación sobre el mismo como para evadirlo. Numerosos proyectos comisariales y exposiciones internacionales también se han ocupado de este tema.[4]

Partiendo de la ofuscación como objetivo principal, y explorando la producción artística reciente, nuestro método de investigación consistirá en localizar y analizar una serie de casos desarrollados por artistas para hackear, hacer frente o dar la vuelta a los sistemas de vigilancia y control basados en las industrias biométricas y más específicamente en las tecnologías de reconocimiento facial. A partir del estudio de los ejemplos mencionados, veremos que el uso del anonimato como estética experimental y forma política es uno de los métodos más empleados por l+s artistas y nos puede aportar un análisis transversal de algunas cuestiones complejas que implican la recopilación y tratamiento de nuestros datos. Este análisis nos servirá para determinar las posibilidades que residen en un cierto arte crítico para proporcionar una contranarrativa que nos permita escapar de estos sistemas o por lo menos, contrarrestar su lógica de clasificación y estandarización de la información.

[3] En este sentido es interesante consultar la carta al Gobierno de España que escribe el Colectivo de investigación militante Bikolabs y que firman más de 70 academic+s y profesionales, solicitando una moratoria para estudiar el uso y comercialización de sistemas de reconocimiento y análisis facial por parte de empresas públicas y privadas y cuál debe ser la legislación europea al respecto (Bikolabs, 2021).

[4] La muestra "CTRL [SPACE] Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother" que tuvo lugar en el Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) de Karlsruhe entre octubre de 2001 y febrero de 2002 explora una amplia gama de prácticas para investigar el estado del arte panóptico que implica la omnipresencia de la vigilancia en nuestra vida diaria a comienzos del siglo XXI. "Exposed: Voyeurism, Surveillance, and the Camera since 1870" organizada por la Tate Modern y el Museum of Modern Art de San Francisco en 2010 investiga cómo la cámara ha ido transformando el acto de mirar. "Faceless. Re-inventing privacy through subversive media strategies" exhibida en 2014 en el espacio de arte Mediamatic de Ámsterdam explora las consecuencias de la pérdida de privacidad como resultado del 11 de septiembre produciendo a su vez un aumento del interés de determinadas propuestas por el anonimato.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

3. PROPUESTAS ARTÍSTICAS DISIDENTES

3.1. Máscaras en lugar de rostros

La propuesta de algun+s artistas pasa por crear máscaras que, superpuestas al rostro, confundan a los sistemas de reconocimiento facial. Utilizando estos propios sistemas y jugando con los datos proporcionados a los mismos, crean rostros amorfos que pueden ser utilizados como armas de defensa para luchar contra los sesgos y las clasificaciones algorítmicas o incluso para enfrentarse con sus propias formas de conocimiento del rostro humano.

El artista Sterlin Crispin en su proyecto "Data Masks" (2013-2015), crea una serie de máscaras usando los algoritmos de reconocimiento facial de manera inversa para revelar cómo estas tecnologías representan la identidad humana. Crispin entiende la tecnología como un súper-organismo global viviente formado por todas las máquinas y software, lo que él llama "el otro tecnológico" (2014, p. iv). La intención del artista es dotar de materialidad a la imagen que la tecnología tiene de lo humano, mostrando lo irreconciliable de los datos biométricos con la carne de los rostros de las personas.

Para Crispin, hacer visible lo digital se configura como un acto de protesta política que revela los mecanismos que subyacen tras el agresivo crecimiento de las técnicas de vigilancia y biometría usadas hoy (2014, p. 2). Según el artista, el objetivo de crear estas máscaras no es anular el reconocimiento facial o proporcionar algo indetectable, sino mostrarle a la máquina lo que está buscando, sostener un espejo frente al ojo que todo lo ve del panóptico digital en el que vivimos y dejar que mire dentro de su propia mente (2014, p. v). Las máscaras de datos desarrollan patrones que la tecnología identifica como rostros humanos, como una especie de pareidolia para los sistemas de visión por ordenador (2014, p. 13).



Fig. 1. *Data-Mask. Vista de la instalación en ZKM Karlsruhe. Septiembre de 2015. Cortesía del artista.*

El artista Zach Blas reflexiona sobre cómo detectó un aumento simultáneo de protestas enmascaradas junto con el auge de las industrias biométricas (Lee-Morrison, 2019, p. 142). A través de su obra, Blas propone una crítica a las tecnologías de reconocimiento facial entendiendo éstas como un brazo extendido de las estrategias políticas neoliberales que impactan de manera desigual a los grupos ya vulnerables y marginados de la sociedad. Lo que él argumenta es que el reconocimiento biométrico involucra un proceso computacional de estandarización con conjuntos de parámetros producidos a través de los sesgos inherentes a una historia de discriminación social. Este proceso computacional, explica Blas, tiene profundamente incrustado dentro de él una visualidad extraída de las normas sociales de género, raza y sexualidad (Lee-Morrison, 2019, p. 142).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

El proyecto de Blas *Facial Weaponization Suite* protesta contra el reconocimiento facial biométrico, y las desigualdades que propagan estas tecnologías. Para ello el artista fabrica "máscaras colectivas" en talleres que se modelan a partir de los datos faciales agregados de l+s participantes, lo que da como resultado máscaras amorfas que no se pueden detectar como rostros humanos mediante el reconocimiento facial biométrico.

La primera máscara creada por Zack Blas es bautizada por el artista como *Fag Mask.* Es el resultado obtenido a partir de los datos faciales biométricos de los rostros de muchos hombres queer como respuesta a estudios científicos que relacionan la determinación de la orientación sexual a través de técnicas de reconocimiento facial rápido.



***Fig. 2**. Zach Blas, Fag Face Mask. 20 de octubre de 2012. Los Angeles, CA, de Facial Weaponization Suite 2012*
Tereftalato de polietileno reciclado, pintado y formado al vacío. Cortesía del artista.

El artista también ha creado máscaras que exploran las concepciones negativas de la negritud, el feminismo o la migración. Estas máscaras se cruzan con el uso del enmascaramiento por parte de los movimientos sociales como una herramienta opaca de transformación colectiva que rechaza las formas dominantes de representación política. Blas otorga a su trabajo una dimensión comunitaria y menciona específicamente a colectivos que trabajan con el ocultamiento del rostro como estrategia como pueden ser Occupy con el uso de la máscara de Guy Fawkes, los balaclavas rosas de las Pussy Riot o los pasamontañas Zapatistas.

La referencia de Blas a una *weaponization* (“armamentización”) del rostro es un reconocimiento de estos movimientos; lo que él llama el “poder del rostro colectivo” (Lee-Morrison, 2019, p. 151). Eliminando las características reconocibles del cara, l+s miembros de estos movimientos se convierten en una amenaza sin rostro para los sistemas asimétricos de poder a los que se enfrentan.

Las máscaras generadas por Blas son usadas posteriormente para intervenciones públicas y performances. Como, por ejemplo, la que tuvo lugar en junio de 2014 en la frontera de México. En este espacio se realizó una marcha, que bajo el nombre “Procesión de los dolores biométricos”, quería llamar la atención sobre la inmensa cantidad de datos biométricos que se recopilan en las fronteras y en particular en la frontera entre Estados Unidos y México.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



***Fig. 3**. Zach Blas, Procession of Biometric Sorrows. 5 de junio de 2014, Ciudad de México, México, de Facial Weaponization Suite, 2014. Acción pública. Cortesía del artista.*

3.2. Maquillaje para camuflarse

Otra de las formas de esquivar los sistemas de reconocimiento facial es el maquillaje (Dantcheva, Chen y Ross, 2012) y algun+s artistas han elegido esta vía con altas posibilidades estéticas como espacio de exploración. Esta gama de acciones contempla desde pinturas de camuflaje ampliamente extendidas en usos militares, hasta toda una serie de fantasías festivas e imaginativas.

Adam Harvey es un artista e investigador especializado en vigilancia, privacidad y visión por ordenador. Ha creado todo tipo de dispositivos para evitar la vigilancia como "Off Pocket", una funda de teléfono que bloquea las señales inalámbricas; "Camoflash", un bolso antiparazzi equipado con un potente flash; o una colección de moda diseñada para evitar los drones o las cámaras térmicas. Pero uno de sus proyectos estrella es CV Dazzle, un camuflaje para el rostro diseñado para romper los sistemas de visión artificial sin dejar de ser perceptible para l+s observadores humanos. Los primeros patrones se diseñaron entre 2010 y 2013 constituyéndose como la primera técnica de camuflaje documentada que ataca con éxito un algoritmo de visión por ordenador. Estos diseños localizaban un punto de error que, cuando fue vulnerado, se extendió en cascada por toda la industria de seguridad. Las observaciones clave para las tecnologías de reconocimiento facial son la gran dependencia de las áreas oscuras alrededor de los ojos, la simetría, la estabilidad del puente nasal y la oscuridad debajo de la nariz. Mediante el uso de maquillaje y peinado, las áreas oscuras y claras se pueden revertir para reducir la probabilidad de detección. Con estos diseños se consiguió que una tecnología clave en el aparato de seguridad posterior al 11 de septiembre, anteriormente infalible, se viera frustrada por algo tan sencillo como el maquillaje y los peinados, de bajo costo o gratuitos, y accesibles a una amplia audiencia. Más tarde el algoritmo al que confundían[5] quedó obsoleto y Harvey diseñó unos nuevos looks para romper el reconocimiento facial de la red neuronal convolucional.

[5] La técnica se utilizó para romper el ampliamente utilizado (en ese momento) algoritmo de detección de rostros Viola-Jones mediante el uso de patrones en negrita para separar las características esperadas de los perfiles de detección de rostros (haarcascades). (https://adam.harvey.studio/cvdazzle/)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

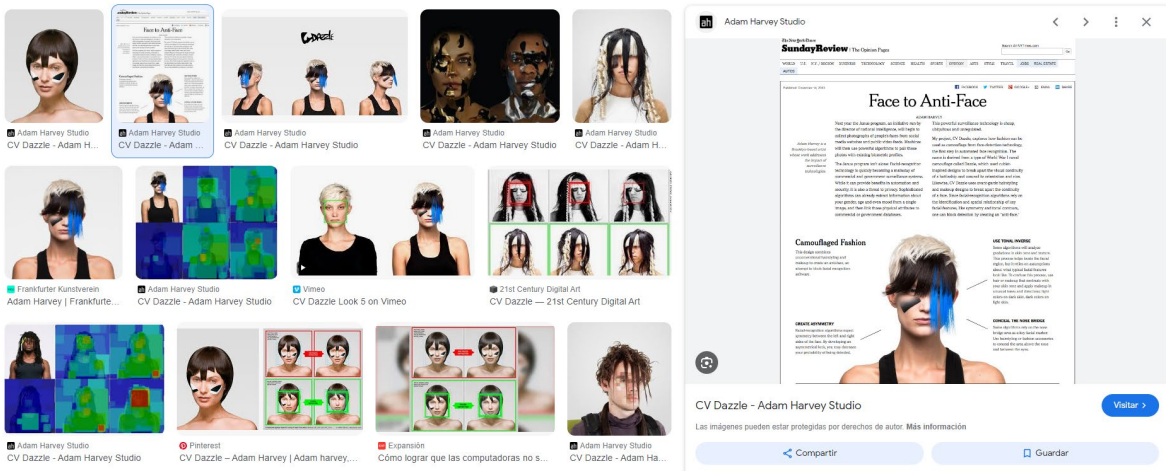


***Fig. 4**. Imágenes del proyecto CV Dazzle del artista Adam Harvey. Resultados de la búsqueda en google. 2024.*

El proyecto de Harvey, sin embargo, ha recibido críticas, como las que expresa Torin Monahan en un artículo sobre la estetización de la resistencia (2015). Este autor acusa al artista de promocionarse a sí mismo y generar una marca estética que centra la crítica en adornar el cuerpo con pinturas tribales pero que no tiene en cuenta el mayor escrutinio de poblaciones minoritarias y el sesgo racial de las tecnologías de vigilancia.

A partir de este proyecto de Adam Harvey nace el colectivo Dazzle Club (2019-2021) formado por cuatro artistas residentes en Londres que también han explorado las posibilidades del maquillaje como elemento de defensa contra la vigilancia y el uso de la tecnología de reconocimiento facial en el espacio público. Organizan caminatas por la ciudad en las que l+s participantes avanzan en silencio por las calles con maquillaje CV Dazzle. Aunque l+s participantes toman su tiempo en los diseños y verifican con aplicaciones que no se puedan someter a las tecnologías de reconocimiento facial, su objetivo principal no es tanto esquivar las cámaras de vigilancia sino crear una plataforma de discusión sobre estos temas (Lothian-McLean, 2020). En estas acciones urbanas reflexionan sobre los diferentes tipos de espacios públicos mientras se encuentran con público diverso, desde gente de negocios hasta estudiantes de arte, han sufrido detenciones e interrogatorios por personal de seguridad, e interactuado con compradores de centros compradores de centros comerciales o personas sin hogar en los callejones (Park, 2021).



***Fig 5**. Evie Price con el maquillaje de CV Dazzle aplicado. Fotografía tomada del Instagram de Dazzle Club. 3 de Marzo de 2020.*

BY-NC-SA

En Rusia, el movimiento “Sledui”, también muestra rostros maquillados contra el reconocimiento facial en el espacio público, aunque su campaña tuvo menos recorrido porque fueron arrestad+s por la policía (Mas, 2020).



***Fig 6**. La artista Ekaterina Nenasheva siendo arrestada por la policía rusa por llevar maquillaje facial en el espacio público. Foto de Ivan Krasnov (Ivan KrasNov). Publicada en el facebook de la artista el 10 de febrero de 2020.*

3.3. Prestar un rostro

Dado que las intervenciones propuestas (máscaras, maquillajes, capuchas…) hacían parecer sospechos+s a l+s que las llevaban y podían ser motivo de represiones, al artista estadounidense Leo Selvaggio se le ocurrió la máscara prostética URME en 2014. Esta es una máscara 3D que replica el propio rostro del artista y que engaña a los sistemas de reconocimiento facial que identifican el rostro de la máscara, y no el de la persona que se esconde detrás de ella. El objetivo del proyecto es permitir a la gente presentar un rostro diferente al propio en público y ante las cámaras.

Leo explica que eligió su propio rostro porque no es ético poner a otra persona en riesgo y porque él es un hombre blanco privilegiado, y no hay nada que pase más desapercibido que un hombre blanco en un traje (Gallucci, 2015, p. 69).

La máscara se vende a precio de producción en la web del artista (http://www.urmesurveillance.com) con una declaración expresa de que no se obtienen beneficios por la venta del producto ya que el proyecto nace de la creencia de que tod+s deberían poder permitirse la protección contra la vigilancia.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



***Fig 7**. Captura de pantalla del vídeo URME Surveillance: Indigogo campaign de Leo Selvaggio. https://www.urmesurveillance.com/*

4. CONCLUSIONES. EL DERECHO A SER ANÓNIM+

Como reseñan Pedro Cruz y Lidia García en su artículo "Cuerpo, máscara y biopolítica" el auténtico problema de la vigilancia no es que la razón gubernamental amplíe sus medidas de intervención sobre los cuerpos, sino que poc+s individu+s hay hoy que no quieran ser controlad+s (2019, p. 28). Quizás sea porque nos acogemos a la seguridad y comodidad que nos ofrece este control sin ser completamente conscientes de la contrapartida. Por este motivo, en la época de la vigilancia es interesante analizar para quién funciona la visibilidad y de qué forma lo hace. Hito Steyerl en su vídeo "How Not to be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File" (2013) analiza irónicamente el contraste entre las capacidades sin precedentes de la tecnología para vigilar a los humanos e invadir la experiencia física, y la invisibilidad social y política de determinados sectores poblacionales. En este trabajo Steyerl va enumerando estrategias para volverse invisible, desde las más evidentes a las más disparatadas, incluyendo ser mujer y tener más de cincuenta años, o ser una persona desaparecida por ser enemiga de un estado.

Como hemos visto, las tecnologías de la vigilancia operan a través de una serie de políticas de visibilidad que están repletas de sesgos de raza, género y clase. Esto hace que determinadas personas sean escaneadas o sobrerrepresentadas por una arquitectura dominante de vigilancia. Existe una clara asimetría de poder sobre quiénes son los propietarios de la tecnología quienes los que producimos los datos. La sociedad de control no nos afecta a tod+s de la misma manera.

El ocultamiento del rostro, las estrategias de ofuscación para confundir y esquivar a los sistemas constituyen defensas legítimas para intentar evidenciar y, en la medida de lo posible, paliar estas asimetrías. El arte contribuye a estas estrategias desde una reflexión en muchas ocasiones irónica, en otras más comunitaria y pragmática, proponiendo un imaginario de la invisibilidad y el anonimato que se constituye como una alternativa a la sobreexposición.

Algun+s artistas eligen abordar la cuestión desde posicionamientos más tecnológicos desarrollando softwares o dispositivos capaces de contrarrestar o bloquear los algoritmos, otr+s desde una visión más política, social o comunitaria. El arte proporciona un amplio repertorio de prácticas que permiten esquivar y engañar a las tecnologías de control visual, pero sobre todo cuestionar de manera artística la normalización de la hipervigilancia.

Empleando una reflexión de Trevor Paglen, más que pensar la privacidad como un derecho individual, debemos entender el anonimato como un recurso público (Sojit Pejcha, 2020).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

FUENTES REFERENCIALES

A. Cruz, P. y García, L. (2019). Cuerpo, máscara y biopolítica. Estrategias de opacidad en la era del big data. *ASRI. Arte y sociedad. Revista de investigación*, (17), 25-37.

Barret, D. (10 de julio de 2013). One surveillance camera for every 11 people in Britain, says CCTV survey. *The telegraph*. https://www.telegraph.co.uk/technology/10172298/One-surveillance-camera-for-every-11-people-in-Britain-says-CCTV-survey.html

Bikolabs. (2021). Carta al Gobierno sobre la IA de reconocimiento facial. https://bikolabs.biko2.com/collections/carta

Brunton, F y Niessenbaum, H. (2015). *Obfuscation a user´s guide for privacy and protest.* The MIT Press.

Community Justice Exchange. (2022). From Data Criminalization to Prison Abolition. abolishdatacrim.org.

Crispin, S. (2014). Data-Masks Biometric Surveillance Masks Evolving in the Gaze of the Technological [Thesis, University of California] p. iv. http://www.sterlingcrispin.com/Sterling_Crispin_Data-masks_MS_Thesis.pdf

Dantcheva, A., Chen, C. y Ross, A. (2012). Can facial cosmetics affect the matching accuracy of face recognition systems?. *IEEE Fifth International Conference on Biometrics: Theory, Applications and Systems (BTAS)* https://doi.org/10.1109/BTAS.2012.6374605

Deleuze, G. (1999). Post-scriptum sobre las sociedades de control. En *Conversaciones, 1972-1990*. (pp. 277-281). Pre-textos.

Dolgin, E. (9 de enero de 2019). AI face-scanning app spots signs of rare genetic disorders. *Nature*. https://www.nature.com/articles/d41586-019-00027-x

Gallucci, M. (2015). Interview to Leonardo Selvaggio. *Makeshift*, (12), 68-70.

Grother, P., Ngan, M. y Hanaoka, K. (2019). Face Recognition Vendor Test (FRVT) Part 3: Demographic Effects. *National Institute of Standars and Technology, U.S. Department of Commerce.* https://doi.org/10.6028/NIST.IR.8280

Haraway, D. J. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinvención de la naturaleza*. Cátedra.

Jain, A. K., Nandakumar, K. y Ross, A. (2016). 50 years of biometric research: Accomplishments, challenges, and opportunities. *Pattern Recognition Letters,* (79), 80-105. https://doi.org/10.1016/j.patrec.2015.12.013

Lee-Morrison, L. (2019). Portraits of Automated Facial Recognition *en Machinic Ways of Seeing the Face*. Bielefeldg. https://doi.org/10.1515/9783839448465

Lothian-McLean, M. (5 de febrero de 2020). These Activists Use Makeup To Defy Mass Surveillance. *I-d.vice.com.* https://i-d.vice.com/en_uk/article/jge5jg/dazzle-club-surveillance-activists-makeup-marches-london-interview

Mas, L. (14 de febrero de 2020). Russian artists wear anti-facial recognition make-up… and get arrested. *The observers*. https://observers.france24.com/en/20200214-russian-artists-facial-recognition-makeup-arrested

Monahan, T. (2015). The Right to Hide? Anti-Surveillance Camouflage and the Aestheticization of Resistance. *Communication and Critical/Cultural Studies, 12*(2), 159-178. https://doi.org/10.1080/14791420.2015.1006646

Mozur, P. (14 de abril de 2019). One Month, 500,000 Face Scans: How China Is Using A.I. to Profile a Minority. *The New York Times.* https://www.nytimes.com/2019/04/14/technology/china-surveillance-artificial-intelligence-racial-profiling.html

Murgia, M. (6 de junio de 2019). Microsoft quietly deletes largest public face recognition data set. *Financial Times.* https://www.ft.com/content/7d3e0d6a-87a0-11e9-a028-86cea8523dc2

Park, B. (2021). Countervisuality for a Gentrifying City Center: Structuring Systems of Surveillance Through Architecture. Conferencia impartida en ECA (Eastern Communication Association annual conference) https://ecacomm.org/aws/ECA/asset_manager/get_file/553896?ver=1

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Reinhuber, E. (2024). Outsmarting the algorithm or leaving the grid through surveillance artivism. *Artnodes,* (33), 1-8. https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i33.418372

Roberts, C. (2007). Biometric attack vectors and defences. *Computers & Security, 26*(1), 14-25. https://doi.org/10.1016/j.cose.2006.12.008

Rollet, C. (13 de junio de 2018). In China's Far West, Companies Cash in on Surveillance Program That Targets Muslims. *Forein Policy.* https://foreignpolicy.com/2018/06/13/in-chinas-far-west-companies-cash-in-on-surveillance-program-that-targets-muslims/

Sojit Pejcha, C. (15 de septiembre de 2020). Trevor Paglen wants you to stop seeing like a human. *Document.* https://www.documentjournal.com/2020/09/trevor-paglen-wants-you-to-stop-seeing-like-a-human/

Steyerl, H. (2013). How Not to be Seen: A Fucking Didactic Educational. MOV File [Archivo de vídeo]]https://www.moma.org/collection/works/181784

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17864

La Edad Media videolúdica: entre lo documental y espectacular en los videojuegos de historia medievales

The videoludic Middle Ages: between the scientific and spectacular in historical medieval video games

Álvaro Herce Martín
Universitat Politècnica de València, ahermar3@upv.edu.es

Breve bio autor: Historiador del Arte por la Universitat de València, estudiante del Máster de Artes Visuales y Multimedia (UPV-Facultad de Bellas Artes)

How to cite: Herce Martín, A. (2024). La Edad Media videolúdica: entre lo documental y espectacular en los videojuegos de historia medievales. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17864

Resumen

El pasado histórico se ha consolidado como fuente de origen de incontables contenidos puestos al servicio de los medios de consumo de masas de la sociedad contemporánea. El interés por la historia es algo innato en el ser humano, y en un presente donde las tecnologías experimentan cambios cada vez más frenéticos y dinámicos, "recorrer" y "vivir" el pasado ya es una posibilidad. No solo eso, sino que podemos hablar de un fenómeno de espectacularización del pasado, donde la Edad Media en concreto se ha consolidado como uno de los períodos más explotados por la industria del entretenimiento, convirtiendo su imagen y recuerdo en un producto mercantilizado, siendo reiterado de manera continuada a través de los distintos medios culturales, desde la novela y el cine, pasando por la televisión y el cómic, y llegando, finalmente, al videojuego.

Será este último medio, el videojuego, el principal catalizador de una memoria medieval deformada y mutada por la incesante reproducción de imágenes pretéritas adaptadas al consumo masivo, un fenómeno que ha provocado que el recuerdo científico e histórico entre en conflicto con la creación de un imaginario medieval basado en arquetipos, estereotipos y mitos, creando así una Edad Media alternativa fruto de su propia explotación dentro de un sistema capitalista ya tardío y sangrante. Por esta razón se hace imperativo el estudio de los contenidos de los conocidos como videojuegos "históricos" medievales con el objetivo de entender y analizar hasta qué punto este tipo de productos contribuyen, o no, a la transmisión de un medievo tergiversado por diversos filtros culturales repetidos hasta la saciedad en una sociedad de consumo que antepone la espectacularización del pasado a una representación veraz y documentada.

Palabras clave: *memoria histórica; Edad Media; remediación; videojuegos de historia; espectacularización.*

Abstract

The historical past has become the origin of countless contents placed at the service of the mass media of contemporary society. The interest in history is something innate in human beings, and in a present where technologies are undergoing increasingly frenetic and dynamic changes, "traversing" and "living" the past is already a possibility. Not only that, but we can speak of a

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

phenomenon of spectacularization of the past, where the Middle Ages in particular has established itself as one of the moments most exploited by the entertainment industry, turning its image and memory into a commodified product. Moreover, the Medieval period has been reiterated continuously throughout different cultural media, from the novel and cinema, through television and comics, and finally reaching the video game.

It will be this last medium, the video game, the main catalyst of a medieval memory deformed and mutated by the incessant reproduction of past images adapted for mass consumption, a phenomenon that has caused the scientific and historical memory to conflict with the creation of a medieval imaginary based on archetypes, stereotypes and myths, thus producing an alternative Middle Ages, fruit of its own exploitation within an already late and bleeding capitalist system. For this reason, the study of the contents of the so-called "historical" medieval video games becomes imperative. The aim is to understand and analyse to what extent these products contribute, or not, to the transmission of a distorted Middle Ages. This distorsion is caused by various cultural filters that are repeated ad nauseam in a consumer society that prioritizes the spectacularization of the past over a truthful and documented representation.

Keywords: *historical memory; Middle Ages; remediation; historical video games; spectacularization.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

La representación y evocación del pasado en el medio videolúdico ha sido, ya desde los inicios de la propia industria, una de las temáticas más populares entre el público de masas (Cruz Martínez, M.A., 2020, p. 41). El potencial de comercializar y espectacularizar la historia se ha manifestado a través del éxito de sagas como *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007-2020) o *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010-2018). En esta conversión del pasado en objeto de ocio y consumo, ha sido la Edad Media el período más explotado y reproducido, perpetuando una serie de imágenes y motivos ya reiterados hasta la saciedad en los medios de comunicación masivos que precedieron al videojuego.

Así, siendo el videojuego el producto cultural más consumido a nivel global (Desarrollo Español de Videojuegos, 2021, p. 16), se torna imperativo el estudio y análisis de unos contenidos históricos que suelen presentar un Medievo remediado y estereotipado. El videojuego se convierte entonces en un objeto de estudio más a través del cual entender y estudiar la representación de la historia pasada, debiendo reivindicar su potencial como herramienta didáctica y educativa a través de la cual reflexionar sobre nuestra relación con el pasado desde el presente. Bajo esta premisa, la investigación se adscribe al campo de los *game studies* y la cultura visual desde una perspectiva histórico-artística, tratando de arrojar luz a una problemática cuya complejidad evoluciona y se transforma a velocidades vertiginosas.

Partiendo de la creciente popularidad del videojuego de historia, se lleva a cabo una selección de tres obras videolúdicas que han elegido el período medieval como el momento histórico en el que ambientar sus historias: *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studios, 2018), *Manor Lords* (Slavic Magic, 2024) y *Pentiment* (Obsidian Entertainment, 2022). El objetivo de este trabajo será comprender y explicar cómo estos videojuegos recuerdan, representan y transforman el pasado histórico medieval. ¿Qué tipo de imágenes utilizan? ¿A qué fuentes remiten? ¿Proponen una visión puramente espectacular y estética, o existe un trabajo científico y documental?

METODOLOGÍA

Con el objetivo de dar respuesta a las preguntas planteadas se ha empleado una metodología fundamentada principalmente en la búsqueda, selección, consumo y estudio de productos videolúdicos ambientados en la Edad Media. Para ello se ha utilizado una videoconsola *PlayStation 5* y un ordenador personal.

Asimismo, la visualización de entrevistas a los estudios desarrolladores termina la documentación sobre la temática a desarrollar en el presente trabajo, finalmente complementada mediante una compilación bibliográfica en torno a la memoria histórica a través del videojuego y la representación del Medievo en el ámbito videolúdico.

DESARROLLO

1. "Autenticidad" histórica en *Kingdom Come: Deliverance*

Kingdom Come: Deliverance (abreviado *KCD*) es un videojuego de rol de mundo abierto en primera persona que nos sitúa en la Bohemia del siglo XV, concretamente en la aldea minera de Skalitz, la cual es arrasada por el ejército del rey Segismundo de Hungría en su campaña de conquista. La trama gira alrededor de Henry, hijo del herrero de Skalitz que, tras haber sido testigo del saqueo y la matanza en su aldea, logrará escapar y unirse más tarde a las fuerzas que lucharán contra la invasión de Segismundo para traer justicia para su familia, asesinada durante el asalto.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Desde las primeras fases de desarrollo se evidenció un claro interés por ofrecer una experiencia lo más cercana posible a la realidad bajomedieval bohemia. En este sentido, cabe destacar la descripción que el estudio hizo para su título en su página de *Kickstarter*:

> No encontrarás dragones, guerreros élficos medio desnudos o magos en *Kingdom Come: Deliverance.* En ningún momento tendrás que coleccionar siete piezas de un bastón mágico legendario para derrotar a un mal antiguo decidido a destruir el mundo con un ejército de demonios.
>
> Queremos traerte una historia sólida arraigada en el punto álgido de la Edad Media, representada en toda su gloria. […] Imagínalo como si fuera *Braveheart: el videojuego.* […] Queremos crear una experiencia lo más auténtica posible […] y una historia basada en hechos históricos reales.[1] (Warhorse Studios, 2014, "*A Different Kind of RPG"*)

Los desarrolladores son conscientes de la utilización del Medievo en su vertiente más fantástica y *tolkieniana,* y muestran su voluntad de separarse de dicha representación, optando por un retrato de la Edad Media "auténtico" e "histórico". Es interesante, sin embargo, que seguido de estas afirmaciones comparen su videojuego con *Braveheart*, producción cinematográfica cuyo rigor histórico se vio supeditado a la aventura y la épica (Ewan, 1995). *KCD* ejemplifica cómo el videojuego hegemónico histórico plantea una representación "basada en la reificación del pasado y la conversión de éste en una fuente para extraer imágenes espectaculares" (Venegas Ramos, 2022, p. 16). Los desarrolladores toman como inspiración una producción audiovisual anterior que, a su vez, evoca una memoria histórica construida a partir de la repetición y reproducción de imágenes espectaculares, es decir, una "memoria estética" (Venegas Ramos, 2020, p. 55).

La búsqueda de "autenticidad" será el leitmotiv de la empresa checa al hablar de su obra. De hecho, el equipo llevó a cabo una importante labor de documentación. En la cinemática inicial podemos establecer similitudes entre la imagen utilizada para mostrar la muerte del emperador Carlos IV y fuentes historiográficas medievales como *las Crónicas de Froissart* (Fig. 1). Los desarrolladores también acudieron a distintos lugares de Bohemia Central para tomar referencias artísticas y visuales. En una entrevista a los diseñadores artísticos (Warhorse Studios, 2016, min. 14) se afirma que "la mayoría de edificios han sido reconstruidos numerosas veces a lo largo de la historia, así que buscamos solo las partes que son auténticas", haciendo énfasis de nuevo en una "autenticidad" que nunca se define del todo.



Fig. 1 *Funeral de Ricardo II de Inglaterra (izquierda; Jean Froissart, s. XV. Extraído de: https://www.luminarium.org/encyclopedia/richard2.htm) y captura de pantalla de KCD (derecha)*

[1] Tanto la presente traducción como las sucesivas son realizadas del inglés al castellano por el autor del escrito.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Elementos como la perspectiva en primera persona, la creación de un mundo abierto y la inclusión de estados como hambre, cansancio o limpieza contribuyen a consolidar una experiencia más verídica, todo ello mediante gráficos hiperrealistas "que no es que te aludan a un paisaje urbano de determinado siglo medieval, es que te lo están 'enseñando' de manera cinematográfica. No hay que imaginar en este sentido nada, pues lo estás viendo" (Jiménez Alcázar, 2016, p. 82). No obstante, no podemos olvidar que nuestros objetos de estudio son productos de consumo resultado de una serie de decisiones e intenciones de un equipo de personas. En este sentido, las palabras de uno de los desarrolladores resumen a la perfección la subordinación de la historicidad al espectáculo:

> Sabemos que solo es un videojuego, y tiene que haber elementos de jugabilidad en él [...]. Es un juego, […] vives y mueres para la historia y se tienen que hacer compromisos para hacerlo un videojuego divertido. (Clubit, 2017, min. 4:30)

El objetivo principal de este tipo de títulos no obedece tanto a un interés historiográfico (a pesar de herramientas tan interesantes como el códice, que contiene información histórica de todo tipo; Fig. 2), sino que, tal y como ocurría con *Braveheart,* la autenticidad histórica queda supeditada a una intencionalidad estética. El Medievo se convierte en escenario de grandiosas fortalezas que "enseñorean el paisaje europeo", de heráldicas y señales de identidad, de caballeros y damas (Jiménez Alcázar, 2016, p. 80), y un sinfín más de tópicos remediados y reiterados.



Fig. 2 *Captura de pantalla del códice de KCD*

La transformación de la memoria histórica en estética supone la manipulación y reinterpretación del pasado. En *KCD* es visible, por ejemplo, en la representación de la mujer. Los personajes femeninos aparecen representados bajo un modelado altamente estilizado, siendo escasas las mujeres con cuerpos disidentes (Delgado, 2018). Se conforma un ideal de mujer medieval subordinado a las intenciones narrativas de los desarrolladores. La historiadora Inmaculada Castilla afirma que: "un historiador busca conocer algo en profundidad y divulgarlo, mientras que un desarrollador tiene intenciones narrativas" (Delgado, 2018). Se hace así patente una memoria selectiva que decide qué es y qué no es históricamente importante en su proceso de creación de la imagen bajomedieval centroeuropea (McCarter, 2018).

En ámbitos más abstractos como las conductas sociales o el lenguaje, la fidelidad histórica también parece deformarse. Bohemia aparece como una región estable y homogénea, sin indicios de disconformidad, a pesar de que históricamente nos encontramos en los albores de las Guerras Husitas. Andreas Inderwildi (2017) ya señalaba la inevitable distorsión del pasado vinculada a la "experiencia medieval" camuflada bajo un realismo inexacto o impreciso. Los enemigos aparecen como seres demonizados, desde las tropas húngaras de Segismundo hasta los mercenarios cumanos. De hecho, el primer encontronazo del protagonista con tropas

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

turcas se resume en un intento de violación a una mujer mientras otros soldados nos persiguen gritando en un idioma extranjero que el juego no se molesta en traducir (los personajes cercanos al protagonista, sin embargo, hablan un perfecto inglés; McCarter, 2018).

Lo que tenemos, en suma, es un ejemplo de autenticidad histórica selectiva que trata de satisfacer las necesidades de una sociedad de consumo. En palabras de Venegas Ramos (2020): "La memoria o la especulación ya no obligan al recuerdo ni al deber, obligan a la satisfacción y exigen al creador forjar su obra en el molde de la diversión, la satisfacción y la rentabilidad" (p. 212).

2. La evocación del Medievo a través del arte de la iluminación: *Pentiment*

Pentiment es un videojuego narrativo con elementos de rol y aventura. Si bien el título se ambienta en el siglo XVI, presenta aspectos interesantes vinculados con la creación de manuscritos y con elementos que definieron los últimos años de la Baja Edad Media. Controlamos a Andreas Maler, un artista en proceso de especializarse en el arte de la iluminación en la abadía de Kiersau, en Tassing, situado en la Alta Baviera. Aunque en principio el objetivo principal de Andreas es terminar su *opus magnum*, el pintor acabará envuelto en una trama donde deberá resolver una serie de misterios a lo largo de tres actos.

El juego se enmarca en un escenario histórico ficticio, en cuanto que ni Tassing ni Kiersau existieron históricamente, así como ninguno de los personajes presentes en la narración. No obstante, sí que se referencian lugares, eventos y otros personajes históricos reales. De hecho, temporal y narrativamente, *Pentiment* tiene lugar en un contexto en el que la imprenta se ha asentado ya como medio para crear y distribuir textos, siendo la abadía de Kiersau uno de los últimos centros de creación de manuscritos, al menos en el contexto del Sacro Imperio Romano. Históricamente, la aparición de la imprenta no anuló súbitamente la producción manual de manuscritos iluminados, como podemos ver con casos como el *Libro del Golf* (Fig. 3), pero sí que es una problemática tratada *in game*, otorgando una contextualización histórica documentada y verídica.



Fig. 3 *Mes del marzo del Libro del Golf (izquierda; Simon Bening, siglo XVI. Extraído de: https://imagesonline.bl.uk/asset/4831) y captura de pantalla de Pentiment (derecha)*

Desde el inicio se hace patente la riqueza de fuentes historiográficas consultadas y su adaptación a las mecánicas y estilo artístico del juego, sobre todo en la indumentaria, la arquitectura o la producción de manuscritos, siendo este último el aspecto más interesante y el que más resuena en la jugabilidad. El título añade además un glosario con información sobre diversas cuestiones históricas, adición cada vez más común en los videojuegos de historia. Ahora bien, a pesar de que se consultaron grabados y pinturas de la época bajomedieval para sustentar el apartado artístico, desde el estudio siempre fueron conscientes de que estas representaciones no eran necesariamente pruebas fácticas de la realidad medieval del momento, sino que más bien encarnaban un modelo representativo y visual concreto (Noclip, 2024, min. 32:00). En este sentido, la labor interpretativa de los desarrolladores se conjuga con la fidelidad histórica, amalgamando conocimiento científico con entretenimiento lúdico. De hecho, los elementos decorativos extraídos del arte de la iluminación que encontramos en los menús

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

del juego (Fig. 4), aunque inspirados en referentes históricos, no obedecen tanto a una intención iconográfica o simbólica como la podían tener en sus obras de origen, sino que más bien se apela a un imaginario claramente reconocible como medieval, concretamente al ámbito de los manuscritos.



Fig. 4 *Captura de pantalla de Pentiment*

Es destacable, no obstante, el mero hecho de incluir una opción para observar y apreciar el arte de la marginalia. Todo ello genera una situación donde actuamos como un "meta-escriba" o "meta-artista", y en la que el propio *gameplay* simula el arte de los manuscritos iluminados. Además, la forma en la que los diálogos de los personajes surgen como si estuvieran siendo escritos y el propio efecto de la pluma al rozar el papel refuerzan esta sensación.

Pero, por otro lado, *Pentiment* también hace uso de fuentes que tienen su origen en los medios de comunicación masivos. Obras como *El nombre de la rosa* (Umberto Eco, 1980), *Andréi Rublov* (Andréi Tarkovski, 1966) o *El molino y la cruz* (Lech Majewski, 2011) se tuvieron en cuenta para la creación de diversos aspectos del *gameworld.* Así, de manera similar a Eco, la acción tiene lugar en una abadía ficticia en un territorio que sí que es histórico, lo cual dio un amplio margen al estudio para hacer uso de elementos procedentes del sur de Alemania e incluso de Austria con el objetivo de otorgarle al conjunto una sensación de familiaridad (Noclip, 2024, min. 23).

Observamos de nuevo licencias interpretativas por parte de los creadores, como la inclusión de un molino de viento en Baviera (inspirado por el film de Lech Majewski) o la de una imprenta – en una pequeña aldea en los Alpes, recordemos. Son detalles que no cumplen una rigurosidad histórica total, pero se contextualizan e implementan de manera lógica en la historia y *setting* del juego. El propio director de *Pentiment,* Josh Sawyer, habla sobre cómo en su obra contrastan la interpretación histórica con la ficción histórica (Sawyer, 2024), entendiendo interpretación como "volver a contar de nuevo de manera precisa algo muy conocido" (2024, min. 2:00), mientras que la ficción histórica la asocia al proceso de imaginar elementos (*ídem*).

En definitiva, si bien *Pentiment* sacrifica algunos detalles históricos en pos de la narrativa y jugabilidad, se tratan de detalles que no llegan a deteriorar una representación del período medieval original y documental, representación que, además, logra alejarse de la frecuente espectacularización y romantización del Medievo en los medios de comunicación masivos.

3. Señoríos y gestión del territorio en la Baja Edad Media: *Manor Lords*

Un último ejemplo interesante es el videojuego *Manor Lords*, actualmente disponible mediante acceso anticipado. Perteneciente al género de estrategia en tiempo real, *Manor Lords* sigue la estela de otros simuladores de construcción y gestión de ciudades medievales como *Grand Ages: Medieval* (Gaming Minds Studios, 2015) o *Foundation* (Polymorph Games, 2019).

Si acudimos a la página del título en *Steam* (Slavic Magic, 2024a) encontraremos la siguiente descripción:

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

> *Manor Lords* es un juego de estrategia que te hará experimentar la vida de un señor medieval. Convierte tu aldea en una ciudad próspera, encárgate de los recursos y las cadenas de producción y sírvete de la conquista para expandir tus tierras.
>
> *Manor Lords* se inspira en el arte de la Franconia del s.XIV y mantiene el rigor histórico en la medida de lo posible tanto en los gráficos como en las mecánicas jugables. Se han descartado los temas medievales recurrentes en favor de la precisión histórica para lograr una sensación más auténtica, variopinta y creíble.

Esta primera descripción ya nos sitúa en una posición concreta al respecto del recuerdo medieval. Tal y como explicaban los creadores de *KCD,* desde Slavic Magic se es consciente de una temática asociada recurrentemente al Medioevo de la cual desean alejarse para favorecer un mayor rigor histórico "en la medida de lo posible". Según palabras de Andreas Moitzi, historiador medieval y asesor histórico de *Manor Lords: "*el objetivo del juego es crear una atmósfera que pueda considerarse creíble por los jugadores. Esto quiere decir que los jugadores deberían tener la impresión de que el mundo jugable se siente medieval" (Copeylius, 2023). De nuevo, nos encontramos con esta idea que vertebra gran parte de los productos de consumo ambientados en el pasado histórico y que se basa en la creación de una "sensación histórica", un conjunto de elementos e ideas que permiten fácilmente al jugador entender qué momento histórico se encuentra ante él.

Al igual que *KCD* y *Pentiment,* la labor de documentación científica relacionada con aspectos como la indumentaria o la arquitectura es completa y rigurosa (Fig. 5). De hecho, en la página web del propio videojuego (Slavic Magic, 2014b) concretan que "todos los edificios se inspiran en referentes históricos de la Europa de los siglos XI al XV". Además, propone una aproximación novedosa al mundo medieval al tratar aspectos como la gestión de señoríos (Chimondeguy, 2024).

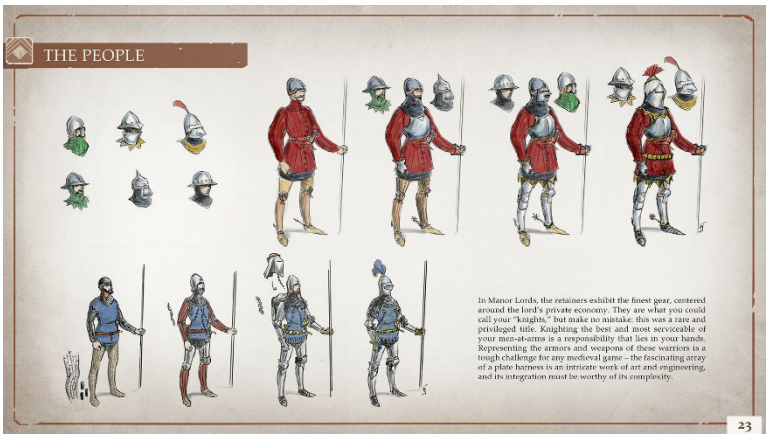


Fig. 5 Captura de pantalla del "Artbook" de *Manor Lords* (Slavic Magic, 2024, p. 23)

No obstante, una vez más nos encontramos ante la problemática de la gamificación y adaptación del pasado para el consumo. Problemática la cual, no obstante, sí que ha sido tenida en cuenta en este caso a la hora de abordar la recreación histórica. Durante el desarrollo del videojuego, Andreas Moitzi (2023, min. 6:50) ya planteaba no solo la dificultad de ceñirse únicamente a la representación documental de lo material como verificación de la veracidad científica de la obra, sino que también reflexionaba en torno a las contrariedades latentes a la hora de hablar de "exactitud histórica" y "autenticidad" en las recreaciones videolúdicas del pasado. Con todo esto se percibe que los desarrolladores son conscientes del tipo de obra que presentan al público, y que no por el hecho de ilustrar con precisión la urbanización medieval o el equipamiento militar se convierte el videojuego en una manifestación científica de la Edad Media.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Al fin y al cabo: "[*Manor Lords*] no se crea en el siglo XIV, sino que es una obra del siglo XXI" (2023, min. 7:00). Al reconocer el contexto lúdico en el que conciben su videojuego y los límites que plantea la evocación del pasado en la industria del entretenimiento, es posible establecer una armonía entre ocio y veracidad científica, entre juego y aprendizaje histórico.

CONCLUSIONES

El videojuego se ha consolidado como un objeto de estudio más a través del cual poder estudiar nuestra relación con el pasado medieval. Con los ejemplos analizados en la presente investigación se ha podido comprobar que, aunque sea prácticamente imposible desligar el videojuego histórico de una memoria estética basada en la espectacularización del pasado y forjada en los medios de comunicación de masas que lo precedieron, existen elementos y herramientas asentadas en fuentes documentales rigurosas y científicas. Todo ello da lugar a un espacio para el aprendizaje histórico dentro del divertimento lúdico, siempre y cuando se tenga en consideración un contexto en el que las intenciones narrativas y estéticas de los autores van a prevalecer ante otras intenciones más críticas o didácticas propias de la investigación académica o profesional.

FUENTES REFERENCIALES

Chimondeguy, J. (9 de mayo de 2024). *Representaciones de la Baja Edad Media en los Videojuegos. El caso de "Manor Lords".* [Sesión de conferencia]. VII Congreso Internacional Historia y Videojuegos [Online].

Clubit (11 de diciembre de 2017). *Kingdom Come: Deliverance – Developer Interview* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=MXWd91GOpq0

Cruz Martínez, M. A. (2020). Videojuegos históricos e historiográficos: acercamientos, problemas y alternativas. En J. F. Jiménez Alcázar, G. F. Rodríguez y S. Maris Massa (Coords.), *Humanidades digitales y videojuegos* (1ª ed., 9, pp. 41-74). Compobell.

Delgado, M. (26 de febrero de 2018). *Kingdom Come: Deliverance, ¿rigor histórico o machismo disfrazado?* VidaExtra. https://www.vidaextra.com/rpg/kingdom-come-deliverance-rigor-historico-o-machismo-disfrazado

Desarrollo Español de Videojuegos (7 de abril de 2021). *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2022.* https://www.dev.org.es/es/publicaciones/libroblancodev2022

Entertainment Software Association (9 de julio de 2023). *2023. Essential Facts About the U.S. Video Game Industry.* https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2023/07/ESA_2023_Essential_Facts_FINAL_07092023.pdf

Ewan, E. (1995). Braveheart. *The American Historical Review, 100*(4), 1219-1221. https://doi.org/10.2307/2168219

Inderwildi, A. (5 de marzo de 2018). *Kingdom Come Deliverance's quest for historical accuracy is a fool's errand.* Rock Paper Shotgun. https://www.rockpapershotgun.com/kingdom-come-deliverance-historical-accuracy

Jiménez Alcázar, J. F. (2015). *Videojuegos y Edad Media* [Catálogo de exposición]. Compobell. https://www.historiayvideojuegos.com/catalogo-de-la-exposicion-videojuegos-y-edad-media/

Jiménez Alcázar, J. F. (2016). De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos. *Colección Historia y Videojuegos,* 3. Compobell.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Joseph, T. (2014). Mediating War and Peace: Mass Media and International Conflict. *India Quaterly, 70*(3), 225-240. https://doi.org/10.1177/0974928414535292

McCarter, R. (2 de marzo de 2018). *Kingdom Come: Deliverance – Myth-making and Historical Accuracy.* Unwinnable. https://unwinnable.com/2018/03/02/deliverance-myth-making-and-historical-accuracy/

Moitzi, A. [Copeylius] (20 de agosto de 2023). *The historical ambition of Manor Lords.* [Vídeo]. YouYube. https://youtu.be/ZtDw6oQ147E?si=HVFLFmsy_I3sj1Hh

Noclip – Video Game Documentaries (9 de abril de 2024). *The Making of Pentiment – Noclip Documentary.* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=ffIdgOBYwbc

Sawyer, J. (18 de diciembre de 2023). *Mixing History and Fiction in Pentiment.* [Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/mhZcNA16m8A?si=w8f0VT5BErwb8-jy

Slavic Magic (2024a). *Manor Lords* [Steam]. https://store.steampowered.com/app/1363080/Manor_Lords/?l=spanish

Slavic Magic (2024b). *Manor Lords.* https://manorlords.com/

Warhorse Studios (22 de enero de 2014). *Kingdom Come: Deliverance.* Kickstarter. Recuperado el 5 de abril de 2024 de https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17920

Arte y engaño en la red: IA como recurso creativo

Art and deception on the web: AI as a creative resource

Helena Hernández Acuaviva [a], **Rocío García Robles** [b]

[a]Universidad de Sevilla , acuaviva@us.es; [b] Universidad de Sevilla , rociogarcia@us.es.

Breve bio autor/es:
Helena Hernández Acuaviva, artista y Personal Investigador en Formación (PIF), Departamento de Dibujo, Facultad de Bellas Artes, Universidad de Sevilla. Grupos de Investigación: HUM-822 Gráfica y Creación Digital (US, España) y GIIP - Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Arte, Ciência e Tecnologia (UNESP, Brasil).
Dra. Rocío García Robles, Ingeniera Informática, Lda. Bellas Artes, Artista, profesora e investigadora. Universidad de Sevilla. Responsable del grupo de Investigación ASTERISM: Art, Science, Technology, Engineering Research: Innovation, Synergies and Methodologies.

How to cite: Hernández Acuaviva, H. y García Robles, R. (2024). Arte y engaño en la red: IA como recurso creativo. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17920

Resumen

En los últimos años, con el auge exponencial del uso de internet y las redes sociales, hemos aprendido rápidamente a manejar nuestros dispositivos digitales y, con ello, a entender las posibilidades que nos brindan. Además, poco a poco nos hemos ido acostumbrando a discernir nombres de usuarios falsos, identificando posibles phishing, textos spam y otros tipos de fraudes similares. Sin embargo, con las imágenes que circulan en el espacio virtual no sucede lo mismo. A día de hoy es extremadamente fácil manipular la imagen de una persona mediante filtros y aplicaciones que alteren sus rasgos. Con suma sencillez asumimos que un rostro desconocido puede ser verdadero. Actualmente, cuando entramos en la red nos sumergimos en un maremágnum invisible de bots y algoritmos de aprendizaje inteligentes capaces, entre otras cosas, de generar imágenes sintéticas de personas que no existen; imágenes de personas que, por otra parte, resultan ser cada vez más perfectas y verosímiles, lo que hace que el fake sea difícil de detectar. Nuestro objetivo es reflexionar, desde una perspectiva creativa, sobre la sencillez con la que se pueden crear identidades falsas a través de la inteligencia artificial (IA). Con este fin, discutiremos acerca de varios artistas que emplean estas herramientas como recurso artístico y sobre proyectos que, desde un posicionamiento crítico, abordan esta problemática.

Palabras clave: *algoritmos; creación artística; identidad; inteligencia artificial; internet.*

Abstract

In recent years, with the exponential rise in the use of the internet and social media, we have quickly learned to operate our digital devices and, with it, to understand the possibilities they offer us. In addition, we have gradually become accustomed to discerning fake usernames, identifying phishing, spam texts and other similar types of fraud. However, the same is not true of images circulating in virtual space. Nowadays it is extremely easy to manipulate a person's image through filters and applications that alter their features. It is very easy to assume that an unknown face can be real. Today, when we go online, we are immersed in an invisible sea of bots and intelligent learning algorithms capable, among other things, of generating synthetic images of people who do

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

not exist; images of people who, on the other hand, are increasingly perfect and plausible, which makes the fake difficult to detect. Our goal is to reflect, from a creative perspective, on the ease with which fake identities can be created through artificial intelligence (AI). To this end, we will discuss several artists who use these tools as an artistic resource and projects that, from a critical stance, address this problem.

Keywords: *algorithms; artificial intelligence; artistic creation; identity; internet.*

INTRODUCCIÓN

El arte, sin quedarse atrás y siempre abierto a nuevos cambios, ha ido evolucionando de la mano de las tecnologías pertinentes según cada época. Desde hace unos años, el uso de dispositivos digitales conectados a la red ha aumentado exponencialmente por la fascinación de la sociedad hacia la rapidez del desarrollo tecnológico y su facilidad funcional, hasta convertirse en una parte esencial en nuestro día a día. De hecho, no nos resulta inusual que a diario miremos, por ejemplo, las notificaciones de nuestros *smartphones* y abramos nuestros chats virtuales, como WhatsApp o Telegram, para mandar mensajes rápidos -muchas veces automatizados por el corrector de texto- a amigos, familiares o compañeros de trabajo. De igual forma, la implementación acelerada de la inteligencia artificial (IA), no cesa en su avance y cada vez tiene una mayor sofisticación desde su aparición en el año 1956[1]; ésta, se encuentra latente en nuestro entorno, como por ejemplo en coches automatizados o aparatos electrónicos con conexión *ioT*[2], y nos ayuda a ser más productivos. Eso sí, como es natural, estas tecnologías digitales, aunque nos hagan la vida más amena y tengan infinidad de ventajas positivas, tienen diversos contras o desventajas que suelen ser evidentes ante nuestra capacidad crítica. Pongamos como ejemplo el caso de la suplantación de identidad de una empresa por, por ejemplo, contener símbolos extraños en sus nombres de usuario, que es algo recurrente; o, recibir mensajes *spam*, aunque muchas veces son automáticamente bloqueados por nuestros dispositivos. Por lo contrario a este tipo de *fakes* con gran obviedad en su detección, las imágenes que habitan la red no suelen ser tan claras al respecto, dado que la verosimilitud de las imágenes manipuladas no hace juicio a las imágenes reales, haciendo altamente difícil distinguir una de otras. Con esto, podemos declarar que el ámbito artístico no ha estado exento de contar con las influencias que brinda la red y las derivadas del pensamiento automático suponiendo un reseñable giro discursivo en el arte que ha afectado a la representación, creación y visualización de imágenes. Con ello, a lo largo de las siguientes páginas reflexionaremos desde una visión artística la problemática en torno a la sencillez de crear identidades falsas con la IA, meditaremos sobre el impacto social de la tecnología y observaremos cómo lo abordan diversos artistas ofreciendo alternativas creativas.

METODOLOGÍA

La aproximación de esta comunicación, metodológicamente, será siempre llevada a cabo desde el posicionamiento de las Bellas Artes. Nos centraremos en el estudio procedente de la reflexión y la referencia

[1]Tanto el término como el campo de estudio de la inteligencia artificial, tuvo lugar en el evento *The Dartmouth College Artificial Intelligence Conference*, organizado por John McCarthy, Marvin Minsky, Claude Shannon y Nathaniel Rochester en el año 1956. https://doi.org/10.1609/aimag.v27i4.1911

[2] El concepto *IoT*, o Internet de las cosas, alude a la tecnología y a la red colectiva de dispositivos conectados en que facilita la comunicación tiempo real entre distintos dispositivos y el almacenamiento en la nube -almacenamiento de datos que está basado en redes de computadoras-, así como entre los propios dispositivos.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

artística -de pensamiento y creación-, además de otros autores de distintos campos adyacentes del entendimiento.

DESARROLLO

Desde comienzos de la expansión del uso de internet en los años 90 (Telefónica, 2023), los net.artistas aprovecharon las peculiaridades de la red, su inmediatez e inmaterialidad, para tomarla como un lugar ideal para la redefinición del concepto de identidad. Estos artistas en red, creaban imágenes generadas que, como da por supuesto el profesor Juan Martín Prada, serán "siempre blandas, como "cuerpos de datos" para poetizar sobre lo múltiple y lo colectivo" (MARTÍN PRADA, 2015, p.155). La identidad siempre ha sido un tema importante en lo tocante al arte y ha estado presente a lo largo de la historia. No obstante, en la actualidad, en el contexto de las redes sociales en línea y la IA, se ha visto inevitablemente afectada por la sobreexposición y saturación del *yo* (GERGEN, 2006) que, aunque no tengamos la intención ni queramos ser expuestos en los espacios virtuales de compartición, donde nos proyectamos a través de imágenes, queramos o no, vamos a estar forzosamente bajo la mirada de ojos robotizados e inteligentes que nos rastrean y nos observan: siempre estamos "en *escena*" (MARTIN PRADA, 2023, p.64). Las tecnologías digitales, internet y los algoritmos permiten extender la identidad más allá del cuerpo, y con ello, posibilitar libremente la elección de representación de cada usuario ante los demás, de la forma que cada uno desee, como puede ser a través de nuestras mejores fotografías para nuestro perfil de una red social.

Según la RAE, la identidad se podría definir como el "conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás" (RAE, 2023) y se hace eco tanto por el lado físico como el mental. Creemos oportuno mencionar el punto de vista de los profesores James E. Côté y Charles G. Levine, que sostienen en su libro *Identity, Formation, Agency, and Culture. A Social Psychological Synthesis* (CÔTÉ, LEVINE, 2002), sobre un modelo de diferenciación identitaria en tres niveles de actualización: 1. Identidad social (posición de cada individuo en la estructura social); 2. Identidad personal (experiencias individuales concretas basadas en interacciones); 3. Identidad del ego (sentido subjetivo más fundamental de la continuidad de la personalidad) (González et al., 2005). Así, teniendo en cuenta la forma que tenemos de relacionarnos y habitar las plataformas digitales, indudablemente, podemos decir que están emanando nuevas identidades. Es por ello, que la cuestión identitaria se concibe como un objeto de reflexión para una multitud de artistas hoy día.

Así, para pensar en torno a la identidad del ser humano y la máquina, podemos señalar la IA como una herramienta que proporciona recursos artísticos esenciales. Aunque el empleo de esta tecnología, en muchas ocasiones, implica tener conocimientos informáticos esenciales, cada día existen más opciones de softwares y algoritmos preentrenados que no requieren preparación por parte del usuario y que son fáciles de usar. Por ejemplo, podríamos mencionar programas de IA que crean imágenes a partir de descripciones textuales o *prompts*, como DALL-E, Firefly, Stable Diffusion o Midjourney. Asimismo, nos parece oportuno mencionar el sitio web viral *This Person Does Not Exist*[3], del ingeniero de software Phillip Wang, que genera rostros diferentes completamente convincentes e hiperrealistas de personas que, como alude su título, no existen (PÁEZ, 2019). Cada imagen se crea cada vez que se refresca la página gracias al aprendizaje automático llamado 'red generativa adversativa' (RGA) o 'generative adversarial network' (GAN)[4]. Este modelo de aprendizaje automático ha servido

[3] *This Person Does Not Exist* parte del proyecto *This X Does Not Exist*, el cual utiliza redes generativas adversarias para crear versiones falsas e inexistentes de casi cualquier cosa con aspecto realista -como, entre otros ejemplos, gatos, currículums, sustancias químicas, diputados, cielos nocturnos, aeropuertos o caballos-. Link de acceso: https://thisxdoesnotexist.com/.

[4] La red generativa adversativa (RGAs), también conocida como GAN en inglés, es una clase de algoritmos de IA usados en el aprendizaje no supervisado para la generación de imágenes, especialmente de rostros. Originalmente fue codificada y publicada por Nvidia en 2019. https://github.com/NVlabs/stylegan

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

de base para la realización del proyecto *DoppelGANger.agency* (Fig. 1) creado por Mitra Azar en 2019. Este proyecto tiene como objetivo hacer que los temas relacionados con nuestra privacidad y el control por los aparatos electrónicos se expongan desde una perspectiva artística y política a través de la performance y la ingeniería inversa, basadas en la ficción y las narrativas que, aun mostrándose como utópicas, no se alejan mucho de la realidad (The Influencers, 2019). El proyecto parte de la idea que faltan humanos con capacidad de relacionarse emocionalmente entre ellos y el mundo tecnocrático que les rodea, a causa del acelerado flujo de información, cada vez más acelerado, y por los conocidos 'filtros burbujas' online, que, como remarca el autor en su web, "generan comunidades cerradas en las que las personas rebotan continuamente las mismas ideas y estéticas como si estuvieran atrapadas entre espejos" (DoppelGANger.agency, s.f.). Así como también, fomentan la intolerancia a lo distinto, personalizando los resultados de las búsquedas en internet y redundando en el mismo tipo de información (Pariser, 2017). El proyecto pretende que todos los seres humanos tengamos nuestro doble algorítmico único, con la esperanza de dar un primer paso hacia una nueva idea de privacidad relacionada con las tecnologías biométricas. Por ahora, existen 7000 millones de estos rostros y se comprometen a emparejar a todo ser humano de la Tierra con su *DoppelGANger*[5]. Por otra parte, la creación de nuevas identidades inexistentes le sirvió al artista como inspiración para la exposición que tuvo lugar en el Fotomuseum de Winterthur titulada con *DoppelGANger*[6]*,* entre 2019-2020. Ésta consistió en realizar distintas intervenciones en las que Pariser difundió carteles de personas desaparecidas, creadas mediante el algoritmo, en las calles de Cuba, París y Milán.

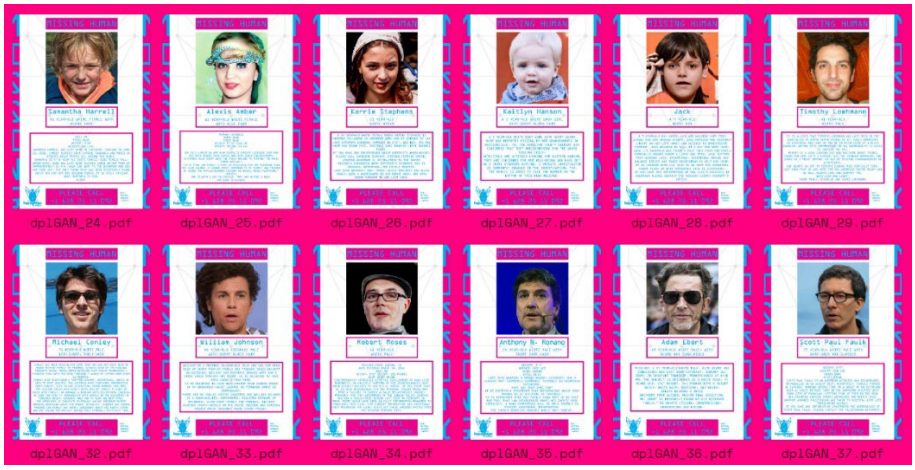


Fig.1. *Captura de pantallas de página web. "DoppelGANger.agency". Mitra Azar, 2019 (Fuente: Página web del proyecto. http://doppelganger.agency/)*

Por otro lado, un trabajo que combatiría con esa obsesiva persecución por apariencia verosímil de los rostros que suelen habitar las redes es el del artista mediático, hacker e investigador británico Jake Elwes, quien desarrolló el proyecto denominado *Zizi - Queering the Dataset* (Fig. 2) en 2019 y que actualmente está en curso. Un videoarte a través del cual se combinan la identidad *drag*[7] sintetizada y *deepfake*[8] creada mediante

[5] Doppelgänger es un vocablo alemán que se podría traducir como "doble andante" ('doppel' sería doble y 'gänger' andante). Este término fue acuádo por el escritor Jean Paul en 1796. https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2022-02-09/doppelganger-donde-viene-razones-gemelo_3371014/

[6] Acceso a más información sobre la exposición: https://www.fotomuseum.ch/en/situations-post/doppelganger/

[7] El concepto *drag* se refiere a la performance de expresión de individuos que, muchas veces, exageran los aspectos de género y sus roles con fines de entretenimiento. Por lo general, encontraríamos tres tipos de *drag*: *drag queen*, que representa la feminidad; *drag king*, que escenifica la masculinidad; y, *drag queer*, que interpreta una androginia o neutralidad de género. https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1363460709352725

[8] El término *deepfake* es un acrónimo inglés formado por las palabras *fake* (falsificación) y *deep learning* (aprendizaje profundo). Fue acuñado por primera vez en 2017 por un usuario, con el mismo nombre, de la plataforma de noticias sociales Reddit, que compartió videos pornográficos que utilizaban tecnología de intercambio de rostros de código abierto. https://mitsloan.mit.edu/ideas-made-to-matter/deepfakes-explained

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

aprendizaje automático. El proyecto expone cómo el *drag* desafía el género y explora la alteridad, el 'ser otro', y, cómo la IA, responde con imágenes que se alejan de las identidades normativas; con ello, se evidencia cómo los bancos de imágenes más empleados para el entrenamiento de sistemas de reconocimiento con IA carecen de cierto tipo de identidades. Esta obra, según consta en la web del autor, se realizó alterando los sistemas StyleGAN[9] de 2019 entrenado sobre FFHQ[10] 2018, que contiene 70.000 fotografías de rostros, y los volvió a entrenar añadiendo 1000 imágenes de rostros travestidos y de género fluido halladas online. Con esto, la red neuronal se aleja del entrenamiento original y adquiere un carácter para la creación de nuevas identidades *queer*, evidenciando lo que ha aprendido y lo que no (ELWES, 2019). Y con ello, abriría camino a una libre interpretación a raíz de las deformaciones y expresiones desproporcionadas de los diferentes sujetos.



Fig.2. *Serie de 24 impresiones con pigmentos de archivo sobre papel Platine Fibre Rag 21x21cm. "Zizi - Queering the Dataset". Jake Elwes, 2019 (Fuente: Página web del artista. https://www.jakeelwes.com/project-zizi-2019.html)*

Otros artistas contemporáneos que utilizan el *deepfake* en su proceso creativo son Bill Posters y Daniel Howe, quienes desarrollaron la obra *Spectre* (Fig. 3) en 2019. Se trata de una instalación interactiva e inmersiva que expone una serie de vídeos falsos hiperrealistas mostrando a figuras públicas -tales como Mark Zuckerberg, Donald Trump o Kim Kardashian- mediante el arte sintético generados con IA que expresan comentarios disparatados o provocadores sobre temas relacionados con el control informativo, el libre albedrío, la publicidad en línea, la privacidad y la influencia de las redes sociales. *Spectre* toma su título del nombre del personaje en línea del Dr. Aleksandr Kogan, el investigador de datos que vendió 87 millones de perfiles de Facebook a Cambridge Analytica. Su objetivo es provocar una reflexión crítica sobre la facilidad con la que se puede manipular la información digital y cómo puede afectar a la percepción pública y al constructo social de lo que suponemos como verdad. Hace pensar sobre la necesidad de desarrollar nuevas formas de alfabetización

[9] Las GANs tradicionales, mencionadas anteriormente, y las StyleGAN se diferencian en la arquitectura del generador. En StyleGAN se introduce una arquitectura nueva y distintiva, que mejora la calidad y la variedad de las imágenes generadas. https://www.toolify.ai/es/ai-news-es/style-gan-una-nueva-forma-de-generar-imgenes-2109567

[10] Flickr-Faces-HQ (FFHQ) es un conjunto de datos de imágenes de alta calidad de rostros humanos, creado originalmente como referencia para las redes generativas adversariales (GAN). Se compone de 70.000 imágenes PNG de alta calidad con una resolución de 1024 × 1024 y contiene una variación considerable en términos de edad, origen étnico, fondo de la imagen y accesorios. Las imágenes, bajo licencia previa, fueron rastreadas desde la plataforma Flick y alineadas y recortadas automáticamente por la biblioteca de software multiplataforma dlib. https://github.com/NVlabs/ffhq-dataset

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

mediática y ética tecnológica para enfrentar estos desafíos. Para contribuir a esta finalidad, la obra, compuesta por seis monolitos de 2,2 metros de altura, incluye elementos interactivos que permiten a los visitantes alimentarla con sus datos, generando una experiencia personalizada, para entender mejor cómo funcionan estas tecnologías y despojarse mentalmente de la supuesta verosimilitud basada en su hiperrealismo. Evidentemente este proyecto se difundió rápidamente por redes sociales, además de tener una cobertura inesperada en la prensa global, que causó gran revuelo y que llegó, incluso, a provocar respuestas oficiales de Facebook, Instagram y Youtube.



Fig. 3. *Imagen digital. "Spectre". Bill Posters y Daniel Howe, 2019.*
(Fuente: Página web de Bill Posters. https://billposters.ch/the-zuckerberg-deepfake-heard-around-the-world/)

Hoy, como hemos observado, la imagen digital es fácil de crear por las máquinas y, a menudo, se presenta en la red con cambios casi imperceptibles para el ojo humano. Precisamente por ello, los artistas nos exponen el peligro que puede llegar a ocasionar la inestabilidad de la información que consumimos a través de las imágenes y que podemos llegar a aceptar como verdades.

CONCLUSIONES

Como hemos podido vislumbrar a través de distintos proyectos artísticos que experimentan y reflexionan en torno al uso del aprendizaje automático y el *deepfake*, hemos procurado evidenciar cómo la identidad se ha visto indudablemente afectada por el uso exponencial de las redes sociales en línea.

Por un lado, observamos con el proyecto *DoppelGANger.agency* de Mitra Azar cómo los algoritmos nos permiten extender la identidad más allá del cuerpo, y con ello, nos propone como solución un doble algorítmico único para cada persona del planeta Tierra como una nueva idea de privacidad que resguarde nuestra intimidad.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Por otro lado, trabajos como *Zizi - Queering the Dataset* combatiría las apariencias verosímiles de los rostros que suelen habitar las redes y presentarían nuevas propuestas de identidades que no pretenden ser hiperrealistas y que se presentan como alternativas nuevas, creadas mediante programación de algoritmos basados en grandes cantidades de datos.

Por último, la obra instalativa *Spectre* es un claro ejemplo de cuán fácil puede ser manipular y editar cualquier imagen digital y, en este caso, se hace evidente a través de videos de celebridades alimentados por los propios datos de los visitantes.

En suma, a lo largo de las páginas anteriores hemos mostrado, de la mano de los artistas mencionados, que la problemática en torno a la sencillez de crear identidades falsas con la IA es una cuestión vigente en nuestra sociedad. Además, hemos visto cómo el arte, sin poder desligarse de los acontecimientos sociales de cada época, hoy está marcado por las influencias que brinda la red y las derivadas del pensamiento automático, suponiendo un relevante giro discursivo que ha afectado a la representación, manipulación, creación y visualización de imágenes.

AGRADECIMIENTOS Y FINANCIACIÓN

La investigación presentada cuenta con el apoyo financiero del VII Plan Propio de Investigación y Transferencia de la Universidad de Sevilla (VII PPIT-US), al cual agradecemos la oportunidad de hacer posible esta producción científica.

FUENTES REFERENCIALES

Côté, J. y Levine, C. (2002). I*dentity formation, agency and culture: a social psychological synthesis*. Lawrence Erbaulm Associates.

DoppelGANger.agency. (s.f.). *DoppelGANger.agency*. http://doppelganger.agency:3000/

Elwes, J. (2019). *Zizi - Queering the Dataset*. https://www.jakeelwes.com/project-zizi-2019.html

Gergen, K. J. (2006). *El yo saturado: Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*. Paídos.

González, S. et al. (2005). Revisión del constructo de Identidad en la Psicología Cultural. *Revista de Psicología de la Universidad de Chile*, *14*(2), 9-25. https://www.redalyc.org/pdf/264/26414202.pdf

Paez, D. (2019). 'This Person Does Not Exist' Creator Reveals His Site's Creepy Origin Story. *Inverse*. https://www.inverse.com/article/53414-this-person-does-not-exist-creator-interview

Mcloughlin, M. (16 de octubre de 2018). El algoritmo entrenado con porno y clásicos que pinta fascinantes retratos en directo. *El Confidencial.* https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2018-10-16/algoritmo-porno-cuadros-maestros-clasicos-madrid_1630658/

Martín Prada, J. (2015). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Ediciones Akal.

Pariser, E. (2017). *Filtro Burbuja. Cómo la red decide lo que leemos y lo que pensamos*. Taurus.

Real Academia Española. (s.f.). Identidad. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 19 de mayo de 2023, de https://dle.rae.es/identidad

Telefónica. (06 de septiembre de 2023) Historia de Internet: ¿cómo nació y cuál ha sido su evolución? *Telefónica* https://www.telefonica.com/es/sala-comunicacion/blog/historia-internet-como-nacio-evolucion/

The Influencers. (2019). *Mitra Azar http://doppelganger.agency/*. https://theinfluencers.org/mitra-azar

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17852

O que foi e o que será. Un proyecto artístico sobre el fin de la cultura campesina a través de la obra poética de Pier Paolo Pasolini

*"*O que foi e o que será*". An artistic project about the end of peasant culture through the poetic work of Pier Paolo Pasolini*

Roberto Herrero García
Universidad Complutense de Madrid, roherrer@ucm.es

Breve bio autor:

Graduado en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid (2014-2018) y titulado tanto en el Máster en Investigación en Arte y Creación (2018-2019), como en el Máster Universitario en Formación del Profesorado de ESO y Bachillerato, FP y Enseñanzas de Idiomas de la misma universidad (2020-2022), se encuentra cursando actualmente sus cursos del programa de doctorado con la ayuda de un Contrato Predoctoral de Personal Investigador en Formación de la UCM dentro del Departamento de Pintura y Conservación-Restauración de la Facultad de Bellas Artes (UCM). Como artista e investigador centra su interés en los movimientos sociales, las prácticas artísticas de la memoria y los estudios de género. Ha participado en distintos congresos y exposiciones, tanto de carácter nacional como internacional. Entre los primeros, destacan el *III Congreso de Investigación en Bellas Artes. CIBA3* (2023), el *Congreso Internacional Investigación Transversal desde las Artes. RADAR* (2022) y el *Congreso Europeo Regional de InSEA: Seamos Radicales* (2021). Dentro de las muestras artísticas, sobresalen la exposición itinerante "Arte Sobre Papel ¿Reminiscencia o vigencia?" (2021-2022), la exposición "KoMASK" (2019) y la muestra colectiva "Poinsettia" (2019).

How to cite: Herrero García, R. (2024). O que foi e o que será. Un proyecto artístico sobre el fin de la cultura campesina a través de la obra poética de Pier Paolo Pasolini. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17852

Resumen

En 1975, el mismo año de su asesinato, el cineasta y poeta Pier Paolo Pasolini publicó su poemario La nuova gioventù*. Escrito mezclando el italiano con la lengua campesina friulana, este libro era un reflejo de las problemáticas que más obsesionaban a su autor en ese momento. En concreto, el tema central de esta obra era el cambio antropológico que se estaba gestando a raíz de los grandes éxodos rurales. Después de catorce mil años de existencia, aseguraba Pasolini, la clase campesina había desaparecido prácticamente de golpe. El resultado de todo ello era la erradicación de la cultura comunal propia del mundo labriego, así como la imposición de un único estilo de vida basado en el consumo capitalista. Las composiciones de* La nuova gioventù*, lejos de ofrecer un mero diagnóstico de esta situación, pretendían ser un programa de acciones con el que revertir dicho acto de eliminación histórica.*

A punto de cumplirse medio siglo de la redacción de los poemas de Pasolini, su lectura resulta casi tan actual como en el momento de su publicación. En los últimos años, un gran número de creadores y creadoras se están interesando por rescatar la memoria de las diásporas rurales. Se multiplican los libros, películas o producciones artísticas que exploran el mismo imaginario que La nuova gioventù*. A ello se añade, además, que las consecuencias de la desaparición de los modos de vida campesinos son cada vez más evidentes. Ahí están, por ejemplo, la crisis ecológica, la homogeneización de las diferencias culturales o el fin del pensamiento utópico. A partir del proyecto artístico* O que foi e o que será*, un trabajo sobre* La nuova gioventù *que estoy realizando en estos*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

mismos momentos, esta ponencia explora cuáles son las posibilidades de reactivar en el presente el poemario de Pasolini.

Palabras clave: *éxodo-campesino; Pier Paolo Pasolini; mutación-antropológica; poesía.*

Abstract

In 1975, the same year of his murder, the poet and filmmaker Pier Paolo Pasolini published his collection of poems La nuova gioventù*. Written using both Italian and Friulian (a peasant language), this book reflected the issues that obsessed its author at the time. In particular, the main topic of this work was the human change that was taking place due to the big peasant exodus. After fourteen thousand years of existence, Pasolini claimed, the peasant class had almost disappeared all at once. As a result, the eradication of the communal culture of the rural world took place, as well as an unique lifestyle based on capitalist consumption was imposed. The compositions of* La nuova gioventù*, far from being only an analysis of this situation, were designed as a plan of measures to reverse this historical erasure act.*

Almost half a century from the creation of Pasolini's poems, their reading resembles as contemporary as at the time of its publication. During the last year, many creators are getting interested in the recovering of the peasant diaspora memory. Books, films, and artistic creations that explored the same world of La nuova gioventù *are being published. In addition, the consequences of the disappearance of rural lifestyles are becoming more and more evident. There we have, as an example, the environmental crisis, the blurring of cultural differences, or the end of utopian ideas. By "*O que foi e o que será*", an artistic project about* La nuova gioventù *that I'm developing at the time, this lecture aims to explore the possibilities of reactivating in our time the collection of poems made by Pasolini.*

Keywords: *peasant-exodus; Pier Paolo Pasolini; anthropological-mutation; poetry.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

CONTENIDO[1]

"*Sen temor. Choro un mundo morto, mais non son morto eu quen o choro*". Estas palabras, que cito aquí en gallego, pertenecen al poeta y cineasta italiano Pier Paolo Pasolini (1975, p. 237). Aparecieron publicadas por primera vez dentro de *La nuova gioventù*, un poemario que fue compuesto por este autor en 1975, el mismo año de su asesinato. Escrito con un profundo tono pesimista, este libro estaba lleno de estrofas reivindicativas, en las que denunciaba la situación política y social de su tiempo. Pasolini lloraba un mundo muerto, destruido, al que se negaba a dejar atrás mientras aún tuviese fuerzas para las lágrimas. En la versión original de su poemario, estos versos fueron redactados combinando el italiano y la lengua friulana, un idioma de tradición labriega al que le unían fuertes lazos familiares. Mi decisión de traducir sus palabras al gallego no es casual. Tal y como sucede con el friulano, esta variante del galaicoportugués es un habla de tradición oral con una importante presencia en el mundo campesino, algo que se puede comprobar en toda la comunidad autónoma de Galicia, así como en otras áreas de Zamora, Asturias, El Bierzo y el norte de Cáceres (Pardiñas, 2007; Sanches Maragoto, Varela Aveledo & Verde Lamas, 2009). Con este ejercicio de traducción, que no busca ser ortodoxo desde el punto de vista lingüístico, estoy empezando un proyecto artístico que lleva por título *O que foi e o que será* (2024 - en adelante). El principal objetivo de dicha propuesta es tratar de reactivar el potencial político del poemario de Pasolini, buscando las mejores estrategias con las que leer sus poemas en nuestro tiempo.

A lo largo de esta ponencia, quiero explicar algunas de las razones por las que Pasolini decidió utilizar el friulano en sus últimos poemas. Con ello, trataré de exponer cuáles son las bases sobre las que estoy construyendo el proyecto *O que foi e o que será*, dentro del que doy un lugar clave a este poemario y a su uso del habla rural.

Descendiente por parte materna de una familia de la región del Friuli, Pier Paolo Pasolini concedió una gran importancia al uso de la lengua friulana durante el inicio de su carrera. De ello dan fe algunos de sus primeros textos poéticos, como *Poesías en Casarsa* (2022 [1942]), o su papel en la creación de la academia por la defensa de este idioma campesino (C. N. N. T. E., 1988, p. 5). Sin embargo, Pasolini la dejó de lado muy pronto en su obra, ya que prefirió escribir a partir de mediados de los cincuenta en italiano (Ameri & Abril, 2009, p. 8). No fue hasta dos décadas más tarde, coincidiendo con la fase más oscura de su cine[2], cuando decidió retomar el uso del habla friulana. Esta fue una decisión que tomó de manera consciente, motivado por los procesos migratorios que estaban afectando en esas mismas fechas a la Italia campesina (Pasolini, 1978, p. 192). No en balde, los años setenta eran un momento en el que se estaba produciendo una diáspora rural sin precedentes. Amplias zonas agrícolas del país empezaron a quedar abandonadas, todo ello a la vez que sus grandes ciudades, como Roma, Milán o Turín, se masificaron. El pueblo campesino, llegó a sentenciar el propio Pasolini (1978), parecía estar esfumándose prácticamente de golpe (p. 41).

Lejos de ser simples movimientos de población, Pasolini veía en este éxodo un proceso de genocidio cultural (1978, pp. 239-244). A su modo de ver, la diáspora estaba siendo propiciada por el auge de una sociedad de consumo. Las antiguas clases labriegas no solo abandonaban su tierra, sino que también estaban abandonando sus valores para asumir los ideales de la burguesía. Esto, advertía, era un proceso blando, a veces casi imperceptible, pero que estaba teniendo una capacidad para homogeneizar a la población más sofisticada que la del fascismo. La consecuencia más directa de todo ello era la desaparición de la cultura campesina, exterminando la riqueza de sus formas de expresión, como podían ser sus lenguas vernáculas. Italia era un lugar donde se podía apreciar bien este fenómeno, ya que ningún país había poseído como este "una cantidad igual

[1] Parte de las investigaciones expuestas en esta ponencia están siendo posibles gracias a un contrato predoctoral de personal investigador en formación concedido por la Universidad Complutense de Madrid en la convocatoria de 2019.

[2] En 1975, Pier Paolo Pasolini estrenó *Saló o los 120 días de Sodoma*, una película dura y llena de violencia que rompió con el tono celebratorio de su producción anterior, más concretamente con su conocida como *Trilogía de la vida*.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

de culturas 'particulares y reales', una cantidad semejante de 'pequeñas patrias' [y] una variedad tan grande de mundos dialectales" (Pasolini, 1978, p. 82).

Dentro de su obra, Pasolini (1978) usó varios nombres para referirse a las nefastas consecuencias del éxodo rural. Uno de ellos, quizá el más poético de todos, era el de "la desaparición de las luciérnagas" (pp. 138-145). Mediante este término, quería denunciar el impacto medioambiental que estaba demostrando el estilo de vida de las ciudades. Porque, como dijo en uno de sus artículos: "En los primeros años del sesenta, a causa del envenenamiento del aire y sobre todo […] a causa del envenenamiento del agua […] comenzaron a desaparecer las luciérnagas. El fenómeno ha sido fulminante y fulgurante" (p. 139). Otra de las denominaciones que más usó para hablar de la diáspora fue el de "la mutación antropológica" (pp. 45-50). La razón de este nombre era su visión de los grandes éxodos rurales como los causantes de un cambio humano sin precedentes. El alma y los cuerpos de las personas, aseguraba Pasolini (1978), habían dejado de ser lo que habían sido durante milenios (p. 48). Ya no era posible reconocer los rostros de los antiguos campesinos y campesinas, por no hablar de su conducta o de sus aspiraciones. Todo ello era resultado de ese proceso de homologación impulsado por el capitalismo, el cual había impuesto los patrones y el estilo de vida burgués. Dentro del poemario *La nuova gioventù*, hay unos versos en los que Pasolini expresa de forma clara esta idea (1975, pp. 239-240). Los cito en gallego, empleando la traducción que he realizado para mi proyecto artístico:

> *Estabamos errados ó crer que fose*
> *imposíbel que os homes puidesen mudar*
> *tanto en tan pouco tempo, que a mocidade*
> *medrase, en tan pouco tempo, tan virados*
> *a un novo destino. E todo só por uns cartos,*
> *uns máis no peto* [...].
> [...] *Aqueles cartos de máis*
> *que vos fixeron crer que comezaba unha festa*
> *sen fin, pobres irmáns, era o salario da xornada*
> *do voso fin.* […]

Al escribir estos versos, Pasolini estaba pensando sobre todo en el caso italiano, el contexto en el que habitaba y que más conocía. Sin embargo, siempre manifestó que este proceso estaba teniendo lugar a lo largo y ancho de todo el mundo. Por ejemplo, en un reportaje grabado en el año 1971, expuso los paralelismos que existían entre Italia y Yemen. Al hacerlo, quiso poner de relieve la destrucción de la cultura popular que se estaba produciendo en ambos contextos, y todo ello pese a los desfases en sus respectivas diásporas rurales. También destacó la llegada de las nociones de modernidad y de progreso a esta sociedad del sur de la península arábiga. Dichos principios, advertía Pasolini, eran ideas importadas desde Occidente, que no habían nacido en el propio Yemen, y que estaban trayendo consigo el ansia de los bienes de consumo. Imbuidas por este espíritu capitalista, las élites del país se habían empezado a avergonzar del aspecto rústico y pueblerino de sus calles. Por eso las destruían, borrando todo rastro de ruralidad, y construyendo bloques de edificios que no se podían diferenciar de los que había en otros centros urbanos, como ocurría en los extrarradios de las ciudades italianas. Todo esto también estaba ocurriendo, por supuesto, en otros contextos algo más familiares, como pueden ser Portugal (Pasolini, 1978, p. 71) o el propio Estado español. De hecho, Pasolini (1987) quiso retratar la mutación antropológica de España —donde el éxodo campesino desplazó de sus pueblos a más de 6.000.000 de españolas y españoles— dentro de su obra de teatro *Calderón*, de 1973.

Aunque haya pasado casi medio siglo desde las palabras de Pasolini, sus análisis resuenan como los augurios de un profeta que supo anticipar lo que estaba por venir. Así, en los últimos años, varias autoras y autores han empezado a estudiar las mismas diásporas campesinas, a las que consideran como las responsables de un cambio humano sin precedentes. La escritora Brigitte Vasallo, por ejemplo, dice que esos años son los del "exilio sin nombre", una diáspora rural que formó parte de la imposición de las lógicas del capitalismo (2023a, pp. 91-96;

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

2023b). Del mismo modo, el filósofo Santiago Alba Rico, basándose en las teorías del historiador marxista Eric Hobsbawm, opina que el gran éxodo rural fue el acontecimiento con mayores consecuencias del siglo XX (2021, p. 157), hasta el punto de haberlo denominado como "el fin del neolítico" (2002). También podríamos hacer extensible este interés a otras voces, las cuales han visto en el mismo periodo un momento de inflexión, aunque no lo han llegado a conectar del todo con el éxodo rural. Ahí tenemos, entre otras propuestas, al "realismo capitalista", del crítico cultural Mark Fisher (2018); el origen de un nuevo tipo de poder blando o "farmacopornográfico", en palabras del filósofo Paul B. Preciado (2020); o la imposibilidad de imaginar un mañana utópico, como expone en sus tesis sobre "el fin del futuro" el filósofo Franco "Bifo" Berardi (2019).

Pero Pasolini no solo hizo un diagnóstico plagado de lucidez en sus poemas, sino que también incluyó algunas propuestas políticas con las que rebelarse en contra de la mutación antropológica. La mayor parte de ellas parecían fáciles de aplicar cuando escribió las estrofas de *La nuova gioventù*. Solo había que dar marcha atrás, revirtiendo los mecanismos de destrucción del mundo labriego que llevaban en marcha cinco o nueve años (Pasolini, 1978, pp. 191-195). Ahora, en pleno siglo XXI, los procesos que expuso Pasolini están mucho más consolidados. Algunas de sus advertencias, como las que se refieren al impacto ecológico de la vida urbana, parecen tener un futuro de todo menos esperanzador (Alba, Rendueles & Ávila, 2022). Por eso, con el proyecto *O que foi e o que será*, trato no solo de hacer una traducción entre lenguas, sino que también me propongo ver hasta qué punto las propuestas de Pasolini pueden ser reactivadas hoy. Quiero tratar de comprender si sus palabras pueden arrojar algo de luz a la oscuridad en la que nos movemos. Porque, como decían los versos con los que empecé esta ponencia, aunque el mundo que lloremos ya esté muerto, no estamos muertas nosotras las que lo lamentamos.

FUENTES REFERENCIALES

Alba, S. (2002). *La ciudad intangible: ensayo sobre el fin del neolítico*. Argitaletxe Hiru.

Alba, S. (2021). *España*. Lengua de Trapo.

Alba, S., Rendueles, C. y Ávila, D. (24 de septiembre de 2022). *Jornadas-Pasolini. Una fuerza del pasado (Círculo de Bellas Artes)* [Archivo de vídeo]. YouTube. https://bit.ly/3sMwDIU

Ameri, S. y Abril, J. C. (2009). Introducción. En P. P. Pasolini, *Las cenizas de Gramsci* (pp. 7-20). Visor Libros.

"Bifo" Berardi, F. (2019). *Futurabilidad: la era de la impotencia y el horizonte de la posibilidad*. Caja Negra.

C. N. N. T. E. (1988). *Calderón: una obra de Pier Paolo Pasolini*. Centro Nacional de Nuevas Tendencias Escénicas.

Fisher, M. (2018). *Realismo capitalista: ¿no hay alternativa?*. Caja Negra.

Pardiñas, R. (Director). (2007). *Fronteiras: un percorrido polos límites xeográficos e culturais de Galicia* [Película]. Pasacana Films.

Pasolini, P. P. (1975). *La nuova gioventú*. Einaudi.

Pasolini, P. P. (1978). *Escritos corsarios*. Monte Avila.

Pasolini, P. P. (1987). *Calderón*. Icaria.

Pasolini, P. P. (2022). *Poesías en Casarsa*. Somos Libros.

Pasolini, P. P. (Director). (1971). *Le Mura Di Sana'a* [Película]. Rosima Anstalt.

Preciado, P. B. (2020). *Testo yonqui: sexo, drogas y biopolítica*. Anagrama.

Sanches Maragoto, E., Varela Aveledo, J. J. y Verde Lamas, V. V. (2009). *Entre línguas* [Película]. Nós Televisión.

Vasallo, B. (2023a). Galicia é un lugar extraordinario. En F. Quiroga (Ed.), *Galiza e o decolonialismo* (pp. 91-96). Fundación Luis Seoane.

Vasallo, B. (2023b). *Tríptico del silencio: el exilio sin nombre*. La Oveja Roja.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18239

El álbum ilustrado y la animación: recursos narrativos de calidad para la infancia

Picture book and animation: quality narrative recourses for childhood

Mª Carmen Hidalgo Rodríguez[a], Gloria Lapeña Gallego[b] y Jesús Pertíñez López[c]

[a]Facultad de Bellas Artes (Universidad de Granada), hidalgor@ugr.es; [b]Facultad de Bellas Artes (Universidad de Granada), lapena@ugr.es y [c]Facultad de Bellas Artes (Universidad de Granada), jplopez@ugr.es

Breve bio autores: Mª Carmen Hidalgo es Catedrática de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada y está especializada en ilustración, destacando sus investigaciones en álbum ilustrado. Gloria Lapeña es Profesora Titular del Departamento de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada y está especializada en narrativa ilustrada. Jesús Pertíñez es Catedrático de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada y está especializado en animación experimental y 3D.

How to cite: Hidalgo Rodríguez, M.C., Lapeña Gallego, G. y Pertíñez López, J. (2024). El álbum ilustrado y la animación como reflejo de la sociedad actual: recursos narrativos de calidad para la infancia. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales ANIAV 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18239

Resumen

Las narraciones gráficas y audiovisuales constituyen un recurso fundamental para la educación en valores desde la infancia y, por tanto, pueden contribuir a revertir las desigualdades sociales. El potencial comunicativo del álbum ilustrado radica en su naturaleza multimodal, puesto que la narración surge de la interacción entre texto-imagen. Las animaciones, por su parte, captan rápidamente la atención de los más pequeños, que quedan fascinados con el movimiento de la luz y el sonido. Conscientes de la importancia de la cultura audiovisual actual y comprometidos con una educación de calidad, el objetivo fundamental de esta investigación, soportada por un Proyecto I+D+i del Ministerio de Ciencia e Innovación, es poner en valor álbumes ilustrados y cortos de animación de calidad literaria y plástica que fomenten valores inclusivos en la infancia. Se plantea un proyecto interdisciplinar, demandando así distintos recursos metodológicos: la prospección y el análisis cuantitativo y cualitativo de los recursos gráficos y audiovisuales actuales que contengan valores inclusivos relacionados con la igualdad de género, la multiculturalidad, la discapacidad, y "lo diferente"; la creación artística tanto de álbumes ilustrados como de cortos de animación infantiles que transmitan estos valores inclusivos; y el diseño y la implementación de talleres plásticos a partir de los recursos anteriores dirigidos a niños y niñas de Educación Infantil y Primaria. Los resultados obtenidos hasta el momento reflejan una muestra de recursos muy amplia, donde predominan los álbumes denominados "lo diferente"; historias cuyos protagonistas presentan alguna característica física o psicológica que los sitúa en riesgo de exclusión social. A partir de la experiencia previa y el desarrollo de la actual investigación, destaca el momento álgido que viven ambos recursos narrativos donde no solo se presta atención a estos valores de compromiso social, sino que destacan por su gran calidad artística e innovadora.

Palabras clave: *álbum ilustrado; animación; inclusión; creatividad; talleres artísticos; infancia.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

Graphic and audiovisual narratives constitute a key resource for education in values from childhood and, therefore, can contribute to reversing social inequalities. The communicative potential of the picture book lies in its multimodal nature, since the narrative arises from the interaction between text and image. Animations, for their part, quickly capture the attention of the youngest children, who are fascinated by the movement of light and sound. Aware of the importance of current audiovisual culture and committed to quality education, the main purpose of this research, supported by an R+D+i Project of the Ministry of Science and Innovation, is to highlight artistic quality picture books and animated shorts that promote inclusive values in children. An interdisciplinary project is proposed, thus demanding different methodological resources: the prospection and quantitative and qualitative analysis of current graphic and audiovisual resources that contain inclusive values related to gender equality, multiculturalism, disability and "being different"; the artistic creation of both picture books and short animated films for children that transmit these inclusive values; and the design and implementation of creative workshops based on the above resources aimed at children in Infant and Primary Education. The results obtained so far reflect a very broad sample of resources, with a predominance of "being different" picture books, which tell stories whose main characters have some physical or psychological peculiarity that places them at risk of social exclusion. Based on previous experience and the development of the current research, it highlights the high point of both narrative resources, which not only pay attention to these values of social commitment, but also stand out for their great artistic and innovative quality.

Keywords: *picture book; animation; inclusion; creativity; artistic workshops; childhood.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

Esta aportación se encuadra en el Proyecto "Imágenes para la inclusión y la educación en la diversidad" (PID2021-122963OB-I00), financiado por MICIU/AEI/10.13039/501100011033 y por FEDER, UE. Dicho proyecto se centra en la importancia de los recursos narrativos gráficos y audiovisuales en la educación de la infancia y, por ende, en la necesidad de reivindicar productos de calidad estética y de contenido.

La sociedad actual se revela como una interacción entre diferentes culturas, etnias y capacidades. La educación de los niños y niñas supone una comprensión y aceptación de todas estas realidades si queremos formar adultos que fomenten la diversidad y la tolerancia. Esto solo será posible si de manera conjunta se colabora en la creación de sociedades inclusivas, donde se atienda a las particularidades y dificultades individuales, poniendo énfasis en los colectivos más vulnerables (Parra, 2010).

El proyecto parte de la hipótesis de que el arte es un recurso muy útil para potenciar el aprendizaje inconsciente de valores inclusivos en el público infantil, favoreciendo así la transformación de la sociedad, haciéndola más tolerante y contribuyendo a la integración de los colectivos más desfavorecidos. Concretamente, se apuesta por los álbumes ilustrados y las animaciones como medios de actuación por su alto potencial comunicativo desde edades tempranas. Por un lado, el álbum ilustrado es la publicación por excelencia destinada a la infancia, puesto que utiliza la imagen como recurso narrativo, y ésta será su única herramienta para entender el mundo hasta que aprenda a leer (Turín, 1995). Por medio del lenguaje gráfico aprenderá a descifrar códigos que le serán imprescindibles para entender recursos más complejos que surgirán de la interacción imagen-texto, característica fundamental del álbum ilustrado (Nikolajeva & Scott, 2000). Por otro lado, las imágenes en movimiento y sus sonidos captan fácilmente la atención del joven espectador, introduciéndolo en narraciones complejas de ficción que dará por ciertas (Novoa & Pertíñez, 2021). Estos recursos, tanto los álbumes como las animaciones, forman parte de la vida del niño desde muy pequeño en el ámbito familiar, en su relación con el entorno y en el colegio. Sin embargo, en muchas ocasiones no existe discriminación sobre el producto al que se le está dando acceso, infravalorándose el impacto que estas narrativas tienen en su educación (Alonso, 2016). Poner atención a los mensajes y contenidos que se están transmitiendo, sin perder la creatividad, es vital para contribuir a la formación de personas tolerantes.

El objetivo fundamental de esta aportación es presentar el diseño del proyecto con todas las claves para su desarrollo, así como exponer los primeros resultados obtenidos en cuanto a los recursos estudiados que forman parte de la muestra a analizar.

METODOLOGÍA

Una vez definido el objetivo principal de esta aportación, en este apartado se incluyen los objetivos específicos del proyecto que se presenta.

1. Objetivos

El objetivo general es la creación y la difusión de álbumes ilustrados y cortos de animación destinados al público infantil que transmitan valores inclusivos de diferente índole, y que preserven la creatividad y la calidad artística. Para llevar a cabo el objetivo general, se plantean cuatro objetivos específicos:

- Analizar una muestra de álbumes ilustrados y cortos de animación actuales que transmitan valores inclusivos.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

- Editar y publicar cuatro álbumes ilustrados que respondan a los mensajes inclusivos estudiados, uno por cada categoría definida anteriormente.
- Crear cuatro cortometrajes de animación basados en los cuatro álbumes publicados.
- Diseñar e impartir talleres artísticos dirigidos a niños y niñas de las etapas de Educación Infantil y Primaria basados en los álbumes y animaciones analizados y creados anteriormente.

2. Metodología

La metodología es mixta, utilizando recursos propios de disciplinas de las ramas de ciencias, como pueden ser sistemas de análisis cuantitativos para la recogida de información y extracción de resultados, y recursos más propios de las ramas humanísticas, como sistemas de análisis cualitativos y metodologías basadas en la creación artística (Barone & Eisner, 1997). Además, el proyecto que se plantea tiene carácter interdisciplinar, puesto que abarca aspectos de varias áreas: el estudio y creación de recursos ilustrados y animados desde las Bellas Artes, y el diseño de actividades didácticas inclusivas y su implementación en el aula desde la Educación y la Psicología. Este proyecto está pensado para desarrollarse a lo largo de cuatro años, siguiendo las siguientes fases de trabajo:

a) Prospección, análisis y elaboración de una base de datos de álbumes ilustrados y cortos de animación.

b) Creación artística de álbumes y cortos de animación.

c) Trabajo de campo: diseño e impartición de talleres artísticos dirigidos a niños y niñas de Educación Infantil y Primaria a partir de los recursos derivados de las fases previas.

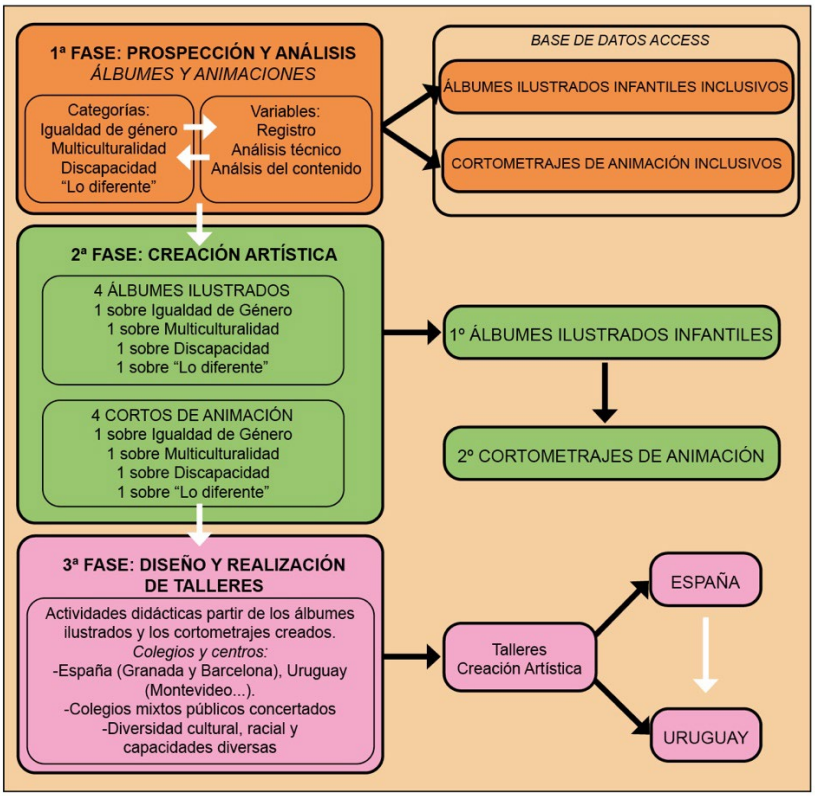


***Fig. 1 Esquema sobre la estructura del proyecto**. Elaboración propia.*

BY-NC-SA

DESARROLLO

1. Primera Fase. Prospección, análisis y base de datos

Se realiza una prospección de álbumes destinados al lector infantil (de 3 a 9 años aproximadamente) que hayan sido publicados en España en los últimos años (desde 2016), y que respondan a los valores clasificados en alguna de las categorías contempladas:

- *Igualdad de género*: defienden la paridad entre los géneros masculino y femenino de forma directa.
- *Multiculturalismo*: ponen en evidencia la igualdad de los seres humanos más allá de la raza o la cultura.
- *Discapacidad*: abordan las deficiencias, limitaciones o restricciones de un individuo desde un punto de vista médico. Incluye discapacidad física, sensorial e intelectual.
- *"Lo diferente"*: abarca historias que no encajan dentro de las categorías anteriores, y que tratan sobre la diferencia del protagonista en cuanto que dificulta su inclusión en la sociedad.
- *Personas mayores*: comprende historias protagonizadas o coprotagonizadas por personas mayores que se centran, bien en las dificultades a las que tiene que hacer frente este colectivo, o bien en su empoderamiento y capacidades.

Las cuatro primeras categorías fueron definidas en un proyecto desarrollado anteriormente (HAR2014-53168-P) como parte de los resultados de la muestra analizada, y quedaron recogidas en varias publicaciones (Hidalgo Rodríguez et al., 2018). En el proyecto actual se decide incluir una quinta categoría, debido a que las personas mayores son un colectivo altamente vulnerable. Tras la selección de los álbumes, se analizan y se registran en una base de datos que permite gestionar mejor la información. El sistema de análisis se basa en las siguientes variables:

a) Registro del cuento. Además de los identificadores básicos de un libro, se toman en consideración otros datos, como el género y país de origen de (los) autor(es) de los textos e ilustraciones, y la edad de lectura recomendada si estuviese indicada.

b) Análisis técnico. Se incluyen variables como la técnica artística de las ilustraciones, elementos gráficos utilizados, el modelado de la imagen, la perspectiva del dibujo y los puntos de vista.

c) Análisis del contenido. Se estudia el argumento y su tipología, las características de los protagonistas, la relación semántica entre texto e imagen, y los mensajes y valores fundamentales que transmiten.

En paralelo, se realiza la prospección y análisis de los cortos de animación actuales en función de las cinco categorías anteriores, disponibles en español, y realizados durante el siglo XXI. Para su análisis y registro se diseña un sistema similar al utilizado para los álbumes, pero teniendo en cuenta las peculiaridades de la imagen en movimiento, entre las que destacan:

a) Registro de la animación: Identificación de la película; Autores y su género; País de producción; Ambientación y época; Argumento y trama: maduración, redención, castigo, educación, desencanto (Wells, 2002).

b) Análisis técnico/Formal: Calidad artística; Color, tanto en escenarios como en personajes; Estética de fondos y personajes; Personajes; Técnica de Animación; Temática.

c) Análisis del contenido: Calidad en contenido (creación de personajes, innovación técnica, desarrollo de nuevos contenidos, aspectos culturales...); Categorías de género: abstracta, deconstructiva, formal, paradigmática,

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

primigenia, renarración; Mensajes que trasmiten respecto a *Igualdad de género*, *Multiculturalismo*, *Discapacidad*, *"Lo diferente"* y *Personas mayores*.

2. Segunda Fase. Creación artística

2.1. Creación de álbumes ilustrados infantiles

El objetivo de esta fase del proyecto es la creación y publicación de cuatro álbumes ilustrados infantiles de calidad literaria-plástica que transmitan mensajes universales que contribuyan a la inclusión de las personas y a revertir las desigualdades, atendiendo a las categorías definidas anteriormente.

Para la creación de los álbumes se cuenta con la colaboración de los estudiantes de las asignaturas Ilustración Infantil I y II del "Máster Universitario en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual" de la Universidad de Granada. En estas materias se han venido desarrollando proyectos de álbum ilustrado infantil que, si bien son de temática libre, un gran porcentaje de ellos aborda estos valores, ya que los mensajes inclusivos han sido uno de los objetivos de esta práctica educativa desde los inicios. Para llevar a cabo la selección de los álbumes se ha creado el "Concurso de álbumes ilustrados inclusivos", que ha sido convocado durante dos años consecutivos (2023 y 2024), y cuyas bases pueden consultarse en la web del proyecto. Los cuatro proyectos seleccionados son finalizados en su totalidad por los propios autores siguiendo unas determinadas directrices, para finalmente ser publicados.

Los álbumes serán utilizados siempre con fines didácticos e investigativos, y contarán con una versión en papel y otra digital.

2.2. Creación de cortos de animación

Cada uno de los álbumes publicados dará lugar a un corto de animación realizado por los miembros del equipo en un trabajo colaborativo. Si bien el propósito es mantener la esencia del álbum, se trata de una animación independiente del mismo. Por tanto, se aprovecharán las ventajas del medio audiovisual que permitan plantear un desarrollo más profundo de la narración, o cualquier tipo de adaptación que conlleve una mejora del producto y del mensaje.

La técnica es libre en cada corto, con idea de que prime la adecuación a la historia y la creatividad. El tiempo de duración es flexible, si bien se establecen tiempos cortos en torno a los cinco minutos, con el fin de que sea viable la propuesta.

3. Tercera Fase. Talleres artísticos con niños y niñas

El objetivo fundamental de la tercera fase es la difusión de los recursos creados como materiales artísticos y didácticos a través de distintos medios, donde las entidades educativas son clave.

3.1. Diseño de los talleres

Las actividades didácticas partirán, a priori, de uno de los álbumes publicados, o bien de una de las animaciones creadas. La elección del recurso tendrá en cuenta las características del público objetivo. A partir de la lectura/visionado y comprensión del álbum/corto elegido para el taller, se planteará una actividad plástica encaminada a desarrollar la idea y el mensaje de estos recursos desde la creatividad. También se prevé diseñar actividades didácticas que partan de los recursos analizados en la primera fase del proyecto siguiendo las mismas pautas.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Cabe puntualizar que esta fase del trabajo tendrá un carácter flexible y versátil, ya que existen muchas posibilidades para diseñar los talleres y estará condicionada, en gran medida, por los resultados obtenidos en las fases anteriores. El hecho de diseñar actividades que partan de recursos distintos, los álbumes y las animaciones, pero que pueden transmitir los mismos mensajes, permite comparar la eficacia de ambos recursos para el trabajo en el aula de tareas que implican la narración gráfica y la expresión de sentimientos a través de la práctica artística. En cualquier caso, se trata de reafirmar la efectividad de ambos medios, destacando las particularidades que puedan desprenderse de cada uno de ellos.

3.2. Implementación de los talleres

La ciudad prioritaria para la realización de los talleres es Granada, pero también se contempla su impartición en Barcelona y Montevideo (Uruguay), ciudades donde residen algunos de los miembros que forman parte del equipo de trabajo. Para la selección de los colegios se considerarán aquellos que cuenten con las etapas de Educación Infantil y Primaria, priorizando colegios públicos o concertados mixtos que tengan un porcentaje alto de estudiantes de distintas etnias o culturas, y de estudiantes con capacidades diversas. Trabajar además desde una perspectiva inclusiva en ciudades y países diferentes, permitirá comparar diferentes realidades.

4. Primeros resultados

El primer resultado a destacar es la nueva clasificación aportada que divide la muestra analizada en cinco categorías, con la inclusión de *Personas mayores*. La inclusión de esta categoría se revela como una necesidad ante la precaria situación que sufre este colectivo, pero que representa un gran porcentaje de la población por el aumento de la longevidad, situada alrededor de los 80 años en Europa (Bezrukov & Foigt, 2005), y la disminución de la natalidad. El menor poder adquisitivo, la exclusión de puestos de responsabilidad reconocida y las enfermedades asociadas al envejecimiento, son factores que menoscaban su derecho a la autodeterminación (Hidalgo-Rodríguez & Torena-Carro, 2023) y hacen que la vejez se asocie frecuentemente a cualidades negativas. Por tanto, su inclusión en la muestra de análisis permitirá comprobar la representación que se hace de este colectivo y el modo en que visibilizan sus derechos y capacidades.

En cuanto al avance en cada una de las fases de trabajo, destaca la fase de prospección y análisis de los álbumes, que se haya finalizada y registrada en la base de datos, resultando una muestra de 56 álbumes ilustrados, repartidos de la siguiente manera:

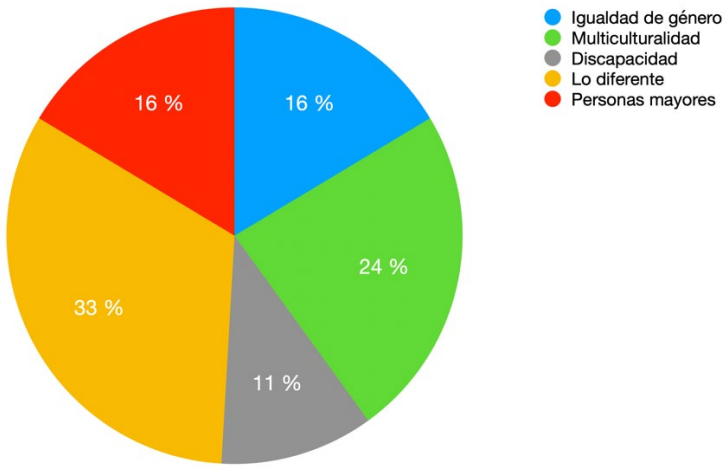


Fig. 2 Porcentaje de álbumes analizados en función de las cinco categorías*. Elaboración propia.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Como puede verse en la Fig. 2, predomina la categoría *"Lo diferente"*, con álbumes variopintos cuyos protagonistas presentan algún rasgo distintivo en cuanto a su fisiología, carácter, capacidades o situación social. Por ejemplo, en el álbum *El kiosco* (Melece, 2021), la protagonista queda atrapada en su kiosco debido a su obesidad, lo que le impide, a priori, disfrutar de la vida.

Respecto a la creación artística, se han publicado hasta el momento dos álbumes ilustrados: *El anhelo de los árboles* (Criado, 2023) y *La gran aventura de Bati, el caballero murciélago* (Granados, 2023). Además, se ha finalizado el corto de animación basado en el primer álbum, y el segundo se encuentra en proceso de desarrollo. Cuando se concluya la segunda animación, estos recursos serán difundidos entre la comunidad universitaria, a través de la red de bibliotecas de Granada y la web del proyecto.

CONCLUSIONES

La primera conclusión que se puede extraer es referente a las categorías utilizadas. Los colectivos en los que se centra la investigación se estudian desde la perspectiva de las cinco categorías definidas, donde *Personas mayores* ha sido considerada una vez arrancada la investigación, ya que en un principio no estaba prevista. Esto demuestra que los colectivos vulnerables son muy amplios y que el álbum ilustrado infantil abarca cada vez más temáticas con distintas perspectivas, donde cualquier concepto, persona o colectivo se puede ver representado (Salisbury & Styles, 2012).

En segundo lugar, de los resultados del análisis previo de álbumes ilustrados se puede constatar que la categoría denominada *"Lo diferente"* sigue siendo predominante, como puede verse en la Fig. 2, considerando también los resultados del proyecto anterior (Hidalgo Rodríguez et al., 2018). La justificación se encuentra en su definición, narraciones donde el protagonista presenta algún rasgo o circunstancia que lo sitúa en riesgo de exclusión social, pero que no tiene cabida en las categorías anteriores. Por tanto, esta categoría permite hablar de exclusión social y desigualdad de forma sutil y con ejemplos cotidianos inteligibles por los más pequeños. Ejemplo de esto es el álbum *El sombrero de Bruno* (2016) (Fig. 3), donde el protagonista sufre acoso escolar simplemente porque lleva un sombrero poco habitual.

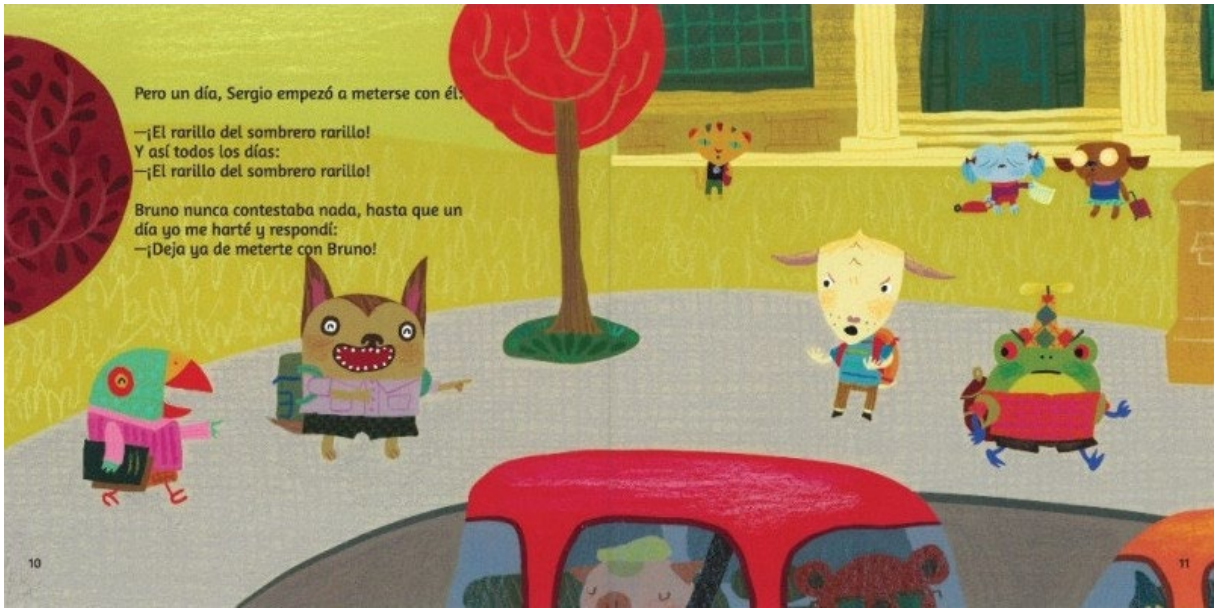


Fig. 3 Doble página del álbum "El sombrero de Bruno". *Fuente: Canizales, Beascoa, 2016.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

En cuanto a las animaciones, el avance en el análisis de cortos de animación actuales que tratan estos valores inclusivos permite afirmar que la tendencia es similar a la de los álbumes. Es decir, las narraciones infantiles que abordan estas temáticas están al alza, y tienen su reflejo tanto en el álbum ilustrado como en la imagen en movimiento. También cabe destacar a este respecto que, en algunos casos, se trata de animaciones que se han realizado a partir de un álbum ilustrado, una tendencia común desde la década de los sesenta, coincidiendo con lo que podríamos llamar una Edad de Oro del álbum ilustrado en Europa, América y Japón (Lobato, 1992) y el auge de las primeras series de animación televisivas.

FUENTES REFERENCIALES

Alonso, C. (2016). Educational Values in Cartoons. En L. G. Chova, A. L. Martinez y I. C. Torres (Coords.), *8th International Conference on Education and New Learning Technologies* (pp. 2340-1117). IATED.

Barone, T. y Eisner, E. (1997). Arts Based Educational Research. En J. L. Green, G. Camilli y P. B. Elmore (Eds.), *Complementary Methods for Research in Education* (pp. 71-116). American Educational Research Association.

Bezrukov, V. y Foigt, N. A. (2005). Longevidad centenaria en Europa. *Revista Española de Geriatría y Gerontología, 40*(5), 300-309. https://doi.org/10.1016/S0211-139X(05)74874-5

Canizales. (2016). *El sombrero de Bruno*. Beascoa.

Criado, P. (2023). *El anhelo de los árboles*. Proyecto I+D+i IMAGINED.

Granados, E. (2023). *La gran aventura de Bati, el caballero murciélago*. Proyecto I+D+i IMAGINED.

Hidalgo Rodríguez, M. C., Blancas Álvarez, S. y Alonso Valdivieso, C. (2018). *Ilustrar para todos. Álbumes ilustrados sobre diversidad e igualdad*. Editorial de la Universidad de Granada.

Hidalgo-Rodríguez, M. C. y Torena-Carro, D. (2024). La representación de las personas mayores en las publicaciones ilustradas actuales. Mensajes contenidos en los álbumes ilustrados infantiles y en las novelas gráficas para adultos. *Kepes, 20*(28), 15-48. https://doi.org/10.17151/kepes.2023.20.28.2

Lobato, A. (1992). Suspiros de España. *CLIJ: Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil, 5*(45), 14-22.

Melece, A. (2021). *El kiosco*. Libros del Zorro Rojo.

Nikolajeva, M. y Scott, C. (2000). The Dynamics of Picturebook Communication. *Children's Literature in Education, 31*(4), 225-238. https://doi.org/10.1023/A:1026426902123

Novoa González, Z. y Pertíñez López, J. (2021). Discapacidad e inclusión en el cine de animación actual. En J. Sierra y J. Gomes (Corrds.), *Audiovisual e Indústrias criativas*, V. 2, (pp. 109-126). McGraw Hill.

Parra, C. (2010). Educación inclusiva: Un modelo de educación para todos. *ISEES, 8*, 73-84.

Salisbury, M. y Styles, M. (2012). *El arte de ilustrar libros infantiles. Concepto y práctica de la narración visual.* Blume.

Turín, A. (1995). *Los cuentos siguen contando. Algunas reflexiones sobre los estereotipos*. Horas y Horas.

Wells, P. (2002). *Animation. Genre an Authorship*. Wallflower Press.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18311

Aproximaciones a un diálogo sobre el territorio y la territorialidad en la práctica artística

Approaches to a dialogue on territory and territoriality in artistic practice

Mayra Huerta Jiménez
Universidad Autónoma de Baja California, mhuerta@uabc.edu.mx

Breve bio autora: Profesora investigadora de la Facultad de Artes Tijuana. Es líder del CA, Estudios sobre cuerpo y territorio en las artes visuales. Participó en el 4to. Conversatorio Internacional ensayo fotográfico 2024. “Identidad y reflexiones.

How to cite: Huerta Jiménez, M. (2024). Aproximaciones a un diálogo sobre el territorio y la territorialidad en la práctica artística. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18311

Resumen

El ensayo tiene como propósito abordar dos términos que son representativos en la contemporaneidad, que promueven reflexiones y aspectos críticos en la práctica artística. Se refieren al territorio y la territorialidad que no son sinónimos, pero si provienen de situaciones cercanas. Este acercamiento parte del proyecto de investigación titulado: La territorialidad y su relación a través de la práctica artística contemporánea en el noroeste de México. Las diferencias entre estos dos términos mencionados, dan pauta para la impartición de un taller titulado Ciudadanía y territorio, que permitieron una serie de ejercicios para dialogar en colectivo. Desde la investigación- acción, se plantean discusiones acerca del cuerpo-territorio; del espacio-memoria y del paisaje urbano. Desde el uso de derivas imaginarias, la integración del diálogo entre pares como eje de los planteamientos para los intercambios y construcción de las ideas colectivas. Se parte de conceptos teóricos desde la geografía humana, hasta la teoría del paisaje que proporcionan pistas o pautas para estos apuntes diarios en momentos de urgencia sobre la movilidad, las disputas geográficas en la actualidad. Los hallazgos se insertan en momentos de cercanía con lo fronterizo (la relación entre el noroeste de México y el suroeste de Estados Unidos); así como el desplazamiento del centro de la ciudad al límite de la región binacional y por último el hogar como espacio y memoria.

Palabras clave: *territorio; territorialidad; diálogo; práctica artística; colectivo.*

Abstract

The purpose of this essay is to address two terms that are representative in contemporaneity, promoting reflections and critical aspects in artistic practice. They refer to territory and territoriality, which are not synonymous, but do stem from closely related situations. This approach stems from the research project titled: "Territoriality and its Relationship through Contemporary Artistic Practice in the Northwest of Mexico." The differences between these two mentioned terms provide the basis for the implementation of a workshop titled "Citizenship and Territory," which allowed for a series of exercises to engage in collective dialogue. From the research-action perspective, discussions are raised regarding body-territory; space-memory; and urban landscape. Through the use of imaginary drifts, the integration of dialogue among peers as the axis of the proposals for exchanges and construction of collective ideas is facilitated. Theoretical concepts ranging from human geography to landscape theory provide clues or guidelines for these daily notes in times of urgency regarding mobility and geographical disputes in the present day. The findings are inserted in moments of proximity to the border region (the relationship between the northwest of Mexico and the southwest of the United States), as well

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

as the shift of the city center to the boundary of the binational region, and finally, the home as space and memory.

Keywords: *territory; territoriality; dialogue; artistic practice; collective.*

INTRODUCCIÓN

En relación con, la participación de una activación colectiva a través de un taller; se han realizado en tres ocasiones diferentes, la primera estuvo enfocada a establecer la relación entre el arte y la ciencia. Este espacio se llamaba El Observatorio[1], que integraba una serie de talleres involucrando a estudiantes de la licenciatura en Artes Plásticas y alumnos de una primaria. Dando como resultado, el Laboratorio Experimental de Óptica y la exposición con los productos de los experimentos dedicados a la creación de la imagen: el caleidoscopio, el periscopio entre otros. EL OBSERVATORIO se propuso como una plataforma de experimentación y juego para estimular y desarrollar las capacidades de visión, el desarrollo de la observación y la producción de imágenes en niños de primer grado de educación primaria. (*Haudenschild*Garage, 2011)

El segundo proyecto se concentró en generar audiovisuales con mujeres en condiciones de vulnerabilidad en un centro de rehabilitación considerando al audiovisual como una herramienta de comunicación. Dando como resultado involucrar a cinco artistas entre egresadas y alumnas de la licenciatura de la Facultad de Artes, así como el trabajo colaborativo con las mujeres del centro de rehabilitación llamado Casa Corazón. "Porto Alegre-Tijuana: mujeres mirando su vida cotidiana y más allá". (Huerta & Zanatta, 2017)

El tercer proyecto, integraba la imagen como herramienta de comunicación con estudiantes de preparatoria de escasos recursos. Entre una mediación artística y la fotografía como medio de reflexión. Se usó la cámara polaroid para tener una experiencia más cercana de mediatez de las imágenes a partir de lo cotidiano en relación a observaciones. Se registró a través del proyecto de vinculación con valor en créditos[2] titulado: *La mediación cultural a partir de la imagen.* El taller integraba cuestiones lúdicas y aspectos de construcción de la imagen (Huerta, 2021. p. 312)

DESARROLLO

El territorio y la territorialidad son dos conceptos que son cercanos, pero nunca significan lo mismo. Mientras que el territorio es un espacio que se delimita, pues abarca una superficie además de entablar aspectos de los límites y las expansiones en cuestión de la tierra, el terruño entre otros términos más que aparecen. Por otro lado, la territorialidad se enmarca entre los aspectos de las relaciones humanas que accionan en el espacio y entonces construyen otros términos que dialogan con la representación del habitar en la interacción con el espacio que se denomina como territorio.

[1] Este proyecto se realizó con el artista visual Felipe Zúñiga González comisionado, él cual me invitó a participar en colaboración con un financiamiento por parte de la *Hausenchild*Garage una coleccionista de arte dedicada al apoyo de los proyectos que se realizan en comunidad. Founded in 2003 by Eloisa Haudenschild, the *haudenschild***Garage** seeks to provide cultural platforms through which international and regional artists are encouraged to experiment and engage in broad-ranging dialogues. The goal is to offer a facilitative context for opinion and production. The *haudenschild***Garage** collaborates directly with artists through Projects and Commissions, Garage Talks, Fuel4Talks, and Artist Residencies. De la misma manera con financiamiento de la Universidad Autónoma de Baja California a través de la convocatoria de Servicio Social Profesional.
https://www.haudenschildgarage.com/projects-commissions/laboratorio-experimental-de-optica

[2] Los PVVC, son proyectos que se registran a inicios de semestre en la universidad estos incluyen prácticas profesionales, asignatura optativas que le permitan al estudiante realizar una práctica disciplinaria en lugares profesionales para resolver problemáticas específicas de la disciplina.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

El taller Ciudadanía y Territorio se difundió dentro de las actividades del Instituto Municipal de Arte y Cultura del 21 al 23 de marzo. La metodología del taller, pretende acercar a la problemática sobre ¿cómo se visualiza el territorio en diálogo con ciudadanos de diferentes edades? ¿el habitar en el hogar que permita establecer sus relaciones y características? Para el planteamiento del taller, se determinó abordar el territorio que impacta en una reflexión ciudadana. Sumado a una perspectiva antropológica que reflexiona Rita Segato (2007), tomaremos sus cuestionamientos ¿Qué es el territorio en este contexto?, ¿En qué consiste? ¿Dónde se localiza? ¿A qué se restringe? ¿Cómo se demarca? *No se trata de un proceso de desterritorialización, ni siquiera de una nueva relación con el territorio, sino de una nueva producción de territorio.* (p. 86) Esta se logra a partir de activar una reflexión en colectivo, cuestionar en el espacio del taller que será un lugar de confianza para compartir entre todos. Aprender con la escucha y conocer las otras observaciones para poner en práctica.

La activación del taller, se piensa como un intercambio entre el ejercicio de la práctica artística, la pedagogía y la construcción de conocimiento en comunidad. Al decir comunidad, se refiere a este lugar en donde se dan cita diferentes participantes que les interesa el taller que se enmarca en un contexto fronterizo, que no pertenece a una impartición formal de un curso sino; todo lo contrario, es en un espacio informal para este momento de acción. Existen diferentes proyectos de artistas visuales que conforman su producción con este mismo esquema. Mencionaremos algunos ejemplos que permiten ejemplificar esta manera de espacio del taller.

El Colectivo Cog•nate (2019), está conformado por Amy Sanchez y Misael Díaz son artistas visuales que participan en la región binacional. Ellos identifican lo siguiente sobre su propia práctica:

> […] los mercados públicos de la región son los puntos focales de nuestra práctica. Mediante proyectos de investigación, de iniciativas pedagógicas y de intervenciones artísticas, aboralos los mercados como nexos donde las fuerzas culturales, económicas y políticas relacionadas con la migración se cruzan y se entrelazan […] (Zúñiga & Stocker, 2019, 17)

Este colectivo activa su participación mediante desplazamientos y vehículos en movimiento que trasladan en ocasiones las historias narradas por los migrantes que radican entre Los Ángeles y Tijuana. Al mismo tiempo, hacen una valoración de cómo el sonido y la radio impactan en ambos lados de la frontera. Para este aspecto pedagógico se van entendiendo cómo este lugar de conocimientos y saberes que se articulan entre los diferentes participantes, pero la importancia radica en el diálogo como parte esencial entre este lugar de confianza. Esta área se va involucrando con la práctica artística, otro proyecto similar es en el que participa Bill Kelly Jr. (2023) del que menciona lo siguiente:

> Hablar y Actuar: Arte, pedagogía y activismo en las Américas (en lo que sigue Hablar y actuar) fue enfocarse en la creación de un arte motivado por el diálogo y basado en la comunidad en todo el territorio americano. Por ende, Hablar y actuar fue un proyecto de investigación que nació a partir de la necesidad de reorientar los legados del pasado. […] Alternativamente, los migrantes recientes que llevan conocimiento epistemológico profundamente encarnado viven lado a lado en ciudades como Tijuana, Sao Paulo o Los Ángeles. Esa historia colonial no solo ha marcado la ciudad, sino los cuerpos que han atravesado este hemisferio. (p.16-30)

Por esta razón, me sumo a la búsqueda entre lo creativo y la reflexión en lo que estas dos propuestas aplican hacia lo pedagógico. Coincido con lo que menciona Eduardo Molinari (2023), artista visual argentino que promueve en el Archivo Caminante una práctica que destaca por el andar, una caminata que particularmente va escudriñando la relación entre el arte, lo histórico y el territorio en sus propias palabras:

> […]percibir mi práctica artística como una situación, acontecimiento o acción (artística, pedagógica, investigativa y activista) fruto de un conjunto de visiones y sueños, solamente posibles a través de una labor colectiva y transdisciplinaria, habitando procesos de co-enseñanza y co-aprendizajes

(cc) BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

> situados.[…] La sumatoria "fascinación material+ interrogantes metodológicos" […] como artista visual, a explorar las relaciones entre dibujo, fotografía y collage, junto a diversas posibilidades de emplazamiento. (p.55-56)

Comprender esta práctica como lo enuncia Molinari, integrando una necesidad por comprender al otro, siendo este otro parte del mundo refiriéndose a la naturaleza, a los saberes ancestrales y los aspectos orgánicos que se han transferido de generación en generación con las propias etnias, él menciona que tomar en cuenta todos estos aspectos en una sumatoria le permite una mayor capacidad para establecer una relación de uno a uno, personalizada y no solo vista como una multitud. Procura integrar el aspecto geopolítico al tomarlo bajo este parámetro:

> […] geopolítica no nos referimos a la clásica ciencia que estudia la influencia de la geografía, en las estrategias políticas sino a la posibilidad (para escapar del formateo de nuestras subjetividades que impone la micropolítica neoliberal) de habitar una inconfortable dimensión: aquellos pliegues que ponen en contacto nuestra experiencia del mundo mapeado-mapeable (que tienen nombres e imágenes) con esos otros mundos que viven bajo nuestras pieles. (60)

Otro proyecto que se suma a esta estructura del arte y la pedagogía es el Colectivo La 15, conformado por Paula Natoli y Santos Cuatecontzi, que opera en la ciudad de Puebla en el centro del país, la artista visual e investigadora Marycarmen M. Arroyo Macías, hace un análisis de cómo opera este colectivo enunciando a la práctica artística y la pedagogía como dos grandes esfera de conocimiento que se adhieren para actuar en el territorio e impacta en las comunidades que lo requieran, en una similitud con el Colectivo Cog•nate, para el Colectivo La 15 los mercados son espacios de interacción que permiten desarrollar un acontecimiento artístico (Molinari), ya que estos son un espacio social que logra ser diálogo en donde el fin, no es producir arte, sino una serie de relaciones afectivas que contribuyen a una relación de confianza.

En su proyecto *Narrando lo invisible propuso* abordar desde la poesía visual y material un proceso de diálogo y encuentro dirigido hacia las mujeres del mercado Defensores de la República. En palabras de Arroyo (2023) menciona que:

> La muestra de estas exploraciones, dan cuenta, no solo del interés hacia lo comunitario, el trabajo multidisciplinario, el giro investigativo a través de la etnografía para la creación de sus piezas, sino también de la posibilidad del arte de emprender nuevas formas de relación humana y alianzas para la creación de espacios de reflexión conjunta. […] pensar artísticamente busca por tanto accionar el pensamiento mismo. La naturaleza de la pedagogía es la incertidumbre. Si partimos de una postura crítica, donde es necesario "pararte a pensar y analizar" […] convertirnos en creadores activos y dejar de ser consumidores pasivos. (p.213-219)

Para Arroyo, el trabajo colectivo se activa en diferentes lugares, en el sitio de interacción que los propios artistas consideran necesaria su participación.

Por consiguiente se sumó la investigación-acción práctica, al entender que son dos palabras que se conjuntan al permitir que el lugar de conocimientos tenga el aspecto participativo. Es decir genera un diálogo entre ambos conceptos. "Conlleva la comprobación de ideas en la práctica como medio de mejorar las condiciones sociales e incrementar conocimiento". (Latorre, 2005 p.27) Para este caso, en el taller el propósito era generar conocimiento y comprensión entre los participantes de acuerdo con Latorre menciona que: "la investigación-acción fue descrita por el psicólogo Lewin (1946) como un espiral de pasos: planificación, implementación y evaluación del resultado de la acción. […]no es ni investigación ni acción, ni la intersección de las dos, sino el bucle recursivo y retroactivo de investigación y acción". (p.27)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

El objetivo se situó en dialogar sobre el concepto de territorio en definiciones simbólicas que han construido los artistas de la región, así como dialogar sobre su propia definición desde la experiencia de pensar en este territorio hacia el espacio que habitamos.

Primera sesión: *Territorio vs Territorialidad.* Construir un dibujo colectivo sobre la sensibilidad de nuestra territorialidad como experiencia con el arraigo, al terruño, la tierra entre otros términos que apoyen. La ciudadanía se inscribe a las personas que están inmersas en una comunidad organizada. Esto es un ciudadano, ciudadana somos todos nosotros. ¿Cómo dialogamos en comunidad? ¿Cuándo consideramos al otro para una toma de decisiones? ¿Cuál es la responsabilidad del ciudadano de accionar en la ciudad? La ciudad en la que estamos pertenece a un territorio, y este se inscribe en una construcción geopolítica. Ejercicios con el cuerpo como caminar, o dialogar, la escucha y el afecto de cada uno. El cuerpo también como instrumento de memoria. Lo que accionamos con nuestras piernas, nuestros brazos, nuestras manos, en relación a nuestra geograficidad en el espacio.



Fig. 1. Ejercicio colectivo (2024) Fuente archivo del proyecto.

Segunda sesión: *Espacio y memoria.* Desde la perspectiva de Henri Lefebvre (1974), se abordó el concepto de espacio en forma de triada; indicando las prácticas espaciales (espacio percibido); la representación del espacio (espacio concebido) y por último los espacios de representación (el espacio vivido) el taller se situó en este último como es que se ubica la memoria en los espacios habitados. En la suma de la cuestión del andar nuevamente ubicando a Molinari, discutimos en este andar sobre nuestras propias experiencias de habitar en la ciudad. En temporalidad ¿cuántos años he habitado en ese espacio? ¿Cuántos cambios se han registrado? ¿Qué aspectos de mi espacio habitacional me agradan? ¿Cuáles me desagradan? El ejercicio se concentró en ubicar que tipo de vivienda se tiene y representarlo en colectivo de acuerdo al equipo con el que se integrará, presentando de manera simbólica este espacio de representación habitacional.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig.2. Ejercicio colectivo (2024) Fuente (Archivo del proyecto)

Tercera sesión: *Paisaje urbano la experiencia de transitar por el centro*. Continuando con la observación particular de la urbe, en donde el centro no se ubica geográficamente hablando en el plano cartesiano en el centro, sino ya es el límite con el país vecino. El taller se ubicaba en la calle segunda, a una dos cuadras de este límite y para llegar el IMAC, se debía caminar unas cuantas cuadras. En ese momento se habló de este aspecto de la frontera y cómo a partir de la deriva y desarrollar una cartografía personal se lograría este impacto del dialogar de forma individual que se recopila como datos para su representación de este sitio y transitarlo. La cartografía es una forma de segmentar un espacio, este se representa en un plano cartográfico.



Fig.3. Ejercicio colectivo derivas imaginarias (2024) Fuente archivo del proyecto.

El trabajo que se desarrolló durante el taller, permitio generar y fortalecer vínculos entre los participantes y al mismo tiempo dio apertura a conocer reflexiones sobre los diferentes sitios de donde habitan en la ciudad.

CONCLUSIONES

El proyecto de investigación ha mantenido una necesidad de la construcción en diálogo, por la conceptualización del taller que permite mostrar estas formas de territorialidad a los ciudadanos y jóvenes artistas pero sobre todo a fortalecer acciones que aún ahora siguen siendo una postura política frente a una sociedad acelerada.

Lograr dialogar en colectivo de la misma manera que caminar como Deboard lo planteó, es decir, aún ahora detenerse a observar, sigue siendo una manera de desafiar toda regla convencional del aquí y el ahora.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Molinari (2021), establece que estamos en un momento coyuntural para integrar y sumar más conocimientos y construir otro tipo de conocimientos que desafíen la norma y lo rígido de los sistemas:

> Creemos que es posible realizar actividades intelectuales y experimentales y desarrollar métodos sistemáticos artísticos de investigación. Creemos que es posible descubrir, crear y transmitir saberes y verdades con herramientas artísticas. Y creemos que esos saberes e informaciones fortalecen y crean lazos sociales y comunitarios a partir de la conversación e interacción de saberes ancestrales, populares, indígenas y campesinos con conocimientos científicos. (p. 61)

La movilidad que el arte como área de conocimiento postula, es que, logra interactuar de manera interdisciplinaria, sumarse a proyectos de expansión y exploración de los lenguajes simbólicos. Al cambiar el sentido de las disciplinas como medios y como estos son formas de pensamiento a través del dibujo, de la fotografía y del propio cuerpo como vehículo de energía que entabla relaciones.

Por otra parte, la cartografía o lo cartografico en este caso se aplicó de manera simbólica, ademas de sumar una postura nómada en el sentido sobre cómo observar la ciudad. Si se establece que no somos sedentarios y en este andar de cada día encontramos en la ciudad un nómada que tránsita desde la experiencia de lo corporal al permitirse explorar un "recorrido como un lugar simbólico donde se desarrloa la vida de la comunidad" (Careri, 2013 p.30)

En efecto, como afirma Careri que los espacios sedentarios a diferencia de los espacios nómadas son vacíos:

> […]para los espacios nómadas no resultan tan vacíos, sino que están llenos de huellas invisibles: cada deformación es un acontecimiento, un lugar útil para orientarse y con el cual construir un mapa mental dibujado con unos puntos (lugares espaciales), unas líneas (recorridos) y unas superficies (territorios homogéneos) que se transforman a lo largo del tiempo. (p.32)

En otras palabras, el estudio de la territorialidad en este caso para el proyecto de investigación abarca los mapas mentales; los recorridos y las superficies que cada participante logró activar entre el diálogo y los ejercicios que promueven las miradas, discursos y resoluciones de los artistas que se revisaron durante las sesiones.

Finalmente, los flujos migratorios "dejaran en el paisaje unos signos de reconocimiento cada vez más estables" (Careri, p. 32) esto se reconoce a través de la práctica artística para fundamentar en cada aspecto de la creación y su reflexión con el paso del tiempo en lo histórico de este *andar,* como un acto de rebelión en estos tiempos de sectorización e indivialización. En donde, el diálogo y lo colectivo es imperante para construir comunidad en un ambiente de confianza, respeto y de responsabilidad política entre todos.

FUENTES REFERENCIALES

Arroyo Macías, M. D. M. (2023). Narrrando lo invisible. Prácticas artístico pedagogícas pensadas desde el territorio. En J.M. Prieto Astudillo y J.L. Navarro Solis (coords.), *Educar en el arte: diálogos y reflexiones. Foro abierto sobre la enseñanza de las artes en México* (pp.207-244). Universidad Autónoma de Baja California.

Basso, B. (2017, 08 08). Práctica. Consultado en abril 13, 2024, desde https://beabasso.wixsite.com/practica

Careri, F. (2013). *WALKSCAPES. El andar como práctica estética*. Gustavo Gilli.

Damiani, E. (2022). *Cuaderno abierto. 14. Territorios y paisajes* (Museo de Arte Contemporáneo de Lima. ed.). MAC.

*Haudenschild*Garage. (2011, 10 10). *HaudenschildGarage*. HaudenschildGarage. Consultado en abril 13, 2024, desde https://www.haudenschildgarage.com/projects-commissions/laboratorio-experimental-de-optica

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Huerta Jiménez, M. (2021). El taller de fotografía como herramienta de comunicación. En J. Sánchez Santillán (ed), *Arte, Educación, Interculturalidad: Reflexiones desde la práctica artística y docente* (pp.305-319). Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Huerta Jiménez, M. y Zanatta Vincari, C. (2017). La mediación artística en comunidades de mujeres con riesgo de vulnerabilidad social a partir del audiovisual. En *III CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES::ANIAV2017::GLOCAL [codificar, mediar, transformar, vivir]*. Universidad Politécnica de Valencia. http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2017.5796

Kelly, B.J. (2023). Hablando y actuando: un experimento de curaduría orientado al diálogo y al aprendizaje. En J.M. Prieto Astudillo y J.L. Navarro Solis (coords.), *Educar en el arte: diálogos y reflexiones. Foro abierto sobre la enseñanza de las artes en México.* (pp-15-32).Universidad Autónoma de Baja California.

Latorre, A. (2005). *La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. Editorial Graó.

Molinari, E. (2021). Cortezas y pliegues contrapedagogías en movimiento. En J. Sánchez Santillán (ed), *Educación, Interculturalidad: Reflexiones desde la práctica artística y docente* (pp.49-62). Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Segato, R. (2007). *La nacion y sus otros yo*. Prometeo Libros.

Zúñiga, C. y Stocker, K. (2019). *Cog·nate Collective: Regionalia* (J. D. Spiak, Ed.). Grand Central Art Center (GCAC), California State University, Fullerton.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17429

La Metaperformance como práctica identitaria en el contexto virtual

Metaperformance as an identitary practice in virtual context

Mª Ángeles Infante Barbosa [a], ***Edurne González Ibáñez*** [b] ***y Mª Ángeles López Izquierdo*** [c]

[a]Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea, minfante004@ikasle.ehu.eus; [b] Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea. Departamento de Escultura y de Arte y Tecnología, edurne.gonzalez@ehu.eus y [c]Universitat Politècnica de València. Departamento de Dibujo, maloiz@dib.upv.es

How to cite: Infante Barbosa, M. Á., González Ibáñez, E. y López Izquierdo, M. A. (2024). La Metaperformance como práctica identitaria en el contexto virtual. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17429

RESUMEN

La performance relacionada con las nuevas tecnologías digitales y la hiperconectividad, se ha ido configurando en lo que podemos identificar como Metaperformance.

Se trata de un híbrido entre las prácticas performativas que se produjeron durante la segunda mitad del siglo XX, las obras de media art y net art elaboradas en los años 90 del mismo periodo, cuyo sustrato es el soporte digital y la interacción con el público. El interés por trascender la tiranía del tiempo sobre el cuerpo material ha sido clave a la hora de impulsar la búsqueda de otras formas de expresión que permitan la metamorfosis del sujeto y la transmutación de la piel real.

Esta herencia filosófica, tecnológica y artística ha permitido reformular la noción tradicional de sujeto, en tanto que el/la artista performer ha devenido en un ser cibernético: un ente que no es un ser humano de carne y hueso, sino una fantasmagoría de bits y píxeles almacenados en perfiles de usuario y/o en los no-cuerpos de avatares virtuales.

Palabras clave: *metaperformance; avatar; performance; género; identidad; feminismo; redes sociales.*

ABSTRACT

Performance has been transformed thanks to the development of new digital technologies and hyperconnectivity, into what we can identify as Metaperformance.

It is a hybrid between the performative practices that were produced during the second half of the 20th century, the media art and net art works produced in the 90s of the same period, whose substrate is digital support and interaction with the public. The interest in transcending the tyranny of time over the material body has been key in driving the search for new forms of expression that allow the metamorphosis of the subject and the transmutation of the real skin.

This philosophical, technological and artistic heritage has allowed us to reformulate the traditional notion of the subject, while the performing artist has become a cybernetic being: an entity that is not a human being of flesh and blood, but a phantasmagoria of bits and pieces. pixels stored in user profiles and/or in the non-bodies of virtual avatars.

Keywords: *metaperformance; avatar; performance; gender; identity; feminism; social media.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

INTRODUCCIÓN

Teniendo presente la noción de poder que planteó Foucault (1999), podemos entenderlo como la capacidad de influir y controlar las acciones y comportamientos de determinados colectivos y grupos sociales, así como de las personas en particular, de tal manera que en la actualidad Internet puede ser concebido como un territorio que no es independiente de la acción hegemónica dominante, dado que en él se replica un sistema basado en la "relación" de poderes y poderosos que identificamos como sistema de opresión patriarcal. Sin embargo, en el ámbito virtual esa dominación no es unidireccional, ya que los usuarios también tienen la capacidad de utilizar las herramientas digitales para resistir y desafiar las estructuras de poder existentes. En este sentido, la desigualdad sistemática consolidada a través de la performance normativa del género puede verse cuestionada dentro del mundo *online* gracias a la desmaterialización de las categorías de sexo, clase, raza y especie que facilita la creación de un perfil de usuario y de un avatar. A pesar de esta facultad subversiva del medio, y en línea con el planteamiento de Remedios Zafra (2005), este no debería ser entendido exclusivamente como un espacio neutral al ejercicio de violencia simbólica inserto dentro del sistema de opresión patriarcal:

> Sin embargo, el lugar alternativo (jardín secreto) de Internet no está exento de riesgo, de hecho ese "ser otro" no tiene por qué suponer una liberación de los estereotipos y prejuicios sobre el cuerpo del mundo físico, es más, todos ellos se repiten, y en muchos casos se fortalecen en la red y, obviamente, esto formaría parte de aquello que queremos deconstruir. (pág.41)

En este contexto, la práctica Metaperformativa vinculada a la creación de un perfil de usuario o avatar podría encuadrarse en lo que la autora define como una nueva forma de *prosopon* virtual donde confluyen artista y arte, sujeto y obra. Se trata de una práctica que posibilita la multiplicación de la identidad, es una forma de expresión que no es posible en un espacio físico y que nos permite redefinir nuestras interacciones y experiencias con el mundo sensible.

La Metaperformance concibe estos no-cuerpos virtuales autoproducidos como lienzos en blanco, como entidades potencialmente abiertas, idealizables y/o caricaturizables, que nacen de una nueva forma de reproducción del ser. El avatar, el perfil de usuario o, en definitiva, el ser metaperformado, puede entenderse en base a lo que José Ramón Ubieto y Liliana Arroyo Moliner (2022) definen como una forma de presencia ligada a cada sujeto y, por tanto, a su dignidad como persona. Sin embargo, a pesar de este hipervínculo, de esta conexión, las entidades virtuales no son seres humanos, sino seres asexuados que no sufren procesos biológicos y que están compuestos de bits y píxeles. Se trata de no-cuerpo/símbolo que pueden ser réplicas fidedignas de sus creadores o que, por otro lado, pueden ser creados y construidos en la red como sus descendientes directos y/o indirectos.

METODOLOGÍA

La metodología de esta investigación es cualitativa y dinámica, se basa en trabajos teóricos de la autora Claudia Gianetti, y por otro, las prácticas artísticas virtuales de las creadoras Amalia Ulman y Ana Esmith, pues exploran la conexión entre la tecnología, redes sociales y cuerpo, entendiéndose como ejes que interactúan entre sí.

El propósito de este trabajo es poder analizar y articular teóricamente la práctica contemporánea Metaperformativa, así como interpretar la realidad virtual y construir conocimiento mediante su observación directa y continua. Este estudio parte de la hipótesis de que el estrato virtual puede entenderse como territorio epistemológico vivo para la producción identitaria y posthumana.

En general, los hallazgos de este estudio explican el origen de la práctica de la Metaperformance, así como en base a qué parámetros es posible identificarla desde el punto de vista teórico y práctico.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

DESARROLLO

Tracey Warr y Amelia Jones (2006) establecen la diferencia entre la performance y el autorretratismo fotográfico de los años setenta del siglo XX en la presencia de un espectador y la interacción con la obra. Desde entonces y con especial énfasis en los años ochenta y noventa, las/os artistas interesadas/os en estas disciplinas comenzaron a investigar sobre las posibilidades del cuerpo como contenedor de individualidad, como una herramienta de representación y como una vía de conexión del sujeto con el entorno. Claudia Gianetti (1997) entiende que nociones como cuerpo, sujeto, realidad y verdad han sido transformadas y cuestionadas progresivamente gracias a la vida que se vincula con la tecnología:

> Las teorías planteadas desde la filosofía, la sociología, la psicología y las artes sobre la instauración del posthumanismo se fundan en el surgimiento de una nueva forma de vida híbrida -a un tiempo biológica, electrónica y artificial- que conduce irremediablemente a una transformación drástica del propio concepto de cuerpo y de sujeto. Comparto, no obstante, la tesis de que no se trata de una "desaparición" del cuerpo/sujeto, tragado por los medios electrónicos y telemáticos, sino más bien del eclipse de determinados conceptos históricos de cuerpo y de sujeto, deudores de la visión espiritualista o idealista que todavía mira, aunque desde lejos, al horizonte cartesiano. (pág. 10)

Fruto de esa forma de vida mixta donde se relacionan ser humano y máquina, se encuentra la práctica del artista Stelarc, quien explora este ámbito y llega a utilizar el cuerpo como soporte. De acuerdo con sus planteamientos, el cuerpo humano puede entenderse como una estructura evolutiva que requiere de la mejora tecnológica para evitar su obsolescencia. Según Aixa Portero y Agustín Linares (2013) en la década de los sesenta, el artista comenzó a experimentar los límites del cuerpo físico con una serie de performances:

> Fue el punto de partida a su búsqueda posterior de lo que se podría denominar bodyart cibernético. A principios de la década de los 70, se centró en hibridar el hombre con la máquina y en apelar por un ser posthumano, cuya evolución emerge de la interconexión con redes, otros dispositivos electrónicos e incluso con otros posthumanos. (pág.387)



Fig. 1. Fotografía. "Stomach sculpture". Sterlac, 1996. *Fuente: https://www.artnet.com/artists/stelarc/stomach-sculpture-cOnqj6QKkqGw6_S15raq2Q2*

De la misma forma, en la década de los noventa, encontramos proyectos de net.art como Bodies Incorporated, obra de la artista Victoria Vesna, donde se cuestionan las dinámicas de acción de las apariencias y los entornos efímeros de la red, además de cómo afectan a nuestro comportamiento colectivo. En este sentido, Remedios Zafra (2005) señala:

> Si a través de la máquina proyectamos nuestra identidad, Bodies Incorporated invita al participante a que construya un cuerpo virtual fuera de lo definido en el mundo material, eligiendo tipos, tamaños y materiales de las distintas partes del cuerpo, además de sexo, sexualidad y personalidad. (pág.48)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

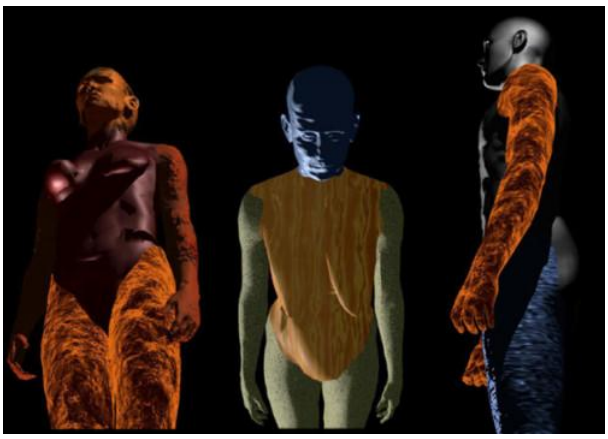


Fig. 2. Fotografía. "Bodies Incorporated" Victoria Vesna, 1996*. Fuente: https://www.arshake.com/en/interview-victoria-vesna-pt-i/*

En la contemporaneidad, la hiperproducción y el consumo impulsivo de Imágenes Aumentadas, así como la conversión y duplicación de la rutina humana tangible en actividad digitalizada, es el resultado del éxodo de aquellas personas que buscan ampliar, cuestionar y redefinir los límites de la vida real. Vinculada a la idea de inestabilidad de la realidad, Claudia Gianetti (2000) establece la metáfora de la máscara:

> La máscara, como una figura propia del carnaval, también posee un factor de ambivalencia: oculta y revela a la vez. La máscara es el objeto que permite ocultar o disimular a quien la lleva puesta. La persona que está tras la máscara es prácticamente una persona anónima, a pesar de poder ser reconocida por el tipo de máscara que utiliza. Por otro lado, es por la selección del tipo de máscara por lo que el enmascarado se revela. La máscara puede ser empleada como metáfora de la relatividad del ser, que afecta al concepto de identidad y de equivalencia entre mente y cuerpo, entre el mundo personal subjetivo y el mundo exterior inasequible. La máscara juega constantemente con esta contradicción; como considera Bajtín, está relacionada con la metamorfosis, la transformación o la ruptura con los límites impuestos por la naturaleza. (pág.6)

Por tanto, el enmascaramiento digital puede ser entendido como una estrategia de liberación del sujeto, en tanto que este abandona su cuerpo en pos de nuevas formas de presencia. Es en este ámbito donde la reproducción asexuada del ser toma forma mediante la clonación y creación de dobles virtuales, a través de personajes telepresentes con los que interactuar en el ciberespacio y en el mundo *offline*, pudiendo desarrollar diversas prácticas Metaperformativas. En este sentido, la autora (1997) establece una serie de características inmanentes a esta práctica, que pueden ser sintetizadas en:

1. El término agrupa las diversas manifestaciones performáticas que utilizan las nuevas tecnologías audiovisuales y sistemas interactivos o telemáticos.

2. El proceso de interacción entre máquina y performer (la aplicación de nuevas tecnologías) es un elemento inherente a la obra.

3. La propia técnica permite al performer prescindir de su presencia física en el espacio de la acción, muchas veces sustituida por la de la imagen electrónica. Permite explorar otras formas de ubicuidad (telepresencia y clonado virtual)

4. Concebida específicamente para proporcionar diálogo con el usuario: la obra como tal se revela a partir de la actuación e intervención del espectador. Se trata de un híbrido entre instalación y performance.

5. Su característica principal es su capacidad para generar un nuevo tipo de evento, en el que los conceptos de obra, performer, público, entorno y procedimiento están en mayor o menor medida circunscritos a la relación entre ser humano y máquina.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

6. La reestructuración y replanteamiento de las tres concepciones básicas en el arte de sujeto (cuerpo) realidad y verdad, son las premisas para un acercamiento a las propuestas de Metaformance.

Teniendo presentes los aspectos anteriormente enumerados, la Metaperformance puede ser entendida como una actividad *online* que permite experimentar nuevos discursos constitutivos del cuerpo virtual. En este sentido, cabe destacar la práctica artística de Ana Esmith y Amalia Ulman a través de las redes sociales, lugar donde cualquier usuaria/o puede publicar y compartir aspectos de su vida cotidiana. Sobre ambas artistas, Ana Pérez Valdés (2018) sostiene:

> Si prestamos atención al perfil de Miss Beige, vemos como la obra final no es la fotografía, en este caso la imagen funciona como documentación de los espacios visitados y las situaciones que provoca. En el caso de Ulman, podemos decir que la serie de fotografías y la performance son uno, una especie de híbrido. Debido a la narración que entre todas las imágenes se construye y a su duración en el tiempo, podemos considerar que la performance aquí es la acción que transcurre para llegar a dichas fotos. Pero también lo es el hecho en sí de publicar dichas imágenes para construir el relato. Un relato que se expone al público, que busca su interacción, sus comentarios y la aceptación o no de la historia. (pág. 187)

La actividad de Ana Esmith comienza en 2016, cuando decide salir al ámbito urbano para cuestionar si las redes sociales han eclipsado el interés por otros espacios públicos *offline*. Para ello interviene lugares de libre acceso con los anti-selfies de su personaje, Miss Beige, quien lleva una indumentaria anacrónica y aséptica, independiente de las tendencias y las modas. Mediante esta identidad etiquetada en *hashtag*s de *Instagram*, que podría ser entendida como la antítesis de la "*influencer*" y/o la antagonista de las narrativas estéticas contemporáneas de Autoimágenes Aumentadas, la artista realiza una crítica a ese imaginario colectivo donde predomina la cosificación, el sometimiento a los retoques estéticos y la homogeneidad de los cánones de belleza. Se trata, por tanto, de una Metaperformance que con el tiempo y la interacción del público ha conseguido poner de manifiesto la carencia de referentes femeninos no normativos y no sexualizados en el ámbito virtual de las redes sociales.



Fig. 3. Fotografía. "A room with a view" Miss Beige, 2018. *Fuente: https://www.instagram.com/p/Bq9Q7HLBmdj/?hl=es*

Por otro lado, Amalia Ulman es una artista que trabaja sobre la estratificación social, la jerarquía de clase y las relaciones de poder. Uno de sus proyectos más releventantes es "*Excellences and Perfections*" una Metaperformance en tres actos llevada a cabo en 2014. Durante medio año, la artista construyó un relato virtual a través de publicaciones en *Instagram*, donde relataba la cotidianidad de una joven recién llegada a una ciudad que no era la suya, y donde pasaba por una ruptura sentimental, intervenciones estéticas, consumo de estupefacientes y, en definitiva, una crisis existencial. La estructura de la Metaperformance dividida en tres bloques asociados los arquetipos de feminidad (inocencia, pecado y redención) supuso una sátira y crítica a la

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

manera en que las jóvenes se muestran a través de Internet, a la violencia estética a la que se las somete, así como a las diferencias sociales de clase y la superficialidad de las interacciones interpersonales.



Fig. 4. Fotografía. "Excellences and perfections" Amalia Ulman, 2014 *Fuente: https://proyectoidis.org/amalia-ulman/*

En ambos trabajos el medio virtual y el ciberpúblico se constituyen como elementos fundamentales que aportan significado a la obra. En ellos, se genera una reflexión en torno a la estética del artificio, la identidad y bajo qué parámetros impuestos es construida. La Metaperformance en este contexto, facilita la innovación y/o reiteración de las formas de manifestarnos ante el resto del mundo, permite la construcción de identidades no humanas, además de la renuncia de los parámetros hegemónicos que delimitan nuestros cuerpos. Es, por tanto, una estrategia deconstructiva de liberación del sujeto, dado que permite suavizar las fronteras de la identidad, así como resistir y desafiar las estructuras de poder.

CONCLUSIONES

Desde los años setenta del siglo XX, el cuerpo del artista, la presencia del espectador y la interacción con la obra de arte ha adquirido progresivamente una relevancia capital en la práctica performativa. Gracias a la inclusión de las tecnologías en la vida cotidiana, artistas como Sterlac y Victoria Vesna comenzaron a cuestionar el cuerpo como soporte, apelando a narrativas visuales posthumanas. De esta manera, la disciplina ha ido hibridando en lo que podríamos denominar como Metaperformance, práctica que ha sido conceptualizada por Claudia Gianetti.

Teniendo en cuenta los criterios aportados por la autora, se podría agrupar en aquellas manifestaciones performáticas que utilizan nuevas tecnologías, dándose por tanto un proceso de interacción entre máquina y performer. Es por esto por lo que la propia técnica permite prescindir de la presencia física en el espacio de la acción, dando lugar a una especie de telepresencia mediada por la Imagen Aumentada y la imagen digital. En esta línea, la Metaperformance es capaz de generar un nuevo tipo de evento, en el que los conceptos de obra, performer, público, entorno y procedimiento están circunscritos a la relación entre ser humano y máquina. Además, esta disciplina permite reestructurar y replantear nociones como sujeto, realidad y verdad, proporcionando para ello un contexto de diálogo donde la obra se revela a partir de la intervención del espectador.

Un ejemplo de esta práctica lo encontramos en los proyectos de Ana Esmith (Miss Beige) y Amalia Ulman, artistas que generan una reflexión en torno a la estética del artificio y la identidad. En ambos casos, el enmascaramiento digital que implica la Metaperformance es concebido como una estrategia de liberación del sujeto, ya que permite la construcción de identidades no humanas. La práctica Metaperformativa concibe los no-cuerpos virtuales autoproducidos como lienzos en blanco, como símbolos y entidades potencialmente abiertas,

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

idealizables y/o caricaturizables, que nacen de una nueva forma de reproducción del ser. Se trata, en definitiva, de una práctica que permite suavizar las fronteras de la identidad, así como resistir y desafiar las estructuras de poder.

FUENTES REFERENCIALES

Esmith, A. (s.f.). https://www.instagram.com/miss__beige/

Foucault, M. (1999). *Estrategias de poder.* Ediciones Paidós Ibérica S. A. Colección Obras Esenciales, volumen 11.

Giannetti, C. (1997). *Metaformance. El sujeto-proyecto. Luces, cámara, acción, corten! videoacción, el cuerpo y sus fronteras*. IVAM Centre Julio González. Valencia.

Giannetti, C. (2000). Ars telematica. Estética de la intercomunicación. P. Weibel and T. Druckrey (Eds.), *Net_condition – art and global media*. The MIT Press.

Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres*. Cátedra.

Pérez Valdés, A. (2018). La identidad (digital) como performance. En *Fugas e Interferencias. III International Performance Art Conference*. Servicios de Publicaciones de la Universidad de Vigo.

Portero, A. y Linares, A. (2013). Casos de arte contemporáneo como proceso de ciborgización de la sociedad. *Revista Teknokultura*, *10*(2).

Trinidad, E. *Miss Beige, heroína antiselfie*. https://mujeresmirandomujeres.com/miss-beige-emma-trinidad/

Ubieto, J. R. y Arroyo Moliner, L. (2022). *¿Bienvenido metaverso? Presencia, cuerpo y avatares en la era digital*. Ned Ediciones.

Ulman, Amalia: https://www.instagram.com/amaliaulman/

https://amaliaulman.eu/

Warr, T. y Jones, A. (2006). *El cuerpo del artista*. Phaidon.

Zafra, R. (2005). *Netianas. N(hacer) mujer en Internet*. Ediciones Lengua de Trapo SL.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18292

Cuando el Dolor se Convierte en una Imagen Bella: Ética en la Estética Migratoria Contemporánea

When Pain Becomes a Beautiful Image: Ethics in Contemporary Migratory Aesthetics

Fiorenza Ippolito
Universidad de Murcia, Facultad Bellas Artes, Email: fiorenza.ippolito@um.es

Breve bio autora: directora de escena de ópera con amplia experiencia profesional y académica en el ámbito del espectáculo. Formada como educadora física y deportista en Italia, fue bailarina para Susanna Beltrame, su interés ecléctico por el teatro se centra principalmente en la ópera, de la que muy pronto se convierte en una de las primeras mujeres directoras de escena de ópera en Europa. Ha colaborado con reconocidos directores musicales como Roberto Abbado, Luciano Pavarotti, y muchos otros, en prestigiosos escenarios internacionales. Fundó Ópera y Teatro Lírico Región de Murcia en 2016 y dirige proyectos artísticos y formativos. Creadora de nuevos formatos como el "concierto escénico" y la "conferencia concierto". Su enfoque en el diseño de luz y en la escenografía resalta cada detalle, convirtiendo la luz en una narración emotiva. Actualmente, investiga en la Universidad de Murcia sobre la intervención de las Bellas Artes en el espectáculo en vivo, la inteligencia intuitiva y la inteligencia artística escénica.

How to cite: Ippolito, F. 2024. Cuando el Dolor se Convierte en una Imagen Bella: Ética en la Estética Migratoria Contemporánea. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18292

Resumen

La intersección entre el sufrimiento humano y la estética contemporánea plantea interrogantes éticos profundos. Como directora de escena de ópera y televisión, he explorado cómo el dolor puede transformarse en una experiencia estética cautivadora. Sin embargo, en el contexto de la migración contemporánea y la globalización digital, esta relación se torna aún más compleja. Al analizar la película "Yo, Capitán" de Matteo Garrone (2024) y comparar la temática con las reflexiones de filósofos antiguos como Aristóteles (384-322 a.C.) y Virgilio (70-19 a.C.), surge un dilema ético intrigante. ¿Es posible representar el sufrimiento de manera estética "digna", sin trivializar la experiencia humana, ofreciendo un producto cultural de calidad y respetando el paradigma del formato cinematográfico? Este artículo explora cómo las imágenes de la migración, cargadas de dolor y trauma, adquieren una cualidad poética en la esfera artística y pública, donde intervienen protocolos políticos y económicos de la productora cinematográfica, así como normativas comunicacionales asociadas al paradigma cinematográfico con los distintos formatos digitales que se utilizan. Nuestra reflexión busca comprender cómo la actual representación visual de la migración puede contribuir a una comprensión más profunda de las realidades contemporáneas, y cómo el viaje trascendental del artista implica una ética en su profesión. No pretendemos ofrecer respuestas definitivas, pero buscamos iniciar un debate sobre la relación entre el sufrimiento humano, la estética migratoria y sus imágenes en las películas contemporáneas en la nueva era digital.

Palabras clave: *Belleza y dolor; ética; poética; estética migratoria; obras cinematográficas; paradigmas escénicos y digital.*

Abstract

The intersection between human suffering and contemporary aesthetics raises profound ethical questions. As a stage director in opera and television, I have explored how pain can be transformed into a captivating aesthetic experience. However, within the context of contemporary migration and digital globalization, this relationship becomes even more complex. By analyzing Matteo Garrone's film "I, Captain" (2024) and comparing it with the reflections of ancient philosophers such as Aristotle (384-322 B.C.) and Virgil (70-19 B.C.), an intriguing ethical dilemma emerges. Is it

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

possible to aesthetically represent suffering in a "dignified" manner, without trivializing the human experience, while offering a culturally significant product and respecting the paradigm of the cinematic format? This article explores how images of migration, laden with pain and trauma, acquire a poetic quality in the artistic and public sphere, where political and economic protocols of film production intervene, as well as communicational regulations associated with the cinematic paradigm and the various digital formats used. Our reflection aims to understand how the current visual representation of migration can contribute to a deeper understanding of contemporary realities, and how the artist's transcendental journey implies an ethics in their profession. We do not aim to provide definitive answers, but rather to initiate a debate on the relationship between human suffering, migratory aesthetics, and their portrayal in contemporary films in the new digital era.

Keywords: *Beauty and pain; ethics; poetics; migratory aesthetics; cinematographic works; scenic paradigms digital.*

INTRODUCCIÓN

La intersección entre el dolor y la estética contemporánea plantea profundas interrogantes éticas sobre la posibilidad de representar el sufrimiento de manera "digna", respetando la experiencia humana y la creación artística. Al buscar respuestas, nos enfrentamos al desafío de cómo cada formato expresivo cinematográfico sigue un paradigma estético que define un código de lenguaje artístico propio, una filosofía que controla aspectos cruciales como los tiempos, la curva del ritmo, los colores y la narración emotiva, influyendo en la percepción emocional y en la experiencia estética del espectador.

Como directora de escena de ópera, mi trabajo me lleva a explorar cómo el drama puede transformarse en una experiencia estética cautivadora, incluso al representar el dolor humano, y cómo es necesario manejar, en lugar de manipular, un paradigma artístico para lograrlo. Sin embargo, en la era de la migración contemporánea y la globalización digital, que influyen en las ediciones cinematográficas, esta tarea se vuelve aún más compleja.

La influencia de la imagen mediática del sufrimiento migratorio puede modificar la percepción estética. El 'Informe de Inmigracionalismo 2023', que analiza el tratamiento mediático de las imágenes de migraciones, introduce el término 'inmigracionalismo' para describir cómo se fusiona el concepto de inmigración con el sensacionalismo en los medios. Esto nos lleva a cuestionar cómo se mediatice la percepción del dolor en las dramáticas llegadas masivas diarias a las costas europeas y cómo se representan estas realidades en la cinematografía moderna.

DESARROLLO

1. Antecedentes filosóficos y estéticos

Al observar las imágenes de la migración contemporánea, a menudo nos resulta difícil distinguir entre las de ficción y las de los documentales. Estas últimas representan el punto de vista del operador detrás de la cámara, mostrándonos su realidad y no lo que solemos considerar como "la realidad real", condicionada por las posibilidades de percepción, conexiones y conciencia.

Para comprender la complejidad de la representación estética del sufrimiento humano, nos concentramos en la función del arte en la cinematografía. Según Arthur C. Danto, el cine ofrece una experiencia estética única que va más allá de contar una historia. Argumenta que puede proporcionar una experiencia estética profunda al combinar elementos visuales, narrativos, sonoros y emocionales de manera que desafíe y enriquezca nuestra comprensión del mundo, convirtiéndolo en un arte significativo en la cultura contemporánea. El dolor es significativo entre esta comprensión del mundo. Desde tiempos inmemoriales, filósofos y artistas han buscado

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

capturar la esencia de la tragedia humana a través de diversas formas artísticas, convirtiéndose en metáforas de la contemporaneidad.

Aristóteles, en su tratado "Sobre la poética" (1992), sostiene que el arte tiene el poder de purgar las emociones del espectador a través de la representación de la tragedia, proporcionando una catarsis emocional que permite experimentar una purificación espiritual. La idea de la catarsis ha sido fundamental en la comprensión de cómo el sufrimiento humano puede transformarse en una experiencia estética empática y redentora.
Por otro lado, Virgilio, en su obra épica "La Eneida" (1992), en el siglo I a.C, aborda temas de pérdida, exilio y sufrimiento humano con una sensibilidad cantora y musical que ha resonado a lo largo de los siglos, ofreciendo una reflexión profunda sobre el dolor y la resiliencia humanos, que se refleja en las descripciones cantadas de gestas de los trovadores, en los cuentacuentos de la tradición oral, así como en los raperos contemporáneo.

2. El Arte Contemporáneo Cinematográfico: Migración, Guerra y Percepción de la Imagen del Dolor en la Denuncia Social y los Valores Humanos

La migración contemporánea se caracteriza por una amalgama de factores complejos que abarcan desde conflictos políticos y sociales hasta desastres ambientales y económicos. Este fenómeno, influenciado por la guerra, el terrorismo, la intolerancia, el fundamentalismo, el poder y el dinero, ha generado situaciones de "mercados humanos" tanto dentro como fuera de las fronteras, donde millones de personas en todo el mundo se ven compelidas a abandonar sus hogares en busca de refugio, seguridad y oportunidades. La narrativa migratoria en el panorama contemporáneo surge como un tema humano y humanitario, resultado del impacto de la crisis político-económica desestabilizante, y se convierte en uno de los temas más apremiantes y debatidos en el ámbito del arte y la cultura.

En medio de esta narrativa migratoria, la violencia y la muerte se alzan como imágenes dominantes del dolor, especialmente en referencia a la huida de la guerra, que a menudo golpea cerca de casa. Volviendo de una generación de hijos de supervivientes de la última guerra, la conciencia de estar inmersos en una época de guerra proporciona una sensación devastadora. En experiencias como el happening de poética teatral sobre la inmigración contemporánea titulado "Alas en el cielo del Carmen" (Universidad de Murcia-2024), abuelas ucranianas relatan cómo, al caminar, cruzaron en silencio la frontera, huyendo de una bomba en la cocina y dejando atrás familiares y vidas. Esta narración ofrece una imagen peculiar, pues es sonora, o más bien de ausencia de sonido: describen el silencio al cruzar la frontera como la esencia misma del dolor.

La guerra ha sido un tema recurrente en la inmigración forzada, inspirando numerosas obras cinematográficas que exploran temas de protección, heroísmo, sacrificio, tragedia, holocausto, armagedón. Las imágenes del dolor, independientemente de su origen, año o facción, se han convertido en iconos subliminales. La música también juega un papel crucial en la asociación de estas imágenes con emociones específicas; por ejemplo, Si os hago escuchar las notas del tercer acto de la ópera “La Valquiria” *de* Richard Wagner, estoy segura de que inmediatamente veis las imágenes de los helicópteros de "Apocalypse Now" (1979), generando debates sobre su impacto en la audiencia para su poder de evocación en la memoria emocional.

La imagen del dolor siempre provoca una emoción conturbadora, y es asombroso cómo, entre las 250 emociones conocidas, percibimos empáticamente una sola que para todos es la misma, pero se impregna de la memoria emocional de cada individuo, convirtiéndose en un "dolor personal" único. Por eso, está presente la dinámica del paradigma cinematográfico, que implica estéticamente una serie de intervenciones en todos los procesos de realización, desde la preproducción hasta el rodaje, la edición y su difusión, que perfilan diferentes tipologías en el formato (documental, bélico, romántico, entre otros). La dirección de la película es un proceso creativo complejo que involucra a varios profesionales, y permite evidenciar una emoción o situación emocional específica. En el paradigma cinematográfico, el punto de vista es determinante para la percepción. Múltiples técnicas permiten intensificar la experiencia emocional, y cuanto más cohesionado sea el equipo creativo, más poderosa será la imagen. Estas cualidades, la unión y la coherencia, son las que pueden transformar una imagen de dolor en una imagen poética y bella.

Simplificar y distorsionar narrativas complejas en aras de la espectacularidad y el entretenimiento es bastante común. "Palomitas y peli" son sinónimos de diversión que acompañan la temible frase: "El arte no tiene función, sino de satisfacer una exigencia estética". Según José Enriquez Gomez Alvarez (2019), investigador de la Universidad de Navarra, el arte no tiene por qué tener una función social determinada ni cumplir necesariamente roles sociales o educativos, justificándose con el argumento de Platón en busca de la verdad. Sin embargo, somos

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

seres sociales y nos fundamentamos en la vida comunitaria de familia, trabajo, memoria histórica, diversión y otras temáticas sociales que llamamos cultura.

Sin embargo, la responsabilidad del cine social no reside exclusivamente en la denuncia clara de los hechos, sino también en los actos y en la transparencia laboral y coherencia de su arte en diferentes culturas. "También la lluvia", dirigida por Icíar Bollaín, aborda 2 temáticas sociales en la misma película como colonialismo antiguo y moderno, en dos líneas temporales distintas: la guerra del agua del 2000 en Cochabamba, Bolivia, y la conquista de Colón en 1492. Si por un lado la película denuncia (por doble) la explotación y lucha por los recursos naturales y la feroz colonización, por otro lado, como se nota en la entrevista a la misma Icíar Bollaín, reportada por Terra Fundación (2017), la producción compensa a los extras con 2000 ladrillos, un ordenador, una cisterna común y otros recursos similares. Además, se los somete a actos interpretativos que resultan inaceptables para su cultura. Se relata cómo resultó inconcebible para los aldeanos simular que las mujeres de su comunidad, antes de ser apresadas como esclavas, ahogaran a sus hijos pequeños; los extras de la etnia Yuracaré se negaron a participar en esta escena, a pesar obviamente de que todo sería irreal y se usarían muñecos. Ante esta negativa, la solución de la producción fue simplemente no tenerlo en cuenta. La reflexión surge espontánea: ¿puede el fin de representar una imagen impactante del sufrimiento causado de la injusticia social, justificar los mismos medios que se denuncian? ¿Puede la praxis de producción no comportarse éticamente como promulgan su mensaje social? Esta es una temática urgente para todas las películas que se ruedan en países vulnerables, que suelen ser lo que sufren para la inmigración, opresión, guerra y violencia civil, participando activamente en su vida económica social y en su propia cultura.

La vida social resulta ser un componente fundamental de la cultura. Aunque el arte no necesariamente tiene que tener una función social determinada, su influencia en la sociedad es innegable. Actúa como portador de mensajes sociales y también refleja el comportamiento ético de una industria cultural, permitiendo concienciar sobre diversos puntos de vista.

Junto a la representación de la memoria histórica, el reflejo de la industria, la cultura y la mediatización, así como el proceso de intervención del lenguaje cinematográfico que influye creativamente en su percepción, la misma imagen, aunque dura, violenta y difícil, contiene en sí misma un reflejo de los valores de una sociedad. A pesar de las políticas locales de tolerancia variable, la diversidad en los enfoques fronterizos y las barreras burocráticas relacionadas con la documentación, así como los recursos europeos y las capacidades reales para integrar a los recién llegados, las películas sobre este tema transmiten otra poderosa imagen del dolor, una donde se refleja la humanidad y la tolerancia. La generosidad y la ayuda a los desfavorecidos y vulnerables, ya sea por parte de quienes trabajan en ello o son voluntarios, son valores que pueden prevalecer más allá de cualquier punto de vista.

3. La poesía de "Yo, Capitán" de Matteo Garrone (2024)

Mención aparte merece una obra destacada que aborda la migración contemporánea desde una perspectiva cruda y realista, pero diferente: la película "Yo, Capitán" (2024), de Matteo Garrone. En esta película, Garrone presenta la historia de dos primos senegaleses, Seydou y Moussa, de 16 años, que se embarcan en un peligroso viaje a través del Mediterráneo en busca de una vida mejor en Europa. A través de imágenes impactantes y una narrativa pictórica, la película ofrece una visión desgarradora de los desafíos y peligros que enfrentan. Lo sorprendente es que el punto de vista de la historia no es el de personas de "aquí", sino el de los dos adolescentes, que, al contrario de la imaginación colectiva, no huyen de ninguna guerra, y tienen una familia con la que, a pesar de los pocos recursos, viven plenamente. Emprenden la monstruosidad del viaje en busca del sueño adolescente de ser raperos famosos, como en la novela de "Pinocho" de Carlo Collodi (1883), o como tantos inmigrantes italianos o españoles en Francia o en los Estados Unidos a principios del siglo pasado.

Cada aspecto desarrollado en la película es precisamente coherente; ninguna parte sobresale sobre otra, y las imágenes son, en su crudeza, de una belleza conmovedora. A todos ha impactado la imagen del espíritu flotante de la mujer que muere de sed en el desierto, cuya alma vuela ligera como una cometa sostenida en la mano del adolescente (Fig. 1). Desde esta imagen cobra vida el dilema intrigante de este artículo: ¿es posible representar el sufrimiento de manera estética "digna", sin caer en la trivialización o la explotación comercial? En este sentido, la película de Garrone ofrece un punto de partida valioso para explorar cómo las imágenes de la migración pueden adquirir una poética sin perder su impacto emocional y político. Es una película de calidad en todas sus artes, y el punto de vista narrativo es el de los dos primos, dos requisitos que lo cambian todo.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

4. El Desafío de la Representación Ética en la Estética Migratoria

En el transcurso de este artículo, hemos podido observar cómo la representación ética de la migración, siendo un tema altamente politizado y polarizado en el arte contemporáneo, plantea una serie de retos únicos, desafiando a los artistas y las producciones a encontrar la belleza en el dolor, la cualidad en la unidad y coherencia del equipo creativo manejando el paradigma cinematográfico, y la ética en la estética migratoria contemporánea. Por un lado, está la responsabilidad de representar las experiencias de los migrantes con sensibilidad y empatía, evitando la simplificación, el sensacionalismo o la estereotipación. Por otro lado, es crucial establecer un equilibrio entre esta responsabilidad ética y el compromiso con la industria cultural. También observamos cómo las mismas formas de intervención artística asociadas al paradigma cinematográfico, en distintos formatos, son capaces de modificar el impacto de una imagen según las técnicas y tecnologías utilizadas, dependiendo de a quién va dirigido un producto corporativo digital o a qué tipología de público se dirige la película. El hecho de contribuir en su realización con un equipo creativo, respaldado por la línea editorial y una contribución filosófica, política y económica de las productoras, enfatiza que la idea artística de una imagen es el resultado de un conjunto complejo de intervenciones en el que cada una de sus partes interviene éticamente, determinando la cualidad poética de la percepción del dolor en la experiencia del espectador sobre un tema como el de la inmigración, que a su vez está mediáticamente sensacionalizado.

CONCLUSIONES

Si bien no existen respuestas definitivas, y este artículo se basa en reflexiones, es importante reconocer el poder transformador del arte y la necesidad de abordar estos temas con respeto. La imagen transmite un mensaje poderoso sobre la condición humana, y lograrlo con éxito en contemporaneidad a los hechos que se están verificando en la realidad de todos los días, es un desafío de cultura y ética de todo un equipo creativo que, entre su individualidad artística y 'la idea', necesita coherencia y unidad, además de contar con un presupuesto adecuado y con el compromiso social. Como artistas, a pesar de los desafíos, tenemos el privilegio de medir la pluma de nuestro corazón y de transformar la dureza y la cruda realidad del dolor, horror, violencia y trauma en una imagen poética y bella, trascendiendo incluso la propia muerte.



Fig. 1 *Imagen. "Yo, Capitán" de Garrone, M. (Director). Fotografía de Carnera, P. (2024)*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

FUENTES REFERENCIALES

Bollaín, I. (2010). También la lluvia.

Collodi, C. (1883). *Pinocho* [Novela]. Public Domain.

Coppola, F. (1979). *Apolypse Now*.

Danto, A. C. (1997). *Después del fin del arte*. Paidós.

García Yebra, V. (Ed.). *Aristóteles* (1992 {1ª edición, 4ª impresión}). *Poética de Aristóteles*. Editorial Gredos.

Garrone, M. (2024). *Yo, Capitán*.

Marón, P. Virgilio (1992). *Eneida*. Editorial Gredos.

Platón. (s.f.). *La República*, 605a-b [Archivo PDF]. Recuperado de http://www.xtec.cat/~mcodina3/Filosofia2/la%20republica.pdf

Ruiz Healy Times. (s.f.). El Arte no es función de nada. Recuperado de https://ruizhealytimes.com/jose-enrique/el-arte-no-es-funcion-de-nada

Wagner, R. (Compositor). (1870). La cabalgata de las valquirias. Edición Ricordi.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18706

Cuerpo de Texto

Body of Text

Helena Laguna Bastante
Universitat de Barcelona, helenalagunabastante@gmail.com

Breve bio autora: Helena Laguna Bastante es una artista interdisciplinar de Terrassa (Barcelona) licenciada en Bellas Artes. Centra su investigación y práctica artística entorno a los límites y tensiones entre el lenguaje, la memoria y el cuerpo. Actualmente realiza el Máster de Investigación y Producción Artística en la Universidad de Barcelona, así como el Postgrado en Exposiciones de EINA.

How to cite: Laguna Bastante, H. (2024). Cuerpo de Texto. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18706

Resumen

Cuerpo de texto es un proyecto que plantea la posibilidad de nuevas formas de escritura y aprendizaje alejadas del lenguaje alfabético. Se trata de un proceso de investigación en torno a la potencialidad del gesto como un espacio para conectar cuerpos, vivencias y conocimientos hápticos; un espacio para pensar el gesto como una zona de contacto.

Los gestos y repeticiones, se entienden como una ruptura con la linealidad temporal, estableciendo la noción de circularidad; la idea de un tiempo espectral donde, a través de movimiento, se generan vínculos entre cuerpos, temporalidades y espacios.

El proyecto parte de una investigación sobre escritura, danza y coreografía para reflexionar sobre la potencialidad de estas como tecnologías que desafían la ficción de la autonomía, y muestran los vínculos existentes entre nuestros cuerpos y vidas. La investigación, se materializa en una serie de piezas con las que se ensayan modos de habitar esa recreación de movimientos y encuentro espectral, partiendo de una exploración a través de procesos escultóricos, textiles, de escritura, de dibujo, danza…

Palabras clave: *cuerpo; gesto; lenguaje; memoria; coreografía; escultura.*

Abstract

Body of text is a project that raises the possibility of new forms of writing and learning away from alphabetic language. It is a research process around the potential of gesture as a space to connect bodies, experiences and haptic knowledge; a space to think of the gesture as a contact zone.

Gestures and repetitions are thus understood as a break with temporal linearity, establishing the notion of circularity. The idea of a spectral time where, through movement, links are generated between bodies, temporalities and spaces.

The project is based on research on writing, dance and choreography to reflect on the potential of these as technologies that challenge the fiction of autonomy, and show the links between our bodies and lives. The research materializes in a series of pieces with which ways of inhabiting this recreation of movements and spectral encounter are tested, starting from an exploration through sculptural, textile, writing, drawing, dance processes…

Keywords: *body; gesture; language; memory; choreography; sculpture.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

INTRODUCCIÓN

En el inicio de *Diferencia y repetición* (1968), Gilles Deleuze se pregunta: "¿cómo hacer para escribir si no es sobre lo que no se sabe, o se sabe mal? […] Sólo así nos decidimos a escribir". En su texto *Pensar entre: ritmo, imágenes, escritura* (2024), Andrea Soto Calderón toma esa pregunta para ubicar la escritura como una práctica que permite articular una relación con un hacer que no entendemos. Pensar la escritura como parte de aquello que se investiga, en lugar de como un modo de recoger una investigación.

Partiendo de esta premisa, en el presente texto se pretende usar la escritura como un gesto y una manera de estar en relación (Bardet, 2024, p. 206). Tantear la escritura como un lugar de encuentro, una zona de contacto entre voces que producen una vibración, una fricción, en el desarrollo de la investigación.

DESARROLLO

1.1 Sobre la coreografía

André Lepecki, en su libro *Agotar la Danza. Performance y política del movimiento* (2009), cuenta que la primera versión del término coreografía, *orcheographie*, se acuñó por primera vez en 1589 por Arbeau (siendo literalmente la escritura, *graphie*, de la danza, *orchesis*).

"Ponga estas cosas por escrito para permitirme aprender este arte, y al hacerlo así le parecerá reunirse con los compañeros de su juventud" (Arbeau, 1966: p. 14), es la súplica que realiza Capriol, alumno de danza de Arbeau, para que este desarrolle el proyecto coreográfico. De este modo, extrayendo las afirmaciones sobre la escritura que despliega Derrida en *Firma, acontecimiento, contexto*, podemos referirnos también a que la coreografía deviene una tecnología capaz de socializarse con aquello espectral. La coreografía como un modo de transformar la escritura en movimiento, y así *encuerpar* y trasladar un conocimiento entre cuerpos y generaciones.

Lepecki, a través de esta investigación etimológica, reflexiona sobre como, al originar o acuñar el neologismo *orquesografía*, se desata la fuerza espectral y se permite el acceso directo a presencias ausentes. Como lúcidamente declara Capriol a su maestro con su petición, a través de generar un archivo de movimientos, no solo podrá aprender de él en su ausencia, sino que, además, en ese gesto, podrá reencontrarse a su vez con los cuerpos de sus antiguos compañeros. El proyecto coreográfico aúna cuerpos a través del *re-enactment*, y anuda, dobla y sincroniza tiempos.

Un claro caso de este tipo de *intra-acción* (Barad, 2007) coreográfica es el de Kazuo Ohno en su pieza *La Argentina Sho.* Como cuenta Isabel de Naverán en su libro *Envoltura, Historia y Síncope,* el atleta japonés, después de ver una actuación de la bailaora, queda tan impactado que abandona su carrera para dedicarse a la danza.

Es casi cinco décadas más tarde, cuando él tiene 72 años y Antonia Mercé lleva años fallecida, que el artista trata, a través de esta pieza, de recuperar la impresión que le había causado la representación de la bailarina en 1929. "De un modo probablemente no buscado, esta pieza reafirma la idea de que la danza siempre baila otros cuerpos" (De Naverán, 2021, p. 34).

A través de movimientos que activan nuestros cuerpos hacia afuera, que articulan nuestras extremidades y nos hacen externalizar pulsiones, ocurren a su vez encuentros internos. Roces con otros tiempos, con otros cuerpos que hicieron esos movimientos antes. Algo ocurre en el interior del cuerpo-bailarín cuando imita a otrx. Se genera un roce interno con otra presencia.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

En el caso de Ohno es incluso visible ese encuentro. Parece que, al bailar su pieza en honor a la bailaora, su cuerpo se encuentre con el de Antonia Mercè. Sus manos se extienden hacia algo que no vemos, pero que sentimos latente ahí. Bailar permite dejarnos afectar por otras temporalidades. Nuestras pieles porosas se dejan atravesar. Como indica de Naverán (2021), la danza permite dejarnos permear coreográficamente.

No sorprende entonces el largo historial de tanteos que distintxs coreografxs han elaborado para guardar sus piezas o para reactivar otras. Hay un "deseo de archivo" (Lepecki, 2021) típico de la danza, que hace a lxs bailarinxs mirar hacia atrás y buscar encuentros a través de movimientos de otros tiempos. Sobre este deseo, Laurence Louppe (1994) planteó que el bailarín es la verdadera encarnación de Orfeo: nunca puede volver sobre sus pasos para no ver negado el objeto de su búsqueda).

1.2 Sobre la escultura

En 2013, Takao Kawaguchi, alumno del bailarín Kazuo Ohno, busca unirse a ese deseo de encuentro, aventurándose a reproducir los movimientos *de La Argentina Sho*. El bailarín confiesa que, a través de ese gesto de *re-enactment*, busca que el movimiento penetre en él "como si vertiera hierro fundido en un molde" (De Naverán, 2021, p. 34).

Esta afirmación, que comprende a los cuerpos como un molde o matriz, y el movimiento como un material que permite reproducir y dotar de permanencia, conectó en gran medida mi deseo de tantear el hacer escultórico desde una lógica coreográfica. El deseo por buscar modos en los que las posibilidades somáticas, y de diálogo con la materia, puedan devenir un método para generar un archivo para conocimientos hápticos, o para aquellos que no se amoldan a un lenguaje escrito.

David Bestué, en su proyecto curatorial El sentido de la escultura, expuesto en la Fundació Miró el año 2021, despliega, en uno de los siete ámbitos que componen la exhibición, el deseo escultórico por lo que denomina "un cuerpo nuevo". A través de distintas piezas asincrónicas, Bestué hilvana el persistente deseo escultórico de ir más allá de la representación y la generación de imágenes; la ambición de la escultura por rebasar la idea de representación.

Para tejer esta genealogía, mira cientos de años atrás para narrar cómo, a través del mito de Galatea y Pigmalión, podemos detectar el anhelo escultórico de dar vida. El deseo por crear obras que pareciese que en cualquier momento pueden bajar su pie de la peana y relacionarse con nosotrxs. Obras que puedan sostener un tenso diálogo con la realidad.

En el texto *Las estrategias oblicuas* que acompaña al catálogo de la exposición, Maite Garbayo (2021) rescata un fragmento de Marguerite Duras para reflexionar sobre cómo, para escribir sobre el cuerpo, se debe escribir con el cuerpo: "no se puede escribir sin la fuerza del cuerpo" (Duras, 2010, p. 26). Rescato esta misma frase para reflexionar como, en este proceso de pensar en escribir con el cuerpo, reaparece el proyecto coreográfico. Y, por otro lado, en el ámbito de las artes visuales, la escultura deviene un espacio potencial para sostener esa escritura gestual, corporal.

En su texto *Plantar arroz y sembrar trigo* (2019), Marie Bardet sigue los estudios de comparación de las culturas occidental y oriental del ingeniero agrónomo André Haudricourt, quien reflexionó a través de los distintos gestos agrícolas y ramaderos que las sostienen. La filósofa plantea cómo, a través de la repetición de los distintos gestos que ocupan las labores de cultivo, siembra y cría, se enraízan modos de hacer, pensar y organizarse. Reflexiona sobre cómo los gestos despliegan planos y dimensiones que abordan desde lo fisiológico a lo psicológico, así como de lo social. "Los gestos son relaciones entre materia, energía,

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

espiritualidad, técnica, instituciones, modos de pensar, relaciones sociales, dinero, modos de organización política, sexualidades, y un largo etcétera." (Bardet, 2019, p. 96).

Me interesa la gestualidad como un espacio donde se tejen costumbres, individualidades, culturas… desplegando así una posibilidad de encuentro entre cuerpos que las encarnan.

Me interesa la escultura en cuanto ha pretendido, en algunos de sus casos, fijar gestos. En cómo, a través del material y sus tensiones, se nos presentan escenas que parecen estar en movimiento, o que pretenden dejar vestigios táctiles de los cuerpos que se mueven, o de los cuerpos que se han movido para modelar la imagen.

Es justo esa tensión con lo real, la capacidad de retener un momento a través del tiempo, lo que me interesa del hacer escultórico. Un hacer que, como el coreográfico, persigue, entre otras pulsiones, la de archivar; retener un momento y poder regresar a él. Desplegando, a su vez, una posibilidad somática: a través de la escultura nos podemos relacionar desde el tacto, desde el cuerpo y el contacto, más allá que desde la vista. Hay sentidos que se nos despiertan al ver un material, al ver combinaciones de materiales, al intuir huellas…

1.3 Cuerpo de texto

Es a partir de esta lógica coreográfica, del encuentro entre cuerpos a través de la repetición de gestos y movimientos, que el proyecto se articula.

Cuerpo de Texto investiga sobre modos escultóricos y de diálogo con la materia que puedan alcanzar aquellos huecos en los que el lenguaje no puede retener un saber. Buscar modos en los que la gestualidad quede latente en su diálogo con un material, para generar así una *somateca* en la que no deba mediar ningún código que limite su acceso. Entender que hay materialidad en la palabra, y que hay semántica en el material. Reflexionar sobre la posibilidad de estar en contacto con otrxs más allá de la interacción directa. Pensar en los cuerpos como archivos y espacios de contacto para otras temporalidades.

1.3.1 Metodología

La investigación artística para *Cuerpo de Texto* se desarrolla en un *entre.* Una búsqueda que aúne artes vivas y escultura.

Como catalizadora de la investigación o como marco contextual, centro la mirada en el caso particular de mi abuela y su capacidad de aprender y memorizar desde su analfabetismo. Este marco me sirve de motor y de referencia, en cuanto que desde la experiencia de mi abuela puedo pensar en la capacidad del cuerpo para devenir archivo vivo. En concreto, parto desde el interés en plantear cómo escribir su receta de *migas manchegas* cuando nunca la ha aprendido ni compartido desde la palabra, sino desde el cuerpo y la repetición de gestos.

Es desde esta premisa que trabajo a partir de archivo de vídeo y desde mi propia memoria corporal, repitiendo los gestos principales de la receta (rajar pan y remover la rasera sobre la sartén), para pensar en las posibles zonas de contacto o modos de escritura que pueden generar estos gestos sumados a un material. Es decir, la metodología inicial se basa en aislar y trabajar determinados gestos para luego trasladarlos a un material que les dé cuerpo y presencia.

La práctica de traslado del gesto a un material genera otra reflexión sobre el potencial simbólico o la performatividad del propio material con relación al gesto, a la temática, y al resto de piezas.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Actualmente, aún investigando el presente proyecto, trabajo desde materiales que configuran mi memoria afectiva y que se relacionan con estos gestos; como es el caso del jabón casero (el cual se crea con restos de aceite de cocina, y que mi abuela solía preparar), lana o la pasta de sal. Por otro lado, debido a su plasticidad, su tacto, el cuidado en su empleo o su estética, estoy trabajando en piezas a partir de barro, porcelana, cera y vidrio.

Mi investigación se basa, actualmente, en buscar maneras en las que el material capture la huella de un gesto; que el material sirva de molde o que delimite un espacio y le dé forma; o que el material llene o trace una trayectoria de movimiento. A partir de estos acercamientos pretendo investigar el modo en que el material puede devenir material lingüístico en tanto que un cuerpo pueda leer somáticamente sus huellas y sus características físicas. Me interesa trasladar la metodología de los artefactos de escritura en la producción de danza a la producción escultórica: donde el escribir no es sólo una huella, sino que la misma escritura es constitutiva de la realidad en el sentido de que está directamente involucrada en la conformación de la producción coreográfica en su materialidad. Es decir, que la escultura documenta lo que está por venir antes de que se vuelva tangible (Klein & Cramer, 2024, p.57)



Fig. 1 Primeras pruebas. Fuente: Laguna, H (2024)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

CONCLUSIONES

Leer, escribir, bailar —así como citar— son metodologías para el encuentro entre cuerpos, entre tiempos, entre espacios. Modos de doblar la linealidad y permitir un (re)encuentro.

El presente texto se escribe con y desde el cuerpo, bajo la premisa de la escritura como un método de investigación, y no solamente como un contenedor de conocimientos. Un texto que piensa en la escritura y la coreografía como tecnologías que permiten unir cuerpos y entablar diálogos. Como modos de sostener una escucha.

Por otro lado, se entiende en su proceso la materialidad de ambas; así como la posibilidad de usar el material como una potencia lingüística o un espacio para producir esos encuentros. Dialogar con el material para dejar una huella que, mediante una mirada somática, pueda ser transferida a otrx.

FUENTES REFERENCIALES

Arbeau, T. (1966). *Orchesography: A Treatise In The Form Of A Dialogue Whereby All Manner Of Persons May Easily Acquire And Practice The Honourable Exercise Of Dancing.* Dance Horizons.

Barad, K. (2007). *Meeting the universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. Duke University Press.

Bardet, M. (2024). Escribir como un gesto, hacer mundo escribiendo*.* En I. De Naverán, *La ola en la mente* (pp. 197-215). Azkuna Zentroa Alhondiga Bilbao.

Bardet, M. (2019). Hacer mundos con los gestos*.* En *El cultivo de los gestos: entre las plantas animales y humanos* (pp. 81-111) Cactus.

Bestué, D. (Ed.). (2021). *El sentido de la escultura:* catálogo de la exposición de Joan Miró. Fundació Joan Miró.

Delleuze, G. (2013) *Diferencia y repetición.* Amorrortu.

De Naverán, I. (2021). *Envoltura, historia y síncope.* Caniche.

De Naverán, I., Alfaro, L., Bardet, M., Soto Calderón, A. y G. Ibáñez, R. (2024). *La ola en la mente.* Azkuna Zentroa Alhondiga Bilbao.

Duras, M. (2000). *Escribir.* Tusquets.

Haudricourt, A. G. (2021). *El cultivo de los gestos: entre las plantas animales y humanos.* Cactus.

Klein, G. y Cramer, F. A. (2024). Choreographic Writing. Material Practice of Artistic Production. En G. Klein y F.A. Cramer (Eds.), *Materialities in Dance and Performance* (pp. 54-81). transcript Verlag.

Lepecki, A. (2009). *Agotar la danza: performance y política del movimiento.* Centro Coreográfico Galego.

Lepecki, A. (2013). *El cuerpo como archivo: el deseo de recreación y las supervivencias de las danzas. Lecturas sobre danza y coreografía.*

Louppe, L. (1994). *Traces of Dance: Drawings and Notations of Choreographers.* Editions DisVoir.

Soto Calderón, A. (2024). Pensar entre: ritmo, imágenes, escritura*.* En I. De Naverán, *La ola en la mente* (pp. 179-194). Azkuna Zentroa Alhondiga Bilbao.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18283

Cuerpo mediado (llamado cuerpo), ser Pervertimento. Pensamiento, cinematografía y objeto social

Mediated body (called body), being Pervertimento. Thought, cinematography and social object

Alfonso Legaz

Investigador independiente en artes visuales. Artista multidisciplinar.

How to cite: Legaz, A. (2024). Cuerpo mediado (llamado cuerpo), ser Pervertimento. Pensamiento, cinematografía y objeto social. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18283

Resumen

Cuerpo mediado (llamado "cuerpo") es una conceptualización que atiende la imposibilidad de conocer el cuerpo sin mediación. Se define desde un supuesto inaccesible a un conocimiento que busca afirmar por la reducción al desmembramiento, por la exterioridad de su dimensión relacional, un conocimiento dispuesto en torno a un fondo que silencia la condición ficcional de la "estética consensual" (Rancière, 2010), que remite de un documento a otro en una interminable figura circular (Ferraris, 2023). No accedemos al "cuerpo" propio por no dejar de ser el cuerpo que estamos siendo; no accedemos al "cuerpo" de la otredad sino como imagen sin precedente, sin vector, con tacto, olor, sabor y sonido perpetuamente renovados en su límite externo (Nancy, 1988); no accedemos al conocimiento de "vida" mediados por la ficción bioquímica (Barrau, 2016). El vacío ontológico se tensa entre el régimen escópico de las máquinas y nuevos modos de objetivación social como emergencias religiosas que mitigan la angustia del animal técnico.

La escena 6ª del ensayo audiovisual "Pervertimento (la pregunta por el teatro)" (Legaz, 2022), piensa estéticamente la condición ficcional de lo que en la actualidad categoriza como "Objeto (social)= Acto inscrito" (Ferraris, 2023). El diseño del dispositivo videográfico re-considera el concepto anglosajón Blow up aplicado sobre una figura que atraviesa desde la antigüedad el pensamiento occidental: "pompa de jabón", dispositivo desarrollado por Antonioni (1966) para la imagen fija. "Pervertimento (la pregunta por el teatro)" lo desarrolla hasta su límite implosivo para la imagen cinemática, la cinematografía, sobre la supuesta inscripción en la categoría de "objeto social" (Ferraris, 2023) de siete cuerpos de estudiantes de teatro, considerando corrientes de pensamiento contemporáneo como el "Nuevo Realismo", que sistematiza capitalizaciones del cuerpo, "cuerpo mediado" (Alfonso Legaz, 2023), buscando establecer nuevos poderes constituyentes de subjetividad y realidad.

Palabras clave: *pervertimento; disenso; cinematografía; cuerpo mediado; acto inscrito; objeto social.*

Abstract

Mediated body (called "body") is a conceptualisation that addresses the impossibility of knowing the body without mediation. It is defined from an inaccessible assumption to a knowledge that seeks to affirm by reduction to dismemberment, by the exteriority of its relational dimension, a knowledge arranged around a background that silences the fictional condition of the "consensual aesthetic" (Rancière, 2010), which refers from one document to another in an endless circular figure (Ferraris, 2023). We do not access our own "body" for not ceasing to be the body we are being; we do not access the "body" of otherness except

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

as an image without precedent, without vector, with touch, smell, taste and sound perpetually renewed in its external limit (Nancy, 1988); we do not access the knowledge of "life" mediated by biochemical fiction (Barrau, 2016). The ontological void is strained between the scopic regime of machines and new modes of social objectification as religious emergencies that mitigate the anguish of the technical animal.

The 6th scene of the audiovisual essay "Pervertimento (the question for the theatre)" (Legaz, 2022), thinks aesthetically about the fictional condition of what is currently categorised as "Objet (social)=Act registered" (Ferraris, 2023). The design of the videographic device re-considers the Anglo-Saxon concept Blow up applied to a figure that has crossed Western thought since antiquity: the "soap bubble", a device developed by Antonioni (1966) for the still image. "Pervertimento (the question for the theatre)", develops it to its implosive limit for the cinematic image, cinematography, on the supposed inscription in the category of "social object" of seven bodies of theatre students, considering contemporary currents of thought such as "New Realism", which systematises capitalisations of the body, "mediated body" (Legaz, 2023), seeking to establish new constituent powers of subjectivity and reality.

Keywords: *pervertimento; dissent; cinematography; mediated body; inscribed act; social object.*

INTRODUCCIÓN. "NINGÚN ARADO SE DETIENE PORQUE UN HOMBRE MUERA"

Esta comunicación atiende la existencia de la 2º sección de la investigación que estructura el proyecto artístico multidisciplinar "La noche del hashshashín" (Legaz, 2024). Esta sección de la investigación se presentará públicamente con texto teórico específico, actualmente en proceso de publicación, desarrollando la conceptualización propia: "Cuerpo mediado (llamado 'cuerpo')". El objeto de análisis del texto que refiere esta comunicación, se ubica en la temporalidad nihilista adelantada por Nietzsche (2006, p. 489) para Occidente a finales del siglo XIX, argumentada en el actual modo dominante de presentar-nos visualmente fuera del cuerpo que estamos siendo, que implementa iteración vírica de la representación del cuerpo propio y del ajeno, de acciones privada o pública —propia o ajena— en busca del "objeto social" que procura existencia social. Junto a esta manifestación problematizada, se plantea una ecología productiva para la capitalización que constituye esa documentalidad[1]. De entre la heterogeneidad del cuerpo social, se separa el modo de presentar —y autopresentar— para su conocimiento el "cuerpo escénico" (artes escénicas) mediante audiovisual vinculado a la subjetividad de quien lo produce, en redes sociales digitales. Cómo se socializa y establece su significado a través del estatus comunicativo, del conocimiento previo y compartido por los participantes del mensaje, por las relaciones interpersonales, implica la Pragmática que de común se esquiva y que estudiaría las redes sociales digitales, el espacio menos político del espacio social contemporáneo, el más homogenizado, homogenizante y determinado por intereses velados y tecnologías influyentes no declaradas, que es el contexto socializador donde se *arrojan* las representaciones digitales del "cuerpo escénico", declaradas documento del arte efímero por quien ejecuta la acción. El "cuerpo escénico" —encarnación del arte escénico— arrastrado al intento de su autoría por el logro categórico "objeto social" (categoría obligada para existir en el nuevo escenario de subjetividades establecido por la máquina "web"), produce su propia reproductibilidad técnica o encarga esa reproductibilidad a otros, situando en plano de inferioridad respecto de sí la construcción del documento de sí. La finalidad del citado texto analítico, objeto de esta comunicación, es pujar por una ampliación de conciencia sobre el manejo del "cuerpo escénico" cuando se dice que se reproduce, colaborando a pensar y ejecutar modos de presentación que no desactiven su condición artística (que presenta), ni políticamente a su autoría[2] (si alcanza condición de arte). Como proceso artístico real que visibiliza la problemática descrita anteriormente, pervirtiendo estéticas consensuales-profesionalizadas y

[1] "Los documentos son tanto la condición necesaria como la condición suficiente de la realidad social. (…) la documentalidad genera la intencionalidad y no al revés." "Documanidad" (Ferraris, 2023). El significado del documento, integrado a su intencionalidad, se establece no durante su construcción sino en su difusión. Algo ya advertido por Foucault cuando del audiovisual afirmó que distribuye aquello que presenta.

[2] Lo político es en oposición a lo consensual. Rancière define "consenso" en "Paradojas del arte político" (2010) el "acuerdo entre sentido y sentido, es decir, entre un modo de representación sensible y un régimen de interpretación de los signos".

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

retribuidas económicamente al representar acontecimientos escénicos, se trata en el estudio teórico que refiere esta comunicación la 6ª escena del ensayo audiovisual "Pervertimento (la pregunta por el teatro)" (Legaz, 2022), perteneciente a "La noche del hashshasín" (2024).

DESARROLLO. EN LA RUPTURA HAY BOCAS QUE AÚN NO HA RESPIRADO NADIE

Los Regímenes Escópicos de la modernidad están vinculados a un pensamiento hegemónico que los justifica y a una tecnología emergente que los llena de artefactos de esperanza para el sentido. Podemos saber esto no por la narrativa de un cuerpo investigador, sino por la estética política que producen artistas que rompen el consenso[3] —visibilizándolo— de esa estética reductora inaugurando, al sobrepasarla, otra que es invadida progresivamente por agencias productoras que trabajan funcionarias de la industria cultural, "Estética de Adorno" (2024), en muchos casos sin saberlo —revela Foucault (2012)— como superconductores del poder, colaborando a trazar la figura circular de un "Eterno Retorno", itinerario previsto por Nietzsche para nuestro presente nihilista y desesperado (2006). La retirada de los dioses en Occidente activa un retorno incesante por la paz perdida al suprimir el destinatario a quien se formulaba la pregunta por la "existencia", una búsqueda que no deja de bloquearse y reiniciarse a través de la "técnica" mientras se admite estar "arrojados al mundo"[4]. "Técnica" es lo que permite considerarnos animales humanos frente a los animales no-humanos (determinados por los fines de la naturaleza), apuntando una responsabilidad cuasi divina al intentar responder a través de ella lo que antes respondía un dios, responsabilidad que quizá explica la tradición beligerante de la crítica a esa separación, o la marcha de quienes eligen una naturaleza como segunda naturaleza, y que no se les facilita por instalarse a vivir en el bosque, algo que se manifiesta objetivamente de manera cruenta por la falta de garras, colmillos y pelo. El movimiento de retorno hacia el paraíso de sentido que Occidente extravió, manifestado como errancia mosaica por el sujeto social en el cuerpo del discurso histórico y como exilio interior revelado en la productividad simbólica del sujeto privado, va desde el nihilismo positivo de Nietzsche en su intento por generar nuevas subjetividades operativas, hasta la antropología del Giro Ontológico y sus múltiples despieces propuestos para sentidos dispuestos en diáspora, pasando por el espejo de azogue donde la Vanguardia se miró hasta su fin en el intento de presentar un sentido construido con los restos románticos de lo sublime que permitiera sobrevivir a la pintura, despedida de la fábrica del documento del mundo por la estética de las máquinas, la fotografía[5]; por cada pulsión publicada en el circuito social del Psicoanálisis; por Heisenberg y la "Hipótesis de Planck"; por el derrumbre de la Metafísica y la restitución presocrática del ser y la alétheia por Heidegger; por el postestructuralismo francés; por la expoliación de la realidad llevada a cabo por el cine y denunciada por Debord, o por la duda de Hamlet sobre la verdad trasplantada a la discusión entre Lyotard y Rancière en torno a representar o no representar Auswitch; por el nanocapitalismo que activa una mutación antropológica frente al monitor suprimiendo la empatía, la guerra a tiempo real en televisión y nuevos "modos de deserción" tras la Covid propuestos por Franco Berardi (2024).

La mirada hacia atrás presenta retornos parciales del "Eterno Retorno" atravesados por la constatación de que la "exposición" de una singularidad ante otra no posee substancia que permita representarla. El estar expuesto ante el otro, como todo acontecimiento, permanece inaprensible a toda representación, incluida aquella escritura que pretenda exponerlo por el hecho de comunicarlo, así, "quien quiera exponerlo debe también exponerse ahí", devela la deconstrucción del discurso de la comunidad llevado a cabo por Jean-Luc Nancy (1988). Esto plantea hoy un interrogante ingrato a las bases ontológicas de las Artes Escénicas, cuando el deseo de comunicar la obra acabada por su autoría

[3] El ser del arte, igual pero de otro modo a la Filosofía, es "que muestra". Lograr mostrar, como Rancière analiza (2010), precisa no un contenido disensual —anécdota— sino "un mostrar" disensual, ruptura de una dominancia por la que el objeto artístico verdadero no puede alcanzar una recepción que la industria cultural, y su profesionalización de artistas —capitalización de artistas—, denomina "de éxito".

[4] El problema del conocimiento no es su limitación, sino su llegada. Los conceptos "sorge" (cuidado) y "dasein" ("ser"-sein y "ahí" -da) nos reúnen después de un siglo de su escritura. Cómo pasar el conocimiento-sentido, de una minoría al cuerpo social, entraña hoy la misma oscuridad de cuando el conocimiento se vinculaba con la existencia divina por los sacerdotes.

[5] Resulta impensable considerar las Vanguardía Históricas sin la necesidad de los artistas plásticos de sobrevivir como tales tras ser relevados por la primera estética visual maquinista, una "inteligencia artificial" diseñada para mostrar-nos el mundo. Al cuerpo "artista" le quedó tratar lo insoportable para la ciencia, el poder y el consenso.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

intenta transportar —¿qué?— en representaciones acríticas hechas con registros visuales apenas improvisados del objeto artístico, del cuerpo en acción y del espacio generado por ese cuerpo.

Un deseo de *permanecer en obra* como cosa, impulsa a dejar el sentido de la obra *en manos* de registros de imágenes fijas y fragmentos audiovisuales cinematográficos que funcionan como simulacros publicitarios que permutan la base epistémica de la reproductibilidad por una interpretabilidad común, homogenizante, sumando la Pragmática ingobernable de Internet donde son arrojadas, situando en el opuesto la necesidad y control del contexto expositivo donde una obra real se expone —y se significa—. En relación a "quien quiera exponerlo debe exponerse también ahí", si entramos en la dominante de imágenes fijas y cinematografía presentando sin propia "exposición", es decir, sin pensamiento para los fragmentos acríticos y sin autoría que se "exponga" por presentarlos en ese pensamiento, cuando las imágenes que los artistas escénicos han encargado producir a otros sobre su trabajo son arrojadas *de su mano* al torrente maquinista de las redes sociales con lógicas afectadas por la mímesis y sin depurar consensos estéticos, transfigurando el ser efímero de lo escénico por el simulacro *post mortem* de lo digital, se suprime la dimensión artística por la voluntad de lo que se pretende alcanzar: el "objeto social"[6]. Si lo que no se documenta no existe, para seguir existiendo en tanto que obra de arte es preciso tomar tan en serio la producción del documento como de la obra misma.

Eso es todo, una desherencia del acto que es la imagen y cuyo fin concluye en mostrarse a sí misma, "La técnica despliega una retirada del 'fondo', y ese despliegue constituye lo más visible de nuestra historia" (Nancy, 2008), algo que obliga a Occidente a una errancia *ad infinitum*. Y a comprender a Nietzsche. El "Eterno Retorno" está siempre recién nacido para el "animal técnico": desde Heidegger y su pregunta por la técnica, pasa por Blanchot y Nancy en su análisis del primer tiempo cotidiano separada la horda de la naturaleza por su quehacer achelense, y más tarde en su crítica del tiempo parietal de Lascaux (Nancy, 2008), hasta la figura circular descrita por los contenidos de la docusfera integrada al sistema del reciente discurso de Maurizio Ferraris (2023) para explicar nuevas subjetividades. La "Documanidad", renunciando a explicar "todo" y admitiendo que de incompletud tratamos, y desde ella, y que somos por la inevitabilidad en términos de documentalidad —capitalización de documentos— (las astillas achelenses son documentos de un hacer social), que nos permite ser por el documento en lo social. Somos siendo en-común por el "cuerpo mediado". Esta conceptualización del trabajo presente, "cuerpo mediado", dialoga con una evolutiva del "nada hay fuera del texto", de Derrida (1967), que Ferraris lleva a su variación: "nada hay fuera del texto social" (2023). También dialoga con la deconstrucción que Nancy realiza sobre el "ser-con" o "en-común" desde Heidegger: "para poder decir yo, primero debo ser capaz de decir nosotros" (2001). Y ese nuevo texto social que es parte del "Eterno retorno", tras el giro icónico de final de siglo XX y la venida de Internet, se construye con más imágenes basadas en nosotros de las que como "animales técnicos" podemos administrar, y si es cierto que las máquinas –web— pueden hacerlo y nosotros no por su inteligencia superior, "este futuro ya habla en cien signos" (Nietzsche, 2006) sobre la aproximación de incesantes movimientos de retorno propiciados por saltos tecnológicos que respaldamos con nuestras almas: al constituirnos socialmente por un texto dominado por imágenes cuya administración nos supera, el humano va quedando socialmente velado por ellas, siendo sustituido como objeto de conocimiento por un *sosias* institucionalizado que es su reproducción y que lo saca del conocimiento. ¿Significa que se perpetúa la oscuridad para el animal incompleto fuera del sentido del estricto programa de mantenimiento de su organismo? ¿Pero qué es mantener un organismo demandante?

Jean-Francois Chevrier (2009) reivindica el esfuerzo realizado por artistas como Varlam Shalámov en sus relatos sobre la experiencia del Gulag, por generar nuevos modos de producir documentos desde la creación artística. El recorrido del cuerpo en el proceso de producción de arte propuesto por Jean-Luc Nancy y Blanchot, se manifiesta tal como hoy hace 19.000 años en Lascaux. Así, si el *ready made* y el arte contemporáneo en su estado más evolucionado pueden interpretarse como movimientos parciales del "Eterno Retorno", una pulsión emergente y nueva en el interior de la gruta paleolítica empujó a producir hocicos, pezuñas, cabezas y barrigas nunca vistas antes, pero pintadas según un canon de representación apreciable. Introducir en el mundo presencias que no han tenido lugar en el mundo antes, es

[6] En "Documanidad. Filosofía del mundo nuevo" (Ferraris, 2023), se establece la fórmula "Objeto (social)= Acto inscrito". La compulsión presentativa de objetos visuales, es un "para ser hoy" –y un *retorno desesperado al sentido-,* apunta que el mecanismo de generación de "objeto social" insistirá en hacer-*nos* documento por la tecnología "web", capitalizando nuestros actos inscritos, es, entonces, recomendable lograr "ser documentos sociales" de alta rentabilidad epistémica.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

declarar el "cuerpo mediado" como episteme y capitalización (Kunst=Kapital) para "construir" sentido a una co-humanidad indeterminada que mediante la técnica se afirma laica y por la misma técnica necesitada de elaborar inagotablemente su sentido.

CONCLUSIONES. "Kunst=Kapital. Die Kreativität des Menschen ist das wahre Kapital"[7].

Pervertimento, es palabra italiana de significado relacionado con la inversión parcial o total de un orden natural, moral y estético. Chevrier declara sobre documento:

> "documento no tiene por que ser funcional, y cuando surge, aparece allí donde no lo esperamos. El documento no surge necesariamente de una documentación, ni se produce tampoco por un especialista del documental. (…) en el término documento está la idea de la singularidad. Un documento es singular, y esto es lo que une al documento con la obra de arte. (…) el documento tiene una especificidad, no se puede reducir simplemente a su contenido documental, suele ir más allá. Es objeto de múltiples interpretaciones, al igual que la obra de arte, sin que se reduzca a su contenido documental. Se trata de un objeto, de un artefacto, de una idea de artefacto, que no podemos clasificar en las categorías existentes de la cultura.". (Chevrier, 2009, p. 116).

Siete estudiantes de teatro y su profesora, siete mujeres y un hombre, trabajaban un conocido texto metateatral de Sanchis Sinisterra "Pervertimento y otros gestos para nada" (1989). Contratan a un artista visual para que realice registro audiovisual del estreno de la obra. El artista visual asiste a los ensayos y propone al grupo subvertir la habitual estética de audiovisuales escénicos de bajo presupuesto, donde suelen registrarse dos puntos de vista, mímesis y un sencillo montaje. La propuesta defiende la idea de que la cámara no puede mostrar teatro, sino otra cosa que se le parece y sólo porque un consenso establece que uno puede dar cuenta del otro, pero, en realidad, nada puede ser más distinto de una obra teatral, un performance, la danza, o arte de acción que un vídeo que dice ser *de* ellos. Se acepta. El artista trabajará con una sola cámara, sometiendo un primer montaje en bruto a la aprobación del grupo. Se añade una pregunta dado que se trata de estudiantes: "¿Quién estudia teatro hoy?". En una sociedad digitalizada, el artista visual afirma que la cinematografía tampoco puede revelar el contenido del pronombre "Quién".

"El cine es el simulacro absoluto de la supervivencia absoluta", declara Derrida en "El cine y sus fantasmas" (2001). Sobre estas palabras y su implicancia apoya una fe religiosa, el crédito fiduciario concedido hoy a la imagen (fuera de los tribunales) por el que en la actualidad se actúa afirmando que un minuto de vídeo improvisado es capaz de presentar restos de obra de arte escénico o de acción sin traicionar su posición política, su pensamiento y su ser efímero. Es un retorno a la transubstanciación de la ostia y el cuerpo de Cristo. "Es la salud de los sin-salud", insiste el argelino, "un terrible debilitamiento de la memoria", y el olvido de que la técnica puede artificiarlo todo, por eso Derrida une "técnica" al concepto religioso de "creencia". Su reflexión sobre el concepto de "fantasma", que en griego apela a la imagen y al aparecido, confirmando que el "fantasma" es un espectro, el que se mueve ante nosotros y el propio que proyectamos sobre la cinematografía, sirve a nuestro trabajo sobre la creencia en la reproducción audiovisual de nuestras vidas y acciones. La Historia del cine muestra como en el siglo XX se educó a la sociedad occidental necesitada de "creer" en nuevos espectros, es parte de esta tesis vinculada al "Eterno Retorno", y a la construcción conceptual de "cuerpo mediado" como base del conocimiento. Considerando todo lo anterior, se trabaja la 6ª escena de "Pervertimento (la pregunta por el teatro)" (Legaz, 2022). El trabajo de Antonioni en "Blow-up" (1966), implosiona ficcionalmente la representación fotográfica presionando la realidad contra ella, mostrando qué es "pisar sobre el vacío" (Nancy, 2008). Pero su medio de decirlo no hace crítica de sí, falta autoconciencia. Tomando la deuda de Antonioni, se trata ensayísticamente (Siles, 2022) la "6ª escena" implosionando la propia cinematografía, tras producir un aumento deliberado del formato de grabación de vídeo (equivalente al 35mm fotográfico ampliado en papel por Antonioni). Se hiperatrofia el formato todo lo que permite de una sola vez el software de edición: un 600%. Mientras se monta el audio de una voz en off: "Alguien dice: «Vean ustedes, miren. Esto es teatro. ¿Lo es?" (Legaz, 2022). La implosión del tejido

[7] Joseph Beuys impulsó la idea de una imaginación a disposición de todos, o disponible por todos, como gran capital humano, "Kunst=Kapital" (1979). Entregar al otro la posibilidad de crecer a través de sí, es restituirle la responsabilidad por la técnica y por el cuidado de sí.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

videográfico por presión de lo real sobre el formato, conduce hacia su centro matérico, donde se pierde el control sobre la luz gestionada y ordenada por el procesador de la cámara en su búsqueda de la mímesis, un modo cuántico de acceder a la incertidumbre representacional desde la indeterminación de sus partículas-pixel. Esto ocurre en una cinemática de espectros de actrices que se desintegran mientras dialogan con la digitalizada y espectral cabina de dirección escénica, en el mismo estado visual. Ello supone materializar el sentido de "la pregunta por el teatro". La histórica pintura de las Vanitas, que subraya la fugacidad que disimula hoy la técnica del audiovisual escénico publicitario, como reconducción consensual desde la producción artística hasta la producción de la industria cultural, sugiere uno de los motivos más utilizados en su estética, el niño que juega con las pompas de jabón apoyado sobre una calavera humana. La "escena 6ª" es una pompa de jabón que estalla.

El "animal técnico" produce hoy sus artistas, que pueden proseguir su camino considerando las palabras de Lygia Clarck sobre la desviación de la práctica artística hacia la intervención sobre nuevos procesos sociales reales pensados como territorios del organismo social: "Mientras el artista es, cada vez más, digerido por esta sociedad en vías de dislocación, le queda sólo, en la medida de sus posibilidades, intentar inocular una nueva manera de vivir." (Clark, 1971).

FUENTES REFERENCIALES

Adorno, Th.W. (2024). *Teoría estética*. Akal.

Barrau, A. (2016). *De la vérité dans les sciences*. Dunod.

Baudrillard, J. (2006). *Olvidar a Foucault*. Pre-Textos.

Berardi, F. (2024). *Desertemos*. Prometeo.

Chevrier, JF. (2009). Territorios. En *10.000 francos de recompensa (El museo de arte contemporáneo vivo o muerto),* p. 116. Recuperado 2 mayo 2024. https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/files/publicaciones/files/10000f_cast_def.pdf

Clark, L. (1971). El cuerpo es la casa: sexualidad, invasión del 'territorio' individual. Lygia Clark: El hombre estructura viva de una arquitectura biológica y celular. *Revista Robho*, nº 5-6.

Derrida, J. (1967). *La escritura y la diferencia*. Anthropos.

Derrida, J. (2001). El cine y sus fantasmas. En *Cahiers du cinema,* nº 556. Recuperado: 2 mayo de 2024 de http://digibug.ugr.es/handle/10481/34315

Ferraris, M (2023). *Documanidad. Filosofía del mundo nuevo*. Alianza Editorial.

Ferraris, M. (2023). *Documentalidad. Por qué es necesario dejar huellas*. Ediciones Trea.

Foucault, M (2012). *Vigilar y castigar*. Biblioteca Nueva.

Gerard, V. (s.f.). Lyotard, el arte y lo humano. A vueltas con lo irrepresentable. *Revista de Filosofia* [Venezuela], May-Aug no. 98, pp. 104. https://doi.org/10.5281/zenodo.5527312

Heidegger, M. (2023). *Ser y tiempo*. Trotta Editorial.

Jay, M. (2003). Regímenes escópicos de la modernidad. En *Campos de fuerza*. Editorial Paidós.

Legaz, A. (2024). La noche del hashshashín. Recuperado 4 mayo 2024 en https://alfonsolegaz.tumblr.com/hashshashin.night

Legaz, A. (2022). Pervertimento (la pregunta por el teatro). Recuperado 4 mayo 2024 https://alfonsolegaz.tumblr.com/pervertimento

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Lyotard, J.F. (2006). *La condición posmoderna*. Catedra.

Nancy, J.-L (2001). *La comunidad desobrada*. Arena Libros.

Nancy, J-L. (2008). *Las musas*. Arena Libros.

Nancy, J-L. (2013). *La partición de las artes*. Pre-textos.

Nietzsche, F. (2006). Fragmentos póstumos (1885-1889). Volumen IV, Tecnos.

Rancière, J. (2010). Las paradojas del arte político. En *El espectador emancipado*. Ediciones Manantial.

Rancière, J. (2011). *El destino de las imágenes*. Prometeo.

Siles, B. (30 de octubre 2022). Pervertimento (la pregunta por el teatro) esto no es un documental. *Revista MAKMA*. Recuperado el 5 mayo 2024 de https://www.makma.net/pervertimento-alfonso-legaz/

Sinisterra, S. (1989). *Pervertimento y otros gestos para nada*. Cop D'idees.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18649

El espíritu de la época - El arte como fabulación de futuros posibles

The spirit of the times - Art as the fabrication of possible futures

Manuela de Souza de Almeida Leite
Universidad de São Paulo, manusaleite@mail.com

Breve bio autora: Doctoranda en Artes Visuales por la ECA-USP. Máster en Artes Visuales por la USP. Estudiante de grado en Artes Visuales en la UAM. Graduada en Fotografía por la UNESA. Miembro del Grupo de Investigación Después del Fin del Arte (DFA-Cnpq-USP).

How to cite: leite, M.S.A. (2024). El espíritu de la época - El arte como fabulación de futuros posibles. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18649

Resumen

En contra de las producciones artísticas y cinematográficas distópicas, que aparentemente no han demostrado ser efectivas en la concienciación sobre los efectos negativos del capitalismo global, el presente trabajo ofrece una reflexión sobre las narrativas utópicas y su poder para construir imaginarios capaces de fabular nuevas formas de vida. Creemos que en la posmodernidad y sus posibilidades de discursos múltiples, la producción de imágenes conlleva una gran responsabilidad, y que, frente al vaciamiento de nuestra capacidad de imaginar alternativas a la expansión del capital, el arte puede ser el vehículo conductor para la creación de nuevas formas de sentir, pensar, desear y actuar.

Palabras clave: *Intersexo; género; opresión; utopía; futuro.*

Abstract

Contrary to dystopian artistic and cinematic productions, which seemingly have not proven effective in raising awareness about the negative effects of global capitalism, this work offers a reflection on utopian narratives and their power to construct imaginaries capable of imagining new forms of life. We believe that in postmodernity and its possibilities of multiple discourses, the production of images carries great responsibility, and that, faced with the emptiness of our capacity to imagine alternatives to the expansion of capital, art can be the driving force for creating new ways of feeling, thinking, desiring, and acting.

Keywords: *Intersex; gender; oppression; utopia; future.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Digna David - fabulando el fin de la opresión de género

Digna David se hizo conocida como el ángel bueno de la androginia. En vida, fue famosa como David Bowie. Nació en Londres en 1947 y desde muy temprana edad demostró su amor por la invención de nuevas formas de vida, por la valoración de los cuerpos no hegemónicos y por las existencias disidentes. Su gusto por el hibridismo la hizo conocida como camaleón del rock, dada su capacidad de constante transformación de su imagen.

Desde sus primeras apariciones, David siempre dejó claro que no deseaba encajar en los estándares del sistema sexo/género tan valorados en la sociedad occidental. Digna David no presentaba características marcadamente femeninas, ni marcadamente masculinas y, aunque fue registrada como niño, poseía, ya en el nacimiento, los dos órganos sexuales bien definidos, tanto internos como externos. Su apariencia ambigua atrajo a multitudes de personas que tampoco se ajustaban a los estándares heteronormativos y veían en la existencia de Digna David la posibilidad relacional necesaria para la formación de sus subjetividades.

Para comunicarse, Digna David eligió como herramienta el arte. Para llegar a las grandes masas, optó por la música. Comenzó a componer aún en la adolescencia y, desde entonces, se dedicó a la lucha por la libertad y la igualdad de las diversas formas de vida humana. Usó su propio cuerpo para propagar nuevas posibilidades, nuevos lenguajes, nuevas lecturas. La duda, presente en su apariencia física, era tensionada y desgarrada mientras era poética. David trabajaba en cada detalle de sus creaciones para generar ebullición en los discursos clichés sobre las relaciones entre la naturaleza y la cultura.

A menudo llamada monstruo, se apropió y resignificó el término para demostrar que la corporificación de la diferencia amplía la experiencia humana, construyendo y constituyendo seres con mucha más capacidad de relación y expansión. Su experiencia públicamente intersexual y bisexual transformó lo que era conocido como disforia de género, moviendo tal condición de la categoría de sufrimiento al estatus de deseo humano. Cuerpos que poco tiempo antes eran socialmente indeseados, y muchas veces, mutilados poco después del nacimiento, fueron resignificados dentro de las antiguas estructuras de jerarquía de género, siendo milagrosamente responsables del fin de la relación yoXotro que perpetuaba desigualdades injustificables.

Su impresionante fuerza transformadora activada por cada una de sus acciones, hizo que Digna David fuera popularmente reconocida como santa aún en vida. El pueblo disidente la seguía como a una mesías, una verdadera profeta y pronto se convirtieron en devotos no solo los diversos sexuales, sino también las mujeres cisgénero y todas las minorías que tocaron los siete tambores del bello apocalipsis. Su beatificación fue un proceso rápido, ya que después de su fallecimiento, los milagros atribuidos a ella comenzaron pronto a ocurrir. Luego, su canonización fue suplicada por el pueblo. Al observar la relación de fe entre el pueblo y Digna David, la iglesia no tardó en instaurar el proceso en la congregación de las causas de los santos. El tribunal diocesano eligió su postulado en tiempo récord. En la sagrada exhumación se confirmó la condición intersexual de Digna David, lo que aumentó su número de devotos. El camino de milagros trazado por ella, generó un aumento significativo de nacimientos de bebés intersexo poco después de su muerte. Para la iglesia, esta fue la comprobación para su beatificación.

Para la canonización, el milagro fue aún mayor. Una madre feminista, al recibir el resultado del ultrasonido sobre el sexo de su bebé, quedó profundamente afectada al enterarse de que llevaba en su vientre un feto con genitales exclusivamente masculinos. He aquí que tal madre se puso a rezar y a pedir un milagro a Digna David y, tan grande fue la sorpresa de todos en el centro quirúrgico cuando nació un bebé intersexo. Ningún médico

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

podía explicar lo que había sucedido, todos los exámenes mostraban un bebé con genitales solo masculinos. Un milagro. Estaba comprobado el milagro de Digna David.

El Vaticano no tuvo dudas, era digna de ser venerada. Digna David fue canonizada con lleno total de la Plaza de San Pedro y transmisión en vivo para todo el planeta. Las operadoras de internet tuvieron que montar un esquema de soporte extra para garantizar la difusión del evento en la web. Y no fue ninguna sorpresa cuando comenzaron a ocurrir las cirugías de completitud sexual. Si las diosas hicieron algunas personas privilegiadas a su imagen y semejanza, todas las personas deseaban estar a imagen y semejanza de las diosas, ahora corporificadas en Digna David. Y así fue como ocurrió el fenómeno más significativo de la era farmacopornográfica.

Hombres y mujeres, sintiéndose incompletos, buscaban ayuda médica para la implementación quirúrgica de los órganos sexuales que les faltaban. Mujeres cisgénero implantaban penes, hombres cisgénero implantaban vaginas. En el posoperatorio, la aplicación de hormonas características del sexo opuesto al nacimiento, garantizaban el desarrollo de aspectos marcadamente masculinos o femeninos, que al mezclarse con los aspectos sexuales genéticos, desarrollaban rápidamente la tan deseada apariencia ambigua.

Tiempo atrás podría haber sido contradictorio buscar satisfacer necesidades religiosas con procedimientos científicos. Pero después del fenómeno Digna David, la propia iglesia reconoció la fuerza del sujeto intersexual y su protagonismo en el fin de las jerarquías de género y en la construcción de una sociedad justa a los ojos de las diosas. El propio papa Francisco declaró, junto con la doctrina de fe Dignidad Infinita, que el desarrollo científico era una voluntad de las diosas y a los que no fueron agraciados por el don de la intersexualidad, se les permitía obtenerla por procedimientos médicos.

Tal permiso no se limitaba solo a las cirugías de completitud sexual, se expandían al campo de la reproducción asistida, garantizando el derecho a personas de ambas condiciones sexuales fecundar in vitro a sus bebés intersexo. La demanda fue tan grande que para atenderla muchas clínicas veterinarias fueron transformadas en centros de procreación médicamente asistida. Esto también porque después de convertirse en seres completos, las personas fueron abandonando el hábito de esclavizar animales como soporte emocional.

La reproducción asistida preimplantacional implica el análisis genético de los embriones antes de ser transferidos al útero de la mujer cisgénero, del hombre transgénero o de la persona intersexo. En el proceso de fertilización in vitro, después de la recolección de óvulos y espermatozoides, la fertilización ocurre en laboratorio, dando como resultado embriones. Antes de la transferencia de los embriones al útero, es posible realizar el análisis genético en una o algunas células extraídas de estos embriones. Este análisis permite identificar características genéticas específicas, incluido el sexo, siendo posible así, seleccionar solo los embriones intersexo para ser implementados en el revestimiento del útero.

La característica más científicamente revolucionaria generada gracias a la carrera por la intersexualidad fue sin duda la autoreproducción. Gracias a los avances farmacopornográficos, la modificación genética directamente en el ADN de los embriones, pudo prevenir enfermedades hereditarias que serían un trastorno en la generación de bebés con óvulo y espermatozoide provenientes de un mismo cuerpo. El diálogo con la medicina oriental cambió el paradigma de tratamiento médico occidental, pasando a ser priorizada la medicina preventiva. Así, la autoreproducción, también conocida como "generación independiente", se volvió más común que los antiguos medios de concepción de la vida humana, donde se necesitaban dos personas.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Sociológicamente hablando, la gran revolución, generada por la carrera intersexual, fue sin duda el fin de la jerarquía de género. Esta que fue la primera forma de opresión entre los humanos, al diluirse, ha abierto camino para el fin de otras dominaciones injustificadas, históricamente naturalizadas, pero que han tenido cada vez menos sentido. Las siete minorías del bello apocalipsis se han organizado e inventado nuevas formas de existir a partir de la solución de problemas locales, el reencantamiento social y la implementación de la política de los comunes. El cuidado con todos volvió a ser responsabilidad de todos. La contrasexualidad y el hibridismo cíborg, al dejar de ser excepción y convertirse en la regla, transformó mentalidades excluyentes en prácticas inclusivas. Cuerpos anteriormente hegemónicos, habitualmente suplementados solo para el propio placer, tienen hoy en sus corazones la negativa al privilegio y se someten a procedimientos múltiples en busca del bien comunitario. Si el punto cero de la opresión fue la constitución de la familia individual, nada más lógico que el punto cero de la revolución sea el fin de esta forma de familia.

Utopía y Alienación

Los alienados detestan las utopías. La alienación capitalista produce un ejército vigilante para impedir el acceso al novum. No a la novedad -parte fundamental de la reproducción y expansión del capital- sino la mera sugerencia de cambio en el sistema económico y social vigente. Los alienados defienden la familia, la patria y dios, nunca admiten ninguna posibilidad de cuestionamiento de esas estructuras que, comprobadamente, no han funcionado -basta con mirar la sociedad construida sobre este trípode para identificar la necesidad inmediata de un plan B. La antiutopía es una defensa incondicional del status quo. Esto se debe a que la disonancia fabricada por la aceptación universal del concepto de igualdad jurídica produce una ceguera sobre las desigualdades sociales. Las leyes hechas por y para las élites producen un discurso de exención y neutralidad que las hace percibirse como justas, y aunque la realidad material demuestre lo contrario, el espíritu alienado está tan separado del cuerpo que se vuelve incapaz de sentir su propio dolor.

La criminalización del acceso a los medios de producción y reproducción de la vida por parte de los desposeídos fue gradualmente internalizada como una forma económica y social aceptable y aún más cruel, como la única forma económica y social aceptable. La acumulación original (primitiva) separó la propiedad de los medios de producción y el trabajo en una división que dividió a la sociedad en clases. Esta ruptura es tan profundamente estructurante de la modernidad que realmente resulta difícil imaginar otra forma de organización -a pesar de que la historia demuestra que ya hemos pasado por diversas. Junto con la falta de imaginación, tenemos el discurso jurídico que compromete la comprensión de la actual relación de explotación, ya que declara "igualdad de derechos" para personas en profunda desigualdad social.

Si el trabajador no se reconoce en lo que él mismo produce, nada le pertenece. Al no ser consciente de que el producto existe gracias a su trabajo, se entrega ciegamente al fetichismo de la mercancía (MARX) y se siente beneficiario del sistema de compra y venta. Al identificarse como consumidor, se entiende portador de derechos y comienza a luchar por ellos. La declaración universal de los derechos humanos tiene siete páginas, el código de defensa del consumidor, en Brasil, tiene 161. En teoría y en práctica, parece más ventajoso ser consumidor que ciudadano.

La alienación genera un malestar generalizado aunque indefinido, siendo la manifestación de la propia disonancia cognitiva. El capitalismo hace uso de la alienación a través de la sociedad del espectáculo y industria cultural para producir una "falsa imagen de bienestar mental y felicidad que pone al yo consciente de sí mismo en confrontación con el inconsciente, deseando que desaparezca." (PARKER & CUÉLLAR, 2022, p.67). Y es precisamente a partir de este punto que podemos articular la alienación y la utopía en un sentido emancipador. Para crear lo nuevo es necesario partir de un cierto lugar de disonancia. La utopía es el lugar perfecto para, desde la ambigüedad, conducir al ser fragmentado a una perspectiva ampliada de la realidad, permitiéndole tener contacto cognitivo con el mundo concreto a través de la visión del todo.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Si utopía puede significar "lugar ninguno" y alienado puede significar "perteneciente a otro lugar", podemos acomodar ambos conceptos y crear el "perteneciente a lugar ninguno". Desde esta perspectiva, el alienado se convierte en un ser potente para habitar cualquier lugar, incluso los mundos propuestos por las utopías que él rechaza. Lo que este estudio propone es una reflexión sobre formas de garantizar el proceso de cambio del ser y del mundo que le rodea. Pensamos que el artista utópico necesita encontrar grietas en el sistema de alienación y sembrar allí sus semillas.

Hubo un aumento significativo en la producción y consumo de literatura distópica a finales del siglo XX y principios del XXI, como si, pasivos frente a los problemas sociales, nos preguntáramos: ¿hacia dónde vamos? El apocalipsis puede ser perfectamente enfrentado, no como el fin definitivo del mundo, sino como el fin del mundo tal como lo conocemos (capitalista, racista, patriarcal). Un mundo que se derrumba y otro que surge. ¿Será que el exceso de consumo de distopías en la actualidad no sería el deleite de presenciar el derrumbe del terrible mundo moderno? ¿No será este un fenómeno de expresión de deseos? Pero, ¿qué haremos después del fin del mundo?

Mis intenciones utópicas buscan activar la agencia de los actores sociales subalternizados e invitarles a construir su propio futuro. Como artista productora de imágenes y narrativas utópicas, invito al espectador a la emancipación y al desarrollo de una mirada opositora (HOOKS) al fatalismo distópico. Necesitamos inaugurar el giro utópico. En Digna David, no pretendo cerrar, sino comenzar un diálogo. El mundo que propongo es un mundo sin jerarquías, y al entender la dominación de género como una dominación original (primitiva), señalo esto como el primer paso para la reconstrucción de comunidades en las que el bien común venza al deseo de poder.

El capitalismo tardío nos ha robado tiempo y capacidad para soñar al colocarnos frente a fantasmas sobre la imposibilidad de la continuación de la vida en la tierra y en la certeza de que no es posible otra forma de economía y existencia. El fatalismo de la realidad nos coloca dispuestos a imaginar revoluciones maquínicas, al mismo tiempo que cada vez desconfiamos más de la posibilidad de una revolución humana. A los alienados les encantan las distopías, pero estas son hoy un paradójico. No hay tiempo para imaginar un mundo peor, el presente es una distopía realizada y la utopía se presenta como nuestra única oportunidad. El mundo actual es demasiado cruel como para pensar que existen alternativas: alternativas que podrían arruinar la dictadura del capital. La falta de creatividad ante el realismo capitalista (FISHER) convierte a esta economía política en una experiencia en un mundo demasiado terrible para ser posible. Estamos en una fase de emergencia utópica.

En la lucha por el espectador aún alienado, las distopías parecen mantenerlo en un lugar malo, mientras que las utopías buscan guiarlo a un lugar bueno. En este sentido, la utopía se muestra como una excelente herramienta para descolonizar los inconscientes, ya que al activar el campo de la disonancia, puede conducir a otras posibilidades de mundos. La falta de comprensión del status quo capitalista nos quita la capacidad utópica y nos deja solo con las distopías; no comprender el mundo en el que vivimos nos quita la capacidad de transformarlo.

Podemos "repensar el mundo desde una perspectiva en la que la ciencia pueda estar en simbiosis con lo fantástico" (CASS, 2023). La colaboración entre las ciencias humanas y naturales, de las cuales me valgo para construir la utopía "Digna David", puede ser muy eficaz para producir una ruptura en el proceso histórico y ejercitar formas alternativas de organización social. Volviendo al punto de usar la propia alienación producida por la división capitalista como captura, usando la parte fantástica de la utopía para alcanzar la disonancia, conduciendo a la activación de la cognición para otorgar racionalidad al mundo imaginado durante la acción de domesticación de lo extraño. En este movimiento, la creatividad puede convertirse en conocimiento.

Por esta razón se eligió el formato de documental para dar vida a la utopía Digna David. La intención es crear dudas sobre la realidad e impulsar el pensamiento racional. Como quien promueve un cierto encuentro de paz

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

entre dos antiguos enemigos en una cierta zona turbia del cerebro y lo desvía de la prisión alienante hacia los jardines cognitivos. En este encuentro, el extrañamiento se materializa y necesariamente se convierte en comprensión, realizando una doble función de la forma utópica: entretener (mediante el extrañamiento) y educar (mediante la cognición).

La utopía en Digna David se presenta como poética, como bloque de sensación en contraflujo del paralizante exceso de información, acercando al individuo a la percepción. La comprensión del mundo depende de la experiencia concreta del individuo o de la comunidad, y no puede ser impuesta. El conocimiento necesita ser sentido por cada célula del cuerpo; de lo contrario, nos convertimos en simples papagayos repitiendo frases hechas. Si el conocimiento, en lugar de ser sentido, solo es reproducido (como la información), terminamos creando verdaderos monstruos académicos como los "progresistas esclavistas", un tipo de monstruo común en el mundo colonial.

La falta de capacidad para soñar, imaginar y fabular alimenta la parálisis ante un abismo que se ensancha, pero que ya no es suficiente para producir afectos funcionales. El uso del arte en la construcción de utopías puede ser una forma de liberar y activar potencias inmanentes que han sido aprisionadas por discursos catastrofistas. Para construir, primero es necesario imaginar, y si hoy podemos aceptar el apocalipsis porque ya lo hemos visto en las pantallas de cine, entonces podemos proponer un cambio de rumbo para la humanidad mediante la construcción de imágenes que propongan una nueva cosmología.

Conclusiones

En los tiempos actuales, necesitamos exigir lo imposible, necesitamos construir la audacia de soñar. Durante décadas, hemos sido testigos del desmonte de políticas conquistadas por los movimientos sociales. El ascenso de las narrativas distópicas difunde un sentimiento antiutópico, negando cualquier tipo de esperanza. No podemos afirmar con una sonrisa que el fin del planeta sea un hecho dado. Nada está lo suficientemente ganado como para no poder perderse, ni nada está lo suficientemente perdido como para no poder ganarse de nuevo. La vida social es un territorio en disputa; usemos la utopía para disputar cada mente alienada y transformar cínicos en revolucionarios. La utopía es donde la certeza y la duda hacen el amor, generando la ambigüedad que conduce a la imaginación y a la acción.

FUENTES REFERENCIALES

Adorno. T.W. (2022). *Indústria cultural e sociedade*. Seleção de textos: Jorge M. B. de Almeida (15ª ed.). Paz e Terra.

Berriel, C.E.O. (2005). Utopia, distopia e história. *MORUS – Utopia e Renascimento,* 2, 4-10.

Cass, C. Nymphographia: pesquisa em Arte e Botânica. Matéria para o Ágora ECA- Em Aula. Disponível em: <https://www.agoraeca.com.br/2024/04/29/nymphographia-pesquisa-em-arte-e-botanica/>. Acesso em: 07 maio. 2024.

Ferreira, V.V. (2015). Utopia e distopias no século XXI e pós-modernismo. *Papéis*, 19(38), 64 a 82.

Fisher, M. (2020). *Realismo capitalista: é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo*. Autonomia Literária.

Furlanetto, E. (2012). O futuro como ruptura: a crítica materialista histórica de ficção científica e utopia. *Remete de males. Campinas-SP*, *32*(2), 307-319.

Gramsci, A. (2001). *Cadernos do cárcere. Os intelectuais. O princípio educativo. Jornalismo* (Vol. 2). Civilização Brasileira.

Grespan, J. (2021). *Marx: uma introdução*. 1 ed. Boitempo.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Hooks, B. (2019). *Olhares negros*. Tradução Stephanie Borges. Editora Elefante.

More, Sir Thomas, Santo. (2017). *Utopia/Thomas More*. Tradução Cícero Mioranza. Lafonte.

Moylan, T. (200). *Scraps of the Untainted Sky*. Westview Press.

Parker, I. (2022). *Psicanálise e revolução: psicologia crítica para movimentos de liberação*/Ian Parker, David Pav[on-Cuéllar. Tradução Luis Reyes Gil. Autêntica Editora.

Preciado, P. B. (2014). *Manifesto contrassexual: práticas subversivas de identidade sexual*. Tradução Maria Paula Gurgel Ribeiro. n-1 edições.

Preciado, P. B. (2018). *Testo Junkie: sexo, drogas e biopolítica na era farmacopornográfica*. Tradução: Maria Paula Gurgel Ribeiro. n-1 edições.

Suvin, D. (2021). *A ficção científica e o novum (1977)*. Tradução Larissa Costa da Mata. Outra travessia 32. UFSC. p. 167-193.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17792

La imagen corpórea alterada, un problema de salud mental en las redes sociales inducida por estas plataformas

Modified body appearance, a mental health problem and how social networks cause them

Alfia Leiva del Valle
Universidad Nacional Autónoma de México, aleiva@ctac.fad.unam.mx ;alfiasculpture@gmail.com

How to cite: Leiva del valle, A. (2024). La imagen corpórea alterada, un problema de salud mental en las redes sociales inducida por estas plataformas. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17792

Resumen

En tiempos acelerados, las comunicaciones masivas y la tecnología se han unido con el fin de controlar a través de algoritmos diversos aspectos de nuestra vida. Se viene advirtiendo hace más de 20 años, por sociólogos, trabajadores de redes sociales y filósofos (Bauman, Chul Han, Lipovetzky, Shoshana Zuboff etc.) las consecuencias dañinas que tienen las redes sociales en la salud general de los jóvenes.

En estos dos últimos años las alarmas suenan más fuerte, titulares como "La ciudad de Nueva york demanda a varias redes sociales por "alimentar la crisis de Salud Mental Juvenil" New York Time ó "Instagram, la peor red para la salud mental de los adolescentes", solo por analizar algunos casos en los que se altera la estética corpórea, y la mente de los jóvenes, hay cientos de denuncias, una de las más graves: "Tienen sangre en sus manos": los senadores de EE UU advierten". Se refieren a Meta de Zuckerberg, denunciado también en el libro "El poder de uno" de Frances Haugen. Involucrando a Facebook, Meta, Instagram y otras.

La plataforma X donde imágenes "deepfake" se ven millones de veces sin consecuencia legal, (las imágenes falsas porno de Taylor Swift) noticias como "Las imágenes en internet son aún más machistas que los textos. El sesgo de género en la red es notable en plataformas como Google, Wikipedia o IMDB, son más frecuentes". (Pérez Colomé, 2024)

Se analiza este problema y como programas de manipulación de imágenes están "inocentemente" involucradas en este enorme problema de salud mental, proponiendo las anti imágenes y alertando a los jóvenes de no caer en las trampas de la tecnología, sin dejar de utilizar estar estas herramientas.

Palabras clave: *Salud mental; redes sociales; imagen corpórea; sociedad líquida.*

Abstract

In accelerated times, mass communications and technology control, through algorithms many aspects of our lives. For more ten 20 years, sociologists, philosophers and employee of social networks like Facebook or Instagram (Z. Bauman, B. Chul Han, Lipovetzky, or Shoshana Zuboff) have warned us of their harmful effects in the health of youngsters.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Lately specially in the last two years, alarms have gone off with news such as:" New York city has lawsuits against several social networks for causing a crisis of mental health problems among young people. The New York Times, "Instagram, the worst social network for your mental health" only to analyze some examples of how social networks alter our corporeal esthetics and mind, but there are thousands of examples, one last denunciation by the parents of victims "You have blood in your hands". USA senators warn" They are talking of Meta by Zuckerberg, denounced in the book "The power of one" written by Francis Haugen former CEO of Facebook. Involving are Facebook, Meta, Instagram and others.

Platform X where deep fake images are seen by the million and have no legal consequence, (the Taylor Swift fake porn Images) or the warning that: "The images in internet are even more chauvinist than the texts. The gender slant is noticeable in platforms like Google, Wikipedia or IMDB" (Perez Colomé, 2024)

This problem is analyzed as how programs" innocently "manipulate souls and images, and are involved in a huge mental health problem, we propose anti-images, alerting youngsters not to fall in the tramps of technology, and still use it in a healthy matter.

Keywords: *Mental health; social network; body appearance; liquid society.*

INTRODUCCIÓN

Desde hace más de 20 años sociólogos y filósofos nos han advertido de los peligros que acechan espacialmente a las generaciones nacidas después del año 2000 los llamados *"nacidos líquidos"* (2019) como los identifica Zygmunt Bauman, en las redes sociales y la gran influencia que tienen sobre ellos sus nuevos lideres de opinión y ahora aun más influencia en la generación alpha.

Zygmunt Bauman indicaba que "cuando un producto no te cuesta TU eres el producto" (Bauman, 2005), y aunque afirma que por supuesto la herramienta o sea las tecnologías no son peligrosas, si sus contenidos descontrolados y al parecer sin ningún deseo de ser legislados.

Shoshana Zuboff en "La era del capitalismo de la Vigilancia" (2020) y Harmut Rosa en "Sociedad Acelerada" (2015), nos aconsejan como las redes sociales, la mercadotecnia y su masiva invasión de nuestros espacios públicos y privados, gracias a la tecnología del *"small bang*" han hecho a ésta sociedad líquida, que les ha entregado voluntariamente su libertad y su confianza absoluta, este entrando en una nueva pandemia; las enfermedades mentales por la alteración de la estética corpórea y su desempeño y exigencias para pertenecer a cánones establecidos en las redes sociales, y los que están a su servicio, hoy en día identificados como *youtubers* o *influenceres,* pseudo profesionales de la redes sociales y actuales lideres de opinión.

Contratados por las mismas empresas de las que recomiendan sus milagrosos productos para tener la imagen exigida, productos incluso médicos que debieran ser solo recomendados por facultativos y que no tienen ningún control de calidad.

Como menciona Shoshana Zuboff en la revista Ética:

> el capitalismo va más allá del terreno institucional convencional de la empresa privada, que no solo acumula activos y capital de vigilancia, sino también derechos, y que opera sin mecanismos de consentimiento significativos. Puede que te guste Spotify, Netflix, Google e incluso Facebook, pero estos procesos (de extracción de datos y de desarrollo de pronósticos) están diseñados para permanecer escondidos para los usuarios. Y por eso nos hemos tardado tanto en darnos cuenta del problema. (Zuboff, 2023)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Sabemos que vivimos en un mundo monitoreado y que la libertad que entregamos voluntariamente, o sea toda nuestra información y deseos, son transformados en datos, los cuales son propiedad de estas grandes empresas, como podrían ser Amazon o Meta, pero sabemos que toda esa información la venden y también nos manipulan con ella? Sabemos que controlan nuestra esfera pública sin ninguna ética, solo la de las ganancias?

Tienen derecho a vender esta información? Como nos afecta? Como nos manipulan?

La pandemia de enfermedades mentales por la que estamos pasando, es ya una realidad. Los números de suicidios, depresiones, y todo tipo de alteraciones corporales que nos autoimponemos, han aumentado exponencialmente en los últimos años, y continúan aumentando. Es un deber conocer las perversiones del sistema, porque indudablemente la tecnología no es el enemigo, es la forma en que se está explotando y se nos está haciendo creer que es inocuo este tipo de negocio a través de las redes sociales y la forma en que evitan a toda costa de que se implementen controles, de que se legisle.

Shosona Zuboff explica cómo se manejan estas empresas, la mayor de ellas Facebook que controla los espacios de comunicación social a nivel mundial nos señala como se maneja:

> En realidad lo que tenemos ahora es un lugar donde la información de calidad está inversamente correlacionada con las ganancias. Mientras más corrupta es la información que circula en sus plataformas, más dinero gana la empresa Meta – antes conocida como Facebook- En 2018 esta compañía transformó la manera en la que presentaba contenido a sus usuarios. Se comenzaron a basar en pronósticos sobre el tipo de contenido con el que las personas iban a interactuar.
>
> Los algoritmos empezaron a promover y a diseminar la información más corrupta, descabellada e inflamatoria, porque esa era la que obtendría más interacción. La interacción, por supuesto, impulsa la extracción de más datos, lo cual lleva al desarrollo de más pronósticos sobre nuestro comportamiento, lo cual lleva a mayores ganancias. ES COMO FUNCIONA. (Zuboff, 2023)

Este manejo viciado de nuestra esfera pública nos lleva a los problemas de alteración de la estética empezando por los más pequeños, recordemos lo que importa es la ganancia, como señala Z. Bauman "*la única lealtad en nuestros tiempos es al dinero"*. (Bauman, 2005)

Entre los adolescentes y ahora los más pequeños, los alpha, el sistema tendrá más lealtad y más tiempo de explotación, las personas que buscan un sitio de pertenencia pensando que el sistema es sano, amigable y confiable están siendo explotados por las redes sociales, como menciona Frances Haugen en su libro "El poder de uno", en donde demanda a su ex empleador Mark Zuckerberg "

> Lo que más me perturbo fue como los empleados de Facebook se referían a los niños que usaban los productos de la compañía. Facebook de refería a los niños entre diez y trece años como el "rebaño de animales" y como los estudios internos de marketing posteaban a sus hermanos mayores que trataban de protegerlos como "el problema" porque los mayores trataban de enseñar a sus hermanos y hermanas menores a ser juiciosos y no compartir todos sus datos personales. En los ojos de Instagram ellos eran "gente peligrosa" no hermanos preocupados." (Haugen, 2023, p. 290)

Es por esa falta de control y legislación que debemos todos estar advertidos de los peligros de las redes sociales, que cada vez nos advierten más sobre ellas, pero solo es la punta del iceberg como veremos con ejemplos como los sephora kids o la ansiedad y enfermedades mentales que está ocasionando Instagram, todas relacionadas con la imagen corporal y la autoestima de los jóvenes.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

METODOLOGÍA

La metodología adoptada para analizar esta nueva pandemia, la de enfermedades mentales y alteración en la estética corpórea, provocadas por las redes sociales está dentro de los paradigmas de investigación social, es el método crítico, metodologias cualitativa, estudiando y analizando la realidad social en conflicto y como operan los sistemas de poder, epistemológicamente reconociendo y denunciando las estructuras de poder en la esfera de las redes sociales.

El planteamiento de este documento considera un enfoque naturalista, utilizando un proceso abierto e interactivo, conceptos en construcción utilizando fuentes bibliográficas durante todo el proceso. Analizando los datos que afectan al individuo líquido y comprendiendo los fenómenos que afectan a la sociedad de consumo, dando una perspectiva a la narrativa de la explotación de los cánones de belleza corporal especifica que imponen a los usuarios de las empresas como Facebook o tik tok entre otras.

DESARROLLO

Las sociedades líquidas, con su entrega al sistema de redes sociales como Facebook, Instagram o Tik Tok entre otros ha fomentado la ceguera moral frente a los engaños (ahora llamados fake news) y daños a la salud, que finalmente se empiezan a reconocer en los jóvenes, que están siendo utilizados y explotados por ellas. Hablo de ceguera moral porque ya desde el año 2013 advierte Z. Bauman en su libro "Ceguera Moral" como se ha perdido la solidaridad ante el "otro". En este caso específico de la alteración de la estética corpórea, ante la niñez y como lo advierte también Chul Han en la "Sociedad Paliativa" y en la "Expulsión de lo Distinto".

La insensibilidad moral ante problemas que se nos están señalando incesantemente relacionados con las redes sociales y las nuevas formas de consumo, "ha anestesiado la moral en la sociedad liquida y reforzado el miedo al dolor representativo de la sociedad paliativa" (Chul Han,2021). Especialmente a la generación Alpha los nacidos entre 2012 y 2023 la primera generación totalmente digital.

La banalidad con la que se tratan los temas de salud mental, relaciones humanas, la visión de la sexualidad en las redes sociales, donde se explotan a niños y adolescentes que comercian y alteran su estética corpórea hasta saturar nuestras conexiones neuronales y logran hacerlo ver como algo «cotidiano y normal». Incluso ante el creciente número de médicos pediatras, alergólogos y dermatólogos que advierten graves problemas de salud en los jóvenes a causa del uso de estos productos en forma irracional.

> Los expertos advierten de un aumento de casos de irritación, acné y dermatitis entre los más jóvenes como reacción a los potentes principios activos que contienen los productos utilizados por los influencers... con casos como el de Kassie niña de seis años que su video lo han reproducido 33 millones de veces sus seguidores. (Garrido, 2024)

La ceguera moral es una condición normalizadora. (Bauman, 2005)

Ejemplos de llamadas de alerta sobran y se han disparado las alertas

> Una de las últimas marcas favoritas de las niñas aficionadas a la cosmética es "Drunk elephant" una línea de cremas autodenominada de "belleza limpia" porque asegura "elegir ingredientes en función de la biocompatibilidad". Sus productos protagonizan muchos de los vídeos más virales. La venta de productos para el cuidado de la piel de niños y bebés generó a nivel mundial unos ingresos de aproximadamente 4.135 millones de dólares. No podemos normalizar el tener a niños de 10 años trabajando como influencers" (Garrido,2024)

Una nueva generación de niños 'influencers' acumula millones de visualizaciones en redes sociales que representan millones de dólares en ventas, esta sobre exposición está afectando la salud mental de nuestras

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

juventudes a nivel mundial, porque aunado a este mundo de comercio amoral, la mayoría de las fotografías están retocadas.

Hay miles de ejemplos, Sephora Kids, donde niños de 10 años son los que recomiendan los productos y cuidados del cuerpo, Garzo Crew, con 4.9 millones de seguidores en TIK TOK, y a nivel mundial se espera que sean 106,7 millones de usuarios tiene siete años, indica donde adquirir todos los productos por supuesto." Rayan Kaji, 9 años youtuber mejor pagado con 35 millones de dólares en ganancias y 36 millones de seguidores y así los ejemplos son interminables, pero logrando que los mercados suban un 203% sus ganancias" según Marketwatch. (Franco, 2024)

La perversidad está en que todo es mentira, cuerpos y caras imposibles retocadas por inteligencia artificial, estéticas alteradas y forzadas a un estándar de belleza ficticio, adulterado. Se empiezan a hacer esfuerzos ante el alarmante número de enfermedades mentales juveniles y suicidios para alertar a usuarios que tanto la generación alpha como sus padres están enganchados al sistema. En Nueva york y otros estados como California hay ya demandas en donde se denuncia la manipulación y la adicción que crean estas redes sociales.

> La Gran Manzana ha presentado este miércoles una denuncia contra TikTok, Meta, Snap y YouTube, de Google, "por alimentar la crisis nacional de salud mental juvenil "ha anunciado el alcalde, Eric Adams.
>
> La demanda, presentada en el Tribunal Superior de California por la ciudad de Nueva York, el Departamento de Educación y la Corporación de Salud y Hospitales de la Ciudad de Nueva York -de quien dependen los extenuados servicios de salud mental, alega que estas compañías manipulan y crean adicción intencionadamente a los usuarios más jóvenes…
>
> La acusación se basa en tres cargos, según las leyes del Estado de Nueva York: negligencia, negligencia grave y alteración del orden público. (Sánchez, 2024)

De todas ellas Instagram es la peor al generar más ansiedad en los jóvenes alpha, según estudios de la Royal Society of Public Health y la Universidad de Cambridge: *"afectando negativamente su autoestima (imagen corporal), sus horas de sueño, su miedo a quedarse fuera de eventos sociales (FoMO). Además se considera que fomenta el ciberacoso, generando ansiedad y, en menor medida, síntomas depresivos y sensación de soledad". (Spring, 2024)*

Una característica que Bauman y Harmut Rosa señalan es sus textos, Sociedad líquida y Sociedad Acelerada, todos concuerdan en que son bienes efímeros y desechables con los que atrapan a los jóvenes, "cirugías plásticas, modas, artículos de belleza, soluciones rápidas para relaciones desechables, imagen del cuerpo tratado como objeto de consumo, y una psique alterada y adormecida por el deseo de pertenencia, de intimidad y de" cercanía con sus "amigos" de FACEBOOK, el imponer y obtener ser incluida, una imagen deformada de un cyber cuerpo artificial" (Sanchez, 2024)

No es extraño que una vez más los senadores de Estados Unidos de Norte América, citaran a los representantes de las compañías que más daño hacen conscientemente como lo señala Frances Haugen cuando al analizar Facebook con Yelp una empresa que analiza datos, claramente a Facebook la descubre:

> "solo le interesan los números, por eso apostó a la idea de que manejarían las operaciones a base de llegar a metas cuantitativas, dejar a la gente que se moviera libremente sin control. En el nivel más básico conforme a las métricas del mercado y sus ganancias, y funciono. Mientras otras compañías tecnológicas tenían la cultura de no anclarse a las métricas y se inclinaban a las políticas o favoritismos fallaban. Facebook deseaba liberar a sus trabajadores y que fueran en contra de esas fuerzas que hacían lento al sistema. Se sabía que la gente joven es el futuro de las redes sociales y si los números crecían era lo único que importaba. Tu ganas" (Haugan, 2024.)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

La comparecencia llevada a cabo en febrero del 2024, después de años de advertencias por filósofos, artistas, sociólogos y mismos ejecutivos de las empresas, denuncian una crisis de salud pública, exigiendo responsabilidades a las empresas por los daños a miles de jóvenes, incluso acusando de crear adicción a sus contenidos. “Fomentando estándares de belleza y felicidad imposibles, “la depresión, trastornos psicológicos y de la alimentación: los mecanismos de uso de algoritmos dirigidos a crear adicción, o el ciberacoso.” (Vidal, 2024)

Las edades que más se ven afectados son de los 13 a los 17 años, la generación alpha, 40 por ciento afirma haber tenido síntomas de depresión, y ansiedad, sextortion, chantajes sexuales por depredadores en las redes, sesgos machistas en sus contenidos agravado ahora por la inteligencia artificial, un porcentaje alto llego a urgencias tras haberse hecho daño deliberadamente. Hoy en día el 95% de los adolescentes emplea las redes sociales, son 170 millones de usuarios solo en Estados Unidos de Norteamérica, aun con las demandas que se presentaron ante los senadores de EE UU todavía no se logra legislar o poner controles:

> A la sesión del Comité Judicial del Senado estaban citados Mark Zuckerberg, consejero delegado de Meta, la compañía matriz de Facebook; Linda Yaccarino, de X; Shou Zi Chew, de TikTok; Jason Citron, de Discord, y Evan Spiegel, de Snap. Tras ellos, el público más hostil posible: padres de niños víctimas de abusos en redes que se acabaron suicidando por el acoso recibido en esas plataformas. (Sánchez, 2024)



Fig 1 *.Sephora kids en una de las plataformas mas utilizadas tik tok, son millones las visitas que tienen y las ganancias que producen a costa de su salud mental. El uso de filtros garantiza más ventas, aun cuando ya no seas tu, filtros de belleza aumenta la popularidad en redes. Fuente: https://www.google.com/search?client=firefox-b-e&q=sephora+kids+image*

CONCLUSIONES

Las redes sociales han antepuesto las ganancias económicas, a la salud mental social, especialmente en la generación alpha en donde las enfermedades mentales, depresiones, angustia, sentido de no pertenencia e incluso suicidios, están aumentando exponencialmente. Se ha advertido ya desde hace años por estudiosos del tema y no se ha logrado legislar el universo de las redes sociales. Continua en aumento lo que se llama lo falso o mentira, “fake”, ahora se ha elevado a “Deep fake”, permitiendo que se difame, violente sexualmente y agreda a muchos jóvenes que inocentemente confían en ellas y constantemente las utiliza.

Se sabe a ciencia cierta que son adictivas, por cada “like” que recibes el cerebro produce DOPAMINA y también producen depresión y angustia cuando no los recibes. Las estadísticas han demostrado que los suicidios van en aumento y están relacionado con las redes sociales y como son administradas sin embargo no se legisla no se han tomado medidas para detener bulos y controlar la presión social para tener determinadas características corporales.

Se han propuesto tímidas acciones como las de señalar que las imágenes están retocadas con filtros y que no son reales, incluso imposibles los cánones de belleza que se debe seguir.

Pero el sistema sigue ofreciendo la posibilidad de ser felices si se adquieren los bienes efímeros que se venden a través de trenders y youtubers, que trabajan las empresas de dichos bienes, sin ningún control sanitario o

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

conocimientos del producto que están promocionando por millones. La única lealtad es al dinero, y está costando vidas de jóvenes que creen en las redes sociales y lo que se les vende como un camino para encontrar la felicidad.

FUENTES REFERENCIALES

Bauman, Z. (2005). *Liquid Society.* Polity.

Bauman, Z. (2019). *Born Liquid*. Polity.

Chul-Han, B. (2020). *La Expulsión de lo distinto*. Herder.

Chul-Han, B. (2021). *La Sociedad paliativa*. Herder.

Franco, L. (15 de febrero 2024). No podemos normalizar el tener a niños de 10 años trabajando como influencers: el reto de controlar a los menores haciendo publicidad. *El País*. https://elpais.com/smoda/moda/2024-02-15/el-boom-de-los-influencers-de-10-anos-el-reto-de-controlar-a-los-menores-que-se-exponen-en-redes-para-hacer-publicidad.html

Garrido, M.V. (2024). La explosión de los Sephora Kids, la obsesión por las rutinas cosméticas. *El País*. https://elpais.com/tecnologia/2024-02-21/la-explosion-de-los-sephora-kids-la-obsesion-por-las-rutinas-cosmeticas-alcanza-a-los-ninos.html

Haugen, F. (2023). *The power of one*. Little Brown and Company.

Perez Colomé, J. (12 febrero 2024). Las imágenes en internet son aún más machistas que los textos. El sesgo de género en las fotos en la red es notable en plataformas como Google, Wikipedia o IMDB*. El País.* https://elpais.com/tecnologia/2024-02-15/las-imagenes-en-internet-son-aun-mas-machistas-que-los-textos.html

Rosa, H. (2015). *Social Acceleration A new theory of Modernism*. Columbia University Press.

Sanchez, M.A. (15 de febrero 2024). La ciudad de Nueva York demanda a varias redes sociales por "alimentar la crisis de salud mental juvenil". *El País.* https://elpais.com/tecnologia/2024-02-15/la-ciudad-de-nueva-york-demanda-a-varias-redes-sociales-por-alimentar-la-crisis-de-salud-mental-juvenil.html

Spring, M. (23 de marzo 2024). Marianna Spring, especialista en fake news de la BBC La desinformación tiende a hacerse viral porque queremos creerla. *El País*. https://elpais.com/eps/2024-03-23/marianna-spring-especialista-en-fake-news-de-la-bbc-la-desinformacion-tiende-a-hacerse-viral-porque-queremos-creerla.html

Vidal, M. (31 enero 2024). "Tienen sangre en sus manos": los senadores de EE UU arremeten contra las redes sociales por no proteger a los menores*. El País*. https://elpais.com/tecnologia/2024-01-31/tienen-sangre-en-sus-manos-los-senadores-de-ee-uu-arremeten-contra-las-redes-sociales-por-no-proteger-a-los-menores.html

Zuboff, S. (2020). *The age of surveillance capitalism*. Publicaffairs.

Zuboff, S. (16 de febrero 2023). Vivimos en una distópia accidental. *ETHIC*. https://ethic.es/2023/02/vivimos-en-una-distopia-accidental/

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17926

El arte como vehículo de la memoria. Lecturas del levantamiento popular de octubre de 2019 en Ecuador a partir de la obra de León Borja

Art as a vehicle of memory. Readings of the popular uprising of October 2019 in Ecuador based on the work of León Borja from the work of León Borja

Xavier León Borja [a] **y Meysis Carmenati González** [b]

[a] Universidad Central del Ecuador, xalebo1@gmail.com ; [b] Universidad Central del Ecuador, **mcarmenati@uce.edu.ec**

Breve bio autor/es:

Xavier León Borja, artista visual y profesor de la Facultad de Artes de la Universidad Central del Ecuador. Posee más de 20 exposiciones individuales y ha participado en decenas de muestras colectivas, en más de 10 países. https://xavierleonborja.wixsite.com/leonborja/inicio

Meysis Carmenati González, Dra. en Filosofía y Dra. en Estudios Interdisciplinares de Género. Profesora titular de la Universidad Central del Ecuador. Investigadora del Grupo de Trabajo "Los derechos humanos y los derechos del libre mercado frente a la crisis del Estado en América Latina", de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

León Borja, X. y Carmenati González, M. (2024). El arte como vehículo de la memoria. Lecturas del levantamiento popular de octubre de 2019 en Ecuador a partir de la obra de León Borja. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17926

Resumen

El presente texto analiza la exposición itinerante Octubre, una selección de 20 carteles producidos en el 2023. El objetivo es vincular el arte, la memoria y la protesta social mediante el análisis del levantamiento popular de octubre de 2019 en Ecuador. Lo hace entendiendo estos hechos como el resultado del recrudecimiento de crisis preexistentes y agravadas por el ajuste neoliberal, y como manifestación del continuo de violencia que ha marcado la historia de la nación andina desde la conquista en 1492. En este texto se explica la definición conceptual y museográfica del proyecto, mostrando la manera en que el guión se ha enfocado en la concepción del arte como herramienta de crítica y cambio social y en la necesidad de vincularlo, mediante el archivo y la memoria, a los conflictos apremiantes que atraviesan nuestras sociedades.

Palabras clave: *memoria; protesta social; levantamiento popular de octubre de 2019 en Ecuador; archivo; arte público.*

Abstract

This text analyzes the exhibition October, a selection of 20 posters produced in 2023. It aims to link art, memory and social protest by analyzing the popular uprising of October 2019 in Ecuador. It does so by understanding these events as the result of the recrudescence of pre-existing crises aggravated by neoliberal adjustment, and as a manifestation of the continuum of violence that has marked the history of the Andean nation since the conquest in 1492. This text explains the conceptual and museographic definition of the project, showing how the script has focused on the conception of art as a tool for criticism and social change and on the need to link it, through the archive and memory, to the pressing conflicts that affect our societies.

Keywords: *memory; social protest; popular uprising of October 2019 in Ecuador; archive, public art.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

INTRODUCCIÓN

El presente texto analiza la exposición itinerante *Octubre*, una selección de 20 carteles producidos en el 2023. Las imágenes parten de la metodología del montaje y la intervención, a partir de archivos fotográficos, relacionados principalmente con el levantamiento popular de octubre del 2019 en Ecuador, al modo de una toma de postura crítica, desde la práctica artística, que revela la importancia de la organización social, la solidaridad y la defensa de la vida. Las exposiciones se acompañan con acciones educativas y de interacción, que permiten ampliar los horizontes de lectura y profundizar en el proceso de la obra. Se exponen en espacios no convencionales (como casas barriales y comunales, locales de colectivos culturales y plazas) y, en algunos casos, en galerías. El sentido de la obra se ubica y organiza en torno a una instalación, conformada por módulos dinámicos de madera que pueden adecuarse a las distintas locaciones. A la par de la muestra, se desarrollan talleres de gráfica a propósito de las tensiones conceptuales principales del proyecto, debido a la conflictividad que acompaña los contextos de lucha social.

El objetivo de todo el proyecto es vincular el arte, la memoria y la protesta social mediante el análisis del estallido que conmocionó hace unos años al país sudamericano. Lo hace entendiendo estos hechos como el resultado del recrudecimiento de crisis preexistentes que se agravaron en el marco de una reforma de ajuste neoliberal, y como manifestación del continuo de violencia que ha marcado la historia de la nación andina desde la conquista en 1492 hasta las actuales estrategias de precarización y regresión de derechos. En este texto se explica la definición conceptual y museográfica del proyecto, mostrando la manera en que el guión se ha enfocado en la concepción del arte como herramienta de crítica y cambio social y en la necesidad de vincularlo mediante el archivo y la memoria a los conflictos apremiantes que atraviesan nuestras sociedades.

DESARROLLO

1.1 El levantamiento popular de octubre de 2018 en Ecuador

En octubre de 2019, ocurrió uno de los levantamientos populares más importantes de la historia del Ecuador. En complicidad con los intereses privados que manejaban el Estado, el gobierno de turno arremetió violentamente contra los/las manifestantes, criminalizando el derecho a la protesta. No obstante, prevaleció la ira de la población por el recrudecimiento de la precariedad y la desigualdad social, por la incapacidad del gobierno para responder a las demandas populares; y la unidad y el paro se hicieron más fuertes. Se produjo un estallido. A pocos años de este acontecimiento, y luego de una segunda movilización nacional, en junio de 2022, aquel desenlace toma cuerpo, se recupera mediante la memoria, el arte y el archivo. Lo hace a través de la esperanza, de la conciencia ante la importancia de la organización social, la resistencia y la lucha por la vida.

Actualmente, las interpretaciones en torno a los levantamientos populares del país andino activan discusiones altamente conflictivas y sesgadas por fuertes distancias ideológicas, casi insalvables. Ante esa tensión, que dificulta muchas veces construir diálogos críticos, resulta medular entrar a disputar sentidos en la esfera pública, a través de la puesta en escena de la memoria del acontecimiento y en contraposición con el discurso de los medios, que ha intentado continuamente estigmatizar la protesta, representándola como anarquía, violencia o incluso terrorismo. La premisa de esta obra es que la verdadera violencia está en la precarización de las vidas y la criminalización del derecho a protestar. En este marco se construye la propuesta de carteles Octubre, como un ejercicio de práctica artística que no desoye su función de crítica social.

1.2 Metodología

Es así que la serie se construye desde el inicio con el propósito expreso de ampliar y diversificar su exposición en la mayor cantidad de lugares posibles. De ahí que se seleccione el formato del cartel, con excepcionales

 BY-NC-SA

capacidades para la difusión y la reproducción, y con una historia política notable. Luego de la producción inicial de los originales, mediante sucesivas intervenciones sobre fotografías realizadas durante el levantamiento de octubre de 2019, se escogen 20 imágenes que son impresas en formato cartel, de 60 x 85 cm, en offset, alcanzando un tiraje de 300 impresiones de cada imagen. Esta técnica, como se ha mencionado, garantiza la materialidad que produce la impresión en cuatricomía y el realizar un tiraje mayor que permita un abordaje territorial y de múltiple exposición e intervención.

Cada cartel es una obra de arte individual pero que también funciona en conjunto con las demás, proponiendo una experiencia estética cercana a la idea del memorial o del mural. El lugar de cada cartel en el conjunto alude al juego de la categoría del montaje, en donde las relaciones de una imagen con otra abren diferentes lecturas y sentidos de acuerdo a su ubicación (Huberman, 2013).

Así, la imagen de cada cartel es construida desde el montaje (Huberman, 2013) y el recurso de la parodia, mediante la siguiente metodología: se toman imágenes de archivo y fotografías de autores o anónimas, que provienen del anonimato fantasmal que produce las redes (Brea, 2010), en las que se ha registrado el levantamiento; y también otras imágenes provenientes de relatos públicos que abarquen un espectro amplio relacionado con hechos y condiciones estructurales de nuestra realidad, como la deforestación de la Amazonía ecuatoriana o el emplazamiento de estatuas de conquistadores en plazas de Quito. Los fragmentos de las imágenes fotográficas son intervenidos digital y físicamente. La fotografía, como indica Zecchi (2015), ya está trayendo, a manera de un golpe, ese momento registrado: el hecho es recuperado mediante el acto de hacer la memoria, construirla.

Es importante la referencia a la fotografía, más no su exhibición como tal. Lo importante de la imagen construida es la tensión que se crea en el discurso global de toda la obra, al momento de su intervención y de su relación con otros fragmentos de imágenes. La pertinencia de la referencia fotográfica es clave también por la importancia del archivo y de éste con su conformación y montaje: por ser la fotografía un dispositivo y un modelo central en el arte de los últimos treinta años (Avila, 2023), en el que la mayoría de imágenes son de segunda generación (Sánchez Tejeda, 2012), con énfasis evidente en la historia del cartel y de movimientos como el del *Pop*. En concordancia, las obras no se presentan como artificios únicos ni remiten a la idea de un solo creador, sino que son parte de un proceso común que suma talentos, esfuerzos y subjetividades distintas, representando la multiplicidad y la fragmentación de la memoria.

1.3 Definición conceptual y museográfica del proyecto

Estos carteles se exponen en módulos de madera que se unen unos con otros creando una instalación itinerante, y conectando los espacios públicos con la obra. Con relación a la puesta en escena, guión y diseño de la narrativa, la idea es que el espectador se enfrente primero a un objeto gigantesco y fragmentado, compuesto por piezas de madera articuladas y conectadas entre sí que, desde fuera, asemejan una escultura de gran formato, a la manera de una estructura de invitación y misterio, sin mayor pista sobre lo que yace dentro. Es especialmente importante mantener este ocultamiento al inicio, induciendo la extrañeza, la incertidumbre y el alejamiento, así como la desestabilización y la ruptura con los espacios de confort, que es una forma habitual de relación con los levantamientos populares.

El objeto (estructura de piezas entrecruzadas, pero independientes) concentra una polisemia de significados: a)- el encierro y la invisibilización de las causas estructurales de las protestas, que no suelen ser claras ni conscientes, y que pasan por una estética política cada vez más capturada e inaprensible, incluso ajena, pero, a la vez, el impulso de entrar, de incluirse o verse dentro de la "masa", formar parte, poner el cuerpo –lo que implica arriesgarse dentro de ese margen de lo desconocido que habita al interior de una estructura opresiva, pero liberadora a la vez; b)- las piezas sugieren la existencia de un nivel individual y otro colectivo, al estar separadas pero unidas. Del mismo modo, las personas se encuentran en los levantamientos populares, están ahí de forma personal, por motivos que no necesariamente son los mismos; sin embargo, un individuo solo no produce el

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

levantamiento, sino el entrecruzamiento de todos. Asimismo, como sucede con los participantes de la protesta social, lo que sostiene las piezas de la estructura es justamente la interacción de unas con otras, su superposición es lo que permite que la estructura exista íntegramente, se complete y no colapse.

Por último, la única forma de entender con profundidad una protesta social es integrarse, estar dentro. Así, para apreciar la muestra, hay que internarse en los fragmentos superpuestos y laberínticos del objeto, habitarlo desde dentro. Salir de la espacialidad cotidiana y adentrarse al cuerpo que desestabiliza la ritualidad de lo constante y la cambia por otra.

Cabe sumar a estas experiencias motivadas por el objeto, la particularidad que adquieren las interacciones de los espectadores dentro, en el camino zigzagueante y fragmentado, como se acercan y se alejan, se dividen el espacio y lo comparten, dialogando y traduciendo tanto las obras como la condición de posibilidad del escenario: todo lo que atraviesa su relación con las piezas de madera, con otros espectadores y con el espacio mismo. Esto nos lleva a una segunda dimensión estética: el estar dentro.



***Fig. 1**. Boceto, maqueta y ejemplo de módulos para la instalación en las exposiciones itinerantes. Fuente: Elaboración propia.*

Al entrar, las personas sentirán una relación diferente en cuanto al objeto de madera, estarán cobijados, centrados. Su mirada se direcciona ahora hacia las obras, hacia la narración y las sensaciones que abren los carteles, posicionados uno junto al otro, a la misma altura, pero en piezas diferentes. Todos los ruidos y movimientos de lo urbano y común se quedarán afuera, en otro espacio, y será posible concentrarse en la muestra. Esto busca no solo posicionar las obras sino, especialmente, crear un acercamiento con los espectadores que active su memoria del levantamiento y apele fundamentalmente a sus emociones en torno.

La política se siente real cuando queda en evidencia su componente afectivo. Es por eso que la intención del estar dentro es conectar a las personas con la experiencia del paro, traer del pasado los recuerdos de quienes estuvieron ahí y provocar reacciones inesperadas o contradictorias en quienes no. Esto porque, al estar dentro, resultará difícil no desarrollar una relación más íntima y estrecha con las obras y con los acontecimientos que narran. El recorrido de los espectadores, ahora sujetos de la creación de estas obras al traducirlas en claves propias, será zigzagueante, curvo, quebrantado. No se irán relacionando con todos los carteles al mismo tiempo, sino poco un poco, como parte de avanzar que es una acumulación de historias y narraciones, y de emociones, remembranzas y desazón.

El orden de los carteles será otro elemento importante. Se organizarán tomando en cuenta su proyección estética y su capacidad narrativa. Los carteles que directamente aluden a la violencia (como el de los ojos en la espalda golpeada de una mujer) se ubicarán en los lugares del recorrido que permiten un climax estético, una “sacudida”, donde están más sujetos a intimar con el espectador, produciendo horror, pero también admiración por la energía violenta que contienen, y porque son reales, son historias vivas. La pieza adquiere así una materialidad singular, lo que logra exaltar y profundizar las formas, las texturas, los sonidos, los aromas de esas obras.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 2 y fig. 3 *Carteles de la serie Octubre. Fuente: Elaboración propia.*

Aquellos carteles en los que predomina el relato, que apelan al sentido de la historia y a la discusión sobre las causas estructurales del levantamiento, estarán antes y después, rodeando los anteriores que hacen fehaciente la violencia. De este modo, los más narrativos y cuyas imágenes remiten al "archivo", al contexto o al pasado, ocuparán el lugar de registro: el de la sucesión de hechos percibidos y cuyas lecturas hacen posible conectarse semánticamente con las obras; a su vez, estarán acompañando la relación de extrañamiento que provocan los anteriores, los que implican directamente el discurso de la criminalización.



Fig.4 y fig. 5*. Carteles de la serie Octubre. Fuente: Elaboración propia.*

Por último, los carteles que representan la ciudad como personaje central de la imagen, serán el nexo entre una serie y otra, marcando momentos de descanso en relación con las narrativas anteriores, pero no desde la pasividad sino mediante la remembranza: la imagen de la ciudad en llamas u opacada por los gases asalta a los espectadores al recordarles que estos sucesos ocurrieron aquí, en las calles que rodean la propia muestra, y no han desaparecido, sus huellas permanecen en los espacios compartidos, pues la ciudad duerme por cierto tiempo, pero sus heridas expuestas conservan los rituales de la memoria. Estas imágenes ayudarán a conectar a los espectadores con los espacios habitados antes por ellos mismos, y anunciarán la fragilidad de la "paz" y la tenacidad de la memoria. De este modo, el nexo entre "el adentro" y "el afuera" permite trabajar con distintos tipos de texto y niveles estéticos.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 6 y fig. 7. *Carteles de la serie Octubre. Fuente: Elaboración propia.*



Fig. 8 y fig. 9. *Carteles de la serie Octubre. Fuente: Elaboración propia.*

Conclusiones

Según Didi HHuberman, en *Arde la imagen* (2012), el síntoma de la imagen intenta abrir interrogantes, interrumpir, y el conocimiento permite poner el acento, detener por un momento la avalancha de información que nos lleva a la incomprensión. En ese marco se desenvuelve no solamente la producción de los carteles sino las mismas fotografías del archivo del levantamiento. Se da en el discurso de los hechos, normalmente manejados y manipulados desde los grupos corporativos de la información, que han intentado normalizar la criminalización de la protesta y deslegitimarla. Sin embargo, la imagen arde por varios factores, como expresa Huberman (2012): porque trae a la memoria el conflicto y evidencia aquellas causas y desenlaces que se quieren invisibilizar; porque viene de relatos casi olvidados y que pueden desaparecer, por la fragilidad de la memoria.

En la construcción de los carteles de la serie *Octubre*, dos temporalidades y momentos son traídos al presente, son puestos en relación mediante el montaje. Se realiza un ejercicio de edición de las imágenes, jugando con sus temperaturas; esto eleva la relación corporal con lo que se está viendo. Se produce la imagen pensando en que se toca con los ojos lo que está frente a nosotros (Nicolaides, 1941). Sentimos el calor del humo de la bomba lacrimógena, el dolor del manifestante golpeado por la policía, pero también la escena descrita desde hace quinientos años, que nunca vivimos, pero que nos trajo al presente: la de pájaros rojos volando sobre las matanzas de la conquista y la colonización, la del territorio expropiado, junto a la emergencia continua de una organización que se levanta desde las comunidades milenarias, que se organiza para levantarse, que se organiza

 BY-NC-SA

desde la pérdida, en los pueblos y las comunidades que protestan hoy y mantienen viva la lucha social y la esperanza.

Es así que, de acuerdo con esta obra, la imagen arde porque nos habla del secuestro del estado social para beneficio de las élites que buscan perpetuar la desigualdad, y de que la retórica que suplanta la memoria es también un discurso de blanqueamiento y de racismo, que promueve la idea de la inferioridad de ciertas vidas y las presenta como de menos valor. Por todo esto, la denuncia y la recuperación de esa memoria colectiva, nacida en el encuentro de los manifestantes, se convierte en acto de resistencia que honra a los que pusieron el cuerpo durante el levantamiento popular, que dejó un saldo de 11 muertes y centenares de heridos.

La serie *Octubre* también se apoya en la idea de Walter Benjamin (2005) sobre la dialéctica de las imágenes, que relaciona lo que ha ocurrido con el "relámpago" del ahora, donde ese transcurrir de la historia no puede reducirse a la noción cómplice de progreso. En el paso de un tiempo a otro se expresa la contradicción de la historia, de su narración y de su recuperación posible. Bajo este ejercicio, la memoria es condición de posibilidad para la destrucción del mito y del dogma, permitiendo la apropiación crítica del presente, como plataforma para la imaginación política.

Con este sentido, se desarrolla la serie de imágenes-carteles titulada *Octubre*, desde cierta distancia y, al mismo tiempo, con total implicación. *Octubre* nos lleva a conmemorar esa fecha, pero también otras como la de la conquista de América, crucial para entender nuestro devenir latinoamericano. Son imágenes que buscan alimentar los imaginarios, poner en tensión sus sentidos y su memoria, avivar la llama, empujar, cargar de energía la protesta y la resistencia, partiendo, para ello, de intervenciones y montajes sobre la base de fotografías que constituyen documentos de archivo histórico de lo ocurrido.

Referencias

Benjamin, W. (2005). La obra de arte en la época de la reproductividad técnica. En *Libro de los pasajes*. Akal.

Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen*. AKAL.

Didi Huberman, G. (2012). *Arde la imagen*. Fundación Televisa.

Nicolaides, K. (1941). *The natural way to draw*. Houghton Mifflin Company Boston.

Sánchez Tejeda, A. (2012). *Bases para un análisis teórico formal del acto dibujo*. (tesis doctoral). Universidad Politécnica de Valencia.

Zecchi, B. (2015). El cine de Pedro Almodóvar, de óptico a háptico, de gay a new queer. *Area abierta*, Vol. 15.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18541

La larga sombra de Proyectante. El sentido de conservar y restaurar obras de arte digital desde la práctica artística

Projector's long shadow.
The meaning of preserving and restoring works of digital art from artistic practice

Raúl León-Mendoza
Universitat Politècnica de València, raulemen@esc.upv.es

How to cite: León-Mendoza, R. (2024). La larga sombra de Proyectante. El sentido de conservar y restaurar obras de arte digital desde la práctica artística. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18541

Resumen

En esta comunicación proponemos analizar el proceso de restauración de la obra Proyectante de Sombra (1993) con motivo de la exposición retrospectiva LaboLuz ex machina. Proyectante de sombra es una de las primeras instalaciones artísticas diseñadas y producidas por el grupo de investigación Laboratorio de Luz de la Universitat Politècnica de Valencia.

Pretendemos materializar aquí una relatoria del proceso de restauración de la obra original. Pero no simplemente una relatoria técnica y conceptual, nuestro objetivo es abrir un proceso de reflexión sobre la potencia transformadora que tiene el ejercicio de la restauración de una pieza artística, cuando ésta se produce desde la práctica artística. Indagamos sobre cómo la conceptualidad y materialidad de Proyectante de Sombra (1993), su lógica a nivel de dispositivo de mostración/ocultamiento, su cuestionamiento del lenguaje escrito como medio de transmisión, se han colado en nuestra práctica artística presente, como consecuencia de este proceso restaurador. Finalmente, nos preguntamos sobre el sentido profundo que tenía esta instalación en su contexto temporal (histórico-social) y cómo sería producir una obra homóloga en el presente, más allá de su propia reconstrucción material fiel a la obra original.

Palabras clave: *luz; oscuridad; texto; lectura; restauración; arte digital.*

Abstract

In this communication, we propose to analyze the restoration process of the work Proyectante de Sombra (1993) on the occasion of the retrospective exhibition of LaboLuz ex machina. Shadow Projector is one of the first artistic installations designed and produced by the Light Laboratory research group of the Polytechnic University of Valencia.

We intend to materialize a story of the restoration process of the original work. However, it is not simply a technical and conceptual report; our objective is to open a process of reflection on the transformative power of the exercise of the restoration of an artistic piece when it is produced from artistic practice. We investigate how the conceptuality and materiality of Shadow Projector (1993), its logic at the level of a display/concealment device, and its questioning of written language as a means of transmission have crept into our present artistic practice due to this process. Finally, we asked ourselves about this installation's deep meaning in its temporal context (historical-social) and what it would be like to produce a homologous work in the present, beyond its own material reconstruction faithful to the original work.

Keywords: *light; darkness; text; reading; restoration; digital art.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

INTRODUCCIÓN

Para dar un mínimo de contexto a esta comunicación, tan solo comentaremos que el Laboratorio de Luz[1] fue el primer grupo de investigación vinculado a una facultad de Bellas Artes en el ámbito universitario del estado y "está considerado como uno de los primeros nodos de universidad, arte, ciencia y tecnología del panorama español" (Mañas Carbonell & Martínez de Pisón Ramón, 2023). La relevancia del LaboLuz no solo se basa en su aspecto pionero, como comenta Alsina (Alsina, 2011, p. 38) LaboLuz "Es el espacio de producción e investigación artística vinculada a tecnologías digitales asociado al entorno académico más relevante del Estado. (...) la articulación formación-investigación-producción es de las más sólidas del Estado".

Con motivo de la exposición retrospectiva[2] *LaboLuz ex machina* del grupo de investigación en el Centre del Carmen Cultura Contemporánea[3] (Valencia), se han restaurado trece de las piezas más representativas de la trayectoria creativa del grupo. Entre ellas se encuentra *Proyectante de Sombra* (1993)[4] una de las primeras piezas[5] producidas por LaboLuz. Es en el contexto de este proceso restauración donde queremos situar esta comunicación.

DESARROLLO

1. Descripción general de la instalación

Proyectante de Sombra[6] es una instalación lumínica reactiva a la presencia del espectador. El espectador encuentra en el espacio una pared perfectamente iluminada por un recorte[7] de luz. Si se traspasa un umbral determinado del espacio, el foco que ilumina dicha pared se apaga y el espectador percibe la presencia de un texto escrito con tinta fosforescente legible durante un pequeño intervalo de tiempo. El funcionamiento de la instalación es sencillo conceptual y técnicamente.

Si examinamos la pieza a nivel técnico encontramos dos elementos que procuran fundamentalmente su funcionamiento. En primer lugar, se sitúa un sensor PIR (Passive Infra Red)[8] en un lugar estratégico del espacio de la instalación. Los sensores PIR suelen ir acompañados de un relé que sirve de interruptor de un circuito eléctrico. De esta forma si alguna persona entra en el rango de captación del sensor, se abre el circuito eléctrico que alimenta el foco y como consecuencia se apaga la luz que este emite.

En el plano conceptual, el sentido de la pieza queda claro desde el primer instante en el que alguna persona del público la activa. La luz materia tradicionalmente vinculada con el conocimiento y la razón también es, contradictoriamente, un potente medio de ocultación.

[1] En adelante LaboLuz como se le conoce coloquialmente.

[2] Esta exposición es fruto de la selección del proyecto presentado por Lupe Frigo y Armando Montesinos a la convocatoria *Trajectòries: Convocatoria para la revisión de trayectorias artísticas valencianas 2023-2025*

[3] En adelante lo citamos por sus siglas CCCC.

[4] Esta instalación de LaboLuz ha formado parte de la exposición *Iluminaciónes Profanas. La tarea del arte* en Arteleku, San Sebastián (1993) y en la Balería Elba Benítez, Madrid (1994)

[5] De hecho, entre las piezas seleccionadas para armar esta exposición retrospectiva, *Proyectante de sombra* es la más antigua.

[6] En adelante nos referiremos a la instalación tan solo como *Proyectante.*

[7] El recorte es un efecto del control de la luz en iluminación escénica, que da nombre al aparato de iluminación que lo hace posible. Así cuando en el contexto escénico hablamos de recorte nos podemos referir tanto al aparato de iluminación (normalmente) como al hecho de controlar la luz con unas cuchillas internas del foco para crear diferentes formas poligonales de cuatro lados.

[8] Más información en: (Portilla Granados, s. f.)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

> "Iluminación que profana su propio significado en la voluntad de ocultar con sus rayos el objeto que en sí mismo es sujeto esclarecedor: el lenguaje. Las palabras invisibles que recorren el espacio iluminado podrán revelar sus verdaderas formas sólo en la oscuridad" (*Proyectante de sombra*, s. f.)

Sin embargo, bajo esta apariencia sencilla *Proyectante* ofrece al espectador un universo inmaterial de contenido, de cuestionamiento sobre la materia luz, sobre el lenguaje, sobre el papel del público en la propia pieza, etc. Como reflexiona Montalvo este cambio en los órdenes naturales (normativos) de luz-lectura, oscuridad-no lectura *Proyectante* abre un universo de sentido.

> "Si la lectura se da en la luz, es en este caso la oscuridad quien la posibilita. Sólo en la oscuridad el lenguaje muestra su contenido, pero el tiempo de desvelamiento es breve y dificulta su lectura. Cuando de nuevo se activa la luz, su presencia en vez de mostrar, oculta el texto, aunque tal vez permita desvelar el sentido"(Montalvo Gallego, 2019)

2. Descripción técnica de la pieza original[9]

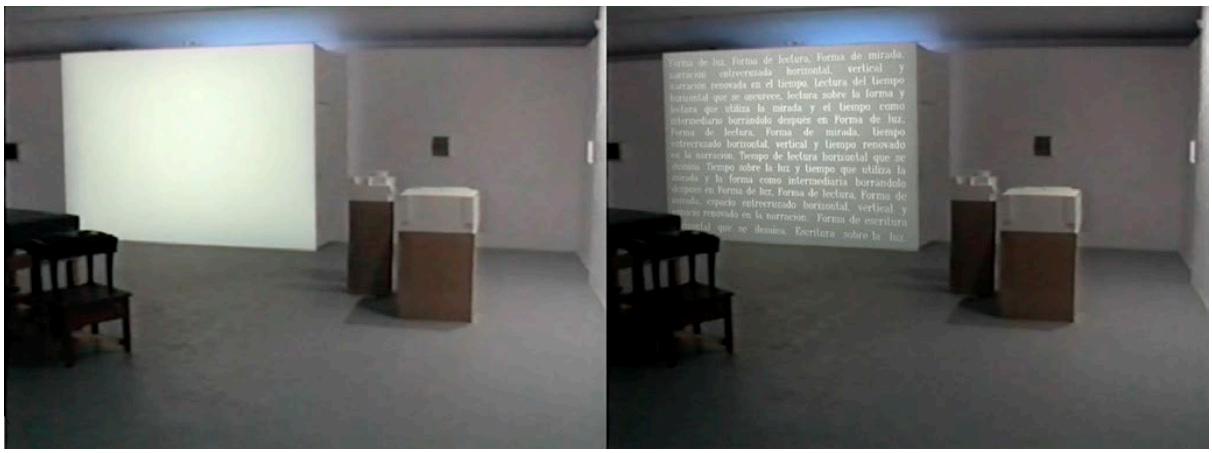


Fig. 1 ***Proyectante de sombra*** **en** ***Iluminaciones profanas.*** **Arteleku (1993).** Fuente: LaboLuz

En el caso de la versión de *Proyectante* original la pared sobre la que se proyectaba la luz es un paralelepípedo rectangular adosado al muro original de la sala. Las dimensiones de este volumen pared estaban en torno[10] a los 3 metros de altura, 4 metros anchura y 50 centímetros de profundidad. El sensor PIR se situó en el mismo plano de la pared iluminada a 1,5 metros de dicha pared y a una altura aproximada de 2,5 metros. El foco empleado para iluminar la pared fue un recorte COEMAR y ACCENTO20/35 de 650w situado en el techo de la sala aproximadamente a 8 metros de distancia de la zona de proyección. Este tipo de focos pertenecen al ámbito de los aparatos de iluminación teatral, su arquitectura y funcionamiento están diseñados y adaptados a estos requerimientos. El empleo de este foco en un entorno expositivo, con tiempos de encendido prolongados, causó recalentamientos en el interior del aparato que afectaron al aislamiento de su sistema eléctrico, provocando, en algunas ocasiones, un cortocircuito en la instalación eléctrica de la sala.

3. Descripción del proceso de recuperación

[9] Consideramos la versión original de *Proyectante* la instalación que se presentó en Arteleku, San Sebastián (1993).

[10] Las dimensiones y posiciones de la instalación son aproximadas y recuperadas de la memoria de María José Martínez de Pisón.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Algo más de treinta años después de su presentación en Arteleku, *Proyectante* es, por así decir, la pieza que abre *LaboLuz ex machina,* instalada en la Sala Ferreres del CCCC. La exposición se despliega de derecha a izquierda según se entra en el espacio expositivo. Una especie de recorrido anti-horario que va desde las primeras piezas hasta las más actuales del grupo. Hablando estrictamente del dato vinculado con el año de su producción *Proyectante* es la pieza más antigua de las que el LaboLuz ha recuperado para esta muestra retrospectiva. Posicionalmente, *Proyectante* ocupa la primera sala a la derecha según este orden de lectura.

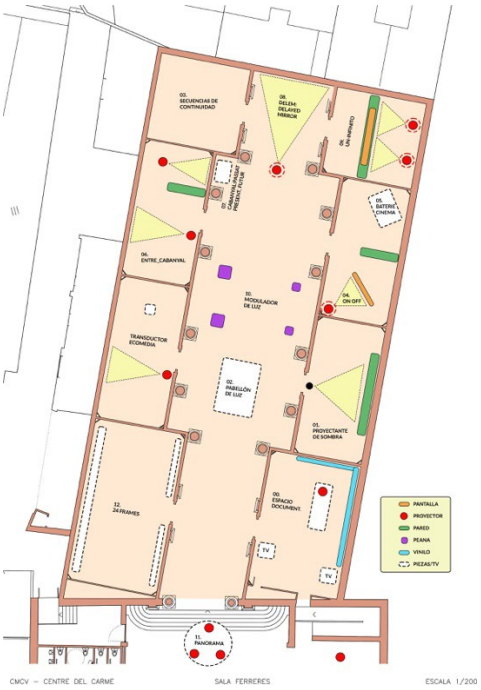


Fig. 2 ***Primeros planos de implantación de LaboLuz ex machina.*** **(2023).** Fuente: LaboLuz

Durante el proceso de pre-producción de la exposición estuvimos barajando diferentes disposiciones para la recuperación de la pieza. En nuestra propuesta inicial la pared iluminada se situaba frente al vano que conecta la sala con el espacio principal, de forma que los espectadores pudieran ver la pared iluminada sin necesidad de entrar a la sala[11]. Sin embargo, esta opción se descartó una vez que entramos a instalar la exposición puesto que exigía que la luz entrara muy forzada y oblicua sobre el muro. De esta forma la disposición final que acabó adoptando la restauración, fue aprovechar el ancho de la sala y situar la pared iluminada a la izquierda y el foco a la derecha. Las dimensiones del muro de *Proyectante* en el CCCC son algo más grandes que en la pieza original (5 metros de anchura por 4 de altura) y el foco se sitúa a una altura de 6,5 metros y a una distancia con respecto a la pared de proyección de 11 metros.

[11] Lo destacable aquí es que cambiamos de opinión tan solo después de entrar al espacio y comprender cual debería ser la posición de la instalación para que funcionara correctamente. En este sentido el mapa nunca puede darnos una idea definitiva del territorio. El plano no es el espacio.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

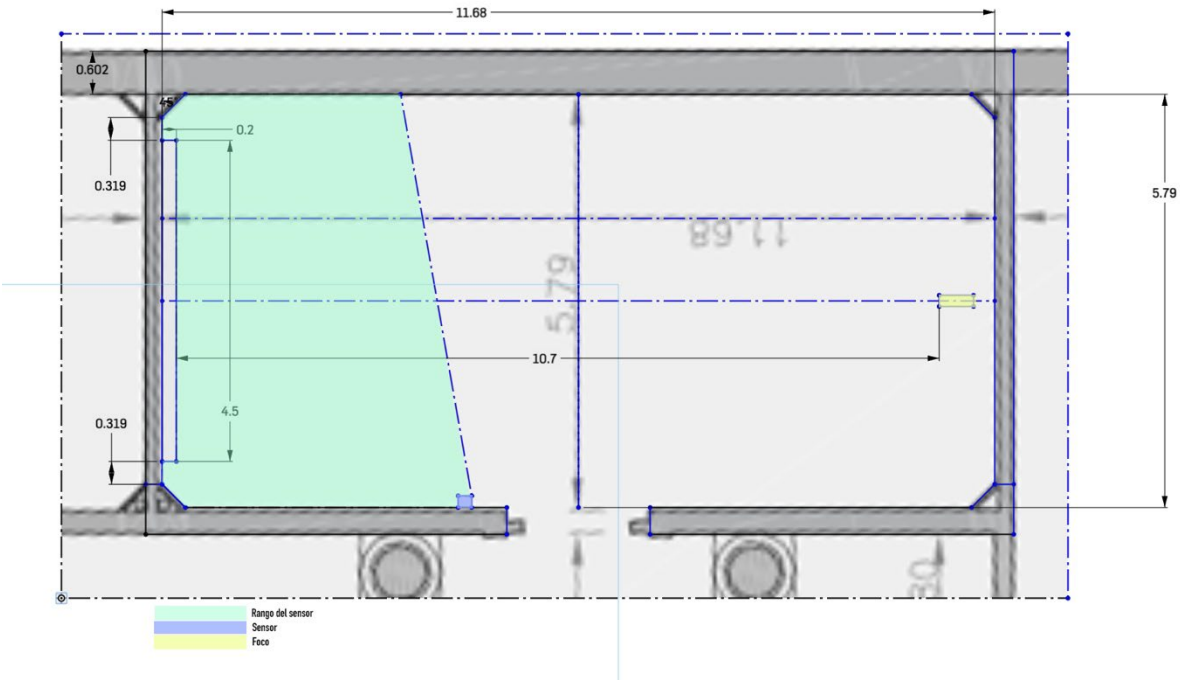


Fig. 3 ***Posición definitiva de elementos*** **(2024).** Fuente: Elaboración propia

Por su parte el sensor PIR se situó nada más entrar a la sala en la pared izquierda, de forma que es capaz de captar a los espectadores que entran a la sala y deciden avanzar hacia la pared iluminada. Si los espectadores, no se acercan a la pared el foco permanece encendido y el texto no se desvela. Por tanto, la lógica de activación/participación del espectador en la pieza a través del sensor es algo diferente entre la pieza original y su versión actual.

Por otro lado, el primero de los retos[12] importantes que teníamos en esta restauración era solventar los problemas de calentamiento del foco, que derivaron en cortocircuitos en las versiones anteriores de la pieza. Para ello sustituimos el foco original por un aparato equivalente pero que en lugar de usar como fuente de luz una lampara incandescente, empleara una fuente led como emisora de luz.

Un problema derivado de este cambio de emisor es que la modulación de la luz no se regula en los focos led *dimmerizando* la potencia de la corriente eléctrica que llega al foco, como en el caso de los focos con lámpara de incandescencia. Es decir, los focos led se conectan directamente a la corriente eléctrica de la red y es mediante un cable de señal, y a través del protocolo DMX, que se modula la intensidad de la luz que éste emite. Por tanto, no podíamos utilizar directamente el relé asociado al sensor PIR para desconectar la corriente eléctrica del foco e interrumpir la emisión de luz. Este inconveniente se ha resuelto interponiendo entre el sensor y el foco una interface DMX[13] capaz de recibir una señal del sensor y enviar al foco las instrucciones para su apagado y encendido.

En este caso empleamos una *interface* con 4 puertos GPIO conectada a la salida del sensor PIR, de esta forma si un espectador entra en el campo de captura del sensor, se activa el relé que deja pasar la corriente hasta un segundo relé que se activa si le llega corriente del primero y cierra el circuito del puerto GPIO. Si el puerto GPIO

[12] Relatamos aquí tan solo el proceso de restauración de la parte electrónica de la pieza (sensor-foco). La restauración también ha consistido recuperar el procedimiento necesario para realizar las letras en la tinta luminiscente sobre el muro. De esta parte de la restauración se han encargado María José Martínez de Pisón, Trinidad Gracia y Paco Giner, con el apoyo del resto del grupo.

[13] Hemos empleado la interfaz LM SERIAL de Equipson. Más detalles en (*LM SERIAL*, s. f.)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

se encuentra cerrado la *interface* envía dos instrucciones DMX para poner en valores de 0 dos canales del foco[14] (canal de *dimmer* y el que corresponde a la luz blanca) apagando de esta forma la emisión de luz. Si el puerto GPIO se encuentra abierto la *interface* envía al foco las instrucciones para poner dichos canales en un valor de 255, que corresponde con el 100% del parámetro, produciendo que el foco emita el máximo de potencia de luz sobre el muro.

Por último, y muy relevante en esta restauración ha sido comprobar como los focos led más económicos no nos ofrecían las prestaciones que necesitábamos para recuperar la *Proyectante* original incandescente. Han sido varios equipos los que hemos probado hasta dar con el adecuado[15]. El recorte que, como aparato de iluminación de precisión, debería producir límites en la luz rectos y claramente definidos (enfocados), nos aparecía en los aparatos más baratos, como una curva (aberración). Como añadido, la mala calidad de las lentes y las arquitecturas interiores defectuosas de los focos más económicos también producían manchas, halos, y aberraciones de coloración en la superficie del muro.

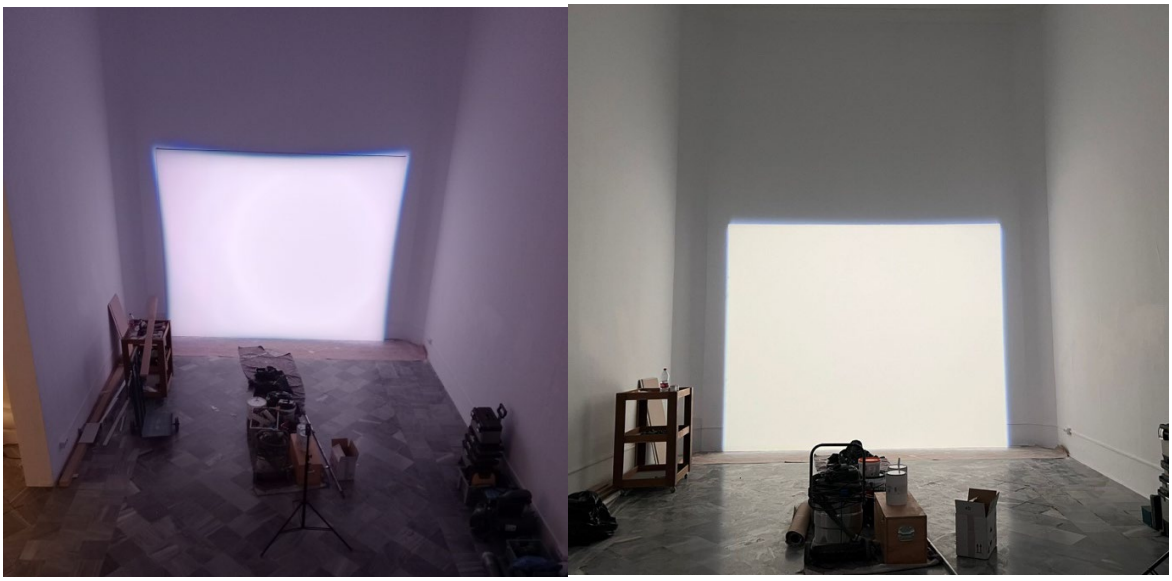


Fig. 4 ***Aberraciones de lente de un foco recorte económico, frente al recorte nítido del foco usado finalmente*** **(2024).**
Fuente: Elaboración propia

Por tanto, y como decíamos al principio, tras su aparente sencillez formal y precisamente debido a ella, *Proyectante* es una pieza sumamente delicada. En definitiva, un recorte de luz sobre el muro, nada más pero tampoco nada menos.

4. Afectaciones y filtraciones de *Proyectante* (la sombra se alarga)

Entre el 26 y 29 de diciembre del 2023 presentamos *FIRA*[16]*,* una experiencia situada, entre el documental escénico en vivo, el paseo sonoro y la intervención performativa. Los espectadores de *FIRA* se sumergían en la feria de atracciones, que se instala en la localidad de Aldaia con motivo de las fiestas de navidad. Por poner un poco de contexto, este trabajo trataba de abordar la compleja amalgama de dramaturgias sociales, políticas y

[14] Esta cuestión es más compleja de lo que aquí reflejamos puesto que un solo foco led actualmente tiene diferentes parámetros, cada uno de los cuales se controla a través de un canal DMX. Además

cada aparato (foco) dependiendo de su marca y modelo, puede controlarse a través de diferentes modos de canal ofreciendo más o menos nivel de control dependiendo del número de canales/parámetros en los que configuremos.

[15] El foco empleado finalmente en la restauración es el recorte 25-50 de la marca ETC, modelo ColorSource Spot jr. Más información en: (*ColorSource Spot jr Features*, s. f.)

[16] La producción de *FIRA* coincidió con la pre-producción de *LaboLuz ex machina* y, por tanto, estábamos trabajando en la restauración de *Proyectante*.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

económicas que hacen del espacio/tiempo de la feria un *lugar de excepción*[17] con leyes propias al margen del funcionamiento normativo de la sociedad. *FIRA* se materializó en diversas pequeñas intervenciones, modificaciones y reinterpretaciones de algunas de las atracciones de la feria.

Por su relación con *Proyectante,* queremos analizar aquí la intervención que hicimos sobre el *Alaris,* una atracción que funciona como una especie de tren de la bruja, pero con mucha más velocidad. Los espectadores se suben en cochecitos que corren por unos rieles en un recorrido en forma de óvalo, que transcurre la mitad al exterior y la otra mitad en un túnel interior iluminado sólo por luz ultravioleta. El *Alaris,* es una atracción única puesto que ha sido fabricada desde cero por los feriantes que la regentan.

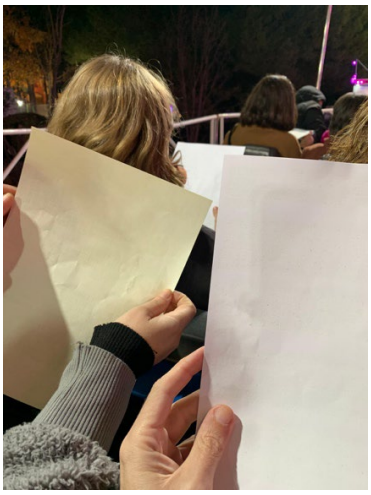


Fig. 5 ***FIRA espectadores en el Alaris antes de comenzar el viaje en la atracción*** **(2023).** Fuente: Vicente Aguado



Fig. 6 ***FIRA espectadores en el Alaris*** **(2023).** Fuente: Ne·lo Olmos

Nuestra intervención intentaba observar esta atracción desde un ángulo divergente, y se basó en dar a nuestros espectadores un papel aparentemente en blanco antes de subir e iniciar su *viaje*. Este papel estaba impreso con tinta ultravioleta. Solo cuando los espectadores pasaban por el túnel interior de la atracción bajo la luz ultravioleta podían leer durante unos instantes el contenido del texto. Lo paradójico de la propuesta es que la lectura era prácticamente imposible por la velocidad de la atracción, el traqueteo del cuerpo y la intermitencia de su posibilidad.

Salvando las distancias, entre una pieza de sala como *Proyectante* y una propuesta performativa situada como *FIRA,* pensamos que ambas guardan una relación muy estrecha. Por un lado, en ambas la lógica se sostiene en la alternancia en el eje luz/oscuridad, lectura/no lectura siendo la oscuridad la que te devela el texto y no la luz como cabría esperar. Por otro lado, también ambas refieren a ciertas condiciones de lectura que aborda Brea en *Un ruido secreto,* que cuando se dan, expresan sobre todo la dificultad de esta operación aparentemente sencilla.

> “en tanto que alegoría de la lectura, el poema debería ser ahora leído precisamente como alegoría de la “ilegibilidad” última, como alegoría de la dificultad de lectura, de la ilegibilidad radical. Como alegoría de la irreductibilidad del signo a un significado definitivo” (Brea, 1996, p. 38)

Es esta lectura difícil, posible, aunque insondable la que emparenta *FIRA* y *Proyectante,* y a éstas a su vez con multitud de las obras (o condiciones de legibilidad/ilegibilidad) de las que habló Brea. Crisis de la representación, crisis de la enunciación en la que radica más interés que en cualquier texto que se da a leer

[17] Con todas la precauciones debidas, referenciamos el paradigma del *estado de excepción* que Agamben examina en (Agamben, Giorgio, 1998)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

completamente legible, aparentemente transparente, es decir sospechoso por su naturaleza diáfana. Como pinta José Maldonado en algunos de sus cuadros de la serie *Dixlocoda* (2019), curiosamente[18] también con tinta luminiscente: "la dificultad de la lectura nunca debe ser menospreciada"

> "La (...) frase (es), una desajustada traducción que hizo José Luis Brea de una desajustada traducción, también, que hizo Jacques Derrida de una frase de Paul de Man, en la que ambos tres hacen hincapié en la dificultad inherente a toda lectura, y el menosprecio o desgana que tal dificultad, por una u otra vía, produce" (Maldonado, 2019)

Ha sido la recuperación de la instalación *Proyectante,* un proceso que en un principio nos pareció puramente instrumental, el que nos ha revelado como la restauración puede suponer una inmersión en la lógica profunda de una proposición artística. Es decir, si nos dejamos afectar y nos transportamos a las lógicas que provocaron su producción, como ha sido el caso de este proceso de restauración/actualización, estas lógicas se infiltran en nuestras prácticas presentes. De ahí que queremos poner en valor el proceso restaurador en el arte digital, como un proceso conector entre prácticas si se hace situado en la práctica artística. Por todo ello, queramos reivindicar formas de restauración *profunda* desde la practica artística y no desde la práctica restauradora o restaurativa que observa estas piezas sólo en su construcción formal. Es decir, la restauración como proceso de pensamiento, de conocimiento, de cuestionamiento del sentido que hay dentro de lo que se restaura. Siguiendo, y desplazando las teorías de Borgdorff (Borgdorff, 2010), no una restauración *para las artes*, sino apostar por una restauración *en las artes.* La restauración como práctica artística.

CONCLUSIONES

Si queremos llevar los procesos de restauración más allá de la reproducción formal, porque como en el caso de *Proyectante* el sentido está aún por agotarse, la siguiente frontera sería proponer una nueva versión que conserve o *estire* la pieza original hasta situarla en nuestro contexto presente, pero tomándonos la licencia de producir variaciones formales. Es decir, una especie de actualización. En ese caso tenemos para *Proyectante* dos líneas de fuerza que estiran y cuestionan la pieza desde nuestro contexto actual. Dos puntos de replanteo del trabajo original de LaboLuz que nos parece que se merecen un tiempo, un espacio, una exploración desde la potencia práctica artística e investigadora actual del grupo.

Por un lado, *Proyectante* materializaba el instante de posibilidad de lectura. Sin embargo, este tiempo de lectura *difícil* ha quedado desestabilizado por la posibilidad de cualquier espectador de capturar con la cámara de su teléfono móvil el texto completo, para luego leerlo *facilmente*. Es decir, los espectadores tienen la capacidad de horadar la temporalidad propuesta, de *hackearla*, aunque después la lectura del texto tampoco les ofrezca nada más que nuevas incógnitas. Pero por este motivo, una reactualización de *Proyectante* pasaría por pensar cuales eran las condiciones de posibilidad de los espectadores en el contexto social y tecnológico en la que se creó, para producir una versión que salvaguarde lo esencial en este sentido de la relación obra/espectador propuesta por la obra original. Es decir, que el tiempo de lectura quede determinado únicamente por esta especie de baile entre el espectador y la pieza que requiere el cuerpo del espectador situado dentro de la instalación.

[18] Si pensamos en la dramaturgia interna del LaboLuz veremos que esto está lejos de ser una coincidencia. De hecho, esta pista sobre la dificultad de la lectura la tenemos gracias a una conversación con María José Martínez de Pisón, sobre la historia de *Proyectante,* cuya presentación en Arteleku estuvo flanqueada por dos obras de Maldonado.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

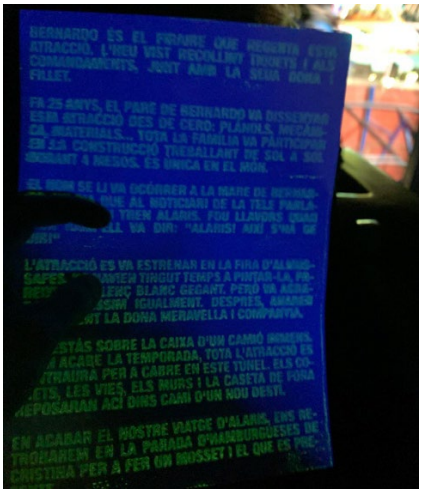


Fig. 7 ***FIRA uno de los espectadores fotografía el papel para poder leerlo después de bajar de la atracción*** **(2023).** Fuente: Vicente Aguado

Por último, y esta proposición se desvía más del sentir de la obra original para acercarse a intereses más particulares, *Proyectante* materializa de manera magistral la economía del poder totalizante: luz-no luz. Sin embargo, lo que desaparece bajo la total sobrexposición, al igual que bajo la total subexposición, no es otra cosa que la imaginación política de una alternativa. La administración externa ejercida por ese ente difuso y disuelto que es eso que llamamos poder. *Proyectante* aunque pone de manifiesto este estado de las cosas administrado, nos deja huérfanos de esas pequeñas luces, esos pequeños atisbos de otras posibilidades políticas, eso que Didi-Huberman llama las *supervivencias,* las *luciérnagas*[19] aquello que resiste *pese a todo* (Didi-Huberman, 2012, p. 31). La cuestión estaría entonces, situada en el presente, no tanto en el poder de la luz para mostrar y ocultar, sino en quién gestiona este eje luz/oscuridad. Como nos mostró Julián Barón con su serie C.E.N.S.U.R.A., en una época de total exposición pública, sobreexposición por todas partes, aún nos faltaba luz para poder verle los ojos a Carlos Fabra.



Fig. 8 ***Los ojos de Carlos Fabra en una imagen de la serie C.E.N.S.U.R.A.*** **(2011).** Fuente: Julián Barón

Por tanto, no es que la potente luz actual nos oculte el texto, el hecho relevante es que no tenemos el foco, ni las posibilidades de modular ninguna de sus emisiones-luz. “Ser contemporáneo (…) sería darse los medios de ver aparecer las luciérnagas”(Didi-Huberman, 2012, p. 53). Es decir, la pregunta es qué, por qué y cuando se decide iluminar/oscurecer una determinada cosa, y romper esa economía. Ahora que aparentemente “los

[19] Curiosamente el LaboLuz realizó en 2019 la intervención urbana *Fireflies- On the corner* basada en este texto de Didi-Huberman que citamos para cerrar nuestro argumento. (Gracia et al., 2019)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

reflectores han ocupado todo el espacio social, y nadie escapa ya a sus <<feroces ojos mecánicos>>"(Didi-Huberman, 2012, p. 28) ¿Cómo convertir *Proyectante* en una luciérnaga? ¿Cómo sería una nueva *Proyectante,* bajo esta nueva luz tenue?

BIBLIOGRAFÍA

Agamben, G. (1998). *Homo Sacer. El poder soberano y la nuda vida*. Pre-Textos.

Alsina, P. (2011). *Arte, ciencia y tecnología*. Editorial UOC.

Borgdorff, H. (2010). El debate sobre la investigación en las artes. *Cairon: revista de ciencias de la danza*, *13*, 25-46.

Brea, J. L. (1996). *Un ruido secreto: El arte en la era póstuma de la cultura*. Mestizo.

ColorSource Spot jr Features. (s. f.). Recuperado 20 de mayo de 2024, de https://www.etcconnect.com/Products/Entertainment-Fixtures/ColorSource-Spot-jr/Features.aspx

Didi-Huberman, G. (2012). *Supervivencia de las luciérnagas*. Abada Editores.

Gracia, T., Martínez de Pisón Ramón, M. J., Mazza, E. y García Miragall, C. (Dirs). (2019). *Fireflies—On the corner*. Laboluz. https://www.youtube.com/watch?v=c3C5FRl9SXE

LM SERIAL. (s. f.). Recuperado 19 de mayo de 2024, de https://productos.equipson.es/lm-serial

Maldonado, J. (s. f.). *Limboboy*. limboboy. Recuperado 20 de mayo de 2024, de https://www.limboboy.com/informacion

Maldonado, J. (2019). *Dixlocoda*. limboboy. https://www.limboboy.com/dixlocoda

Mañas Carbonell, M. y Martínez de Pisón Ramón, M. J. (2023). Laboratorio de Luz. Más de 30 años de investigación en arte, ciencia y tecnología en el panorama español. *Artnodes*, *31*, Article 31. https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i31.411124

Montalvo Gallego, B. (2019). El arte invisible. En los límites de la percepción. *IV Congreso Internacional de investigación en artes visuales: ANIAV 2019 Imagen [N] visible*, 510-516. https://doi.org/10.4995/ANIAV.2019.2019.8940

Portilla Granados, L. A. (s. f.). Sensor de Movimiento PIR. *Computación Física*. Recuperado 15 de mayo de 2024, de https://www.unipamplona.edu.co/unipamplona/portalIG/home_74/recursos/visual-basic-para-excel/17052017/u5_movimiento.jsp

Proyectante de sombra. (s. f.). Recuperado 15 de mayo de 2024, de https://laboluz.webs.upv.es/glosario/proyecta.htm

Sala Ferreres. (s. f.). *Centre del carme*. Recuperado 19 de mayo de 2024, de https://www.consorcimuseus.gva.es/centro-del-carmen/museos/sala-ferreres/?lang=es

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17766

Imágenes de migración. Un proyecto de investigación basada en las artes a partir de la experiencia de migrar

Migration images. A research Project founded on art based research from the experience of migrating

Valeria Lepra
Universidad de la República, vlepra@gmail.com

How to cite: Lepra, V. (2024). Imágenes de migración. Un proyecto de investigación basada en las artes a partir de la experiencia de migrar. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17766

Resumen

La postulación a este congreso se propone a fin de compartir avances de un proyecto de investigación en curso en el marco del programa de Doctorado en Arte y Cultura Visual de la Universidad Nacional de Rosario (Argentina). Recupera a partir de diversos dispositivos y desde una perspectiva de género y feminista la memoria de migración de mujeres que habitan de forma permanente, o en tránsito la ciudad de Montevideo.

En esta etapa se trabaja a partir de las experiencias de mujeres y disidencias en relación a sus trayectos, evocación de imágenes de viajes, construcción de proyectos de vida y recepción en el país de acogida. Para ello se parte de la noción de trabajo de la imaginación acuñada por Arjun Appadurai (2001) los aportes de Abdelmalek Sayad y Gloria Anzaldúa.

Asimismo se analiza la producción de artistas latinoamericanas en situación de movilidad que han problematizado la temática de la migración en su obra (Judi Werthein, Tania Bruguera, Lizania Cruz) haciendo foco en la construcción y representación del sujeto migrante. Para esto se parten de tres categorías operativas desarrolladas por Andrea Giunta (: extranjerías, biopolíticas y archivos para pensar el arte contemporáneo y que permiten comprender tanto las prácticas de las artistas mencionadas como la experiencia de la movilidad.

Palabras clave: *migración internacional; mujeres migrantes; movilidad humana; investigación en artes.*

Abstract

Application to this congress is proposed in order to share progress of an ongoing research project within the framework of the Doctorate program in Art and Visual Culture of the National University of Rosario (Argentina). Using various devices and from a gender and feminist perspective, it recovers the migration memory of women who permanently inhabit, or are in transit, the city of Montevideo.

In this stage we work from the experiences of women and dissidents in relation to their journeys, evocation of travel images, construction of life projects and reception in the host country. To do this, we start from the notion of work of the imagination coined by Arjun Appadurai (2001) and the contributions of Abdelmalek Sayad and Gloria Anzaldúa.

Likewise, the production of Latin American artists in a situation of mobility who have problematized the theme of migration in their work (Judi Werthein, Tania Bruguera, Lizania Cruz) is analyzed, focusing on

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

the construction and representation of the migrant subject. For this, they start from three operational categories developed by Andrea Giunta: foreigners, biopolitics and archives to think about contemporary art and that allow us to understand both the practices of the aforementioned artists and the experience of mobility.

Keywords: *international migration; migrant women; human mobility; art research.*

INTRODUCCIÓN

1. Aportes teóricos a la reflexión

La noción de trabajo de la imaginación, que propone que esta última no es privativa del campo del arte, sino que comienza a formar parte de la vida colectiva asociada además a la acción, a que esto que se imagina efectivamente puede tener lugar en la realidad de las vidas cotidianas de las personas, es fundamental como expresa el propio Appadurai para pensar las migraciones contemporáneas. Asimismo, posibilita, parafraseándolo, pensarlo como un escenario para la acción colectiva, de carácter proyectivo, donde se juega la agencia y que permite asimisimo idear modos de supervivencia o solución de crisis (Appadurai, 2001). Desde esta perspectiva la cuestión de la agencia parece fundamental para no revictimizar a las personas en situación de movilidad y comprender las múltiples dimensiones que se implican en el proceso de toma de decisiones. En ese sentido la perspectiva que ofrecen Sayad o Anzaldúa permiten abordar esta cuestión desde los estudios migratorios tanto como de su propia condición de migrantes o descendientes de tales.

Sayad (2010) propone que el tratamiento de la movilidad humana supone reconocer la doble condición de emigrado e inmigrado y que indagar sobre una de ellas supone un abordaje parcial que no nos permite comprender el fenómeno en su complejidad. Conocer la procedencia geográfica, la ocupación en el país de origen, en definitiva la posibilidad de un abordaje interseccional que incluya las categorías de clase, raza y género habilita una comprensión más profunda sobre el proceso de la migración y los lugares que pueden estarle asignados a las personas en su condición de inmigrados. Asimismo esto nos permite problematizar la noción de asimilación, que parece ser la que prima como aquello que se espera de las personas migrantes en el país de acogida. Estudiar las trayectorias nos permitirá comprender que ha llevado a las personas a la situación en que se encuentran, así como también nos permitirá hacer visibles los procesos de discriminación, procedimientos de control o mecanismos de exclusión por los que han pasado. En palabras de Sayad:

> A grandes rasgos, a través de cada una de esas trayectorias, donde el periodo de inmigración no es más que una fase, se construyen dos sistemas mutuamente solidarios de variables: por una parte, las variables que podrían denominarse de origen, es decir, precisamente ese conjunto de características sociales, de disposiciones y aptitudes socialmente determinadas del que los emigrados ya eran portadores antes de su entrada en Francia (características que permitían apreciar la posición que el emigrado ocupaba en su grupo de origen, tales como el origen geográficoy/o social, características económicas y sociales de su grupo, actitud del grupo, del propio sujeto a la luz del fenómeno migratorio, tal como se establece por la tradición local de emigración, etc.); y, por otra parte, las variables resultantes, es decir, las diferencias que separan a los inmigrados (en sus condiciones de trabajo, hábitat, etc.) en la propia Francia. (Sayad, 2010, p.57)

Se trate ya de una migración provisoria o definitiva parece fundamental pensar en el derecho a una vida plena, y a un ejercicio pleno de derechos, en tanto el migrante es en tanto fuerza de trabajo. Siguiendo nuevamente a Sayad:

> A estadia autorizada ao imigrante está inteiramente sujeita ao trabalho, única razão de ser que lhe é reconhecida: ser como imigrante, primeiro, mas também como homem sua qualidade de homem estando subordinada a sua condição de imigrante. Foi o trabalho que fez "nascer" o imigrante, que o fez existir; é ele, quando termina, que faz "morrer" o imigrante, que decreta sua negação ou que o empurra para o não-ser. E esse trabalho, que condiciona toda a existência

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

> do imigrante, não é qualquer trabalho, não se encontra em qualquer lugar; ele é o trabalho que o "mercado ed trabalho para imigrantes" lhe atribui e no lugar em que lhe é atribuído: trabalhos para imigrantes que requerem, pois, imigrantes; imigrantes para trabalhos que es tornam, dessa forma, trabalhos para imigrantes. (Sayad, 1998, p.55)

La perspectiva del migrante como fuerza de trabajo es la que vuelve su estar en el país de acogida un ser y estar precario, con estados que asumen posicionamientos calculadores en términos de costo-beneficio y con perspectivas discriminatorias por parte de la población de acogida que suele ver como amenaza a estas y estos otros que a prori son vistos como una carga para un estado benefactor. Lo que supone un prejuicio díficil de derribar y que está asociado en algunos casos a discriminación por procedencia, en tanto depende del origen geográfico y marcadores de raza el tipo de tratamiento que les está reservado.

En ese sentido la experiencia de frontera que trae Anzaldúa y apelar a una condición fronteriza para comprender la situación de las personas migrantes es de gran riqueza, en tanto siempre se encuentran a medio camino entre las reglas, tradiciones, valores y mandatos de la comunidad de origen que a veces entran en contradicción con las nuevas formas del país de acogida, una pasaje del texto de Anzaldúa registra de forma poética este solapamiento entre culturas que hace más rica la vida de las personas, pero que también ofrece zonas de conflicto.

> El viento me tira de la manga,
> mis pies se hunden en la arena
> estoy en el borde donde la tierra toca océano
> donde los dos se solapan
> en un ducle encuentro
> en otros lugares y momentos un choque violento. (Anzaldúa, 2016, p.39)

Esta perspectiva posibilita pensar que el lugar de las y los migrantes es un lugar liminal, que tiene la potencia de ser transformado, que es a la vez ambiguo pero puede ser fijado por la mirada otra, ajena, pero habilita el encuentro como la huella del océano en la orilla.

Los autores mencionados antes han permitido una aproximación a las cuestiones vinculadas a la movilidad humana y también a la compleja situación que configura de modo ni organizado, ni sistematizado la situación de las personas migrantes, a continuación desarrollaré brevemente los aportes de Giunta, para pensar la producción de tres artistas que han desarrollado obra tratando la temática de la migración contemporánea y que a la vez son mujeres en situación de movilidad. Giunta (2010, 2014) propone una serie de categorías para pensar las prácticas artísticas contemporáneas extranjerías, archivos y biopolítica. Si bien una de ellas parece propicia para pensar las prácticas que recuperan experiencias de movilidad, las otras también lo hacen desde y fuera del campo del arte: los controles aduaneros, los puestos migratorios, los archivos de los entes estatales, etc.

El eje biopolíticas permite comprender cómo las imágenes se han configurado como dispositivos de lectura en torno al poder, sistemas de control conjuntos de creencias y también repone formas de comprender la relación arte-política. Este eje permite también abordar las formas en que se han construido los discursos sobre los cuerpos, la raza, el género y los sistemas control que han operado en su “normalización” son también ejemplos del tratamiento que sobre estos temas han realizado y realizan artistas en la contemporaneidad

El eje extranjerías, que en este texto se concentra en la noción de migración o movilidad humana, parece importante para pensar la condición de una identidad móvil, que se construye a la luz de experiencias de movilidad que ocupan un lugar en la obra. Hay una mirada activa sobre la situación que se vive y esta se manifiesta en la producción artística. Se hace un lugar para retratar la voz de las y los migrantes y las experiencias de vida que les han puesto en ese lugar donde se intersectan perspectivas culturales a veces dispares, experiencias de discriminación y también de comunidad, de creación de nuevas comunidades de referencia y colaboración. Más que la experiencia del desarraigo se recupera en este caso la experiencia en el país de acogida,

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

qué lugar ofrece para estas personas que eligen construir su proyecto de vida allí. Qué lugares les están destinados y qué posibilidad tienen de subvertir tramas de exclusión las personas en situación de movilidad.

En relación al archivo Giunta (2010) indica un cierto furor que se ha despertado en torno a su uso. Es de interés pensar sobre todo en su cualidad instituido-instituyente (Derrida,1997) para pensar no sólo el trabajo con archivos preexistentes sino la posibilidad de producir nuevos archivos. Archivos que vengan a revisar la historia, a proponer nuevas respuestas a abrir la puerta a nuevas y nuevos protagonistas y que revisen también el papel otorgado a protagonistas del pasado. Algunas artistas que trabajan en estos ejes y cuyo trabajo será desarrollado más adelante en este texto son Lizania Cruz, Tania Bruguera y Judi Werthein.

DESARROLLO

2.1 Aspectos metodológicos

Este texto da cuenta de una investigación en curso, por lo que es importante proponer a la metodología también como algo móvil y no excesivamente prescriptiva. Se enmarca además en la noción de bricolage, legataria de los estudios de Lévi Strauss, que supone una tarea de carácter cuasi artesanal por la que se ponen a jugar herramientas, técnicas o perspectivas provenientes de diversos marcos. Así algunas técnicas de la investigación cualitativa como las entrevistas o la observación participante pueden jugar un rol importante para la recolección de datos, como la incorporación de experiencias o prácticas de creación proveniente de la investigación basada en las artes o la a/r/tografía. Esto supone también otorgar un lugar activo a las y los participantes de la investigación y permitirse realizar desvíos o derivas según lo que ellas y ellos proponen como experiencia a realizar o como posición sobre un tema determinado. Así la investigación no está predeterminada por los intereses y preocupaciones de la investigadora solamente sino que se produce una apertura hacia las y los participantes.

2.1.1 Itinerarios de migración 1. Lylieth Varela y Adriana Pinto César

En las entrevistas con Lylieth (Colombia) y Adriana (Brasil) se hicieron visibles algunas de las tesis propuestas en el apartado introductorio, referidas por ejemplo a la discriminación según origen. Lylieth compartía que en un puesto fronterizo, ella por su procedencia era la única que había sido detenida y revisada antes de volver a subir al medio de transporte que la trasladaba. Cuando llegó a Uruguay se estableció en una ciudad del interior del país, donde la pregunta sobre qué hacía una colombiana en Uruguay parecía saldarse con la respuesta de que su madre era uruguaya. A esto le seguían también algunos prejuicios en relación a una mirada homogénea que se tenía sobre el pueblo colombiano, que desde una mirada lejana todo es Caribe. Lylieth que llegó hace 14 años a Montevideo recordaba en los primeros tiempos que ella junto a compatriotas colombianos se sentían *escandalosos* en sus comportamientos públicos, frente a una sociedad que valoraba para ella en ese momento la discreción y reconoce en un panorama que ha cambiado, donde hay mayor población migrante latinoamericana formas de estar en la ciudad que se permiten mayor extroversión. Cuando se le preguntó por una imagen que para ella evocara la migración manifestó que una ventana en movimiento por la que van pasando paisajes diversos le remitía a la movilidad.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig.1 Fotograma fijo de la entrevista realizada a Lylieth Varela. *Fuente: archivo de la autora.*

Para Adriana Uruguay no fue su primera opción sino que originalmente viajó a Italia para tramitar su ciudadanía, no le permitieron el ingreso al país por lo que fue enviada de regreso a Brasil. Decidió así viajar por Sudamérica y Uruguay fue el primer país al que llegó, sin embargo le preocupaba a su ingreso el sello, la huella que había dejado en su pasaporte la experiencia fallida en Italia. Supuso además que desde Uruguay, un país muy pequeño, sería más fácil tramitar su ciudadanía italiana. La pandemia la obligó a quedarse y un año después empezó su formación en la Facultad de Artes. Ideó algunas estrategias para conocer gente y crear vínculos que le permitieron construir una red de afectos por la que hace sentido seguir en Uruguay. Cuando se le pidió que pensara en una imagen que evocara para ella el itinerario de la migración expresó que consideraba que una red hídrica con ríos y sus afluentes le permitía pensar en esta relación y pasaje que supone estar en flujo, en movimiento.



Fig. 2 Fotograma fijo de entrevista a Adriana Pinto César. *Fuente: archivo de la autora.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

2.1.3 Intinerarios de migración 3. Tania Bruguera, Judi Werthein y Lizania Cruz

En este apartado se presentarán obras de las artistas que abordan la cuestión de la migración y problematizan algunos aspectos de importancia para pensar sobre ella. Tania Bruguera trata este tema en su obra *El efecto Francisco* (2014) una performance duracional, derivación de un conjunto de obras más amplio, que consistía en la firma de postales dirigidas al papa Francisco para que convirtiera el Vaticano en una comunidad que acogiera a inmigrantes indocumentados. Plantea como solución algo imposible de realizar a nivel legal pero que hace visible la situación de millones de personas en el mundo que no cuentan con el reconocimiento de ciudadanía lo que les impide gozar de los derechos mínimos que tiene cualquier persona reconocida como tal. En palabras de Bruguera (2015), en una entrevista publicada por el Museo Guggenheim, se trata también de hacer que las figuras públicas, en este caso el Papa Francsico asuman responsabilidades sobre temas de gran importancia y cambiar también un concepto y práctica que la Iglesia ha defendido desde sus inicios como la *caridad* por la de política pública.



Fig.3 Fotograma fijo del registro de la performance El efecto Francisco (2014), Tania Bruguera. *Fuente: Canal de YouTube del Museo Guggenheim https://www.youtube.com/watch?v=_ijFqq1hNpc*

Judi Werthein en su obra *Brinco* (2005), comisionada por InSite, distribuía en Tijuana de forma gratuita calzado diseñado para cruzar la frontera entre México y Estados Unidos. En paralelo este calzado se vendía en la ciudad de San Diego a cerca de 200 dólares el par; parte del dinero recaudado era donado a un refugio en Tijuana que recibía a los migrantes. El calzado tenía una serie de artilugios que harían supuestamente más fácil el cruce entre fronteras, un mapa impreso en las suelas, la efigie de Toribio Romo, un sacerdote que muchos migrantes en la frontera decían haber visto en momentos de dificultad y que habían sido ayudados por él, paracetamol, un papel con un número telefónico al que llamar una vez habían cruzado la frontera una brújula y una mini linterna. Este calzado era manufacturado en China y trasladado a México y Estados Unidos, lo que permite reflexionar sobre la libre circulación de bienes y el obsesivamente controlado y vigilado movimiento de personas.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 4 Brinco (2005), Judi Werthein. *Fuente: Insite* https://insiteart.org/insite-2005



Fig. 5 Brinco (2005), Judi Werthein. *Fuente: Insite* https://insiteart.org/insite-2005

We the News (2016-2022) es una obra participativa de Lizania Cruz en colaboración con la organización comunitaria "The Black Alliance for Just Immigration", que apoya a migrantes afrodescendientes, y Albert Saint Jean. La propuesta permitió a la artista y las personas que colaboraron en su creación revisar su condición de personas migrantes y construir un espacio de reflexión colectivo. Las y los participantes son convocados a la creación de un círculo de historias en el que cada participante contaba con 10 o 15 minutos para contar su propia

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

historia. Ese registro sonoro se convertía en un kiosco de noticias ambulante en el que la artista tomaba la calle y hacía públicas estas historias a través de fanzines. Este formato se constituye también en respuesta a la forma en que los medios construyen la noticia, editorializan y la hacen pública.



Fig 6. We the News (2016-2022) Lizania Cruz. *Fuente: sitio web de la artista https://lizania.com/We-the-News*



Fig 7. We the News (2016-2022) Lizania Cruz. Fuente: sitio web de la artista https://lizania.com/We-the-News

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

CONCLUSIONES

Este texto no se propone conclusiones en tanto se encuentra a medio camino de una investigación en curso, se pregunta más que nada sobre la importancia de la movilidad humana como un proceso político fundamental para comprender las sociedades contemporáneas y como un lugar para las prácticas artísticas de corte político-social y comunitario. Como temática atraviesa varios campos del conocimiento y su abordaje transdisciplinar permite desarrollar posiciones informadas hacia una apertura mayor, sin correr el riesgo de idealizar, romantizar o victimizar a sus protagonistas recuperando sus voces y experiencias.

FUENTES REFERENCIALES

Anzaldúa, G. (2016). *Borderlands. La Frontera. La nueva mestiza*. Capitán Swing.

Appadurai, A. (2001). *La modernidad desbordada. Dimensiones culturales de la globalización.* Trilce. Fondo de Cultura Económica.

Derrida, J. (1997). *Mal de archivo*. Editorial Trotta.

Giunta, A. (2010). *Objetos mutantes. Sobre arte contemporáneo*. Palinodia.

Giunta, A. (2014). *¿Cuándo empieza el arte contemporáneo?* Fundación arteBA.

Sayad, A. (1998). *A Imigração ou os Paradoxos da Alteridade*. Editora da Universidade de São Paulo.

Sayad, A. (2010). *La doble ausencia: De las ilusiones del emigrado a los padecimientos del Inmigrado.* Anthropos Editorial.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18287

EL USO DEL COLOR Y LA GRÁFICA

Exploración del color y la gráfica de la arquitectura en el arte visual contemporáneo

LI LIQUN
Universitat Politècnica de València, LLI1@upv.edu.es

Breve bio autor: Estudio sobre el color en el arte, el diseño y los materiales, incluido la Seda, Patrimonio arquitectónico, Diseño de interiores, Productos, Vídeo, etc.

How to cite: Li, L. 2024. Exploración del color y la gráfica de la arquitectura en el arte visual contemporáneo. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18287

Resumen

Esta investigación se centra en el papel del color y la estética gráfica en la práctica artística, haciendo hincapié en cómo influyen estos elementos en la percepción estética y la interpretación del arte visual. En concreto, examino cómo los artistas utilizan los colores, los elementos gráficos y las técnicas para comunicar conceptos, evocar emociones y desafiar las convenciones estéticas establecidas.

En el marco del VI Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales ANIAV, presentaré los resultados de mi investigación, basada en un enfoque interdisciplinar que combina teoría del color, gráfica, procesos y materiales, semiótica visual y análisis estético. A través de análisis detallados de obras de arte contemporáneo, exploraré cómo los artistas utilizan los colores, los elementos gráficos, las composiciones visuales y la manipulación de la forma para crear significados prácticos, múltiples y complejos en sus obras.

Mi presentación también tratará sobre el impacto de la tecnología digital contemporánea y del color en la estética gráfica, especialmente en relación con la manipulación digital del color y la creación de efectos visuales innovadores. Además, discutiré la relación entre el color, el grafismo y la identidad cultural, y de cómo esto influye en la percepción y aplicación del color en las artes visuales contemporáneas en el contexto del desarrollo sociohistórico.

En general, mi investigación contribuye a comprender cómo unos artistas contemporáneos utilizan el color y la estética gráfica para crear obras de arte que combinan significados visuales complejos con artísticas prácticas y para estimular la reflexión crítica sobre cuestiones sociales, culturales, económicas y políticas en el arte visual contemporáneo.

Palabras clave: *color, gráfica, arquitectura, digital, visual contemporánea; etc.*

Abstract

This research focuses on the role of color and graphic aesthetics in artistic practice, emphasizing how these elements influence the aesthetic perception and interpretation of visual art. Specifically, I examine how artists use colors, graphic elements, and techniques to communicate concepts, evoke emotions, and challenge established aesthetic conventions.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Within the framework of the VI International Congress of Research in Visual Arts ANIAV, I will present the results of my research, based on an interdisciplinary approach that combines color theory, graphics, processes, and materials, visual semiotics and aesthetic analysis. Through detailed analyses of contemporary artworks, I will explore how artists use colors, graphic elements, visual compositions, and the manipulation of form to create practical, multiple, and complex meanings in their works.

Especially it is in relation to digital color manipulation and the creation of innovative visual effects. In addition, I will discuss the relationship between color, graphics, and cultural identity, and how this influences the perception and application of color in contemporary visual arts in the context of historical development.

Overall, the research contributes to understanding how contemporary artists use color and graphic aesthetics to create works of art that combine complex visual meanings with artistic practices, and to stimulate critical reflection on the social, cultural, economic and political issues in contemporary visual art.

Keywords: *color, graphics, architecture, digital, contemporary visual; etc.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

Contexto histórico

A lo largo de la historia, artistas y arquitectos se han interesado por la interacción del color y la forma, tratando de evocar una respuesta emocional y transmitir simbolismo a través de sus creaciones. En el arte visual contemporáneo, la exploración del color y la integración de gráficos arquitectónicos son una de las tendencias importantes que dan forma a la expresión artística. Hoy en día, los artistas se sienten cada vez más atraídos por la interacción dinámica entre el color, los gráficos y los elementos arquitectónicos. Al mismo tiempo, con el avance de la tecnología digital, los artistas exploran cada vez más la fusión de estos elementos para crear una experiencia de encanto visual inmersiva.

En primer lugar, el color y los gráficos se han considerado elementos esenciales de la expresión artística, y los artistas a lo largo de la historia han utilizado su potencial emocional y simbólico para transmitir significado y evocar emociones. Por ejemplo, desde los vibrantes frescos del Renacimiento hasta la abstracción geométrica del movimiento Bauhaus, el uso del color y los gráficos ha evolucionado con los avances tecnológicos y los cambios culturales. Desde la vibrante paleta del impresionismo hasta las teorías de Wassily Kandinsky (1866-1944) sobre el significado espiritual del color y la forma, se sentaron las bases para que las generaciones posteriores de artistas exploraran el potencial expresivo de la abstracción. Las siguientes composiciones minimalistas expresionistas abstractas y la estética minimalista característica de Piet Cornelies Mondrian (1872-1944), caracterizada por colores primarios y cuadrículas geométricas, influyeron profundamente en el arte y el diseño contemporáneos. También hay obras maestras modernistas de Le Corbusier (1887-1965), como la Villa Savoye (Le Corbusier & Pierre Jeannaré[1], 1928 - 1931), en la que utiliza el color como medio para mejorar la percepción del espacio e inyectar armonía en el entorno construido, entre otras cosas. Como resultado, el color y los gráficos siempre han sido herramientas poderosas para que artistas, arquitectos y diseñadores transmitan ideas y provoquen una respuesta instintiva en el espectador.

En segundo lugar, el advenimiento de la tecnología digital en la segunda mitad del siglo XX facilitó aún más la integración del color y los gráficos, por ejemplo, en el diseño arquitectónico (este artículo se centra en los aspectos del diseño arquitectónico). Por ejemplo, el uso de software de diseño asistido por computadora CAD[2] ha permitido a los arquitectos visualizar y manipular formas bidimensionales complejas con una precisión sin precedentes, mientras que los avances en la tecnología de impresión digital han facilitado la creación de patrones, gráficos y texturas complejos. El aprovechamiento de herramientas digitales como Photoshop[3], Illustrator[4] y el software de modelado 3D[5] permite a los artistas manipular el color y las dimensiones gráficas con una precisión sin precedentes tanto en 2D como en 3D, lo que ayuda a crear efectos visuales complejos y entornos inmersivos. Estas innovaciones tecnológicas sentaron las bases para la experimentación y la colaboración entre artistas, arquitectos y diseñadores. Los arquitectos a menudo usan el color y los gráficos para crear puntos focales, establecer jerarquías visuales y guiar a los ocupantes a través del edificio. Al comprender cómo el cerebro humano procesa la información visual, los arquitectos pueden optimizar las cualidades estéticas y funcionales de sus diseños a través del color y los gráficos, comunicar conceptos, mejorar la experiencia general del usuario, evocar emociones y desafiar las convenciones estéticas establecidas. Por lo tanto, el advenimiento de la tecnología digital como un nuevo medio creativo ha revolucionado la forma en que los artistas integran el color y los gráficos en sus obras.

En tercer lugar, hoy en día, los artistas aprovechan el poder de las herramientas digitales para manipular el color y los gráficos y crear efectos visuales innovadores, ampliando los límites de la práctica artística tradicional. Desde instalaciones inmersivas, animación digital, realidad virtual hasta arquitectura, inspirando otra forma de conexión social y percepción cultural, aportando otra perspectiva a la reflexión crítica sobre cuestiones *económicas y políticas. Por ejemplo, artistas como* Kusama Yayoi (1929 -) y Olafur Eliasson (1967 -) han utilizado la tecnología digital para crear instalaciones fascinantes que

[1] El primo de Le Corbusier.
[2] Abreviatura de Computer Aided Design.
[3] Es un software de procesamiento de imágenes desarrollado y publicado por Adobe.
[4] Es un software de producción de gráficos vectoriales lanzado por Adobe Systems.
[5] Por ejemplo, hay Rhinoceros 3D, Blender, ZBrush, Cinema 4D, 3ds Max, etc.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

difuminan los límites entre el arte, el diseño y la arquitectura plástica. Desde instalaciones inmersivas hasta animaciones digitales, la fusión de color y gráficos permite a los artistas crear experiencias inmersivas que atraen e influyen en los espectadores de formas nuevas e inesperadas, invitando a los espectadores a interactuar con su entorno de formas nuevas e inesperadas. Los artistas también se sienten cada vez más atraídos por las posibilidades estructurales y espaciales que ofrecen las artes plásticas de la arquitectura, incorporando elementos como líneas, formas y formas en sus obras en combinación con el color, creando composiciones dinámicas que interactúan con el entorno construido. Desde la abstracción geométrica de Frank Philip Stella (1936 -2024) hasta las instalaciones inmersivas de Anish Mikhail Kapoor (1954 -) r, los artistas están reimaginando la relación entre el arte y la arquitectura y las artes plásticas. También hay una fusión de color, gráficos y arquitectura a partir de las formas orgánicas fluidas de Zaha Hadid (1950 - 2016) y las audaces obras estructurales escultóricas de Frank Owen Gehry (1929 -), integrando elementos arquitectónicos en la práctica y la expresión artística, difuminando los límites entre el arte y la arquitectura y, en el proceso, desafiando las nociones tradicionales de espacio y percepción como arte visual contemporáneo. En sus trabajos, el color y los gráficos desempeñan un papel fundamental en la configuración de la expresión artística, influyendo en la percepción e interpretación de las artes visuales y la estética, y profundizando la relación entre el color, los gráficos y la identidad cultural.

Ahora, basándose en una gran cantidad de precedentes históricos, cada vez más artistas continúan experimentando con el color de maneras innovadoras, así como con la exploración del color y los gráficos, que se han convertido en vías convincentes para la expresión creativa. En una era caracterizada por el rápido progreso tecnológico y la innovación digital, los artistas rompen los límites de la teoría tradicional del color, refinan las diversas expresiones y significados de los gráficos, la manipulación digital y la tecnología de impresión, y utilizan estas herramientas para redefinir la relación entre la forma, el espacio y la percepción, y proporcionar nuevas posibilidades para explorar la tecnología artesanal científica contemporánea y el arte visual. Y la arquitectura es uno de los aspectos más llamativos y de más rápido crecimiento de esto.

En conclusión, el arte visual contemporáneo es un campo multifacético en el que los artistas superan constantemente los límites, experimentan con nuevos medios y desafían las convenciones. Explorar la interrelación entre el color y los elementos gráficos en el arte visual contemporáneo es un tema de profunda importancia, que es la comprensión de la teoría del color, los principios del diseño gráfico y la estética arquitectónica en el contexto de los avances científicos y tecnológicos actuales, y su núcleo refleja el contexto sociocultural más amplio y los avances científicos y tecnológicos en la combinación de significados visuales complejos y artes aplicadas, ayudando a estimular la reflexión crítica sobre cuestiones sociales, culturales, económicas y políticas en las artes visuales contemporáneas.

Concepción

Gráficos, Esta tesis se centra en los patrones decorativos de la arquitectura.

En el libro Fundamentos de los patrones (Lei Guiyuan, 1963), Lei Guiyuan (1906 -1988), educador y teórico de patrones, resumió la definición de patrón de la siguiente manera: "El patrón es el prediseño de la forma, el color y la estructura en términos de arte aplicado, arte decorativo y arte arquitectónico. Bajo las limitaciones de los materiales del proceso, el uso, la economía, la producción y otras condiciones, es un término general para hacer patrones y patrones decorativos. [6]

En el sentido de que el diseñador de acuerdo con los elementos del modelado del patrón es el punto, la línea, la superficie, el método básico de modelado del patrón. Es decir, de acuerdo con la psicología visual del punto, la línea, la superficie y el color, el uso del principio de belleza formal, de acuerdo con el material y combinado con la tecnología, la artesanía, la función y las condiciones económicas, etc., de acuerdo con el uso y embellecimiento del propósito a través de la concepción artística, la intención general del artesano, la forma, el color, los patrones decorativos y otros diseños de los utensilios, y luego hecho del patrón con el plan de diseño. Los patrones estrechos generalmente solo se refieren a los patrones decorativos y los colores de los utensilios.

El contenido ideológico del patrón se manifiesta principalmente como: modelado de la estructura y el color, patrones decorativos y la viabilidad de la función de los utensilios; racionalidad de materiales y procesos; Estilo artístico sano, bella forma de arte, proceso científico, unidad de función razonable y práctica, forma estética de las masas, las épocas, nacionalización y modernización. El contenido ideológico del patrón es transformar el esquema de diseño en un producto material a través del tema, el material y el proceso del patrón decorativo, y puede reflejarse a través del proceso de uso y

[6] Citado por Lei guiyuan. (1963). Fundamentos de Los Patrones. People's Fine Arts Publishing House.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

apreciación de las personas. El propósito del patrón es embellecer la vida de las personas, por lo que el sentido de la belleza es el cuerpo principal del contenido ideológico del patrón y refleja la vida de los tiempos.

Teoría del color

La primera teoría del color fue propuesta por el filósofo griego Aristóteles (322 a. C. - 384 a. C.), y el libro De Coloribus[7] *(Aristóteles, n.b.), los dos "colores" principales eran el blanco y el negro, claro e incoloro, todos los* cuales derivan de uno de los cuatro elementos: aire, agua, tierra y fuego.

Luego el segundo fue el concepto de color de Leon Battista Alberti (1404-1472), el principal teórico del arte renacentista italiano, en Della Pittura[8] (Leon Battista Alberti, 1435): "Al mezclar colores, nacieron innumerables otros colores, pero solo había cuatro colores verdaderos, de modo que cada vez más otros el rojo era el color del fuego, el aire era azul y el agua era verde, La tierra es gris El blanco y el negro no son colores reales, sino sustitutos de otros colores.

Isaac Newton (1642 -1727), el tercer científico que abordó el concepto básico del color, su descubrimiento del espectro de colores y su teoría del color en Opticks[9] (Isaac Newton, 1704). Sus experimentos con prismas en 1666 proporcionaron una base científica para comprender el color. Demostró experimentalmente que los prismas dividen la luz blanca en muchos colores, a los que llamó rojo, naranja, amarillo, verde, azul, índigo y violeta, que lo llamó "espectro", y la combinación de estos tonos también reproducía la luz blanca original.

Además, el cuarto Johann Wolfgang von Goethe (1749 -1832), Michel Eugène Chevreul (1786 -1889) etc., como los esbozados en la Teoría del color[10] (Johann Wolfgang von Goethe ,1810) y la Ley del contraste de color[11] (Michel Eugène Chevreul, 1839) simultáneo de Michel Eugène Chevreul ((1786 -1889), concluyeron que los tres colores primarios eran el rojo, el amarillo y el azul (RYB); y que todos los demás colores pueden crearse a partir de varias combinaciones o mezclas de estos colores primarios o de sus hijos; (2) Esta teoría de la mezcla de colores se aplica igualmente al comportamiento de la suma de colores claros (haces de luz) juntos (adición de mezcla) y la adición de pigmentos de colores juntos (mezcla sustractiva).[12]

No fue sino hasta finales del siglo XIX que los científicos de Inglaterra y Alemania descubrieron que se usaban modelos basados en la luz para comprender el color. Más tarde, los expertos en tricramas estudiaron tres tipos de receptores de color en la retina, o conos, que perciben el color de una manera especial. Finalmente, los industriales del siglo XX crearon el modelo de color CMYK[13] para describir y controlar mejor la mezcla de pigmentos y tintes. Además, el colorista estadounidense Albert Munsell (1749 -1832), propuso el modelo HSI (Albert Munsell, 1915), que consiste en describir las características de color de los objetos con tres parámetros: H, S e I. HSI o HSL donde H representa la frecuencia del color, llamada tono; S indica el tono del color, que se denomina saturación; I significa intensidad o brillo.

Hay muchos modelos comunes que se utilizan para describir colores, como RGB, HSB, YCC, XYZ, Lab, YUV, etc., que tienen sus propias referencias en diferentes industrias, pero son los más utilizados en tecnología informática. Y los sistemas de color comunes incluyen NCS, Musell, Lab, PANTON, COLORO, etc.

Artes Visuales Contemporáneas

El arte contemporáneo es el arte en una época caracterizada por el rápido progreso tecnológico y la innovación digital, generalmente refiriéndose a obras de arte originadas desde mediados del siglo XX hasta el presente siglo XXI, que refleja o se relaciona con la sociedad actual, cuestiona las convenciones y tradiciones, y defiende la idea de que "cualquier objeto puede ser arte". Transmitir conceptos, evocar emociones y desafiar las convenciones estéticas establecidas. El arte visual contemporáneo es una rama del arte contemporáneo, y es un arte que sigue el ritmo de los tiempos.

El arte visual contemporáneo es una forma de expresión formada con el desarrollo de la tecnología visual electrónica, que desencadena el cambio significativo de una forma cultural dominada por la racionalidad lingüística a una forma cultural de arte visual contemporáneo. La ocurrencia de este giro interno del arte visual contemporáneo se ve profundamente afectada

[7] Citado por Aristóteles. (n.d.). Libro De Coloribus.
[8] Citado por Leon battista alberti. (1435). Della Pittura.
[9] Citado por Isaac newton. (1704). Opticks.
[10] Citado por Johann wolfgang von goethe. (1810). La Teoría Del Color.
[11] Citado por Michel eugène chevreul. (1839). La Ley Del Contraste de Color.
[12] Citado por https://gallerix.asia/pedia/artist-paints--colour-theory-painting/
[13] El modelo de color CMYK es un sistema de color que aplica el principio de resta.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

por el desplazamiento de la ontología del "lenguaje y el mundo" en el sentido filosófico y la transformación de la forma en que se presenta el arte, y el arte visual contemporáneo se ha convertido en una representación importante de nuestra comprensión de la sociedad actual. El arte visual contemporáneo subvierte el dominio de la racionalidad instrumental, enfatiza la búsqueda de la sensibilidad visual, justifica el nombre de sensibilidad y restablece el valor de la sensibilidad.[14]

Revisión de la literatura

A través de la investigación de tres casos prácticos y teorías, lo siguiente presenta todas las cosas incluido el estado actual de la investigación.

Se utiliza estos casos prácticos y teorías para explicar la relación, el papel y la creación del color y la gráfica arquitectónica en el arte visual contemporáneo. Se muestra la siguiente tabla Fig.1.

Casos de estudio	Estudio de caso 1	Estudio de caso 2	Estudio de caso 3
Obras o proyectos	"Tu panorama arcoíris"	Centro Heydar Aliyev	Instalación de arte digital
Creador artista	Danés-islandés Olafur Eliasson (1967 -)	Arquitecta iraquí-británica Zaha Hadid (1950-2016)	TeamLab de japonés-Un grupo artístico interdisciplinario, compuesto por artistas, ingenieros, diseñadores, matemáticos y programadores
Tiempo	2006-201105	2007-20120510	2001-2014-20180707
Imagen	 Fig. 2 Tu panorama arcoíris.[15]	 Fig. 3 Centro Heydar Aliyev.[16]	 Fig. 4 Instalación de arte digital. [17]
Mismos enfoques	Enfoque La instalación o arquitectura permite al espectador entablar un diálogo con un tercero sobre el color, los gráficos, la luz, el espacio y la naturaleza		
Diferentes enfoques	Fusión de color y arquitectura a través de obras de instalación arquitectónica para crear espacios arquitectónicos coloridos	Fusión de color, luz, formas fluidas icónicas y geometría dinámica a través de obras arquitectónicas	Combinación de gráficos, color y luz a través de obras de arte digitales

[14] Citado por *https://wf.pub/thesis/article:D586266*

[15] Citado por fuente: wiki. (n.d.).

https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%A5%A5%E6%8B%89%E7%BB%B4%E5%B0%94%C2%B7%E5%9F%83%E5%88%A9%E4%BA%9A%E6%9D%BE#/media/File:Your_rainbow_panorama_p%C3%A5_taget_af_ARoS_Aarhus_Kunstmuseum.jpg [Consulta: 18 de mayo de 2024]

[16] Citado por **f**uente: Heydar Aliyev Centre. (n.d.). Haqqimizda. https://www.nursingworld.org/practice-policy/work-environment/health-safety/disaster-preparedness/ [Consulta: 18 de mayo de 2024]

[17] Citado por **f**uente: teamLab. (n.d.). Planets. https://www.teamlab.art/zh-hans/ [Consulta: 18 de mayo de 2024]

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Ventajas	Transforma los espacios arquitectónicos en experiencias multisensoriales que invitan al espectador a explorar el color, la interacción de la luz y la forma, con sus instalaciones inmersivas, cambia la percepción del espacio y el color de las personas; Al saturar el entorno construido con colores vibrantes, se crea una sensación de asombro y placer que trasciende las barreras lingüísticas y culturales.	Las curvas sinuosas y la fachada escultórica crean una sensación de movimiento y dinamismo. Con su diseño innovador, supera los límites de las posibilidades arquitectónicas.	Instalaciones inmersivas que combinan tecnología de vanguardia con técnicas artísticas tradicionales; Se invita a los visitantes a explorar un mundo fantástico compuesto por animaciones interactivas y exhibiciones de luces dinámicas; Al difuminar los límites entre lo virtual y lo físico, desafía las nociones tradicionales de espacio, tiempo y percepción. (por ejemplo, en el proyecto "Sin fronteras" y "Planetas")"
Desventajas	Tienes que ir al sitio para sentirlo	Tienes que ir al sitio para sentirlo	No permanente
Alcance	Cualquier persona y en cualquier momento	Cualquier persona y en cualquier momento	Cualquier persona
Limitaciones	Fijo	Fijo	Limitado en el tiempo
Análisis y conclusiones	El potencial de los colores y los gráficos para evocar respuestas emocionales y promover las relaciones interpersonales, las relaciones entre las personas y el medio ambiente en los espacios públicos.	Los colores y los gráficos muestran cómo la arquitectura trasciende los confines de las formas geométricas tradicionales para crear entornos impresionantes que capturan la imaginación.	Al aprovechar la tecnología digital, se reinventa la relación entre el arte, la arquitectura y la experiencia de humana, lo que permite vislumbrar un futuro en el que la creatividad no conoce límites.

Fig.1 Casos prácticos de estudio

En resumen, mi opinión es generalmente la elección de los elementos, la disposición, la composición visual y la manipulación de la forma por parte del artista y el diseñador, combinados con el color, a través de la tecnología digital, influyeron profundamente en la expresividad, el atractivo y la interacción dinámica del color y el patrón, que son los elementos centrales de los trabajos para crear significados prácticos, multifacéticos y complejos. Por el contrario, elementos como el color, los gráficos y los patrones, así como las tecnologías digitales, también han influido profundamente en los artistas para transmitir conceptos, evocar emociones y desafiar las convenciones estéticas establecidas. Esto es especialmente evidente en el campo de la arquitectura.

DESARROLLO

Marcos teóricos Se muestra la siguiente tabla Fig.5.

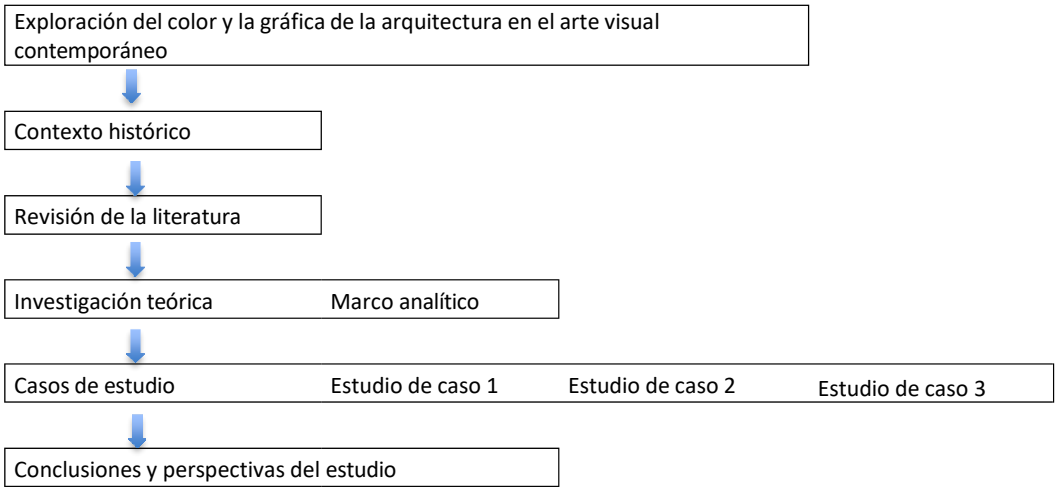


Fig.5 Marco de la investigación

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Análisis del proyecto

Para ilustrar esto, este artículo utilizará el método de estudio de caso para demostrar este punto de vista a través del análisis de efectos, la comparación y la analogía. Los detalles se muestran en el siguiente Tabla Fig.6.

Proyectos	Proyecto 1	Proyecto 2	Proyecto 3
Obras o proyectos	Espolín - "la joya de Valencia"	El Museo Nacional de Ceramica Artes Suntunarias Gonalez Marti	Casa Batlló
Categoría	Telas de seda	Arquitectura	Arquitectura
Creador	La firma Garín de Valencia	La arquitectura gótica, a mediados del siglo XVIII, se transformó completamente en estilo barroco. La fachada fue diseñada por Hipólito Rovilla y creada por el escultor valenciano Ignacio Vergara. Arquitecto Ginés Sánchez Hevia restaurado por última vez entre 1990 y 1998[18]	Emilio Sala Cortés (1841-1920), Antoni Gaudí (1852-1926), colaboró con José María Jujol Gibert (1879-1949) para renovar, Inger Morriel (1749-1832), diseñó un espacio fantástico de luz y visión, El arquitecto japonés Kengo Kuma (1954-), diseñó una instalación de cortina de cadena, El artista de medios turco Refik Anadol (1985-), creó el primer espacio de experiencia inmersiva 10D del mundo.
Tiempo	1700-	Siglo XVIII - 1990 - 1998 Restauración y renovación	1877；1904-1906；2021
Imagen	 Fig. 7 y 8 Espolín - "la joya de Valencia".[19]	 Fig. 9 El Museo Nacional de Ceramica Artes Suntunarias Gonalez Marti.[20]	 Fig. 10 Casa Batlló.[21]
color	Opcional	Colores barroco, rococó, neoclásico y oriental	Puedes elegir un color Una amplia variedad de colores ricos: entre los cuales predominan las fachadas azules y verdes
gráfica	Flores, plantas	Elementos gráficos barrocos, rococó, neoclásicos y orientales	Elementos decorativos naturales y trascendentes, principalmente curvas y animales naturales.

[18] Citado por https://es.wikipedia.org/wiki/Museo_Nacional_de_Cer%C3%A1mica_y_Artes_Suntuarias_Gonz%C3%A1lez_Mart%C3%AD y https://zh.wikipedia.org/zh-cn/%E5%86%88%E8%90%A8%E9%9B%B7%E6%96%AF%C2%B7%E9%A9%AC%E8%92%82%E5%9B%BD%E5%AE%B6%E9%99%B6%E7%93%B7%E5%92%8C%E8%A3%85%E9%A5%B0%E8%89%BA%E6%9C%AF%E5%8D%9A%E7%89%A9%E9%A6%86

[19] Citado por **f**uente: (n.d.). https://garin1820.com/el-espolin-valencia-la-joya-de-la-corona/ [Consulta: 18 de mayo de 2024]

[20] Citado por fuente: (n.d.). https://www.cultura.gob.es/mnceramica/home.html [Consulta: 18 de mayo de 2024]

[21] Citado por fuente: (n.d.). https://www.casabatllo.es/antoni-gaudi/casa-batllo/fachada/ [Consulta: 18 de mayo de 2024]

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Relación entre los elementos y la arquitectura	El desarrollo histórico y la influencia de la Ruta de la Seda en China (En China, los motivos se utilizan comúnmente en la arquitectura y otros diseños)	Arquitectura barroca, rococó, neoclásica y oriental	Funcionalidad arquitectónica, valor artístico y cultural, valor de investigación académica, uno de los medios de innovación social para demostrar el diseño y la expresión.
El arte visual contemporáneo	Sobre la fusión y colisión de la gráfica y la artesanía tradicionales con los colores modernos	Sobre la fusión y colisión de patrones tradicionales y colores modernos	Sobre el mundo de cuento de hadas del mar, la fantasía visual, el espacio de ensueño
Digital	Un poco	Un poco	Sí, espectáculo de luces
Material	Hilo de seda, oro, plata	cerámica , joyas, oro o plata , alabastro, etc.	Hay principalmente fragmentos de cerámica, hierro forjado, madera, vidrio, baldosas de cerámica y adornos de piedra, etc.
Proceso	El diseño está inspirado en la época de Luis XIV y originalmente se tejió con brocado sobre un fondo de brocado.	El artista utiliza el color, los elementos gráficos, la composición visual y la manipulación de la forma.	A través del uso de elementos curvilíneos en el modelado, desde lo simple hasta lo complejo, el arte, la tecnología y la artesanía modernistas como tema principal.
Función	Los colores y los gráficos se utilizan como patrón principal, para que el efecto decorativo sea más magnífico. Las espuelas de Valencia son fácilmente reconocibles por su disposición de motivos florales.	Utiliza el color, los elementos gráficos y la tecnología para mostrar la tradición y evocar emociones.	Se consigue un efecto especial, que le confiere un brillo único y una atmósfera mágica.
Significado	Los patrones y símbolos de flores y plantas expresan el significado de la naturaleza, la vida, la vitalidad y la coexistencia. "Esta tradición no existiría sin las Fallas", dijo Elena. Herencia histórica y registro, muchos faradios antiguos muestran el magnífico esporin, los artesanos de la seda transmitirán los frutos de la seda.	Su colorido y elementos gráficos sirvieron como registro del desarrollo de la época, influyendo en la percepción estética e interpretación de las artes visuales de la época.	Su combinación de color y gráficos no solo logra funcionalidad, sino que también crea a la perfección un cuento de hadas que parece real, llamando la atención, estimulando la imaginación y haciendo que las personas lo disfruten y no quieran irse. Crean no solo significados prácticos, sino también múltiples y complejos significados artísticos e históricos.
Relación con el procesamiento digital del color y los efectos visuales	Desde su creación, "Garín" ha utilizado las mismas tarjetas de cartón perforado. Al cortar cartón con tecnología moderna, eligiendo entre más de 300 referencias tradicionales (algunas de ellas con más de 100 años de antigüedad) crea un diseño nuevo, único e irrepetible.	En la actualidad, el uso de la tecnología digital contemporánea se realiza principalmente en plataformas en línea. Los colores armoniosos resaltan mejor los gráficos y la atmósfera general y los símbolos de identidad en su conjunto.	"El espectáculo de luces digital refuerza el color de los gráficos del edificio en sí, y los dos se complementan entre sí para hacerlo aún más soñador. La tecnología digital contemporánea, el color y los gráficos tienen un gran impacto en el efecto visual general, y es una innovación que hace época en la combinación del procesamiento digital de gráficos en color.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

La relación entre el color, la gráfica y la identidad cultural	Cada cambio de color convierte el mismo boceto en uno completamente diferente con la misma estructura, la clásica combinación de un fondo blanquecino y flores en tonos azules, naranjas y morados, sobre un fondo de seda brocada para crear una textura brillante. Estas prendas se han conservado como identidad cultural, herencia y transformación de la moda.	Los materiales de color utilizados son principalmente cerámicos, combinados con gráficos naturalistas y humanistas, que simbolizan las huellas gloriosas dejadas por Valencia y sus gentes en la historia, y refuerzan la identidad cultural y la pertenencia de los valencianos.	La combinación de colores, elementos gráficos y símbolos crea todo un espacio como el mundo submarino al aire libre, que lleva la percepción del significado, hace que el edificio emane una sensación única, resalta el rico ambiente natural modernista y de vida confortable y el estilo de vida mediterráneo de Barcelona, y se ha convertido en una fuerte característica cultural regional.
Influencia	ayudó a preservar la tecnología de la seda tejida a mano, convirtiendo a Valencia en la única ciudad de España en preservar la tecnología de la seda tejida a mano; Se suma al esplendor de la Fiesta Fallera, que está inscrita en la Lista del Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad de la UNESCO.	Ha influido profundamente en la percepción y aplicación del color en el arte visual contemporáneo en el contexto del desarrollo social e histórico de Valencia, que es la herencia de la historia y la innovación de los tiempos, y la combinación paulatina del arte con la tecnología digital.	Su color y elementos gráficos se han transformado en un objeto concreto y perceptible, un símbolo cultural regional distintivo, y el resultado de la combinación de la tecnología digital ha influido profundamente en la percepción y aplicación del color y los gráficos en el arte visual contemporáneo en el contexto del desarrollo social e histórico.

Fig.6 *Proyectos prácticos*

Por lo tanto, en resumen, se puede concluir que el artista y el diseñador, junto con elementos como el color, los gráficos y patrones, y las tecnologías digitales, son sujeto y objeto el uno del otro, y se influyen y logran profundamente el uno al otro, llevando una experiencia visual a un tercero.

Además de la consideración del valor de la estética artística como el color, los gráficos y los patrones, la exploración del color y los gráficos en el arte visual contemporáneo también plantea preguntas sobre la identidad y la expresión culturales. Artistas de diversos orígenes se basan en su propia herencia cultural y experiencias de vida para informar su práctica artística, infundiendo su trabajo con símbolos, patrones y colores que reflejan sus perspectivas únicas. A través de la manipulación del color y los elementos gráficos, el artista desafía la narrativa dominante, ofrece una visión alternativa del mundo y promueve el diálogo y la comprensión a través de las divisiones culturales, que es una manifestación importante de la identidad y la representación cultural.

CONCLUSIONES

A través de los estudios de caso anteriores, la experimentación, la colaboración y la reflexión crítica, los artistas y diseñadores continúan ampliando los límites de la práctica artística para crear obras que resuenen con el público a un nivel profundo y visceral. Al comprender la compleja interacción del color, los gráficos y la arquitectura, obtenemos información sobre las diferentes formas en que los artistas y diseñadores interactúan con el mundo que los rodea y, en el proceso, abrimos nuevas vías de expresión e interpretación.

En última instancia, la exploración del color y los gráficos arquitectónicos en el arte visual contemporáneo representa la convergencia de disciplinas artísticas, innovaciones tecnológicas y expresiones culturales, y la exploración del color y los gráficos arquitectónicos es un testimonio de la creatividad y la innovación ilimitadas de los artistas de hoy. Al ampliar los límites de la práctica artística tradicional y adoptar la tecnología digital, los artistas crean experiencias inmersivas y visualmente cautivadoras que involucran al público a un nivel profundo y visceral. A medida que continuamos navegando por el panorama siempre cambiante del arte visual contemporáneo, la exploración del color y los gráficos en el contexto de la arquitectura seguirá siendo un terreno rico y fértil para la exploración y el descubrimiento artístico.

En general, mi investigación contribuye a comprender cómo los artistas contemporáneos utilizan el color y la estética gráfica para crear obras de arte que combinan significados visuales complejos con arte aplicado, y para estimular la reflexión crítica sobre cuestiones sociales, culturales, económicas y políticas en el arte visual contemporáneo.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Expresión visual, ya sea a través de instalaciones interactivas, estructuras paramétricas o entornos virtuales, la fusión del color y la gráfica con la arquitectura abre un mundo de posibilidades para la innovación artística y el intercambio cultural. Al hacerlo, nos invitan a reconsiderar nuestra relación con el entorno construido y a reimaginar el mundo que nos rodea como un lienzo para la creatividad y la imaginación. También nos aportará nuevas ideas sobre el trasfondo cultural, la identidad, etc.

Referencias

Aristóteles. (n.d.). *De Coloribus*.

Isaac Newton. (1704). *Opticks*.

Johann Wolfgang von Goethe. (1810). *La Teoría Del Color*.

Lei Guiyuan. (1963). *Fundamentos de Los Patrones*. People's Fine Arts Publishing House.

Leon Battista Alberti. (1435). *Della Pittura*.

Michel Eugène Chevreul. (1839). *La Ley Del Contraste de Color*.
https://gallerix.asia/pedia/artist-paints--colour-theory-painting/

https://wf.pub/thesis/article:D58626

https://www.nursingworld.org/practice-policy/work-environment/health-safety/disaster-preparedness/

https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%A5%A5%E6%8B%89%E7%BB%B4%E5%B0%94%C2%B7%E5%9F%83%E5%88%A9%E4%BA%9A%E6%9D%BE#/media/File:Your_rainbow_panorama_p%C3%A5_taget_af_ARoS_Aarhus_Kunstmuseum.jpg

https://www.teamlab.art/zh-hans/

https://es.wikipedia.org/wiki/Museo_Nacional_de_Cer%C3%A1mica_y_Artes_Suntuarias_Gonz%C3%A1lez_Mart%C3%AD

https://zh.wikipedia.org/zhcn/%E5%86%88%E8%90%A8%E9%9B%B7%E6%96%AF%C2%B7%E9%A9%AC%E8%92%82%E5%9B%BD%E5%AE%B6%E9%99%B6%E7%93%B7%E5%92%8C%E8%A3%85%E9%A5%B0%E8%89%BA%E6%9C%AF%E5%8D%9A%E7%89%A9%E9%A6%86

https://garin1820.com/el-espolin-valencia-la-joya-de-la-corona/

https://www.cultura.gob.es/mnceramica/home.html

https://www.casabatllo.es/antoni-gaudi/casa-batllo/fachada/

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18040

Integración Creativa en la Industria: El Caso del Departamento de I+D de Sensibilidad Social

Integrating Creativity into Industry: The Case of the Social Sensitivity R&D Department

Mo Li[a]

[a]Universitat Politècnica de València, mli9@doctor.upv.es

Breve bio autora: Nacida y criada en China, Mo Li es doctoranda en el Departamento de Comunicación Audiovisual, Documentación e Historia del Arte en la Universidad Politécnica de Valencia. Posee una formación académica diversa, con estudios en cine, derecho y administración de empresas en reconocidas instituciones internacionales. Su investigación doctoral se centra en el cine documental clandestino en China.

How to cite: Li, M. 2024. Integración Creativa en la Industria: El Caso del Departamento de I+D de Sensibilidad Social. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18040

Resumen

Esta comunicación presenta un estudio de caso del Departamento de Investigación y Desarrollo (I+D) de Sensibilidad Social en Bernard Controls Equipment Co., Ltd. en Beijing, una iniciativa liderada por el artista e investigador italiano Alessandro Rolandi. Fundado en 2011, el proyecto busca integrar el arte y la creatividad en el entorno fabril a través de dos vías principales: el proyecto "Work-Live," que empodera a los trabajadores para liderar iniciativas artísticas, y la Residencia Temporal de Artistas, que promueve proyectos colaborativos liderados por artistas. Se concede a los empleados dos medias jornadas por semana para alejarse de las tareas rutinarias y participar voluntariamente en actividades creativas, ayudando a disolver las barreras tradicionales entre artistas y trabajadores y desmantelar la estructura jerárquica dentro de la organización. Estas intervenciones creativas cultivan un espacio compartido de creatividad en un lugar de trabajo orientado a la eficiencia. Para los artistas participantes, la residencia ofrece una plataforma para la experimentación radical y procesual, para la colaboración, con un fuerte énfasis en fomentar interacciones y diálogos con los trabajadores de la fábrica. El objetivo principal del proyecto no es aumentar la productividad comercial ni lograr reconocimiento artístico, sino mejorar la comunicación abierta, mejorando así el equilibrio entre la vida laboral y personal y el desarrollo del grupo. Basándose en el contexto histórico de la escena artística china y en las narrativas personales de los fundadores de la iniciativa, este estudio revisa el viaje de 13 años del Departamento de I+D de Sensibilidad Social, enfatizando el impacto transformador de involucrar a artistas no profesionales en la producción artística. Los hallazgos pretenden inspirar una adopción más amplia de metodologías similares para integrar el arte en los entornos de trabajo.

Palabras clave: *China; arte social; sensibilidad social; colaboración creativa; cambio social.*

Abstract

This paper presents a case study of the Social Sensibility Research and Development (R&D) Department at Bernard Controls Equipment Co., Ltd. in Beijing, an artist-led initiative founded in 2011 by Italian artist and researcher Alessandro Rolandi. The project is designed to weave art and

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

creativity into the factory setting through two main channels: the "Work-Live" project, which empowers workers to lead artistic endeavours, and the Artist Temporary Residency, which promotes artist-led collaborative projects. Employees are granted two half-days per week to step away from routine tasks and engage in creative activities voluntarily, helping to dissolve the traditional boundaries between artists and workers and dismantle the hierarchical structure within the organization. These creative interventions cultivate a shared space of creativity in an otherwise efficiency-driven workplace. For participating artists, the residency provides a platform for radical, process-oriented experimentation and collaboration, with a strong focus on fostering interactions and dialogues with the factory workers. The primary goal of the project is not to boost commercial productivity or achieve artistic acclaim, but rather to enhance open communication, thereby improving work-life balance and personal development for the staff. Drawing from the historical context of China's art scene and the personal narratives of the initiative's founders, this study reviews the 13-year journey of the Social Sensibility R&D Department, emphasizing the transformative impact of involving non-professional artists in artistic production. The findings aim to inspire broader adoption of similar methodologies for integrating art into workplace environments.

Keywords: *China, social art, social sensibility, creative collaboration, social change.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

Alessandro Rolandi, un artista e investigador italiano, llegó a Beijing hacia finales de 2002, acompañando a su esposa, una corresponsal extranjera que había aceptado un puesto en la ciudad. Inicialmente planeando una estancia de seis meses, Rolandi se encontró cautivado por China, lo que lo llevó a extender su estancia a casi dos décadas, interrumpida únicamente por la pandemia global. Durante este período, se involucró con la floreciente comunidad artística, consiguiendo un estudio en el distrito artístico 798 y sus periferias, donde trabajó junto a artistas vanguardistas que más tarde ganarían prominencia en la esfera del arte contemporáneo.

Las transformaciones sociales meteóricas impulsadas por la economía de mercado de China abrieron los ojos de Rolandi a la vibrante expresión artística más allá de los confines de su estudio. Esta constatación propició su transición hacia espacios públicos, donde colaboró con artistas locales en actuaciones que reflejaban e influían en la evolución social.

En 2010, el camino de Rolandi se cruzó con el del empresario francés Guillaume Bernard, el director de operaciones de Bernard Controls y heredero de la empresa familiar establecida en 1936. Reconocida por su especialización en actuadores eléctricos y su prominencia en el sector nuclear, la compañía comenzó a participar en el mercado chino en 1987. Para 2004, había lanzado una fábrica en *joint venture* en China, que se convirtió en una empresa de propiedad totalmente extranjera (*WFOE*, *Wholly Foreign Owned Enterprise*) en 2008. Guillaume Bernard aspiraba a integrar el arte en el ethos corporativo, llevando a la creación de una rama dedicada dentro de la fábrica conocida como el "Departamento de I+D de Sensibilidad Social."

El Departamento se integra dentro de la estructura organizativa de la empresa, fortaleciendo la sostenibilidad y legitimidad de sus operaciones. Su objetivo es fomentar el pensamiento creativo en las rutinas repetitivas de los trabajadores para mejorar su autoestima y habilidades sociales, especialmente en el manejo de relaciones interpersonales complejas. Además, ofrece posiciones remuneradas a artistas, permitiendo a creativos de diversas procedencias participar en prácticas artísticas experimentales en un entorno industrial.

En 2014, Tianji Zhao, artista china, se unió al equipo, aportando perspectivas locales esenciales para el desarrollo del proyecto "*Work-Live*", que motiva a los trabajadores a iniciar y liderar sus propias iniciativas artísticas. Tres años después, Blandine de la Taille se unió como gerente de Sensibilidad Social en la oficina de París de Bernard Controls. Actualmente, estas tres figuras son los pilares del proyecto, supervisando su evolución y perfeccionamiento de metodologías.

Este estudio de caso se basa en una entrevista a Rolandi y en una revisión exhaustiva de textos, fotografías y vídeos proporcionados por él, proporcionando un análisis detallado de este singular proyecto artístico.

FUNDAMENTOS DE LA SENSIBILIDAD SOCIAL

El concepto de sensibilidad está profundamente arraigado en el empirismo, una doctrina filosófica que sostiene que todo conocimiento humano proviene de experiencias sensoriales. John Locke, figura clave de esta corriente de pensamiento, argumentaba que la mente humana comienza como una tabula rasa, adquiriendo conocimiento exclusivamente a través de la sensación y la reflexión (Locke, 1850). Para Locke, poseer sensibilidad significaba tener una sensibilidad agudizada hacia las experiencias morales y estéticas. La falta de sensibilidad, por el contrario, resulta en la incapacidad de discernir entre lo correcto y lo incorrecto, y de diferenciar el arte bueno del malo (Wickberg, 2007).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

En el ámbito de las interacciones sociales, la noción de sensibilidad social adquiere una relevancia particular. Jay Schulkin utiliza una metáfora impactante para subrayar este punto. Sugiere que la excepcional actuación de Michael Jordan en el baloncesto no solo demuestra su habilidad atlética sino también su profunda sensibilidad. La grandeza de Jordan se derivaba de su capacidad para anticipar y sentir el juego, entendiendo los movimientos tanto de sus compañeros como de sus oponentes (Schulkin, 2001, p. 4). Desarrollar la sensibilidad social, por lo tanto, puede mejorar el trabajo en equipo y aumentar la respuesta al arte, aprovechando una cualidad humana fundamental que es inherente en todos los niveles de clase social y educación.

La sensibilidad no debe confundirse con la susceptibilidad, a pesar de que, curiosamente, ambos términos se representan con la misma palabra en chino. Rolandi observa que la susceptibilidad a menudo implica una tendencia a ofenderse fácilmente. Por otro lado, la sensibilidad mejora nuestra capacidad de comprensión y tolerancia, lo cual es esencial para el bienestar de nuestra sociedad:

> Hoy en día la gente es altamente susceptible y muy poco sensible. Se molestan, perturban y reaccionan exageradamente por pequeñas cosas. Están tan enfocados en sí mismos y tan poco empáticos y sensibles a lo que les rodea, el espacio, el ambiente, la gente, los animales... El proyecto de Sensibilidad Social trata de encontrar formas significativas de estar en comunidad.

PRÁCTICA DE LA SENSIBILIDAD SOCIAL

En Bernard Controls China el número de empleados fluctúa entre 70 y 100. Estos individuos provienen de diversos entornos educativos; algunos tienen habilidades especializadas en el proceso de manufactura, mientras que otros poseen capacidades más generales. Cada semana, se ofrece a los empleados la opción de dedicar dos medias jornadas o un día completo a la experimentación artística, de manera totalmente voluntaria. Se anima a los trabajadores a explorar actividades creativas según lo consideren oportuno, sin ninguna obligación de dedicar tiempo al arte a menos que así lo deseen.

Típicamente, la propiedad intelectual creada durante las horas de trabajo pertenece al empleador. Esta práctica se remonta a la era de la economía planificada, cuando la mayoría de las personas tenían empleos estatales y la propiedad personal era mínima. Desde el inicio de esta iniciativa, se decidió que cualquier obra de arte creada por los artistas y trabajadores pertenecería a los creadores mismos. Aunque estas actividades no están destinadas a generar valor económico, esta política afirma los derechos de propiedad de los creadores y fomenta que los trabajadores se enorgullezcan de su pensamiento independiente y su expresión personal.

Inicialmente, las interacciones con los artistas eran meras pausas para café pagadas. Sin embargo, con el tiempo y el creciente interés de los trabajadores, su compromiso con los artistas se intensificó. Aproximadamente la mitad de los trabajadores participa en las actividades artísticas, pero solo alrededor del 10% ha mantenido un compromiso constante con la creación artística a lo largo de los años. En una fábrica donde impera la eficiencia y una estructura jerárquica estricta, la integración del arte introduce una dinámica social más flexible y menos conformista.

Varias piezas creadas por los empleados de Bernard Controls China han captado la atención pública, con un reconocimiento notable por parte de la prestigiosa publicación cultural *Art World* (Brockett, 2017). En la portada de la revista apareció Zhao Tao, un trabajador-artista de una zona montañosa rural en la provincia de Hebei, fotografiado mientras lacaba sus esculturas para una exposición en Arrow Factory, un espacio alternativo de arte popular en Beijing. Trabajando en Bernard Controls desde hace siete años, Zhao destaca como un representante de los trabajadores que expresan sus emociones artísticamente. El Departamento ha adoptado una función

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

similar a la de una academia de arte, impulsando y potenciando las capacidades y sensibilidades artísticas de aquellos menos propensos a ser reconocidos en los círculos artísticos convencionales.



Fig. 1 Fotografía del artista-trabajador Zhao Tao pintando con aerosol. *Fuente: El Departamento de I+D de Sensibilidad Social (2016)*

HECHO EN UNA FÁBRICA

La tradición de crear y exhibir arte dentro de los entornos fabriles está profundamente arraigada en China, remontándose a la Revolución Cultural, cuando el arte servía como vehículo para las campañas políticas. Es común ver a trabajadores convertidos en artistas que se inspiran en sus lugares de trabajo.

En 1992, el artista Zhuang Hui realizó un acto performativo pintando el eslogan propagandístico maoísta "Servir al Pueblo" (*Wei Renmin Fuwu*) alrededor de la Fábrica de Rodamientos de Luoyang, su lugar de empleo. Esta fábrica, establecida en los años 50 con ayuda soviética, se convirtió en un símbolo de la industrialización de China. Huérfano desde joven, Zhuang Hui comenzó su carrera en una fábrica de tractores a los 16 años y trabajó con maquinaria pesada hasta los 33. A principios de los 90, en medio de cambios globales significativos desde la caída del Muro de Berlín hasta la disolución de la Unión Soviética, y en el contexto de los Juegos Asiáticos en Beijing, percibió la emergencia de un nuevo orden mundial. Impulsado por estos cambios sociales radicales, tomó los espacios públicos para expresar sus observaciones y críticas sociales de manera directa y sin filtros. La artista e investigadora Miao Yu reflexionó sobre la transformación de Zhuang Hui de trabajador a artista (Yu, 2016):

> El modo, la escala y el lenguaje de expresión de Zhuang Hui estaban resueltamente desconectados de su estatus social... Zhuang Hui ciertamente no pretendía usar el arte de performance como una declaración de su estatus como artista. Por el contrario, utilizó el arte para afirmar su identidad como trabajador, un trabajador con la capacidad de convertir su percepción, pensamiento y acción en asuntos públicos.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Los artistas que hacen comentarios sociales a menudo pueden encontrarse con censura y presión por parte de las autoridades. En años recientes, un enfoque activista se ha vuelto menos prevalente en el mundo del arte debido al aumento de la moderación de contenido y supervisión de los medios. No obstante, el artista Li Liao ha demostrado que las fábricas modernas siguen siendo lugares potentes para articular cuestiones sociales contemporáneas. En 2012, realizó una estancia de 45 días en la línea de montaje en Foxconn, una empresa fabricante de iPhones escrutada por los suicidios de trabajadores. Su objetivo era ganar lo suficiente para poder comprar un iPad mini con su salario, convirtiendo el precio de un producto en el tiempo de vida gastado en ganarlo (Chu, 2023).

A través de su trabajo, Li escudriña la absurdidad de una sociedad consumista donde meses de labor ardua se intercambian por un producto que a menudo solo sirve como un marcador de estatus social. Destaca la disonancia del trabajo monótono y repetitivo que lanza una sombra surrealista sobre el lugar de trabajo, sugiriendo una desconexión social subyacente. Además, cuestiona el ethos capitalista que parece contradecir los valores tradicionales inculcados en nosotros: que el trabajo honesto es virtuoso. Mientras que Li Liao usó el arte para canalizar su insatisfacción, su breve incursión en la fuerza laboral, de solo 45 días, contrasta fuertemente con la rutina de toda la vida para muchos trabajadores.

INVERTIR EN CONTRADICCIÓN

En la Fábrica de Beijing se invita a los artistas a visitas cortas, incluyendo talleres y charlas, o para un compromiso más prolongado a través de una residencia artística de dos meses. Durante su residencia, los artistas tienen una oportunidad única de trabajar dentro de una fábrica completamente operativa y se les permite interactuar con el personal, el espacio, sus equipos y procedimientos. Pueden proponer proyectos o simplemente estar disponibles para colaborar con los trabajadores interesados. Además de su rol como creadores, los artistas también actúan como facilitadores y observadores. Bernard Controls ofrece una beca de 1,000 EUR por cada estancia de residencia y cubre los costos de materiales y transporte local. Los artistas tienen la libertad de crear proyectos en cualquier formato y medio, o incluso de no producir nada en absoluto. En los últimos 13 años, se han realizado más de 40 proyectos como resultados de la residencia, fruto de colaboraciones entre artistas y trabajadores.

El proyecto “Invertir en Contradicción” de Ma Yongfeng fusiona de manera provocativa el arte con las realidades laborales, empleando el grafiti, un medio tradicionalmente asociado con la propaganda política de la era Maoísta, para subvertir las comunicaciones corporativas tradicionales. Al adoptar un estilo visual que recuerda la Revolución Cultural, un período marcado por intensa propaganda política, su trabajo contrasta fuertemente con el entorno mundano de una fábrica. Lemas como “Por favor, deja que el sol permanezca un poco más en mi piel”, derivados de conversaciones casuales y protocolos de fábrica, elevan preocupaciones cotidianas a una plataforma típicamente reservada para mensajes ideológicos. Esto desafía el límite convencional entre la expresión personal y los mensajes organizacionales, sugiriendo que las voces de los trabajadores son tan cruciales como las narrativas oficiales promovidas por los eslóganes corporativos.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 2 Fotografía de las obra del artista Ma Yongfeng. *Fuente: El Departamento de I+D de Sensibilidad Social (2011)*

El eslogan oficial de Bernard Controls, "Invertir en Confianza," encarna un compromiso con la fiabilidad en la producción de componentes nucleares, abogando por un "mentalidad positiva" que contrasta marcadamente con las frases subversivas de Ma. Sus eslóganes juguetones pero críticos perturban el orden usual de la producción industrial, introduciendo imprevisibilidad y humor. No solo critican los matices autoritarios de la cultura corporativa, sino que también promueven un diálogo sobre la autonomía, la expresión y la condición humana dentro del entorno industrial. Al integrar estos eslóganes dentro de la fábrica fomenta un espacio donde el pensamiento independiente y el cumplimiento organizacional coexisten, instando a una reevaluación de los roles y derechos de los trabajadores. Su arte transforma el paisaje estético de la fábrica y estimula una interacción más reflexiva y dinámica entre los empleados y los valores de sus empleadores, destacando el potencial transformador del arte en entornos corporativos.

LAS CASAS DE VIDRIO

La iniciativa de integrar prácticas artísticas dentro de los entornos laborales a menudo se encuentra con resistencia, especialmente de la dirección. Esta reticencia entre los gerentes de alto nivel podría derivarse de las responsabilidades aumentadas y el estrés asociado con sus roles, lo que podría hacerlos más cautelosos ante

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

métodos no convencionales que podrían alterar los procesos establecidos. Por ejemplo, durante su residencia, la artista Li Xinlu desafió la jerarquía laboral convencional con una obra de arte provocativa: un gran adhesivo con el lema "Las personas que viven en casas de vidrio no deberían lanzar piedras" colocado directamente en la ventana de la oficina de un gerente. Esta declaración audaz pedía una mayor empatía y tolerancia entre el personal de diferentes niveles de la organización, instando a reconsiderar las normas jerárquicas rígidas.

Li Xinlu también propuso suavizar el ambiente industrial introduciendo mini altavoces Bluetooth para reproducir música a lo largo de la línea de producción, un gesto destinado a humanizar el austero ambiente de la fábrica. Incluso distribuyó su colección de CDs como regalos para fomentar un sentido de experiencia cultural compartida. Inicialmente, la dirección se opuso a esta idea, temiendo que la música pudiera distraer a los trabajadores y plantear riesgos de seguridad. Sin embargo, la defensa persistente y los cambios culturales graduales llevaron a un cambio en la política. Años después, la presencia de música o podcasts reproducida desde dispositivos personales se ha normalizado, simbolizando una transformación significativa en la cultura operativa de la fábrica.



Fig. 3 De izq. a dch. Fotografía de un altavoz aportado por artista Li Xinlu durante su residencia y la pegatina de la lema en la ventana de la oficina. *Fuente: El Departamento de I+D de Sensibilidad Social (2011)*

Esta evolución en el lugar de trabajo subraya el impacto duradero de los esfuerzos del Departamento para fomentar un ambiente de trabajo más abierto y flexible. A través de estas intervenciones artísticas, el departamento no solo ha mejorado la vida laboral en el día a día sino que también ha empoderado a los trabajadores para negociar por libertades que contribuyen a un lugar de trabajo más satisfactorio y humano. Con el tiempo, estos cambios han facilitado una transformación en la cultura organizacional hacia la inclusividad y la creatividad, demostrando que incluso las pequeñas libertades pueden llevar a cambios profundos en el compromiso y la satisfacción de los empleados.

MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA DE PRODUCCIÓN

La fábrica no solo simboliza la creación de arte, sino también su exhibición. El distrito artístico 798, una de las zonas de artistas más grandes de China, está repleto de museos, galerías, estudios y tiendas de arte. Fue construido sobre una fábrica militar desmantelada que los alemanes orientales construyeron en los años 50. Es una intersección de trabajo manual y trabajo creativo, creencias colectivas y expresiones individualistas.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

En 2016, se realizó una exposición colectiva de seis empleados de Bernard Controls titulada “Esperando el Trabajo” (*Waiting for Work*) en la Galería Cache del distrito artístico 798. La muestra incluyó diversas obras, como una instalación con palillos y un escorpión, reflejando la creatividad de los trabajadores. La inauguración contó con una intervención y una mesa redonda, destacando el papel de los trabajadores como artistas al listar sus nombres junto a los de artistas establecidos, subrayando su importancia igualitaria.



Fig. 4 De izq. a dch. El cartel de la exposición Waiting for Work y fotografía de Escorpión para helado del artista-trabajador Ren Jianyong. *Fuente: El Departamento de I+D de Sensibilidad Social (2016)*

En 2023, el Instituto Goethe de China organizó una exposición en su sede en el distrito artístico 798, resumiendo los últimos 13 años del proyecto de I+D de Sensibilidad Social. Se llevó a cabo desde el 4 de noviembre de 2023 hasta el 7 de enero de 2024. Fue curada por el equipo de Zhang Hanlu, curadora del Laboratorio de Práctica Social del Museo Times en Guangzhou, y una figura activa en el campo del arte social. El día de la inauguración, unos 70 trabajadores de Bernard Controls acudieron y trajeron a sus familias para compartir este momento de orgullo. Aunque el Instituto Goethe de China está dedicado a arrojar luz sobre los problemas sociales, era poco común que el Instituto Goethe exhibiera obras de artistas no profesionales. Esta excepcional oportunidad abrió las puertas para que los trabajadores de la fábrica fueran mostrados y vistos en igualdad de condiciones con otros artistas internacionales galardonados.



Fig. 5 Fotografía de la entrada del Instituto Goethe en el distrito de arte 798. *Fuente: foto de la autora (2023)*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

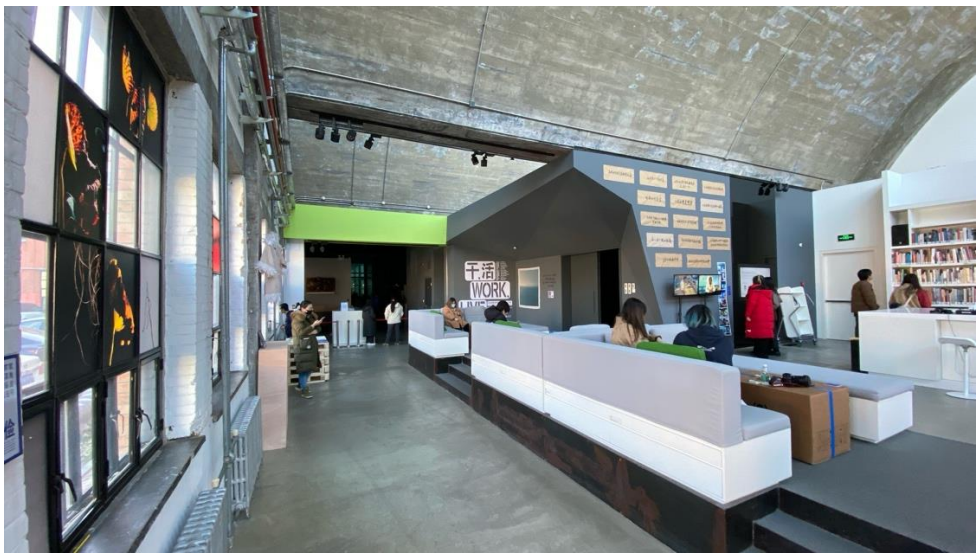


Fig. 6 Fotografía de la exposición "Work/Live" en el Instituto Goethe. *Fuente: foto de la autora (2023)*

El Departamento se ha dedicado a mostrar las obras de arte creadas dentro de los muros de la fábrica a la comunidad artística más amplia siempre que ha sido posible. Sin embargo, esto no está destinado a promover una educación artística inusual. Más bien, tiene como objetivo extender el diálogo sobre el papel de los artistas en la sociedad y el valor potencial del arte cuando se disocia de la dinámica orientada a la mercancía y al espectáculo de un sistema de mercado elitista (Brockett & Rolandi, 2019). En el panorama artístico contemporáneo, las oportunidades de exposición están predominantemente reservadas para artistas profesionales que han cursado educaciones artísticas finas tradicionales y a menudo están restringidas por los guardianes de la industria. Cada esfuerzo para desmantelar estas barreras los acerca un paso más a alcanzar sus objetivos.

CONCLUSIONES

El modelo de I+D de Sensibilidad Social en Bernard Controls no solo se ha expandido geográficamente a sus oficinas en París y Milán, sino que también ha aumentado su impacto, fomentando una interacción dinámica entre el arte y la industria. Este proyecto, liderado por los esfuerzos dedicados de Rolandi, Zhao y de la Taille, ha demostrado que integrar el arte dentro de un entorno fabril hace algo más que mejorar la estética del lugar de trabajo. Transforma fundamentalmente la cultura organizacional y el compromiso de los empleados. Estas iniciativas sirven como un faro para las industrias a nivel mundial, demostrando que la integración creativa puede afectar profundamente el bienestar y la innovación de los empleados.

El éxito del proyecto depende del compromiso continuo y empático de todos los interesados, requiriendo líderes que valoren la innovación por encima de las métricas de eficiencia convencionales. Los desafíos potenciales de integrar tal modelo en entornos corporativos tradicionales no son triviales; sin embargo, los beneficios sustanciales, incluyendo la liberación del potencial creativo y el fomento de una cultura de trabajo más inclusiva, son invaluables.

Investigaciones futuras podrían explorar cómo estas prácticas pueden adaptarse a diferentes contextos culturales e industriales, asegurando que los beneficios del modelo se puedan implementar ampliamente. El viaje del Departamento de I+D de Sensibilidad Social subraya un mensaje crucial: donde el arte y la industria se mezclan, existe un poderoso catalizador para el cambio.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

FUENTES REFERENCIALES

Brockett, Z. (2017). An Abbreviated Lexicon: Researching Towards a Social Sensibility. *Art World (Yishu Shijie)*, *322*, 70-75.

Brockett, Z., & Rolandi, A. (2019). An Infrastructure for Autopoiesis: On Building a Sustainable Platform for Process-driven Artistic Research and Practice. *Made in China Journal*, *4*(2). https://doi.org/10.22459/MIC.04.02.2019.17

Chu, S. (2023). When Art Meets the Authenticity of Labor [Blog]. *The World of Chinese*. https://www.theworldofchinese.com/2023/04/when-art-meets-the-authenticity-of-labor/

Locke, J. (1850). *An Essay Concerning Human Understanding*. T. Ellwood Zell; Retrieved from the Library of Congress. https://www.loc.gov/item/17019452/

Schulkin, J. (2001). *Roots of Social Sensibility and Neural Function*. MIT Press.

Wickberg, D. (2007). What Is the History of Sensibilities? On Cultural Histories, Old and New. *The American Historical Review*, *112*(3), 661-684. https://doi.org/10.1086/ahr.112.3.661

Yu, M. (2016). The Worker's Experience. *LEAP Magazine*, *38*. https://www.leapleapleap.com/2016/05/mia-yu-the-workers-experience/

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17131

El poder del humor en el arte contemporáneo. El caso de estudio de Maurizio Cattelan

The power of humour in contemporary art. The case study of Maurizio Cattelan

Alba López-Davalillo Díaz
Universidad Autónoma de Madrid, alba.lopez-davalillo@estudiante.uam.es.

Breve bio autora:

Historiadora del arte, crítica y comisaria. Licenciatura en Historia del Arte por la Universidad de Salamanca (2018-2021) y actualmente cursando el máster de Historia del Arte Contemporáneo y Cultura Visual (convenio Universidad Autónoma de Madrid, Universidad Complutense de Madrid y Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía).

How to cite: López-Davalillo, A. (2024). El poder del humor en el arte contemporáneo. El caso de estudio de Maurizio Cattelan. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17131

Resumen

Desde la llegada del posmodernismo, ha sido bastante común el uso del humor, la ironía o la sátira como herramienta para plantear diferentes problemáticas en el mundo del arte. A pesar de ello, no ha sido un concepto filosófico que se haya llegado a 'tomar en serio', ni que haya tenido especial relevancia para ser estudiado en relación al diálogo e interacción con el espectador. Maurizio Cattelan, un artista que no deja indiferente allá donde va, es consciente del poder de lo humorístico y de la broma, para poder llevar más allá esa reflexión a través de éste, sacando a la luz impulsos represivos y luchando contra la alienación que tan presente está en nuestra actualidad. En su obra, nos hace cómplices de corrupciones y de escenas incómodas, que finalmente nos hacen plantearnos el por qué éstas nos entretienen, o incluso nos producen rechazo cuando no son representaciones más provocativas que la propia realidad. Asimismo, lo cómico no sólo tiene interés en el poder de transformación del estado mental, sino que es interesante a la hora de la búsqueda de los límites dentro del arte, si es que los llega a haber.

Palabras clave: *humor; Maurizio Cattelan; reflexión; límites; etc.*

Abstract

Since the arrival of postmodernism, the use of humor, irony or satire has been quite common as a tool to problematize different problems in the art world. Despite this, it has not been a philosophical concept that has been 'taken seriously', nor has it had special relevance to be studied in relation to dialogue and interaction with the viewer. Maurizio Cattelan, an artist who leaves no one indifferent wherever he goes, is aware of the power of humor and jokes, to be able to take this reflection further through it, bringing to light repressive impulses and fighting against the alienation that so present is in our reality. In his work, he makes us complicit in corruptions, in uncomfortable scenes, which finally make us question why they entertain us, or even causes us rejection when they are not more provocative representations that reality itself. Likewise, the comic is not only interested in the power to transform the mental state, but is also interesting when it comes to searching for the limits within art, if there are any.

Keywords: *humour, Maurizio Cattelan; reflection; limits; etc.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

INTRODUCCIÓN

Maurizio Cattelan en la actualidad es uno de los artistas en activo más conocidos dentro del panorama artístico internacional, destacando sobre todo por la realización de un arte irreverente y transgresor. Sus obras podrán gustar más o menos al público, pero ninguna de ellas pasa inadvertida, de hecho, suelen ser bastante divulgadas por los medios de comunicación debido a las polémicas que crea en sus temas representados.

Nacido en Padua en 1960 dentro de un núcleo familiar humilde y tras pasar por varios trabajos para poder sacar adelante a su familia, desde jardinero o diseñador de muebles hasta trabajador en una morgue, se dio cuenta de que su objetivo en la vida era poder vivir trabajando lo menos posible y fue así cuando en 1985 decidió probar suerte en el mundo artístico. Su carácter cínico e ingenioso le fue acompañando desde el principio de su trayectoria artística, pudiéndose ver en su primera exposición monográfica en Bolognia en 1989 donde cerró la galería y solo dejo un cartel que ponía *Torno súbito* (Fig.1), traducido como ahora vuelvo, o en la ocasión en la que, tras la invitación a intervenir en una galería, denunció a la policía el robo de una obra de arte inexistente, 'Untitled (Police report of stolen invisible artwork, 1991)' y el informe acabó siendo lo expuesto dentro de la institución artística.



Figura 1. *'Untitled' de Maurizio Cattelan, 1989. Fuente: https://www.doppiozero.com/maurizio-cattelan-torno-subito*

Se ve como ambas intervenciones sugieren ese carácter escapista que tanto caracteriza a Cattelan, pero que a su vez pone en cuestión todo el sistema del arte y su mercantilización: todo acaba siendo absorbido por el mercado.

Asimismo, cuando consiguió mudarse a Nueva York, gracias a una beca que el mismo creó para financiar la estancia a otros artistas, 'Oblomov Fundation' (1992), ya empezó a crear el tipo de obras por las que hoy es más conocido, destacando por ejemplo la figura hiperrealista del papa Juan Pablo II aplastada por un meteorito, 'la Nona Ora' (1999) (Fig.2) o el personaje Disney Pinocho ahogado en la fuente concebida por Frank Lloyd Wirght del Guggenheim de Nueva York, 'Daddy, daddy' (2008) (Fig.3)



Figura 2. ***'****La Nona Ora' de Maurizio Cattelan****.*** *1999. Fuente: https://www.elmundo.es/cultura/2024/03/15/65f470fae85ecee1618b4593.html*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Figura 3. *'Daddy, daddy' de Maurizio Cattelan, 2008. Fuente: https://www.perrotin.com/artists/Maurizio_Cattelan/2/daddy-daddy/33512*

¿Son estas obras una simple provocación al espectador o van mucho más allá? A pesar de todas las polémicas que ha tenido Cattelan en sus obras, en unas más que en otras, él defiende que con sus creaciones lejos de buscar atacar a nadie, tiene como objetivo poner en cuestión toda la hipocresía que reina en la sociedad actual y visibilizar lo que el sistema neoliberal intenta invisibilizar. En palabras del mismo artista: '[…] I actually think that reality is far more provocative than my art' (p. 17, Bonami, Spector, Vanderlinden, Gioni 2000).

Para entender este planteamiento, el del humor dentro de la provocación, es necesario entender el paso de la sociedad humorística a la posthumorística explicado en *Una risa nueva: posthumor, parodias y otras mutaciones de la comedia (2010)* de J.Costa . Dentro de la sociedad posthumorística en la que actualmente nos enmarcamos, el objetivo del humor no es tanto hacer reír sino incomodar, un cambio de paradigma muy ligado a la actitud posmodernista. Gilbert Gottfried en el programa Saturday Night Live, celebrado dos semanas después del incidente de las Torres Gemelas, terminó con la comedia tal y como se conocía en ese momento. Empezó su intervención precisamente burlándose del 11-S y la acabó con el espacio lleno de sonidos de carcajadas de la gente. Consiguió esto contando inmediatamente otro chiste tras el del 11-S que justamente 'atacaba' a todo tipo de colectivos y que en otra situación no hubiese hecho gracia, pero esa ofensa contada tras el chiste del atentado, hizo que sirviera como bálsamo en tiempos peores.

Precisamente, este tipo de alivio ante los sucesos que la gente tiene que lidiar en su día a día, es lo que busca Cattelan con sus obras. Tiene como objetivo crear una imagen potente, siempre partiendo de la realidad, y de hecho normalmente no de una realidad 'amable', sino buscando tocar temas muy controvertidos. Es el caso de la representación de Hitler en su obra 'Him' (2001) (Fig.4), donde se encuentra el causante del holocausto representado en un cuerpo de niño en posición de rodillas, como si tuviera intención de redimirse ante sus acciones. Lógicamente, el espectador al darse cuenta de que ese personaje infantilizado es el dictador nazi, le va a sorprender y chocar, pero tocar este tema de esta manera, con un tinte de humor y dentro de un mundo ficticio como es el arte, va a conseguir que el público digiera el mensaje de manera mucho más fácil que si se hiciera de otra manera.



Figura 4. *'Him' de Maurizio Cattelan, 2001. Fuente: https://www.perrotin.com/artists/Maurizio_Cattelan/2/him/6510#images*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Asimismo, si cuando se expuso 'la Nona Ora' (1999) en Varsovia, ciudad natal del antiguo papa, fue víctima de un acto de vandalismo por dos políticos religiosos, precisamente lo que desvela es todo ese poder que en los estados sigue teniendo las instituciones religiosas.

Vemos como en el ejemplo de ambas obras, si ese mismo mensaje se hubiera realizado de manera directa, esas reflexiones no hubiesen sido así de fructíferas, sino que hubiera llevado muy probablemente al rechazo o incluso al enfado. Por eso mismo, es necesario que todas estas problematizaciones de la realidad, en este caso el tema del cristianismo y el del Holocausto, sean representados de manera subliminal bajo el filtro del humor para que así, por un breve tiempo, el espectador sea capaz de suspender sus principios y represiones y dar lugar tanto a una mayor relatividad como asimilación del mensaje.

Tal y como se ha ido introduciendo en esta primera parte del escrito, el objetivo de este es realizar un análisis de las obras de Cattelan y estudiar e indagar todas esas posibilidades que brindan los rasgos humorísticos dentro de ellas. El humor, mucho más allá que hacer reír, da la capacidad de introducirse en el espectador de una manera diferente y más fructuosa que de cualquier otra manera. Por lo tanto, todas esas oportunidades que este componente proporciona son las que se van a analizar en esta investigación.

DESARROLLO (Metodología, resultados, discusión)

El arte y el humor se tratan de dos conceptos que han ido de la mano a lo largo de toda la Historia del Arte, pero que sobre todo llevan teniendo su máximo apogeo desde el siglo XX hasta nuestra actualidad. Es esta misma razón la que resulta paradójica ya que, dentro de la investigación académica, este vínculo no haya suscitado el suficiente interés como para ser debidamente analizado. En muchas ocasiones, el humor parece que se limita a sacar una carcajada al espectador, cuando realmente es un mecanismo para poder afrontar la realidad en la que vivimos de una manera mucho más llevadera. Es precisamente el objetivo de esta investigación, a través de su análisis desde las obras de Cattelan, dar al humor la importancia que se merece.

Para poder encontrar un primer estudio de esta unión, tenemos que esperar hasta 2006 con *Art and laugther* de Sheri Klein donde la autora, a través de su propio conocimiento, intenta hacer una catalogación de los diferentes tipos de humor enlazándolos con obras de artistas contemporáneos, pero lejos de ser una genealogía se queda en la mera superficie. Por otro lado, las instituciones artísticas hasta un año después, en 2007, no han tenido tampoco interés por esta indagación, hasta la publicación de *The artist's joke* de Jennifer Higgie bajo el respaldo de la Whitechapel Gallery, donde mediante textos de diferentes personas dentro del mundo del arte: artistas, comisarios o críticos, intenta evidenciar las diferentes perspectivas y vínculos que el arte ha tenido con el humor. En el caso de España, hay que esperar hasta 2013 para que Leo Gómez publique el primer libro investigando esta asociación, con *El arte parodiado: humor y caricatura del mundo artístico en España, 1860-1930.*

Por otra parte, muchos de las investigaciones que se han publicado posteriormente a las mencionadas, cuando tratan el vínculo del arte con lo humorístico, se suelen centrar en las artes gráficas: grabado, viñetas… que acaban dejando de lado al resto de disciplinas artísticas que también tienen esa unión, como es el caso de la obra del protagonista del trabajo: Maurizio Cattelan.

Sin embargo, sí que se puede hacer una genealogía del estudio del humor: desde filósofos clásicos como son Aristóteles o Aristófanes, pasando por Freud con *El chiste y su relación con el inconsciente (1905)* o Bergson con *La risa. Ensayo sobre el significado de la comicidad (1899)*. Ya no solo escritos pertenecientes al mundo de la filosofía, sino que se puede ver también el interés por parte de artistas como el fundador del surrealismo Breton con su escrito *Antología del humor negro (1940)*. Asimismo, en la actualidad podemos encontrar ensayos de los

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

más completos como es el caso de *Humor (2021)* de Terry Eagleton, que intenta realizar varias interpretaciones de lo cómico desde diferentes puntos de vista a través de varios autores, o algunos más científicos como *La ciencia de cuándo reímos y por qué (2015)* de Scott Weems e incluso de personajes pertenecientes al mundo de la comedia como *Una risa nueva: Posthumor, parodias y otras mutaciones de la comedia (2018)* de Jordi Costa.

En cuanto a las fuentes encontradas sobre el objeto de estudio, Maurizio Cattelan, al ser un artista en activo no tiene una amplia bibliografía y si a eso le sumamos que el propio artista en muchas ocasiones dificulta su propio estudio, ya que en muchas de las entrevistas que realiza se apropia de contestaciones de otros autores o simplemente aparece otra persona en lugar de él a responder, nos encontramos con una búsqueda de investigaciones bastante reducida. Gran parte de información de las obras y de su biografía viene dada por *Maurizio Cattelan (2000)* de F. Bonami, N. Spector, N. Vanderlinden y M. Gioni, que contiene entrevistas tanto supuestamente suyas como de los personajes del mundo del arte más cercanos a él. Aunque, también ha sido de bastante utilidad el catálogo de la primera exposición monográfica que se ha hecho de él en España de la mano de la Coleccción Fondazione Sandretto Re Rebaudengo en el Centro de Arte Contemporáneo de Málaga en 2013.

Por lo tanto, tras hacer un análisis de la situación bibliográfica que se va a necesitar para realizar el trabajo, me veo obligada a estudiar ambos conceptos, el humor y la obra de Cattelan, por separado al no haber suficientes escritos sobre esta vinculación y menos aun específicamente del artista italiano. Se va a hacer un profundo estudio del humor y se cogerán las teorías que más se puedan adecuar a su obra para poder hacer un total análisis de su trayectoria artística bajo el prisma cómico, escogiendo obras del artista separadas en temáticas como la blasfemia religiosa, el código moral o el subconsciente. Al ser dos estudios independientes y poco indagados, puede llevar a una investigación densa, pero precisamente el objetivo de este escrito será poder aportar un rayo de luz a esa escasez de estudios sobre este vínculo.

Una de las problemáticas que todo investigador se encuentra cuando aborda el estudio del humor es identificar qué tipo de comicidad se está usando en cada caso ya que, en muchas ocasiones es casi imposible distinguir un tipo de humor de otro. Es por esta razón, que lejos de buscar eso, este escrito pretende no tanto explicar qué tipo de comicidad se utiliza sino desentrañar la intención que cada humorista tiene al hacer su uso, puesto que por muchos tipos de humor que contenga su obra, todas las utiliza con un mismo objetivo. Esta elección de metodología ha sido brindada en gran parte gracias a *De qué te ríes. Beneficios y estragos de la broma (2024)*, un estudio reciente de Daniel Gamper en el que identifica dos tipos de humoristas: los conformistas y los parresiastas. De la misma manera, el término *parresía* es en sí mismo bastante conflictivo por lo que, tras una larga indagación, la elección más correcta de este concepto sería la interpretación que los filósofos pertenecientes la escuela cínica recogen. En este caso la lectura más interesante sería la de Diógenes, analizada de manera completa por Foucault en las conferencias que dio en la Universidad de Grenoble en 1982 y recogidas en el libro *Discurso y verdad: conferencias sobre el coraje de decirlo todo (2022).*

Asimismo, no sólo se ha encontrado una problemática en su clasificación, sino que también es fundamental ser consciente de que cada humor es diferente según el espacio geográfico y temporal en el que se sitúe, por lo que lo acertado será indagar en la cultura italiana que haya podido influenciar en su humor. De esa forma, se conseguirá identificar posibles influencias italianas de Cattelan: la tradición de la *Commedia dell'arte,* Dario Fo, Pirandello, Roberto Benigni y Federico Fellini gracias al libro referenciado anteriormente *The artist's joke (2007)* de Jennifer Higgie.

Por otra parte, ya se ha mencionado lo fácil que es caer en la poca rigurosidad de la información que hay sobre Cattelan, y es que en la mayor parte de los escritos que se hacen sobre él, sí que llegan a mencionar ese tinte

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

humorístico identificándole con calificativos como bufón, bromista…etc pero siempre se quedan en la superficie, no llegando realmente a indagar todas las posibilidades que este componente puede brindar a sus obras.

Por último, creo que sería de gran enriquecimiento, a la par que estudiar su obra bajo las teorías humorísticas, investigar sobre el límite que tanto el arte y el humor tienen, si es que lo tienen. Si ambos se crean dentro de un mundo ficticio, no habría que tomarse la broma tan enserio, y mucho menos llegar a 'cancelarla' o censurarla. Aunque, sí que es verdad que no todo humor y arte se ciñe al mundo fantástico y puede tener consecuencias verdaderas en la realidad. Estos mismos parámetros son los que serán estudiados a través del libro *La libertad del artista. Censuras, límites y cancelaciones (2023)* escrito por V.J Vázquez.

CONCLUSIONES

A través de la metodología mencionada que se ha adoptado en esta investigación, indagar todas esas posibilidades del humor dentro de la obra de Maurizio Cattelan, se ha conseguido ver todas esas capas y significaciones que el artista toca en los diferentes temas que se encuentran en sus obras.

En la primera introducción de este, se ha conseguido explicar de dónde viene ese carácter humorístico e irreverente del artista, tanto del propio contexto italiano en el que creció como de sus posibles referentes cómicos. Asimismo, también se ha puesto en contexto del cambio de paradigma del humor al llamado posthumor o Nueva Comedia. Consiguientemente, se han analizado las diferentes fuentes bibliográficas del tema y se ha propuesto una metodología no tan habitual en el campo, pero necesaria para llegar a los objetivos e hipótesis planteadas. De esa manera, son estas las conclusiones a las que se han llegado desde las diferentes temáticas y obras que se han analizado de la trayectoria del artista italiano.

En el ámbito religioso a través de 'la Nona Ora' (1999), se ha examinado la importancia de analizar la blasfemia dentro del contexto secular en el que nos encontramos. Inevitablemente vivimos en una sociedad pluralista en la que las creencias religiosas de unos pueden ser directamente contrarias a las de otros. Esto hace que, al vivir en una comunidad política donde todos convivimos con todos, la libertad de expresión dé el derecho a ser crítico con el dogma religioso, siempre que la razón del ataque a esa comunidad no sea únicamente por razón de sus creencias. Sin embargo, es interesante como Cattelan revela el hecho de que, por mucho que la blasfemia ya no sea un delito penal, muchas instituciones religiosas acaban ejecutando sus propias sanciones al margen del estado.

En el caso del código moral por medio de 'Him' (2001), vemos como ha puesto en cuestión problemas tan importantes y aun tan presentes en la actualidad como el Holocausto. A pesar de la distancia temporal, el genocidio alemán sigue siendo tema tabú en muchos lugares, pero es importante rescatarlo y no olvidarlo para no repetir la historia. De hecho, desde la década de los 80, la generación de la posmemoria, de la que Cattelan forma parte, tiene la necesidad de invocar ese pasado que realmente no vivieron, pero del que se sienten conectados. De esa forma, se busca seguir reflexionando sobre nuestro pasado histórico en busca de un futuro mejor.

Siguiendo ese mismo planteamiento, con 'Daddy, daddy' (2008), tomando prestado la interpretación que Eagleton hace de *El chiste y su relación con el inconsciente (1905)* de Sigmund Freud, pone en valor el poder del subconsciente en nuestros actos y en nuestra personalidad. Vemos como el artista pone parte de sus vivencias de la infancia en las obras ya que, cada pieza que hace, consigue liberarse de esos traumas desde el propio proceso artístico. Tal y como Freud exponía, los sueños, pero también el humor, nos permiten construir una historia liberando los traumas y dejando a un lado los impulsos represivos de lo consciente.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

En definitiva, esta investigación no está cerca de estar completa, son muchas las obras que no se han analizado, así como aquellas que el artista está por crear ya que, como se ha mencionado, a pesar de que en 2011 tras la retrospectiva del Guggenheim dijera que se retiraba del mundo del arte, sigue siendo un artista en activo. De hecho, contra todo pronóstico, es uno de los artistas elegidos para representar al pabellón del Vaticano en la Bienal de Venecia en este 2024, por lo que, de nuevo, aquí vemos todas esas ambigüedades y realidades que están presente en nuestra sociedad y que el artista italiano lucha por cuestionarlas y reflexionar sobre ellas.

FUENTES REFERENCIALES:

Bergson, H. (2011). *La risa. Ensayo sobre el significado de la comicidad.* Recuperado de: https://ciudadanoaustral.org/biblioteca/07.-Henri-Bergson-La-risa.pdf

Bonami, F., Spector, N., Vanderlinden, V. y Gioni, M. (2000). *Maurizio Cattelan*. Phaidon.

Breton, A. (1972). *Antología del humor negro.* Anagramas.

Cattelan, M. (1989). Untitled. Fuente: https://www.doppiozero.com/maurizio-cattelan-torno-subito

Cattelan, M. (1999). *La Nona Ora* [escultura]. Fuente: https://www.elmundo.es/cultura/2024/03/15/65f470fae85ecee1618b4593.html

Cattelan, M. (2001). *Him* [escultura]. Fuente: *https://www.perrotin.com/artists/Maurizio_Cattelan/2/him/6510#images*

Cattelan, M. (2008). *Daddy, daddy* [escultura]. Fuente: https://www.perrotin.com/artists/Maurizio_Cattelan/2/daddy-daddy/33512

Centro de Arte Contemporáneo de Málaga. (2014). *Maurizio Cattelan, Colección Fondazione Sandretto Re Rebaudengo.* [Catálogo de exposición]. https://cacmalaga.eu/wp-content/uploads/2020/11/M_Cattelan.pdf

Costa, J. (2010). *Una risa nueva: posthumor, parodias y otras mutaciones de la comedia.* Nausícaä.

Eagleton, T. (2021). *Humor.* Taurus.

Foucault, M. (2007). *Discursos y verdad: conferencias sobre el coraje de decirlo todo.* SIGLO XXI.

Freud, S. (1905). *El chiste y su relación con el inconsciente.* Recuperado de: https://www.elortiba.org/old/pdf/freud_chiste.pdf

Gamper, D. (2024). *De qué te ríes. Beneficios y estragos de la broma.* Herder.

Gómez, L. (2013). *Del humor en el arte contemporáneo: teoría y práctica.* Recuperado de: https://lectura-unebook-es.bucm.idm.oclc.org/viewer/9788415443117/1

Higgie, J. (2007). *The Artist's Joke. Documents of Contemporary Art*. The MIT Press.

Klein, S. (2006). *Art and Laughter (Art and Series).* Bloomsbury Publishing.

Vázquez, V.J. (2023). *La libertad del artista. Censuras, límites y cancelaciones.* Atheneica Ediciones.

Weems, S. (2015). *Ja. La ciencia de cuándo reímos y por qué.* Taurus.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17059

Arte, Brexit y Clandestinidad: Los Neo-ciudadanos del Reino Unido creados a través de una práctica artística anarquista

Art, Brexit, and Clandestinity: The Neo-citizens of the United Kingdom created through anarchist artistic practice

Pablo Ángel Lugo Martínez
Glocal Art Markets Consultants Ltd., pabloangellugo@gmail.com.

Breve bio autor: El Dr. Pablo Ángel Lugo, originario de México, ha ganado renombre internacional en el arte y la investigación. Su producción artística abarca pintura, escultura, video, performance, ilustración y diseño gráfico. Con experiencia interdisciplinaria, obtuvo un doctorado con distinción Cum Laude en Arte, respaldado por una beca de la Fundación JUMEX. Además, ha impartido clases en el Reino Unido y en el extranjero.

Como investigador, artista provocador y experto en mercados de arte y negocios, el Dr. Lugo explora la relación entre arte y sociedad, destacando su impacto en la economía, el derecho y la política. Su trabajo ha iluminado las influencias del arte y sus transformaciones sociales.

En su rol como Director de Proyectos en Glocal Art Markets Consultants Ltd en Londres, ha facilitado colaboraciones y alianzas estratégicas a nivel internacional. Su comprensión de los mercados artísticos y el desarrollo empresarial lo posiciona como un líder en la industria.

How to cite: Lugo, P.A. (2024). Arte, Brexit y Clandestinidad: Los Neo-ciudadanos del Reino Unido creados a través de una práctica artística anarquista. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17059

Resumen

El artículo explora el arte de transición como respuesta al arte neoliberal, que tiende hacia el individualismo, el nepotismo y el elitismo. El arte de transición desafía estas limitaciones y promueve una conexión más auténtica entre el arte y el público. En el contexto del Brexit y la aparición de los Neo-ciudadanos, se examina cómo esta práctica anarquista desafía normas y construye una identidad basada en la resistencia y la solidaridad.

El proyecto "Clandestine Citizenship", realizado por artistas anarquistas en Londres entre 2015 y 2018, abordó la desigualdad laboral y la explotación de los migrantes indocumentados al proporcionarles documentación legal para acceder al sistema laboral y de seguridad social del Reino Unido. El colectivo creó pasaportes falsos, permitiendo a los inmigrantes obtener Números de Seguro Nacional (NIN) y participar en la economía. El proyecto operó de manera encubierta, ayudando a miles a mejorar su calidad de vida y asegurar su estatus en el Reino Unido.

El autor argumenta que esta transgresión legal era necesaria para promover la igualdad y defender la dignidad humana, basándose en derechos humanos y la importancia de la creatividad para el desarrollo humano. El proyecto "Clandestine Citizenship" ejemplifica el arte de transición que desafía regulaciones legales por un beneficio mayor, promoviendo la justicia y la igualdad en una sociedad que a menudo margina a los vulnerables.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Palabras clave: *Arte de transición; Brexit; Anarquismo; Neo-ciudadanos; Clandestinidad; Desigualdad laboral.*

Abstract

The article explores transition art as a response to neoliberal art, which tends towards individualism, nepotism, and elitism. Transition art challenges these limitations, promoting a more authentic connection between art and the public. In the context of Brexit and the rise of Neo-citizens, it examines how this anarchist practice challenges norms and builds an identity based on resistance and solidarity.

The "Clandestine Citizenship" project, conducted by anarchist artists in London from 2015 to 2018, addressed labor inequality and the exploitation of undocumented migrants by providing legal documentation to access the UK's labor and social security system. The collective created fake passports, allowing immigrants to obtain National Insurance Numbers (NIN) and participate in the economy. The project operated covertly, helping thousands improve their quality of life and secure their status in the UK.

The author argues that this legal transgression was necessary to promote equality and defend human dignity, based on human rights and the importance of creativity for human development. The "Clandestine Citizenship" project exemplifies transition art challenging legal regulations for a greater benefit, promoting justice and equality in a society that often marginalizes the vulnerable.

Keywords: *Transition art; Brexit; Anarchism; Neo-citizens; Clandestinity; Labor inequality.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

En medio del caos político y la incertidumbre socioeconómica generada por el Brexit, emerge un fascinante relato de resistencia y transformación en el Reino Unido. En este artículo, exploraremos el fenómeno de los "Neo-ciudadanos" del Reino Unido, una comunidad creada a través de una práctica artística anarquista que desafía las convenciones establecidas y redefine los límites de la ciudadanía y la identidad en un contexto neoliberal.

Este estudio se sumerge en las complejidades del proyecto "Clandestine Citizenship", desarrollado por un colectivo de artistas anarquistas en Londres, cuyo objetivo era abordar la desigualdad laboral entre emigrantes legales e ilegales. A través de una serie de acciones creativas y transgresoras, este colectivo buscó proporcionar oportunidades para que trabajadores migrantes obtuvieran la documentación necesaria para participar legítimamente en la economía y el sistema laboral del Reino Unido.

Exploraremos cómo esta iniciativa, basada en lo que consideramos un arte de transición y la filosofía política anarquista, desafió las normativas legales y sociales establecidas para promover la igualdad y la dignidad humana. Además, analizaremos el contexto histórico y teórico que respalda esta práctica artística, desde las teorías del arte anarquista hasta los ejemplos históricos de arte como herramienta de resistencia y cambio social.

Al final, este artículo pretende arrojar luz sobre una faceta poco explorada del arte contemporáneo y la resistencia política en el Reino Unido, demostrando cómo el arte puede convertirse en una poderosa herramienta para la transformación social y la promoción de la igualdad en tiempos de crisis y cambio.

DESARROLLO

Metodología

La metodología empleada en este proyecto se distinguió por su enfoque de inmersión en las actividades del colectivo anarquista detrás de "Clandestine Citizenship". Dada la clandestinidad de estas acciones, la disponibilidad de información fue sumamente limitada, lo que presentó desafíos notables para la recopilación de datos.

Se optó por un enfoque cualitativo que implicaba una participación activa y observación directa de los procesos involucrados. El objetivo principal fue comprender los objetivos, estrategias e impactos de "Clandestine Citizenship" en el contexto político, social y cultural del Reino Unido, buscando también pistas y evidencias indirectas sobre las actividades del colectivo y sus efectos en la comunidad.

Debido a la naturaleza clandestina del proyecto, se tuvieron en cuenta consideraciones éticas y legales, garantizando la confidencialidad y el anonimato de los participantes cuando fuera necesario. Esta metodología permitió obtener información valiosa sobre las prácticas artísticas y activistas del colectivo anarquista, así como sobre los debates políticos y éticos que rodean este tipo de acciones. A través de un enfoque reflexivo y crítico, se buscó ofrecer una comprensión profunda y contextualizada del proyecto y sus implicaciones en la sociedad contemporánea.

Arte de Transición

El concepto de "arte de transición" se define como una forma de expresión artística surgida en el contexto del neoliberalismo, pero que busca escapar de sus concepciones. En el ámbito del arte neoliberal, prevalece el máximo individualismo, priorizando la inversión y la generación de activos a nivel individual. Este enfoque fomenta el nepotismo, dando lugar a los "nepobabies" y al privilegio en términos de clase y cultura. Como señala Lewis (2023), "los hijos de los artistas tienen más probabilidades de destacar en el mundo del arte debido a la influencia y conexiones de sus padres".

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Estos fenómenos se relacionan con la falta de espacios reflexivos y creativos. Según Kimmelman (2003), "los artistas contemporáneos a menudo se ven como un mecanismo que profundiza esta división, promoviendo un arte elitista y superficial". El arte de transición busca romper con las restricciones del arte neoliberal, enfatizando la necesidad de crear bases mínimas en educación y experiencia social que permitan un acercamiento más amplio a los fenómenos estéticos. Esto implica superar la desconexión entre el arte contemporáneo y el público en general, evitando que el arte se convierta en un mecanismo elitista de validación, según la perspectiva anarquista sobre el arte.

Desde esta perspectiva, la creación artística se entiende como una capacidad inherente a todos los seres humanos que debe ser cultivada. En la sociedad actual, el proletariado a menudo carece de tiempo para el ocio creativo debido a las demandas de su vida laboral. Sin embargo, esta capacidad creativa es esencial para el desarrollo humano. La creatividad se considera una herramienta primordial en la gestión de recursos y la resolución de necesidades básicas, y su perfeccionamiento abre la puerta a la creación de objetos estéticos y al disfrute de la creatividad con la finalidad de reinterpretar la realidad (Lugo, 2020).

La imposición de la lógica de mercado en la producción de obras de arte ha llevado a los artistas anarquistas a desarrollar el "arte de transición". Este concepto describe un mecanismo que les permite sobrevivir y prosperar en el mundo del arte sin renunciar a sus principios anarquistas fundamentales. Las características principales de este "arte de transición" se oponen al sistema vigente, buscando mantener precios asequibles y una producción accesible para toda la sociedad. Esto implica romper con la lógica de mercado que a menudo eleva los precios de las obras de arte y las convierte en objetos de lujo para unos pocos privilegiados (Franklin, 2023).

Para el colectivo Non Fides (2009), este enfoque incluye estrategias como la producción de obras asequibles, la participación en proyectos comunitarios, la colaboración con organizaciones sin fines de lucro, la creación de espacios de arte accesibles y la promoción de una cultura de aprecio por el arte en todas las capas de la sociedad. El objetivo final es transformar la percepción del arte como algo exclusivo y elitista en una visión en la que el arte sea una herramienta para la expresión, la reflexión y la participación de todos los individuos, independientemente de su posición económica.

El "arte de transición" se convierte en una herramienta efectiva para combatir el neoliberalismo y cuestionar la "Economía de la Experiencia Estética". Esta se refiere a la veneración de la imagen y cómo el neoliberalismo ha impulsado, a través del avance tecnológico, una relación de alto consumo entre la producción y el consumo de imágenes. La obsesión del mercado por generar y consumir imágenes ha tenido un impacto económico notable, donde la impresión visual y la superficialidad dominan sobre la profundidad y la reflexión. En contraste, el arte de transición busca desafiar esta dinámica al centrarse en la creación de obras que no solo critiquen el consumismo visual, sino que también fomenten una conexión más auténtica entre el arte y el espectador, desafiando así el mercado elitista.

El arte de transición se fundamenta en la idea de que:

> "El arte es una actividad humana, un lenguaje abstracto y consciente capaz de reproducir cosas, construir formas o expresar una experiencia, si el producto de esta reproducción, construcción o expresión puede deleitar, conmover o impactar y, de esta manera, transformar la realidad del individuo" (Lugo, 2023).

El arte de transición se define como una actividad que busca transformar la realidad del individuo a través de la reproducción, construcción o expresión de experiencias que deleiten, conmuevan e impacten (Julius, 2002). Este enfoque implica desafiar y redefinir los límites establecidos en la actividad artística, en contraste con la lógica restrictiva del neoliberalismo en el arte, que tiende a excluir creaciones que no se ajustan a sus criterios económicos.

La diferencia fundamental entre el arte neoliberal y el arte de transición radica en la búsqueda de una definición del arte. Mientras que el primero tiende a negar una definición para satisfacer intereses económicos, el segundo

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

desafía y amplía constantemente los límites del arte en busca de nuevas formas de expresión y significado (Proudhon, 1884).

En este contexto, el proyecto "Clandestine Citizenship", desarrollado por un colectivo de artistas anarquistas en Londres entre 2015 y 2019, destaca por su capacidad para multiplicar su impacto en el Reino Unido. El proyecto aborda la transgresión de los límites artísticos y la redefinición de la experiencia artística en el contexto neoliberal británico.

El proyecto se originó en una reunión informal en un pub del este de Londres en 2015, donde un grupo de amigos y camaradas anarquistas de origen latinoamericano identificaron la disparidad salarial entre los trabajadores con documentación legal y aquellos sin ella como un problema fundamental relacionado con la migración.



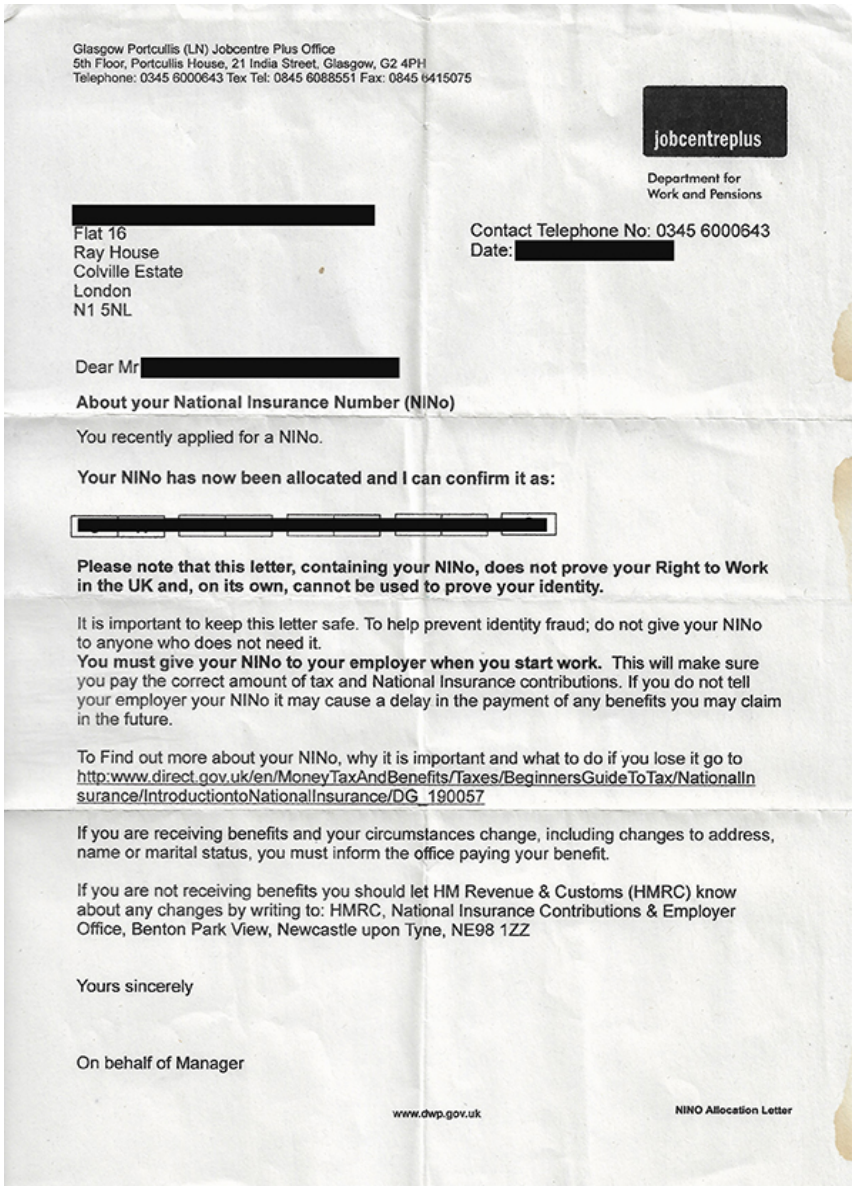
Fig. 1 Documento Creado por el colectivo. *Fuente: Lugo, (2023)*

La brecha salarial entre trabajadores con y sin documentación legal, con sueldos mínimos de £6.70 y £2.50 por hora respectivamente, fue el punto de partida para "Clandestine Citizenship". Este proyecto anarquista se propuso abordar las desigualdades laborales y la explotación de los trabajadores migrantes indocumentados en el Reino Unido.

En el Reino Unido, obtener un National Insurance Number (NIN) era crucial para trabajar legalmente. Para obtenerlo, era necesario presentar documentación en el Job Centre, como pasaporte y contrato de alquiler. Este número era esencial para participar en la economía y el sistema laboral del país, ya que se solicitaba como evidencia de estatus legal a los empleadores.

El colectivo anarquista se propuso enfrentar esta desigualdad mediante la creación de documentos de identidad que facilitaran el acceso al NIN para todos. Estos documentos, elaborados y probados en Job Centres, permitieron que todos, independientemente de su estatus migratorio, pudieran obtener la documentación necesaria para trabajar legalmente en el país.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Glasgow Portcullis (LN) Jobcentre Plus Office
5th Floor, Portcullis House, 21 India Street, Glasgow, G2 4PH
Telephone: 0345 6000643 Tex Tel: 0845 6088551 Fax: 0845 6415075

jobcentreplus

Department for Work and Pensions

[redacted]
Flat 16
Ray House
Colville Estate
London
N1 5NL

Contact Telephone No: 0345 6000643
Date: [redacted]

Dear Mr [redacted]

About your National Insurance Number (NINo)

You recently applied for a NINo.

Your NINo has now been allocated and I can confirm it as:

[redacted]

Please note that this letter, containing your NINo, does not prove your Right to Work in the UK and, on its own, cannot be used to prove your identity.

It is important to keep this letter safe. To help prevent identity fraud; do not give your NINo to anyone who does not need it.
You must give your NINo to your employer when you start work. This will make sure you pay the correct amount of tax and National Insurance contributions. If you do not tell your employer your NINo it may cause a delay in the payment of any benefits you may claim in the future.

To Find out more about your NINo, why it is important and what to do if you lose it go to http:www.direct.gov.uk/en/MoneyTaxAndBenefits/Taxes/BeginnersGuideToTax/NationalInsurance/IntroductiontoNationalInsurance/DG_190057

If you are receiving benefits and your circumstances change, including changes to address, name or marital status, you must inform the office paying your benefit.

If you are not receiving benefits you should let HM Revenue & Customs (HMRC) know about any changes by writing to: HMRC, National Insurance Contributions & Employer Office, Benton Park View, Newcastle upon Tyne, NE98 1ZZ

Yours sincerely

On behalf of Manager

www.dwp.gov.uk

NINO Allocation Letter

Fig. 2 National Insurance Number, Documento Original . *Fuente: Lugo, (2023)*

Esta iniciativa ejemplifica la determinación del colectivo anarquista para abordar directamente la explotación laboral y la desigualdad, promoviendo la igualdad en el ámbito laboral del Reino Unido. El colectivo adoptó un método para aumentar la producción de documentos de identidad, asignando nacionalidades europeas específicas según el origen de sus compañeros emigrantes, basándose en conexiones históricas y lingüísticas. Por ejemplo, se otorgaba un pasaporte español a los latinoamericanos y pasaportes portugueses o italianos a otros emigrantes según correspondía. Este enfoque buscaba superar barreras burocráticas y desigualdades en el acceso a la documentación legal, promoviendo la igualdad de oportunidades laborales y económicas.

La influencia del colectivo creció, produciendo miles de documentos de identidad utilizados en diversos Job Centres del Reino Unido, sin posibilidad de rastreo. En estos centros, se enfocaron en brindar empleo a quienes lo necesitaban y cumplían con los requisitos, sin profundizar en la autenticidad de los documentos presentados.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 3 National Insurance Number, Tarjeta Original . *Fuente: Lugo, (2023)*

Las actividades del colectivo se interrumpieron en 2018 debido al resultado del Brexit, lo que cambió el contexto legal y político, limitando sus acciones. Optaron por mantenerse en silencio hasta que se resolviera la cuestión del Brexit, ya que la salida del Reino Unido de la Unión Europea marcó el fin de su labor en la producción de documentos de identidad. Esta estrategia permitió a muchos inmigrantes asegurar su estatus en el Reino Unido, incluso en medio de la incertidumbre del Brexit. La ayuda inadvertida del caótico proceso del Brexit mejoró significativamente la calidad de vida de estos individuos y, en muchos casos, también benefició a sus familias.

El proyecto "Clandestine Citizenship" surgió de la colaboración entre un colectivo de artistas anarquistas para cuestionar y desafiar los paradigmas convencionales relacionados con la ciudadanía y la participación política en un contexto neoliberal. Sin embargo, la clandestinidad del proyecto ha dificultado la recopilación sistemática de información sobre su desarrollo y sus impactos, en un esfuerzo por proteger tanto a los creadores como a los participantes involucrados.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

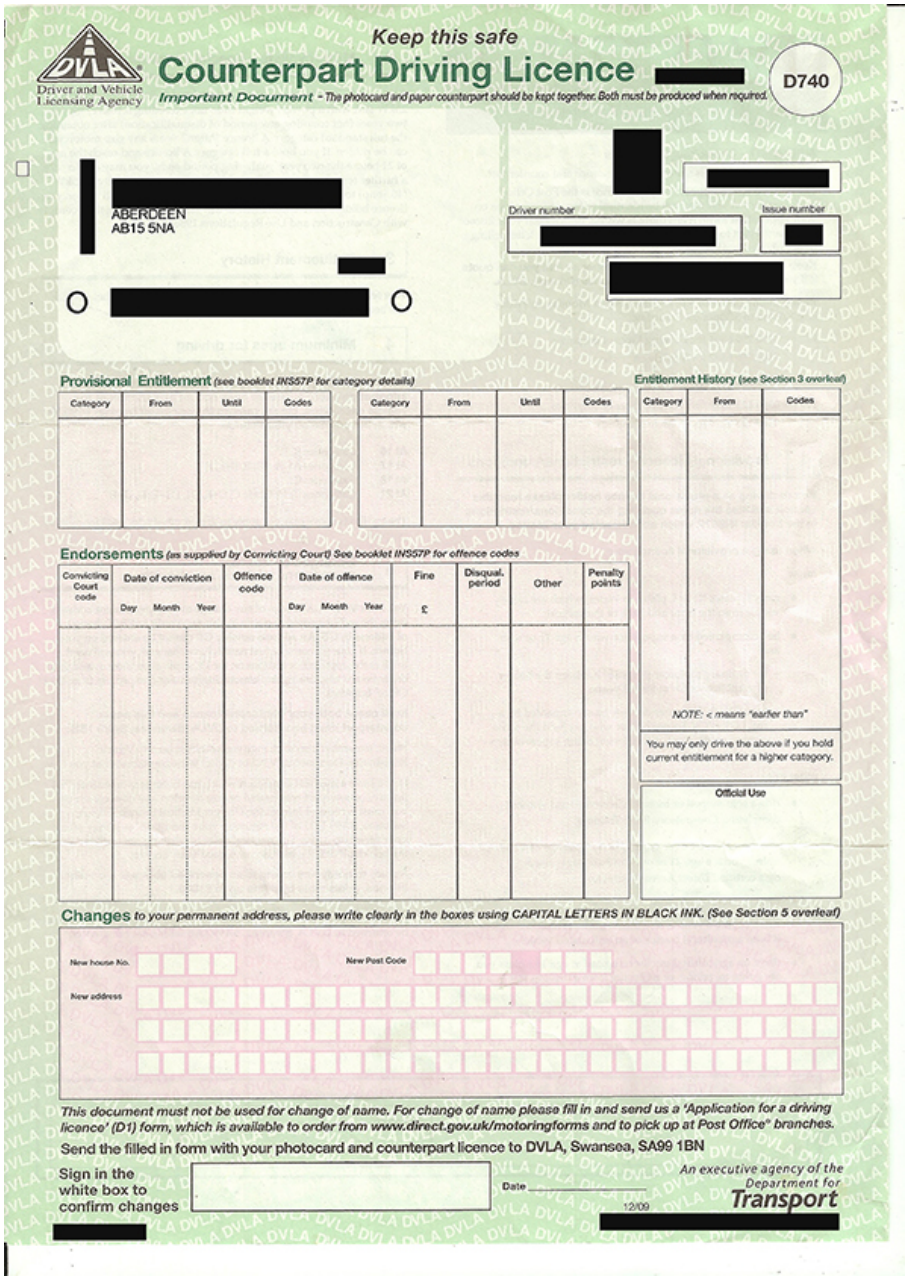


Fig. 4 Contraparte de licencia de manejo, Documento Original . *Fuente: Lugo, (2023)*

El colectivo de artistas anarquistas mantuvo en secreto su proyecto como resistencia al sistema dominante, desafiando convenciones establecidas en los ámbitos artístico y académico. Esta transgresión defendía la dignidad humana, respaldada por principios de la Human Rights Act de 1998 y la Magna Carta de 1215, que garantizan derechos fundamentales. El proyecto "Clandestine Citizenship" se veía como una forma de hacer valer estos principios y repensar las normativas, incluso siglos después de la creación de la Magna Carta Británica (Pickering, 1769).

En esencia, el proyecto se basó en la convicción de que desafiar la ley era esencial para promover la igualdad y proteger la dignidad humana. Las acciones del colectivo buscaban cuestionar las regulaciones existentes en nombre de los derechos fundamentales de las personas.

La conexión entre la transgresión y la expresión artística es fundamental en un contexto histórico y social, según Julius (2002). Este proyecto artístico no causó daño ni pérdidas, sino que permitió a la corona británica obtener nuevos ciudadanos que podrían enriquecer cultural y financieramente a la sociedad.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Las acciones del proyecto "Clandestine Citizenship" no buscaron causar perjuicio, sino corregir desigualdades y promover la inclusión en la sociedad británica, demostrando el potencial de las prácticas artísticas para la transformación social y la defensa de valores como la dignidad y la igualdad.

Este artículo ofrece un análisis detallado del proyecto "Clandestine Citizenship", explorando su contexto, desarrollo y significado en el panorama artístico y político contemporáneo. Al examinar su naturaleza clandestina y sus implicaciones en relación con el neoliberalismo y el arte anarquista, se profundiza en las dinámicas que moldean la práctica artística y la resistencia política en la actualidad. Además, al resaltar la falta de documentación y la dificultad para acceder a información detallada sobre el proyecto, este artículo intenta registrar y contextualizar una iniciativa que desafía las convenciones establecidas en el arte y la política. En última instancia, contribuye a ampliar nuestro entendimiento de las estrategias de resistencia y las formas de expresión artística que surgen en respuesta a las condiciones socioeconómicas y políticas contemporáneas.

"Clandestine Citizenship" se identifica como un proyecto de arte de transición que desafía las normativas legales y prioriza el acceso radical de las personas con menos recursos a propuestas culturales, teniendo un impacto transformador en sus vidas. Este enfoque se alinea con la definición del "arte de transición" propuesto por Brunetto (1996), quien analiza cambios en las tendencias artísticas dominantes a lo largo de la historia, destacando la migración del barroco al clasicismo en el arte religioso español del siglo XVII al XVIII.

El Instituto de Arte Latinoamericano en la Universidad de Chile, creado en 1970, es un ejemplo destacado del "arte de transición", como señala Cofré (2019). En medio del triunfo del socialismo en el país, surgió una "Cultura de Transición" que buscaba usar la cultura como herramienta de cambio. Los artistas organizados en comisiones propusieron un arte revolucionario destinado a liberarse del elitismo burgués y convertirse en un arte socialista. Participaron artistas y teóricos como Ignacio Colombres, Ricardo Carpani, León Ferrari, Amalia Polleri, Jorge Santa María, Graciela Carnevale, Gustavo Poblete, Mario Pedrosa, Miguel Rojas Mix, José García, Lautaro Labbé, Hernán Meschi, Víctor Contreras, Delia del Carril, Bernai Troncoso y María Luisa Señoret, mientras que Gabriela Bocchi y Margarita Paksa actuaron como observadoras.

Durante la Revolución de Octubre en Rusia, muchos artistas de origen burgués se esforzaron por crear un arte más accesible al pueblo, según Gutiérrez (1990). Esta transformación del arte hacia un servicio más cercano al pueblo, promovida por figuras como Lunacharsky, Comisario de Instrucción bolchevique, representó un claro ejemplo de "arte de transición". La divergencia surgió cuando los artistas consideraron la libertad creativa individual, contraria a la expresión artística colectiva defendida por los bolcheviques. Trotsky (1969) destacó esta dinámica al describir el surgimiento de un "arte de transición" que, aunque relacionado con la revolución, no constituía el arte revolucionario según la visión bolchevique. Esto ilustra cómo el "arte de transición" se sitúa en una fase intermedia entre el antiguo orden y una nueva expresión artística.

El arte contemporáneo, en el contexto del neoliberalismo, está estrechamente vinculado a las dinámicas de poder y a la estructura socioeconómica imperante. Las obras artísticas reflejan en gran medida los valores y las exigencias del mercado, situándolas en consonancia con las normativas y expectativas establecidas por el sistema. Por el contrario, el arte anarquista busca emanciparse de las restricciones impuestas por el neoliberalismo y aspira a encarnar principios de libertad, solidaridad y mutualismo. Sin embargo, la influencia omnipresente del paradigma neoliberal dificulta la plena realización de esta aspiración, ya que los artistas se ven inevitablemente influenciados por las dinámicas económicas y las demandas del mercado. En consecuencia, la práctica artística y cultural se ve intrínsecamente enraizada en el neoliberalismo, lo que obstaculiza su potencial para manifestarse como una expresión genuinamente libre y mutualista conforme a los principios anarquistas. La clandestinidad de la ciudadanía, en este contexto, no puede ser considerada como parte integral del arte anarquista debido a la interdependencia estructural con el sistema neoliberal y a la imposibilidad de desvincularse por completo de sus influencias.

Comprendemos las incertidumbres que este proyecto podría suscitar acerca de su legitimidad. Es entendible que muchos cuestionen la fiabilidad de un grupo de anarquistas cuyos principios éticos les llevan a desafiar la ley. No

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

obstante, es crucial resaltar que los anarquistas son plenamente conscientes de las posibles repercusiones de sus acciones y comprenden que podrían enfrentar persecución por parte de las instituciones judiciales. Además, las fuerzas policiales disponen de una amplia discrecionalidad para imponer castigos, como se ha evidenciado en casos como el de Julian Assange en el Reino Unido, lo que subraya las deficiencias morales del sistema judicial británico.

Esperamos que las dudas que pueda albergar el lector acerca de la existencia de este proyecto también estén presentes en las mentes de quienes supervisan Scotland Yard y las autoridades encargadas de hacer cumplir la ley en el Reino Unido. A pesar de las controversias y los cuestionamientos, estas acciones han contribuido a restablecer los derechos y a fomentar un trato equitativo entre los individuos. Mientras que para algunos, estas acciones podrían ser consideradas como delictivas, para otros representan un esfuerzo por promover la justicia y la igualdad en una sociedad que con frecuencia discrimina y excluye a los más vulnerables.

Libertad, igualdad y fraternidad.

Dr. Pablo Ángel Lugo Martínez

FUENTES REFERENCIALES

Anarchist Federation. (1996). Art as a Weapon, Artists and Anarchism. *Organise!* 40, 41, 43.

Brunetto, C. J. C. (1996). El pensamiento y el arte de las órdenes religiosas de Canarias en el tránsito de las épocas moderna y contemporánea. *Almogaren: revista del Centro Teológico de Las Palmas*, 71-87.

Cofré Cubillos, C. (2019). Instituto de arte Latinoamericano (IAL): Debates críticos y artísticos (1970-1973). Hacia un arte para el socialismo. *Diálogos Revista Electrónica de Historia*, *23*(2), 129-161. https://dx.doi.org/10.15517/dre.v23i2.48673

Franklin, S. W. (2023). *The Cult of Creativity: A Surprisingly Recent History.* University of Chicago Press.

Habermas, J. (1990). *Citizenship and National Identity*. MIT Press.

Gutiérrez, A. M. A. (1990). Arte y revolución obrera en el siglo XX. *Magister: Revista miscelánea de investigación*, 95-101.

Julius, A. (2002). *Transgresiones. El arte como provocación*. Destino.

Kimmelman, M. (2003). Ground Zero's Only Hope: Elitism. *The New York Times*, AR1-AR1.

Lewis, M. (2023). *Filthy Rich Politicians: The Swamp Creatures, Latte Liberals, and Ruling-Class Elites Cashing in on America.* Hachette UK.

Lugo, P. A. (2011). *El arte transgresor, un acercamiento a la rebeldía, un valor del arte del siglo XX*. Trabajo de investigación para el Diploma de Estudios Avanzados, Universidad Politécnica de Valencia. https://www.researchgate.net/publication/360688996_El_arte_transgresor_un_acercamiento_a_la_rebeldia_un_valor_del_arte_del_siglo_XX

Lugo, P. A. (2020). *Hacia una teoría libertaria del arte. Propuesta teórica sobre las relaciones y fundamentos de la filosofía política anarquista con las prácticas transgresoras artísticas contemporáneas* (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València).

Lugo, P. A. (2023). Practices of Disobedience and Clandestine Citizenships: A Proposal Towards an Anarchist Theory of Art. *Cultural Dynamics*, *35*(1-2), 105-119.

Non Fides. (2009). Escapism has its price, The artist has his income. *Non Fides* #4.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Pickering, D. (1769). The Statutes at Large: From the Magna Charta, to the End of the Eleventh Parliament of Great Britain, Anno 1761 (Vol. 24). J. Bentham.

Proudhon, P. J. (1884). *El principio del arte: su destino social*. Imprenta de “El Nacional”.

Trotsky, L. (1969). *Literatura y revolución, otros escritos sobre literatura y el arte* (Tomo 1). Ed. Ruedo Ibérico.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17969

Un viaje transmedia por el vertedero. Aproximaciones desde la práctica artística

A transmedia travel through the landfill. Approximations through artistic practice

Nuria Luque Maldonado[a]
Facultad de Bellas Artes (Universidad de Málaga), luquem.nr@gmail.com

Breve bio autora: Nuria Luque (1998). Doctoranda. Graduada en Bellas Artes por la Facultad de Málaga. Su línea de investigación explora el lenguaje del cómic al incorporar los modos de hacer del arte contemporáneo, analizando la condición de la iconografía e imagen popular.

How to cite: Luque Maldonado, N. (2024). Un viaje transmedia por el vertedero. Aproximaciones desde la práctica artística. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17969

Resumen

La presente comunicación analiza la narración transmedia e interdisciplinar La desaparición de las especies, que a*barca un cómic de 108 páginas, una instalación artística, un catálogo y diferentes piezas escultóricas que amplían y matizan las lecturas posibles del proyecto. Las diferentes materializaciones se cohesionan a través de sus fundamentos formales, lingüísticos y poéticos, constantes en todas ellas. Este marco de acción común permite que cada materialización atienda y desarrolle distintas caras del proyecto que, al leerlas como un conjunto, permitan la construcción de narrativas y discursos complejos, hilados desde la multiplicidad, donde el detrito audiovisual se enfrenta al olvido a través del rechazo de todo tipo de códigos que lo asimilen.*

Palabras clave: *transmedia; cómic; instalación.*

Abstract

The present communication analyzes the transmedia and interdisciplinary narrative of On The Disappearance of Species*, which conveys a 108-page comic, an art installation, a catalog and different sculptures that expand and add nuance to the possible readings of the project. The different materializations make sense through their ever-present formal, linguistic and poetic foundations, This common framework allows each configuration to attend to and develop different sides of the project which, once read as a whole, allow the construction of multiple and complex narratives and discourses where the audiovisual detritus faces oblivion through the rejection of all kinds of code that assimilate them.*

Keywords: *transmedia; comic; installation.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

INTRODUCCIÓN

La desaparición de las especies no es un cómic. Tampoco es una instalación, ni el catálogo que lo testimonia ni las piezas escultóricas individuales que se enmarcan en exposiciones colectivas. El proyecto artístico se encuentra en la convergencia y divergencia de todas estas acepciones, llevadas a cabo entre 2021 y 2023. Nos encontramos ante una narración transmedia, que se presenta como proceso donde la ficción se dispersa a través de múltiples medios de distribución para crear, en su conjunto, una experiencia cohesiva (Jenkins, 2007). Si bien el término fue acuñado para explicar un fenómeno de la cultura de entretenimiento, la práctica artística, por su carácter experimental interdisciplinar, se presenta como una vía privilegiada desde la que poder construir estas narraciones. Grupos de investigación interdisciplinar como el Laboratorio de Interferencias Artísticas y Mediales (IAM-lab) atiende a las prácticas artísticas intermedia y transmedia como "un marco de acción problematizado, hibrido, «impuro» y complejo […] que nos permiten explorar y articular el potencial de múltiples temas que nos interesan" (Marín et al., 2019). Esto está vigente en proyectos artísticos como *Teignmouth Electron* (Dean, 2009)[1] y *Emergencias Cotidianas* (Marín, 2022) que, al abrazar la multiplicidad y transmedialidad inherente, logran abarcar el discurso artístico en su complejidad, apelando a la lógica del ensayo al no subordinar sus elementos a una lectura unificada (Adorno, 2003) y, por ende, reductora.

Su condición «impura» aporta, además, el marco de acción idóneo para construir narrativas desde el fragmento, el archivo, la reinterpretación, la deconstrucción y la apropiación. Se crea un espacio de trabajo "donde PORCO ARCHIVO te recicla… y considera que todos los objetos son iguales, utilizables y reutilizables" (Cañas, 2007-2019). En proyectos transmedia como *Level 5* (Marker, 1997), Warner subraya la importancia del carácter intermedial del proyecto, que ofrece la posibilidad de conjugar archivos de las nuevas tecnologías mediante estrategias artísticas clásicas como el montaje, tomando el artista un rol de *scavenger* (2009), término que nos interesa tanto en su condición de chatarrero y recolector como de animal carroñero. El artista, a través de la práctica artística transmedia, se alimenta del exceso. Genera sentidos no a partir de la selección de unos lenguajes y medios sobre otros, sino por las multiplicidades definidas a través de la "línea de fuga o de desterritorialización según la cual cambian de naturaleza al conectarse con otras" (Deleuze & Guattari, 2006).

METODOLOGÍA Y DESARROLLO

La desaparición de las especies narra el viaje de Espinete, protagonista de la versión española de Barrio Sésamo de los años 80, perdido tras la demolición de los almacenes de Estudio de Color de RTVE por contaminación de amianto. La búsqueda del icono televisivo propiciará una deriva por *Google Maps*, recorriendo toda la ruina cultural y digital sedimentada en las esquinas de internet y las galerías de los móviles.

La narración abarca un cómic de 108 páginas, una instalación artística, un catálogo y diferentes piezas escultóricas que amplían y matizan las lecturas posibles del proyecto. Las diferentes materializaciones se cohesionan a través de sus fundamentos poéticos, formales y lingüísticos, constantes en todas ellas. Este marco de acción común permite que cada pieza atienda y desarrolle distintas caras del proyecto que, al leerlas como un conjunto, permitan la construcción de narrativas y discursos complejos, hilados desde la multiplicidad.

1. Construyendo la Coherencia Narrativa

La historia, además de compartir sinopsis, personajes y escenarios, se vertebra gracias a la lógica narrativa del proyecto, que apela al concepto de enagrama cultural de Aby Warburg, descrito por Guasch como huellas con

[1] El proyecto artístico debería entenderse como las distintas proyecciones audiovisuales, ensayos y libro aquí citado de Tacita Dean, así como todos los productos culturales que ha suscitado el viaje de Donald Crowhurst.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

capacidad evocadora (2013). Los signos que aparecen a lo largo del relato provienen de imágenes con gran carga simbólica, histórica y cultural, como son los retablos, reliquias, *kusōzu*, *Google Maps,* el *Seat Ibiza* y Espinete; pero también de imágenes residuales de las galerías de los móviles y de *jpgs* pixelados y distribuidos por internet, entendidos por Steyerl como imágenes pobres, "detrito de la producción audiovisual" (2014). El excedente de la imagen popular se presenta así como cuerpo de trabajo, y la labor como artista reside en el provecho del desperdicio, como Varda poetiza en *Les glaneurs et la glaneuse* (2000).

Gracias a la multitud de signos que hacen su aparición en la narración, se establece la heterogeneidad visual como seña de identidad. Esto facilita la utilización y cohesión de diferentes disciplinas artísticas, así como la apropiación de imágenes de orígenes completamente dispares y la materialización de la historia en diferentes acepciones, que se presentan como desenlace natural de su lógica interna.

La narración fue concebida por primera vez como cómic, pero éste rechaza la guionización literaria para narrar mediante el montaje. Hace uso indiscriminado de códigos propios de la pintura, collage y video como son la fragmentación, interrupción, discontinuidad gráfica, la factura y la relación formal. La incorporación y el cuestionamiento de los códigos del cómic se vuelve, entonces, inexorable al proyecto. En la instalación posterior, el mismo montaje permite la narración a través del espacio, pero atiende a la lógica espacial y matérica del cómic. Para el catálogo, aunque las estrategias de montaje permiten la intercalación de artículos de prensa falsos con imágenes-registro de la instalación, se hace guiños al tebeo mediante el uso de guardas cian y la transformación de la pared blanca de la sala en página. Por tanto, al hacerse alusión constante al medio, el proyecto se concibe como metaficción y cuestiona las narrativas en los medios de comunicación de masas. Este interés queda reforzado a través del uso de la figura de Espinete, protagonista de un programa de televisión, y todas las imágenes populares referenciadas o apropiadas. Del mismo modo, el cómic refuerza el carácter subyacente en el proyecto de cultura basura, desechable y de descarte, llevado al extremo en proyectos artísticos como "Rude" (Luoyang, 1999), donde las 200 copias del cómic se enterraron en diferentes vertederos locales, incitando en el espectador su búsqueda.

2. Enfoques Multimodales a la Desaparición del Puercoespín Rosa

2.1. El Cómic. Contra la Asimilación Narrativa

La desaparición de las especies: sobre el puercoespín rosa es el nombre completo del cómic, pieza primigenia que inicia la narración transmedia multimodal a principios de 2021. En él se establece toda la iconología propia del relato que se repetirá en las siguientes acepciones, así como las reglas del juego que definen la lógica interna del proyecto artístico a nivel global.

El foco que establece esta obra, frente a sus siguientes materializaciones, es en el cuestionamiento del relato y la lógica narrativa. Como ya mencionamos anteriormente, en él trasgredimos las convenciones del lenguaje del cómic al sustituirlos por los propios de otros medios artísticos. Del mismo modo, esta tensión se hace vigente en la ruptura de la ficción. Las páginas interrumpen una y otra vez "la representación, que queda evidenciada, viéndosele el artificio" (Puelles, 2019) a través de los fallos de tinta, cabezales de impresora sin limpiar y marcas de impresión. En él encontramos un texto donde se debate cómo proceder en las escenas siguientes, comentando que las páginas del cómic deben de ser siempre múltiplo de cuatro. Un *Glosario* aparece en la recta final del relato que, en vez de ofrecer respuestas ante la heterogenia visual y narrativa mostrada hasta el momento, se presenta inconexo e inútil, lleno de onomatopeyas de pájaros. Así, el cómic subraya su condición desde los fallos, fracaso e incompetencia. Toma como suyos los aspectos que se desechan en los propios procesos de impresión para resistir al formato. Solo puede escapar de las anillas del libro y su consecuente linealidad cuando no le permite al espectador sumergirse en la ficción que representa.

El cómic se guioniza entonces desde la lógica de la confusión como modo de resistencia ante el relato único y lineal, de lectura inequívoca y unidireccional, propia del Orden y las Instituciones (Santamaría, 2017). Desde la interrupción surge la alegoría (Brea, 1991), proceso que emancipa a los signos creando conexiones múltiples,

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

discontinuidades y rupturas que lo degradan de su memoria genealógica y lineal, ofreciendo en su lugar la memoria corta que "incluye el olvido como proceso; no se confunde con el instante, sino con el rizoma colectivo, temporal y nervioso" (Deleuze & Guattari, 2006). La desaparición se concibe, entonces, no solo como síntoma cultural contemporáneo del exceso, sino como marco de acción.



Fig. 1 Pliego de La desaparición de las especies: sobre el puercoespín rosa. *Fuente: Autor (2021)*

2.2. La Instalación. Adentrarse en la Sala de Exposiciones



Fig. 2 La desaparición de las especies, expuesto en la Facultad de Bellas Artes de Málaga. *Fuente: Richarte, A. (2021)*

En noviembre de 2021 surgió la posibilidad de exponer de manera individual en la SalaBBAA de la Facultad de Bellas Artes de Málaga. Tras varias consideraciones, se decidió concebir el espacio como una instalación donde sumergirse en la ficción, que entendemos como cómic. En consecuencia, el espectador se adentra en la instalación artística pisando papel pintado; la sala se secciona espacialmente a través de viñetas, materializadas como cinta de señalización y pantallas de televisor, y se hace uso íntegro de materiales pobres, reproductibles y fabricados en serie, como son el cartón, la fotocopia, los banners y un asiento de automóvil. Estos elementos, además, comparten la condición de excedente que, al situarse en paisajes impresos y pintados, contextualizan la sala como escombrera.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Consideramos que el valor del proyecto reside más allá de ser una traducción del cómic pues, en ese caso, no estaríamos hablando de narrativa transmedia (Ryan, 2015). La obra se vuelve inmersiva, y ahora el viaje y la búsqueda del puercoespín toman corporeidad. El recorrido no es de la mirada sobre el papel, sino física en los 70m^2 que constituyen la sala de exposiciones. Se crea así un vaivén constante entre las temporalidades y modos de ver propios del cómic y de la instalación.

> Esta generación de un continuo ir y venir de la temporalidad *espacializada* de la lectura (comic) a la *dilatada* de la contemplación (pintura) es potenciada, asimismo, por el citado fundamento instalativo de la obra, que me permite articular una duración, un tiempo inmersivo, no lineal sino experiencial, que viene dado por el recorrido físico del espectador por esos espacios totalmente "viñeteados" (Miranda, 2017)

El desplazamiento vertebra el montaje, recontextualizándose y apropiándose de las imágenes expuestas a través de, por ejemplo, la contraposición del metraje de Barrio Sésamo con vídeos caseros sobre pajareo, y la atribución de multitud de roles a cartones como la paloma de cerámica; que es a su vez pájaro silvestre, icono católico y decoración costumbrista sobre el televisor. Del mismo modo, el puercoespín rosa toma protagonismo de una forma más explícita gracias al juego de texturas y materiales que antes, sobre el papel, no había sido posible. A pesar de que Espinete solo puede existir como representación, el televisor lo muestra en su hábitat natural y el montaje expositivo transforma una bata de *amazon* en un tapiz de piel de asiento de coche.

2.3. El catálogo. Ritos y Medios de Difusión



Fig. 3 Pliego del catálogo de La desaparición de las especies. *Fuente: Autor (2023)*

El catálogo de la exposición se sitúa en una posición interesante. Ante todo, necesita documentar la obra en sí, pero como documento artístico tiene la suficiente autonomía como para permitirse ciertos juegos como los *Catalogue* (1992) de Boltanski, donde el proceso de montaje y clasificación otorga otras connotaciones en la percepción de los proyectos artísticos que documentan. Al fin y al cabo, se presenta como registro y archivo de la exposición y, en este proceso, se construye un relato. "No existe diferencia fundamental entre literatura y archivo. Ambos son ficciones construidas cuya tarea era producir toda una colección de «efectos de lo real»" (Alphen, 2018).

Todos los textos del catálogo se muestran visualmente como artículos de prensa. Se hace mención al periódico por su condición de medio de masas barato y reproducible y por su papel testimonial y contextualizador de la obra; pero, además, funciona como pieza en la ficción que abarca *La desaparición de las especies*. La palabra escrita, desde la posición legitimadora del texto periodístico y el ensayo académico, crea nuevos personajes como la Asociación Nacional de los Taxidermistas, al mismo tiempo que subraya y hace explícitos aspectos de la historia que antes solo se mostraban de manera implícita y, por tanto, quedaban sumergidos en la vorágine de imágenes y estímulos que supone esta narración en sus acepciones anteriores. Además, al existir de manera tangencial al tebeo primigenio, el catálogo se libera de la necesidad de subrayar la condición del proyecto como

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

explorador del lenguaje de cómic. Esto queda evidenciado en el texto de Cajigal que, mientras desgrana los juegos y montajes que se crean en sala, incide en el carácter (de)sacralizado de los iconos, entendiendo el basurero como lugar de rito y culto (2023). Ofrece así un espacio y tiempo propio donde reflexionar acerca de la desaparición de las especies, en sus múltiples sentidos. El catálogo, entonces, se nos presenta como esquela.

2.4. Total Loss. Desde el vertedero



Fig. 4 Envasado al Guadalhorce, pieza de la exposición colectiva Total Loss expuesto en la Facultad de Bellas Artes de Málaga.
Fuente: Cajigal, A. (2023)

Envasado al Guadalhorce se presenta como última pieza de la narración transmedia, enmarcada dentro de la exposición grupal *Total Loss,* expuesta en la Facultad de Bellas Artes de Málaga. Surge a causa del evento *Sculpture NETWORK. XV. International Forum in Málaga* y en ella se reúne el trabajo de 18 artistas egresados que habían realizado exposiciones individuales en la misma sala. Como el propio nombre de la exhibición indica, la colectiva toma el concepto del siniestro para aproximarse a lo escultórico desde el accidente, el detrito y la arqueología, entre otros aspectos. Esto, junto con su carácter retrospectivo, otorga el marco de acción desde el que *Envasado al Guadalhorce* se articula.

Ahora la pieza se presenta como una puesta en escena artificial, como un cúmulo de materiales arrumbados y desmenuzados, situado en la misma zona donde estuvo el asiento del automóvil. Sin embargo, la premisa es diferente: ya no construye múltiples narraciones a través de la yuxtaposición de sus signos, sino que es una presencia autorreferencial. Juega desde su condición de reliquia que, como Olalquiaga explica, es un resto que testimonia una realidad sagrada "a través de su materialidad degradada o de un fragmento del mismo, estableciendo así una puesta en escena narrativa" (2012). La realidad sagrada a la que atiende es un proyecto artístico que articulaba el deshecho y, por tanto, el tratamiento que recibe la pieza no atiende a ningún otro decoro o rito que el del vertedero.

CONCLUSIONES

La desaparición de las especies habita la multiplicidad. Solapa múltiples formatos, disciplinas, tiempos, espacialidades, argumentos y personajes. Como un cuento borgiano, "el puercoespín rosa, al igual que el resto de iconos y seres de este hábitat, comparte la lógica poética y existencial de *El chino Cudeiro*: a través del tiempo, el mismo personaje se reencarna en distintas fisionomías." (Cajigal, 2023) Pero esta transmutación supone una elipsis; un salto al vacío que, por un instante, en su condición de potencialidad, se torna inabarcable. Que degrade el signo en el proceso supone un pequeño precio que pagamos con gusto, de hecho. Nos gusta la roña, abrazamos el píxel y las grietas de la ruina ofrecen nuevos resquicios a los que saltar.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

FUENTES REFERENCIALES

Adorno, T. (2003). El ensayo como forma. En *Notas sobre la literatura. Obra completa 11.* Akal.

Alphen, E. van. (2018). *Escenificar el archivo: arte y fotografía en la era de los nuevos medios.* Ediciones Universidad de Salamanca.

Boltanksi, C. (1992). *Catalogue: Books, Printed Matter, Ephemera, 1966-1991*, Portikus.

Brea, J. (1991). *Nuevas estrategias alegóricas.* TECNOS.

Cajigal, A. (2023). Notas y textos acerca de La Desaparición de las especies. En *La desaparición de las especies.* Maringa Estudio S.L.

Cañas, M. (2007-2019). *Animalario.tv Producciones.* https://www.animalario.tv/BASEFRAMESET_2.HTML

Deleuze, G. & Guattari, F. (2006). *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia.* Pre-textos.

Guasch, A.M. (2013). *Arte y archivo, 1920-2010: Genealogías, tipologías y discontinuidades.* Ediciones Akal.

Jenkins, H. (2007, 22 marzo). *Transmedia Storytelling 101 — Pop Junctions.* Henry Jenkins. http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.

Luoyang, Z. (1999). *Rude*. Autopublicación.

Marín, T. (2022). Emergencias cotidianas: un proyecto artístico intermedia sobre precariedades. En E. Perez, et. al. (Ed. Lit.), *V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022 RE/DES_CONECTAR.* Universitat Politècnica de València. https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15520

Marín, T., et al. (2019). Laboratorio de Interferencias Artísticas y Mediales. Procesos de investigación artística sobre visuales experimentales. En E. Perez, et. al. (Ed. Lit.), *Imagen [N] visible, IV Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales ANIAV 2019.* Universitat Politècnica de València. https://doi.org/10.4995/ANIAV.2019.2019.9018

Miranda, C. (2017). Aperturas narrativas desde la interacción espacial entre cómic y pintura. En E.J. Martínez. y E. M. Pérez (Coords.), *III Congreso internacional de investigación en artes visuales. ANIAV 2017.glocal [codificar, mediar, transformar, vivir].* Universitat Politècnica de València. http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2017.4945

Olalquiaga, C. (2012). Se mira pero no se toca El papel de lo táctil en la era del exceso visual. *Revista de Occidente*, 373, 27-47.

Puelles, L. (2019). *El asalto a la belleza. En torno a una estética de lo grotesco.* MAIA ediciones.

Ryan, N. M. (2015). Transmedia Storytelling: Industry Buzzword or New Narrative Experience? *Storyworlds*, 7(2), 1. https://doi.org/10.5250/storyworlds.7.2.0001

Santamaría, A. (2017). *Narración o barbarie*. Sans soleil ediciones.

Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla.* Caja Negra.

Dean, T. (2009). *Teignmouth Electron.* Book Works.

Varda, A. (Dir.). (2000). *Les glaneurs et la glaneuse* [Película]. Ciné Tamaris.

Warner, R. (2009). Go-for-Broke Games of History: Chris Marker Between 'Old' and 'New' Media. *Post Script: Essays in Film and the Humanities, 24*(1), 14-26.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18028

Hilos, membranas y viscelaridad: los ecos de la informidad en el arte textil contemporáneo

Threads, membranes, and viscelarity: the echoes of information in contemporary textile art

Maldonado, Victoria
Investigadora, Universidad de Málaga, Programa de Doctorado en Bellas Artes y Diseño por la Universidad de Málaga, victoria.maldonado.23@gmail.com

Breve bio autora:

Es graduada en Bellas Artes por la Universidad de Málaga. Sus intereses de investigación abordan la dialéctica entre el arte como algo efímero y el dejar una impronta. La contraposición de la experiencia del caminar como huella fugaz, enfrentada a la huella física que se deja en el proceso escultórico. La apropiación de lenguajes no artísticos, como la arqueología, empleados como herramientas de disección del proceso en el taller, ahondar, también, en la doble temporalidad de la escultura. Por un lado, el azar y la serendipia que surgen en el proceso y por otro, el tiempo dilatado del estudio de las huellas que se dejan en el acto.

Ha llevado sus investigaciones teórico-prácticas a ferias nacionales e internacionales como Material Thinking (Tsinghua, China, 2022); ExpoChicago (Chicago, 2022); Arco (Madrid, 2018 y 2022); Arte Santander (2019); Estampa (2021); Drawing Room (2019) o GextoArte (2017). Ha formado parte de residencias como Abadol Festival (Zaragoza, 2018); Creadores de La Térmica en la Diputación de Málaga (2017); Fundación Viana en Córdoba para trabajar en la Fundación BilbaoArte (Bilbao, 2016); Universidad de Málaga / Real Academia de España en Roma (Italia, 2014). Obtuvo el primer premio en la Bienal de Arte de Pollença (2017), así como las Becas Iniciarte en el año 2014 y 2017.

Sus proyectos individuales se han mostrado en diversas salas, galería y ferias como El acto de disecar, Galería Yusto/Giner (2018); El acto de disecar: segunda escena, Arte Santander (2019); Something must break, sala Santa Inés (2016); Vestigio e impotencia, sala de exposiciones de la Facultad de BBAA de Málaga (2016).

Las diversas investigaciones de la artista se han podido plasmar en diversos congresos y talleres como Arte contemporáneo para detenerse, para ver, para pensar dirigido por Javier Garcerá (La Casa Encendida, Madrid); En torno a la exposición (Facultad de Bellas Artes de Málaga); Tiempo sin historia (Museo histórico de Almedinilla, Córdoba); Sísifo proletario de los dioses: impotencia, repetición y rebeldía (IV Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales, ANIAV) o La huella fortuita y su autopsia: Introducción a la huella escultórica en el arte contemporánea (Facultad de Bellas Artes de Málaga).

How to cite: Maldonado, V. (2024). Hilos, membranas y viscelaridad: los ecos de la informidad en el arte textil contemporáneo. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18028

RESUMEN

En la presente investigación teórico-práctica nos disponemos a extraer un fragmento del periplo de la onda electromagnética del eco entendido como lo "informe" y "abyecto", así como su recepción en las nuevas metodologías del arte textil contemporáneo. Si esta onda se tratara de Georges Bataille hablando de lo informe o el poeta Antonin Artaud sobre la visceralidad, resultaría sorprendente cómo ha llegado a empapar este eco en algunas artistas contemporáneas que focalizan sus producciones artísticas en la escultura textil. Desde Dominique White y sus obras pertenecientes a la serie "Hidra" (2021) donde un cuerpo de hilos se suspende por unos ganchos de acero galvanizado pasando por Mercedes Azpilicueta en su proyecto "El viejo sueño de la simetría" (2019) a través del cual la artista

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

hace un ejercicio de apropiación de la obra "Judith matando a Holofernes" (1614-1620) de la pintora barroca Artemisia Gentileschi, en la cual Azpilicueta deconstruye la cabeza amputada de Holofermes en una escultura informe de seda, hasta una obra de nuestra propia investigación práctica titulada "After Weltinemraum —el cobijo—. Nº1" donde el tejido queda petrificado en porcelana manifestando su propia informidad por su apariencia de cuerpo viscerado.

Palabras clave: visceral; cuerpo; tejido; abyecto.

ABSTRACT

In this theoretical-practical research we are preparing to extract a fragment of the journey of the electromagnetic wave of the echo understood as the "inform" and "abject", as well as its reception in the new methodologies of contemporary textile art. If this wave were Georges Bataille talking about the inform or the poet Antonin Artaud about viscerality, it would be surprising how it has come to soak this echo in some contemporary artists who focus their artistic productions on textile sculpture. From Dominique White and his works belonging to the series "Hydra" (2021) where a body of threads is suspended by galvanized steel hooks passing by Mercedes Azpilicueta in his project "The old dream of symmetry" (2019) through which the artist makes an exercise of appropriation of the work "Judith killing Holofernes" (1614-1620) of the baroque painter Artemisia Gentileschi, in which Azpilicueta deconstructs the amputated head of Holofermes in a silk sculpture report, to a work of our own practical research entitled "After Weltinemraum -the shelter . Nº1" where the tissue is petrified in porcelain manifesting its own informity by its appearance of viscerated body.

Keywords: visceral; body; tissue; abject.

INTRODUCCIÓN

Desde la aparición de la idea de lo *informe* del filósofo George Bataille han transcurrido más de cien años. En 1996 la historiadora del arte Rosalind Krauss junto con Yve-Alain Bois se encargaron de comisariar en el Centro Pompidou parisino el proyecto "L'informe: mode d'emploi" donde ambos articularon un proyecto expositivo sobre la resonancia de la informidad a lo largo de la historia; la *abyección* fue—también— un epicentro a través del cual las obras orbitaban alrededor de este concepto. Gracias a esta exposición Krauss nos deja el texto "Informe without conclusion" (1996) donde marca las diversas ondas electromagnéticas que deja el eco de *lo informe* con piezas que abarcan desde el año 1930 hasta 1975. Sin embargo, resulta inquietante como la abyección y lo informe se transforman en ideas de estado líquido que van fluyendo hasta la contemporaneidad; empapando nuevas—y no tanto—materialidades y metodologías proyectuales escultóricas dentro del arte textil.

DESARROLLO

Con el presente escrito pretendemos mostrar el peso de la informidad en la producción de artistas contemporáneas como Dominique White o Mercedes Azpilicueta; ambas artistas fundamentan sus obras en mitos: White sobre el mito de la Hidra y, Azpilicueta en un cuadro concreto de la pintora barroca Gentileschi y su obra "Judith decapitando a Holofermes". Por lo tanto, en ambos casos nos encontramos con segundas versiones o lecturas, apropiadas desde un prisma personal, de los mitos: las dos artistas vampirizan los mitos para hablar sobre problemáticas colectivas y personales. La investigación teórica práctica propia que presentamos en este artículo se fundamenta en la poesía de Novalis y, al igual que las artistas mencionadas, se hace un ejercicio de apropiación poética para hablar del cuerpo. El vínculo de todas las obras se sustenta en la comprensión del cuerpo desde su informidad observándolo desde diferentes estratos.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

El planteamiento del presente desarrollo quedará dividido en cuatro subapartados de diversas temáticas cuyo hilo conductor será el concepto batelliano de lo informe.

1. Lo informe como *index* de las nuevas estrategias proyectuales contemporáneas

Antes de sumergirnos en la conexión de las obras planteadas con la idea de lo informe, haremos una breve introducción histórica acerca del surgimiento de tal concepto.

Entre los años 1929 y 1930 se desarrolla el proyecto editorial "Documents"—documentos—: revista enfocada a diseccionar la materialidad y las imágenes culturales desde prismas renovados. Estos nuevos modos de entender el pensamiento vienen de un grupo[1] de inconformistas formado por historiadores, filósofos, escritores, artistas y surrealistas hastiados que forjaban quebrar el idealismo; un grupo rupturista con el ideal cultural y estético donde las pulsiones, la intuición y la perversión en la representación se establecieron como ejes orbitacionales de su pensamiento. En las publicaciones de "Doccuments" aparecía un Diccionario crítico donde los autores profundizaban y analizaban la terminología aplicada en este abatimiento del ideal cultural a través de lo *bajo* o lo *espeluznante*; es aquí donde Bataille introduce su idea de lo *informe* tal que así:

> Informe: Un diccionario comenzaría a partir del momento en que ya no suministrara el sentido sino los usos de las palabras. Así, informe no es solamente un adjetivo con determinado sentido sino también un término que sirve para descalificar, exigiendo generalmente que cada cosa tenga su forma. Lo que designa carece de derecho propio en cualquier sentido y se deja aplastar en todas partes como una araña o una lombriz. Haría falta, en efecto —para que los académicos estén contentos— que el universo cobre forma. La filosofía entera no tiene otro objeto: se trata de ponerle un traje a lo que existe, un traje matemático. En cambio, afirmar que el universo no se asemeja a nada y que sólo es informe significa que el universo es algo así como una araña o un escupitajo (Bataille, 2003, p.55).

Por lo tanto, la pretensión de Documents—enfatizada en Bataille—no es otra que la de revindicar la informidad en el universo. Para él, la materia "no puede reducirse a (o quedarse presa) de la cárcel burocrática de la separación y jerarquización de saberes y ciencias" (Lorio, 2022, p. 149). Como escribe el autor Ramón Del Buey (2022), el impulso antiformal de Bataille concede una mayor atención a lo impuro, lo abyecto o lo oscuro: "lo informe no propicia un enaltecimiento, sino una degradación" (p. 92).

Casi cuarenta años después, la crítica americana Rosalind Krauss escribe el texto "Informe without conclusion"(1997) para el catálogo de la exposición en el Centro Pompidou parisino—de la cual es la comisaria junto a Yve-Alain Bois— donde examina la onda expansiva devenida del concepto baitelliano de lo informe y cómo este afectó a las prácticas contemporáneas del momento; haciendo una selección de obra que oscila entre los años 30 e inicios de los 80. Esta selección le permite a la autora establecer diversas categorías que van desde la idea de cadáver hasta la entropía. La clasificación que más nos urge rescatar es la del "materialismo básico" el cual Bataille lo entiende como una herramienta para des-clasificar y despojar de la filosofía el materialismo clásico. Krauss nos muestra que para Bataille el materialismo básico implica reconocer la realidad fundamental material del mundo buscando abarcar los aspectos emocionales, irracionales y transgresores de la experiencia humana (pg. 2). Krauss escribe que el materialismo básico es un reflejo de la naturaleza la cual sólo produce monstruos porque toda ella la entendemos como desviación. La ejemplificación proyectual de tal terminología la percibe la autora con Lucio Fontana y su obra cerámica "Spaciale" (1949) de la cual escribe así: "un agregado de masa negra, que simplemente parece haber caído ahí. Su forma general es cúbica, pero es un cubo que parece haber sido masticado, ingerido, y vomitado. La geometría no es suprimida, sino más bien aplicada a la materia" (p. 4).

Hasta aquí hemos podido evidenciar que lo informe no solo atiende a la deformación sino a la abolición completa del concepto de belleza—el retorcimiento perverso de lo real—: el escupitajo, el vómito, las heces… la materia en su estado de descomposición. El cuerpo entendido desde su epicentro, compartimentado en estratos o "vuelto del revés"; entendamos aquí esta última frase como introducción de la obra "Weltinemraum—el cobijo—nº1", la cual se realizó en el año 2016 y se revisitó en 2024, una pieza en la que conviven dos periodos.

[1] Georges Bataille, Michel Leiris, Carl Einstein, George Henri Riviere, Marcel Griaule, Marcel Mauss, entre otros.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

2. "Weltinemraum": la introspección conectada al intestino

El planteamiento del proyecto "Weltinemraum" partía de la apropiación del poema "Granos de Polen" (1998) del escritor romántico Novalis, donde destacábamos uno de sus fragmentos que dice así:

> La fantasía coloca el mundo o bien en las alturas, o bien en las profundidades, o en la metempsicosis hacia nosotros. Soñamos con viajes por el universo entero: ¿No está el universo en nosotros? No conocemos las profundidades de nuestro espíritu; el camino del misterio se dirige hacia dentro. En ningún otro lugar sino en nosotros se encuentra la eternidad con sus mundos, el pasado, y el porvenir. El mundo exterior es el mundo de las sombras, proyecta sus sombras en el imperio de la luz (p. 49).

La comprensión de "un universo que se encuentra en nuestro interior" no puede ser otro que el órgano, el flujo y la sangre. He aquí donde vampirizamos las palabras de Novalis desde su literalidad, materializando este poema en una serie de esculturas "viscerales" que dan el perfil de "informes" por su percepción a través de la perversión: por un lado corporal y por otra de la irónica visión romántica de la introspección; puesto que, podemos entender el viaje introspectivo desde una dimensión de clases: el tiempo sin ocupación es un privilegio. Por ello, traducimos esta introspección desde las palabras de Foucault (1984) donde muestra que el cuerpo es el lugar al que estamos condenados sin recurso; una sumisión entendida desde la informidad propia de la corporalidad.

Esta realidad corporal entendida desde las entrañas se podría asociar a las palabras de Artaud (2005) el cual entiende esta realidad desde su estado de putrefacción: "[…] la realidad no es más que la cara más transitoria y menos reconocible de la infinita realidad, ya que lo real se igual a la materia y se pudre con ella" (p. 26).

Este proyecto recogía el testigo de unas piezas de un proyecto anterior titulado "Ciento noventa centímetros de caída" (2016): una serie de trescientas piezas de barro negro—con apariencia de piedras— "modeladas" del impacto de caer a ciento noventa centímetros de caída—la distancia entre nuestro brazo estirado y el suelo— de forma reiterativa. Este gesto atávico de arrojar contra el suelo— como distracción— un trozo de barro, parte de la intuición infantil ligada al juego—a veces bizarro— y a los primeros impulsos intuitivos primitivos. Los trozos de barro que se "arrojaban" eran los sobrantes de unas placas de barro donde se hipostasiaba nuestra rutina en un fragmento de mapa de la ciudad de Málaga que conformaban nuestros itinerarios diarios; estos "deshechos" los entendíamos como "paisajes utópicos". En primer lugar porque eran las zonas desconocidas e intransitadas de nuestra rutina; en segundo lugar, porque denominar como "paisaje utópico" lugares que escapaban a una itinerancia meramente urbana recobraba una particular poética plasmada desde una ironía marcada por la impotencia que recobraba cierto escapismo, por aquel entonces.



Figura 1. Fragmento de la obra "Ciento noventa centímetros de caída" realizada por Victoria Maldonado en 2016. Fotografía de la autora.

Las esculturas del proyecto ""Weltinemraum" parten de una estructura tejida con la técnica del crochet, las cuales se sumergían en porcelana líquida—embebido— adoptando la dureza propia de este material una vez pasaban por la cocción para, finalmente, esmaltarse en un rojo "tomate". El resultado es una masa o materia conformada por una estructura de lana petrificada cuyos nudos actúan como fractales, la similitud con una

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

víscera se hace evidente en su formalismo; la vinculación con la *materia básica* o lo *informe* está dada y potenciada por el color del esmalte. El brillo excesivo otorga cierta ironía en su lectura; fetichizar lo repulsivo, fomentar su atracción desde su perversidad. En su primera exhibición (2016), las obras se instalaron con hilo transparente cuyo resultado eran unas piezas flotantes en el techo. La colocación de las piezas ejerció una bifurcación conceptual con lo primeramente planteado; el estado levitante de las esculturas desplazaba la crudeza estas a un estado levitante y de ensoñación que, más que potenciar el concepto, lo edulcoró.

En su segunda exhibición (2023) se intentó radicalizar la conceptualidad de la obra forjada desde los inicios de su creación, ¿cómo se solucionó? Pues se construyó una segunda estructura que recubría el cuerpo de porcelana a modo de piel; esta consistía en un tejido de seda roja que agudizaba la apariencia de víscera, potenciando el concepto de fetichizar la informidad: ya no solo con el brillo del propio esmalte sino con el inherente a la seda. Esta estructura se conectaba con una cuerda tejida con el propio material de cuatro metros que nos servía como elemento de sujeción al techo: un gran intestino conectado a un órgano. De esta manera—como se puede observar en la figura 4—la radicalización de la obra estaba servida: forma y contenido convivían en armonía para potenciar su conceptualización *informal*.

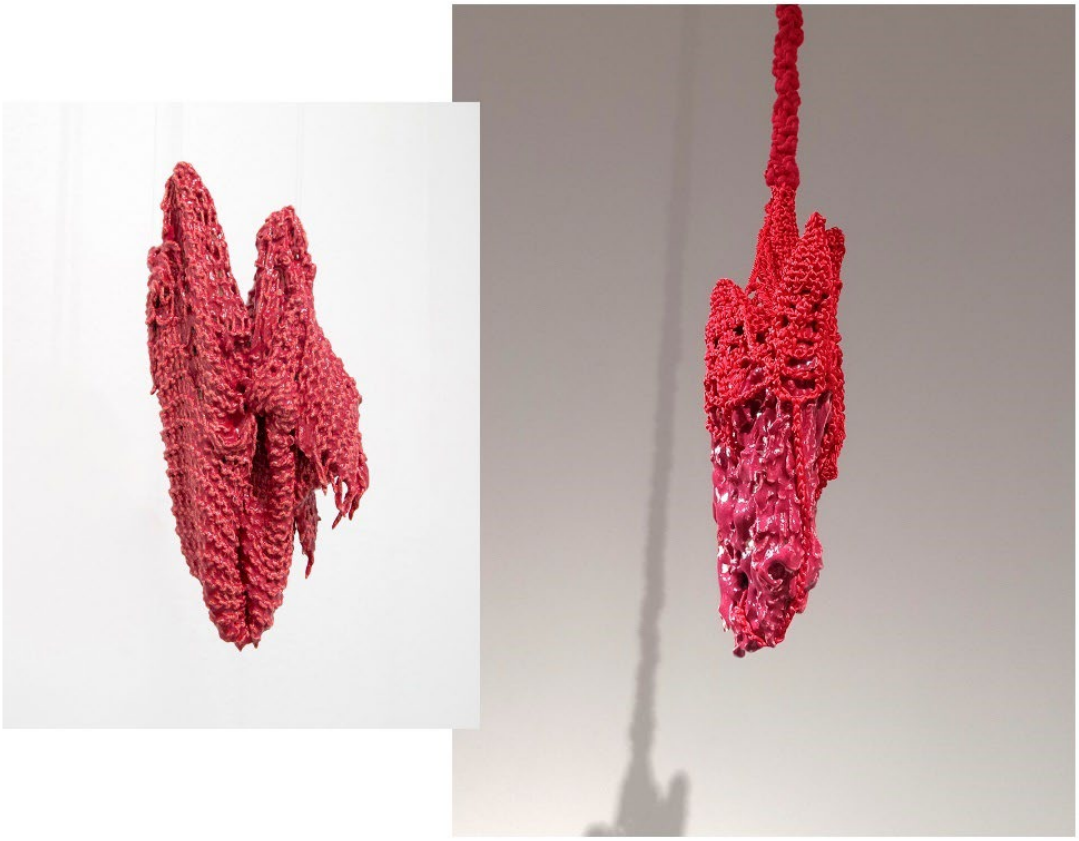


Figura 2. Obra "Weltinemraum—el cobijo: nº1" realizada por Victoria Maldonado en 2016. Figura 3. Obra " After Weltinemraum—el cobijo: nº1" revisada por Victoria Maldonado en 2023. Ambas fotografías de la autora.

3. Dominique White: resistencia, pluralidad y mitología

Al igual que el proyecto anteriormente mencionado, la artista Dominique White construye su proyecto "May you break free and outlive your enemy [Que te liberes y vivas más que tu enemigo]" (2023) —presentado en La Casa Encendida de Madrid— partiendo del mito de la Hidra el cual revisita para hablar sobre el colonialismo blanco.

La Hidra de Lerna es un ser mitológico: un monstruo marino perteneciente al inframundo, con forma de serpiente policéfala cuyas cabezas son capaces de regenerarse una vez amputadas y de aliento venenoso, la cual muere a manos de Hércules con la ayuda de su sobrino Iolao.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Una de las representaciones más destacadas del mito, la realiza el pintor del barroco español Francisco de Zurbarán; una pintura que se adquirió para decorar el Salón Grande del Buen Retiro en honor de Felipe IV como metáfora de la victoria de los monarcas en Habsburgo contra los herejes protestantes (Ann Walker, 2011).

En el año 2003 se publica el libro "La hidra de la revolución. Marineros, esclavos y comuneros en la historia oculta del Atlántico" de los historiadores americanos Peter Linebaugh y Marcus Rediker, los cuales relatan la historia desde sus entrañas; donde la Hidra actúa como símbolo de obstrucción para la construcción del Estado y el capitalismo. Cada cabeza de la Hidra representa a los obreros, plebeyos, marineros y esclavos africanos como los impulsores de nuevos mecanismos de boicot contra el engranaje capitalista: motines, huelgas, algaradas, etc. Este relato histórico se enmarca en la expansión colonial inglesa de principios del XVII hasta la industrialización metropolitana de inicios del XIX, donde era común que los gobernantes recurrieran al mito de Hércules derrotando a Hidra para exponer las dificultades de imponer el orden en dicho contexto (Hardware, 2023).

Sin embargo, en la serie de proyectos que White inicia en 2021 sobre la Hidra invierte el sentido:

> […] hablo concretamente de una batalla entre el Estado y esa idea de negritud. No se trata, necesariamente de gente negra, más bien la idea de un desafío al Estado. […] La serie de las hidras va sobre la destrucción en contraposición a encontrarse retenido en el limbo. Es la idea de destruir el contenedor que es el Estado nación, y construir algo nuevo de sus cenizas (White, 2023, 2''30''').

Para White "May you break free and outlive your enemy [Que te liberes y vivas más que tu enemigo]" es una obra que muestra una resistencia latente a ser contenida de la "persistencia de continuar en la vida luchando por un futuro alternativo para la negritud en un plano intangible" (2023, 1'' 11'''). Es por ello por lo que la obra parezca un cuerpo en estado de descomposición después de una batalla: no sabemos si fue derrotado o victorioso. Lo que apreciamos es un cuerpo matérico compuesto por cuerdas sumergidas en arcilla de caolín sustentadas por arpones oxidados. Esparcidos por la sala aparecen los brazos de la hidra —como define la propia autora— como símbolo de lucha. El cuerpo informe aparece en un estado intermedio: entre la suspensión y el emerger de un fondo acuático. Inherente, desde luego, es el empleo del textil para evidenciar esta *materia básica* que rezuma a organismo en descomposición.

4. Mercedes Azpilicueta: de la pintura de venganza barroca hasta el fieltro plegado.

Continuamos con otro ejemplo de segundas revisiones, esta vez de la mano de la artista Mercedes Azpilicueta y su proyecto "El viejo sueño de la simetría" (2019); en este la artista focaliza su eje de conceptualización en la obra pictórica "Judit decapitando a Holofernes" (1612) de la pintora barroca Artemisa Gentileschi.

Nos remontamos a la historia del Antiguo Testamento donde Holofermes—general asirio— se apodera, violentamente, de la ciudad de Betulia, el lugar donde habita Judit. La joven se entera del enamoramiento que siente el general hacia ella, lo que le sirve para adentrarse en su campamento y —mientras este duerme— decapitarle la cabeza con la ayuda de su criada.

La historia de la heroína Judit, le sirve a Gentileschi como símbolo de venganza personal. La artista se personifica como Judit decapitando a Agosto Tassi, su maestro, el cual abusó de ella un año antes de la realización de la obra (RTVE, 2022). Atendemos a una *pintura de venganza* donde se evidencia la influencia de Caravaggio, sin embargo, Gentileschi se muestra más cruda y radical en la representación de la decapitación.

Azpilicueta recoge esta cruda versión para realizar la suya propia en su proyecto "El viejo sueño de la simetría" donde dos cuerpos cuelgan en el espacio de la galería Nogueras Blanchard. En su primer golpe de efecto nos recuerdan a un cuerpo amputado, cuyo pellejo aparece ondulante en fieltro teñido de rojo; podría ser una dulce versión de la cabeza de Holofernes—colgada a modo de trofeo matriarcal— en la galería o, también, las sábanas manchadas de su sangre tras ser decapitado. Sin embargo, corresponden a la interpretación de dos personajes monstruosos—con cabezas de anciano— que aparecen en el cuadro manierista *Natività* de San Giovanni Battista de Pontormo (1526). Morandeira nos recalca en el texto de la exposición que "todas las telas de la exposición han sido teñidas en una paleta de colores que recuerda a sangre, barro y tonos tierra, evocando una visceralidad barroca que ya no es sólo europea, sino también colonial e incluso posmoderna" (2019, pár. 3). Evidenciamos como Azpilicueta emplea el tejido como elemento metafórico de la materia básica que muestra el cuerpo desde su informidad.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

CONCLUSIONES

Los proyectos aquí planteados parten de una lectura que revisitan a través de la escultura textil: la poesía romántica, la mitología griega y un pasaje bíblico. Las segundas lecturas o versiones son apropiaciones narrativas para hablar del cuerpo en conflicto; un conflicto que se muestra desde su percepción informe; tres visiones del cuerpo que se desnuda para enseñarnos las tripas.

FUENTES REFERENCIALES

Ann Walker Vadillo, M. (2011*). Lucha de Hércules con la hidra de Lerna*. Centro Virtual Cervantes. Consultado el 3 de mayo de 2024: https://cvc.cervantes.es/el_rinconete/anteriores/marzo_11/29032011_02.htm

Artaud, A. (2005). *El arte y la muerte*. Caja negra.

Arnaldo, J. (1998). *Fragmentos para una teoría romántica del arte.* Tecnos.

Bataille, G. (2005). *El erotismo*. Ensayo Tusquets.

Del Buey Cañas, R. (2022). Sobre la ideología estética de lo informe: un comentario a propósito de las contribuciones de Adorno y Bataille. *Bajo Palabra. II Época.* Nº31. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8724189

El condensador de Fluzo (2022). *Artemisia Gentileschi: la pintora que usó su pincel para vengarse con este cuadro.* RTVE. Consultado el 4 de mayo de 2024: https://www.rtve.es/television/20220120/artemisia-gentileschi-venganza-cuadro-judit-decapitando-holofernes-violacion-agostino-tassi/2262600.shtml

Foucault, M. (Enero-marzo 2008). *Topologías*. Fractal n° 48.

Hardware, P. (2023). *Que te liberes y vivas más que tu enemigo*. La Casa Encendida. Consultado el 3 de mayo de 2024: https://www.lacasaencendida.es/exposiciones/dominique-white-te-liberes-vivas-mas-tu-enemigo

Krauss, R. y Bois, Y. A. (1996). *L'informe*. Centre Georges Pompidou.

Lorio, N. (2022). Materialismo, heterología y sublevación: Bataille y Didi-Huberman. *Cuadernos del Sur*, 52. https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Materialismo%2C+heterolog%C3%ADa+y+sublevaci%C3%B3n%3A+Bataille+y+Didi-Huberman.+&btnG=

Morandeira, J. (2019*). El viejo sueño de la simetría*. Mercedes Azpilicueta. Consultado el 4 de mayo de 2024: https://www.mercedesazpilicueta.info/the-old-dream-of-symmetry/

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18284

Aproximaciones a la noción de precariedad a partir de la práctica artística del colectivo Precarias a la deriva

Approaches to the notion of precariousness from the artistic practice of Precarias a la deriva collective

Sara Marhuenda Barberá
Universitat Politècnica de València, saramarhuenda@gmail.com

Breve bio autora: Sara Marhuenda Barberá (Monòver, 1997) es graduada en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València, donde también ha realizado el Máster en Producción Artística. Desde 2023 se encuentra desarrollando su tesis en el Programa de Doctorado en Arte: Producción e Investigación de la UPV con el grupo de investigación Laboratorio de Pensamiento y Creación del Departamento de Escultura. Actualmente compagina sus labores como colaboradora docente con la investigación.

Su trabajo aborda cuestiones como la vivencia del tiempo en un presente en constante crisis, determinado principalmente por las lógicas capitalistas. Prestando, desde su propia experiencia, especial atención a las condiciones materiales de las personas que trabajan en el ámbito creativo. Durante los últimos años, ha desarrollado un lenguaje instalativo interesado en lo sensorial y la práctica relacional, dando lugar a experiencias inmersivas y colaborativas. Su obra se ha mostrado en espacios expositivos como La Casa Encendida (Madrid), CCCC (València), IVAM (València), Centro Cultural Las Cigarreras (Alicante) o más recientemente en las Reales Atarazanas del Grao (València). Además, ha participado en la curaduría conjunta de la exposición “Aceleración de los cuerpos sumergidos” en el Centro Cultural Las Cigarreras

Forma parte del colectivo las mediocre, fundado en el año 2017 en València. Han realizado residencias artísticas como Estètiques Transversals Immunitat-Comunitat de Idensitat y el Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana (2022, Alicante), un taller en el TEA Tenerife (2022) y en el IVAM (2023) con el grupo Prrovisional en el marco del programa de estudios Articulacions.

How to cite: Marhuenda, S. (2024). Aproximaciones a la noción de precariedad a través de la práctica artística del colectivo Precarias a la deriva. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18284

Resumen

Este artículo pretende analizar las aportaciones a la noción de precariedad realizadas por el colectivo Precarias a la deriva. Desde un posicionamiento activista con perspectiva de género y raza, este colectivo feminista surge con el objetivo de revisar las reivindicaciones de la huelga general del 20 de junio de 2002, en la que consideran que no se recoge la experiencia del trabajo feminizado y su condición acusadamente precaria. Se enuncian como proyecto de investigación-acción, dislocado y abierto que busca visibilizar al conjunto de trabajadoras de los cuidados, trabajadoras del sexo, de la hostelería, las trabajadoras autónomas, todas ellas categorías de trabajo que, como apuntan, se podrían recoger bajo la etiqueta de trabajo inmaterial. En este sentido, señalaremos las contribuciones de la corriente de pensamiento operaísta y neo-operaísta a la teorización del trabajo inmaterial surgido con la tecnologización en los años 90. Este movimiento de carácter posmarxista argumenta que los procesos cognitivos en el contexto de la globalización planetaria han devenido una nueva forma de acumulación, siendo uno de sus valores esenciales las habilidades afectivas y comunicativas (tradicionalmente atribuidas a la mujer). Autores como Antonio Negri, Bifo Berardi o Maurizio Lazzarato se han encargado de seguir las

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

transformación de la relación capital-trabajo mediante un modelo de investigación colectivo y transversal. Considerando de gran valor la intensa labor de investigación del colectivo Precarias a la deriva que adoptó la práctica artística de la deriva como uno de sus ejes vertebradores, pretendemos relacionar el resultado de su investigación con el marco conceptual en el que se insertan sus reflexiones sobre la precariedad y el trabajo inmaterial.

Palabras clave: *precariedad, Precarias a la deriva, trabajo inmaterial, deriva, flexibilidad*

Abstract

This article aims to analyze the contributions to the notion of precariousness made by the Precarias a la deriva collective. From an activist position with a gender and race perspective, this feminist collective arises with the aim of reviewing the demands of the general strike of June 20, 2002, in which they consider that the experience of feminized work and its markedly precarious condition is not reflected. They are enunciated as a research-action project, dislocated and open, which seeks to make visible the group of care workers, sex workers, hotel and catering workers, self-employed workers, all categories of work which, as they point out, could be gathered under the label of immaterial work. In this sense, we will point out the contributions of the operaist and neo-operaist current of thought to the theorization of immaterial labor that emerged with technologization in the 1990s. This postmarxist movement argues that cognitive processes in the context of planetary globalization have become a new form of accumulation, one of its essential values being affective and communicative skills (traditionally attributed to women). Authors such as Antonio Negri, Bifo Berardi or Maurizio Lazzarato have followed the transformation of the capital-labor relation by means of a collective and transversal research model. Considering of great value the intense research work of the Precarias a la deriva collective, which adopted the artistic practice of drifting as one of its backbone, we intend to relate the results of their research with the conceptual framework in which their reflections on precariousness and immaterial labor are inserted.

Keywords: precariousness, Precarias a la deriva, inmaterial labor, dérive, flexibility

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

Esta investigación surge con la intención de abordar la construcción y uso del término precariedad teniendo en cuenta su creciente presencia en los debates teóricos y de práctica activista desde comienzos del siglo XXI. Partimos del trabajo del colectivo Precarias a la deriva por considerar de gran interés el lugar del que parten para abordar la precariedad, haciendo de la misma un contenedor de experiencias heterogéneas que la terminan por conformar de una manera múltiple y particular al mismo tiempo. Desde un posicionamiento feminista y con una mirada crítica hacia los procesos de discriminación por raza y género y su consecuente división sexual del trabajo, la práctica del colectivo se inicia como respuesta a la falta de representación en la huelga general del 20 de junio de 2002. Cuestionando la efectividad de la huelga como forma de organización para las transformaciones sociales, se proponen realizar diversas acciones, desde "piquetes-encuesta" hasta la realización y registro de distintas derivas, práctica que las define como colectivo artístico y activista. En esta línea, señalaremos algunos acercamientos y distanciamientos de la práctica de la deriva situacionista.

Por otro lado, recogeremos algunos de los conceptos que, provenientes de líneas de pensamiento esencialmente posmarxistas, trazan puntos de debate del colectivo. En este sentido, el surgimiento de las tesis del trabajo inmaterial así como la teorización de los afectos podrían definirse como dos de los procedimientos que atraviesan los trabajos que atienden en las derivas (trabajo doméstico, *telemarketing*, traducción y enseñanza de idiomas, hostelería, etc.). Con el objetivo de extraer estas claves teóricas de los relatos de sus derivas, nos dedicaremos a analizar una de ellas, concluyendo con un recogimiento que cuestione la validez de la hipótesis planteada.

METODOLOGÍA

Con el trabajo de Precarias a la deriva resurgió una emoción pasada por toparnos con un dispositivo discursivo que hacía del relato laboral su eje vertebrador, una labor abordada en varias ocasiones en nuestra práctica artística. Siendo conscientes, por tanto, de la dificultad de reunir en un solo trabajo, que en este caso había tomado la forma de un vídeo y publicación titulados *A la deriva por los circuitos de la precariedad femenina*, una multiplicidad de voces desgranaremos partir de su lectura aquellos conceptos clave desde los que establecer conexiones con los materiales manejados en nuestro proyecto de investigación. La intuición que motiva esta investigación y que sirve a modo de hipótesis es la apuesta por reunir información de carácter testimonial mediante la utilización de formas o códigos vinculados a la creación artística, en este caso las derivas, de los cuales se deducen cuestiones fundamentales para comprender un contexto mayor. Realizaremos el análisis de una de sus derivas para constatar la potencia teorizadora de los relatos individuales de las trabajadoras que participan en esta publicación.

DESARROLLO

Precarias a la deriva es un colectivo feminista vinculado a la casa okupada de mujeres La Eskalera Karakola de Madrid, cuyo trabajo surge como alternativa a la huelga general del 20 de junio de 2002 en España. Responde a una falta de representación de las trabajadoras precarias del hogar, las trabajadoras sexuales, las teleoperadoras, las *freelance* o autónomas (traductoras, diseñadoras, profesoras de idiomas, investigadoras), las trabajadoras de hostelería, las trabajadoras de hostelería, etc., poniendo especial atención a la feminización de estos trabajos, así como a la discriminación de las mujeres migrantes. El adjetivo precario sirve entonces para designar un grupo en esencia heterogéneo de trabajadoras que comparten una serie de condiciones materiales que podrían ubicarse en la flexibilidad y temporalidad, aspectos esenciales de las formas de trabajo posfordistas. En este sentido, el operaísmo, corriente de pensamiento anticapitalista italiana de análisis posmarxista (Mario Tronti,

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Antonio Negri, Sergio Bologna) o como se ha definido más recientemente "neo-operaísmo" (Bifo Berardi, Maurizio Lazzarato, entre otros) justificado por un cambio de paradigma y aparición de nuevas problemáticas teóricas, sostiene del mismo modo que procesos como la desregulación, la nueva "autonomización" y, en definitiva, la flexibilización del trabajo son los que han conducido a una concepción inmaterial del trabajo. Andrea Fumagalli (2020) señala la labor operaísta de investigación sobre la distinción entre el trabajo como subjetividad plena que puede existir al margen del capital definido entonces como subjetividad incompleta que necesita de la relación con el trabajo y por eso lo subordina (p. 28). Por tanto, la relación trabajo-capital es clave para comprender la centralidad de la valorización capitalista de la producción de subjetividad, aspecto constituyente de la producción cognitiva y biopolítica (Negri, 2020, p. 47).

No obstante, el colectivo problematiza la cuestión del valor y prestigio social del que gozan los trabajos bajo la etiqueta de producción inmaterial basados en labores cognitivas y la supuesta homogeneidad de esta nueva clase trabajadora (cognitariado). Apuntan que la carencia representativa de este estrato social entra en conflicto con la cuestión de los trabajos de reproducción en toda su amplitud y concreción, desde las labores de cuidado hasta las de gestión, producción de bienestar, socialización, etc. Su consideración no hegemónica produce que "se interpreten simplemente como el legado de un desequilibrio histórico que establece una continuidad e interrelación entre el trabajo con y sin salario, en casa propia y en casa ajena, que desarrollan las mujeres y que, por extensión, determina la posición de éstas en el mercado laboral […]" (Precarias a la deriva, 2004, p. 23). Por ese motivo, puntualizan que no existen trabajadoras de lo inmaterial, sino que se trata de una creciente puesta en valor de aspectos relacionados con la comunicación, la interpretación de símbolos o el trabajo creativo (p. 85).

En relación con el desafío de construir un sujeto político común atravesado por la precariedad, encontramos el planteamiento de Guy Standing (2011) en *The Precariat: The New Dangerous Class* que distingue siete tipos de clases sociales: desde un pequeño grupo de personas "obscenamente ricas", pasando (entre otros) por los asalariados con vistas a convertirse en nuevos ricos hasta llegar al "precariado" precedido por los trabajadores manuales, esencia del proletariado que ha perdido su perspectiva de lucha y solidaridad, y antesala de "un ejército de desempleados y un grupo desvinculado de inadaptados" (pp. 12-13). Standing también recurre a la identificación de la flexibilidad laboral como lógica neoliberal cristalizada en los años 80 y propia de la globalización, para designar un rasgo constituyente del precariado. Expone distintos tipos de flexibilización como la reducción salarial, el recorte de los puestos de empleo o los cambios en la estructura laboral y su consiguiente necesidad de adaptación a nuevas habilidades (p. 10). Por su parte, Precarias a la deriva asume la complejidad de encontrar un lugar común desde la precariedad, considerada incapaz de visibilizar la escala de grises entre una trabajadora doméstica interna y una investigadora. Sin embargo, la urgencia por compartir sus problemáticas cotidianas, y así sortear la individualización neoliberal, hace que aborden esta labor desde la práctica y la teoría (pp. 17, 42)

El trabajo contenido en la publicación *A la deriva por los circuitos de la precariedad femenina* es extenso, pues consta de una primera parte donde se enuncian las bases teóricas del colectivo, sus objetivos y deseos a la vez que se explica la cronología del proyecto. Al margen de las derivas como base de acción principal llevaron a cabo talleres como el de Cuidados Globalizados o diversos gestos alternativos (encuestas y entrevistas) dentro de las formas tradicionales de lucha. Se decidió registrar en vídeo las derivas con el propósito de producir material que se configure como punto de partida para otras mujeres que quieran sumarse al debate.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 1. Fotograma del documental A la deriva por los circuitos de la precariedad femenina. *Colectivo Precarias a la deriva (2004)*

Así sucede cuando recogen todo lo sucedido en el "Gran Chow", una suerte de performance donde se reprodujeron las conversaciones y los lugares para después abrir diálogo. De las numerosas acciones que componen su extensa pero comprimida práctica subyace de manera permanente el deseo por desencadenar reflexiones colectivas articuladas desde la experiencia. Posibles formas de cambio y conflicto aplicables en la dimensión política de la acción social. Se hace necesario afianzar las alianzas locales e internacionales con grupos y colectivos que amplíen aún más la diversidad de los sujetos precarizados, recorrer de nuevos los espacios de las derivas cargadas de apertura de diálogo, articular el trabajo del colectivo desde la enunciación pública para poner a circular ideas, producir intervenciones multitudinarias que ayuden a colocar la precariedad como problema colectivo, etc. (Precarias a la deriva, 2004, p. 74). En este sentido, comparten la perspectiva de futuro de las derivas situacionistas que, como se apunta en una reflexión sobre el legado situacionista en una edición de 1999 de los textos de la revista *Internationale Situationniste*, busca combatir cualquier clase de determinismo social mediante la apuesta por las posibilidades creadoras del individuo resultado de su organización en colectivo (p. 4). Para Precarias a la deriva: "Un método infinito dada la singularidad intrínseca de cada recorrido y su capacidad para abrir y enrarecer los lugares" (p. 48). No obstante, expresan un punto de disentimiento con la práctica situacionista en tanto restringen la potencia azarosa por la necesidad de fijar una serie de paradas por los espacios cotidianos de cada una, manteniendo el carácter abierto del acontecer y considerando que los lugares ya conocidos pueden igualmente "producir un movimiento simultáneo de acercamiento y distanciamiento, visualización y extrañamiento, tránsito y narración" (p. 27).

En este punto del desarrollo, analizaremos una de las primeras derivas del colectivo realizada por un grupo de trabajadoras cercanas a la dimensión inmaterial de la producción capitalista. Entre ellas cuatro traductoras, una profesora de inglés ecuatoriana, una limpiadora ecuatoriana intermitente y una arqueóloga itinerante "de excavación en excavación y tiro porque me toca". Partiendo de la Eskalera Karakola viajan en transporte público hasta San Fernando de Henares mientras destacan la experiencia unifuncional y alienante del desplazamiento en tren. Allí se encuentra la empresa NCR *(National Cash Registers)*, donde una de ellas da clases de inglés a trabajadores que, tras una reconfiguración de la plantilla y la deslocalización de sus sedes, hace del inglés idioma indispensable para continuar en la empresa. Observamos como se ha producido una adaptación forzosa del trabajador a las transformaciones en nombre del abaratamiento y rendimiento que ha llevado a cabo la empresa.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 2. Fotograma del documental A la deriva por los circuitos de la precariedad femenina. *Colectivo Precarias a la deriva (2004)*

De vuelta a Madrid en la parada de metro de Sol, se topan con una lona gigante de Nike que interpela a seis tipos de mujeres según el eslogan. Charlan sobre el moldeamiento del cuerpo a través de la disciplina deportiva presentado como una forma de subjetivación identitaria que se cree capaz de sobreponerse al agotamiento, la enfermedad o el envejecimiento del propio cuerpo productivo. Alcanzan la segunda parada, un cibercafé que una de las traductoras frecuentaba. Se encuentran con una plantilla reducida a tres trabajadores con turnos de 8 horas que permiten que el establecimiento permanezca abierto las 24 horas. Se dirigen ahora a un tercer destino: un supermercado Lidl, donde de nuevo se encuentran con una situación de recorte de personal, lo que implica un mayor compromiso y carga de trabajo para quienes trabajan allí, es decir, una precarización de sus condiciones laborales.



Fig. 3. Fotograma del documental A la deriva por los circuitos de la precariedad femenina. *Colectivo Precarias a la deriva (2004)*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Del recorrido por estos lugares se desprende una reflexión en relación con la demanda creciente del trabajo cualificado, pues se exigen unos conocimientos previos resultado de las múltiples experiencias laborales, que se dan por hecho. Entre ellos el manejo de idiomas, de programas informáticos o la capacidad pedagógica (p. 85). En este sentido, el concepto marxista "General Intellect", que Negri retoma por sus equivalencias con el capitalismo cognitivo, trata de señalar como la fuerza de trabajo "involucra las actitudes más genéricas del espíritu: facultad de lenguaje, disposición al aprendizaje, capacidad de abstracción y de conexión, acceso a la autorreflexión, o sea, intelecto en general" (Míguez, 2014, p. 30-31).

El recorrido finaliza en La Grieta, una corrala okupada del barrio de Lavapiés, lugar de trabajo de una de las "guías precarias". Les espera allí un relato sobre el tiempo precario y la militancia de una traductora. Señala una reflexión muy interesante sobre la reconquista del tiempo libre fuera del trabajo: "Así, el tiempo de la trabajadora precaria y militante dedicada a la traducción es un tiempo a la vez «liberado» y completamente saturado" (p. 87). El tiempo de la precariedad que refiere responde a la decisión por escapar en mayor o menor medida del trabajo alienado y a la complejidad del ejercicio de militancia que presenta el reto de suplir unas necesidades imposibles de cubrir con la retribución laboral mediante ilegalidades, con el riesgo que eso conlleva (p. 87).

A esta deriva se le suma de manera excepcional una quinta parada imaginaria en la que de nuevo una traductora comparte algunas reflexiones sobre su trabajo como autónoma desde casa y sin horarios fijos. Los procesos de flexibilización, adaptación, simultaneidad de la producción encuentran su territorio de explotación en el trabajo autónomo. La vivencia dilatada del tiempo de trabajo como algo fragmentado y discontinúo, genera una sensación de entrega total e incansable compromiso con la labor. En este sentido, el autor operaísta Maurizio Lazzarato (2006) sostiene que se ha producido una nueva "autonomización" del trabajo (en relación con la que se dió en el taylorismo con la figura del profesional) que elimina la posibilidad del trabajador autónomo a abrir espacios de no-trabajo o resistencia (p. 36). El trabajo autónomo comprende unos niveles de cooperación, coordinación y gestión mayores, tomando lugar en las estructuras de servicios prestados a empresas. Como señala Lazzarato: "Son justamente los elementos más desterritorializados (abstractos) de la nueva naturaleza del trabajo los que confluyen en los aparatos de captura (comunicativos-financieros) para capitalizar los más diversos tipos de trabajo y subjetividad" (p. 37). Berardi expone que, si el proceso de desregulación en los años 80 se interpreta como respuesta a la demanda de los obreros de libertad frente a la fábrica como prisión permanente, esta acaba convirtiéndose en un abuso sobre las estructuras sociales y sus vidas en concreto (p. 2).

En definitiva, el trabajo de Precarias a la deriva ofrece una crítica amplia de la precariedad como rasgo constituyente de los trabajos feminizados que se alinean con los planteamientos del trabajo inmaterial. El carácter activista de su práctica artística (2002-2004) permite un estudio profundo de las características del proceso de precarización que a su vez nos da pistas de como enunciar la precariedad desde una dimensión política.

CONCLUSIONES

Esta investigación ha señalado la complejidad que reviste la definición del concepto precariedad para el colectivo Precarias a la deriva. Su enfoque feminista, crítico y activista destaca la multiplicidad de formas que pueden adoptar los procesos de precarización del trabajo y la vida, especialmente en relación con las trabajadoras en sectores feminizados y racializados. A partir del cuestionamiento de las formas tradicionales de organización como la huelga, desarrollan nuevos modos de visibilidad y acción entre la práctica artística y la investigación. En este sentido, el uso de la deriva permite al colectivo visibilizar las condiciones de trabajo de mujeres en diversas ocupaciones precarias de las cuales se desprenden ideas y reflexiones que luego son puestas en común. Además,

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

con la realización de talleres como el de Cuidados Globalizados, se ha puesto de manifiesto la importancia de reconocer los trabajos de reproducción y cuidados, que a menudo quedan excluidos de los modelos regulados de acumulación capitalista.

Como hemos planteado a lo largo de la comunicación consideramos que las contribuciones teóricas de las corrientes herederas del operaísmo proporcionan un marco conceptual adecuado para analizar la flexibilización y la desregulación del trabajo en el contexto de la globalización y su consecuente explotación en torno a los saberes y afectos. Junto al análisis de la práctica de Precarias a la deriva, este trabajo nos permite constatar la hipótesis inicialmente planteada: mediante el registro audiovisual y escrito de las derivas y demás acciones se deducen una serie de conceptos entendidos como herramientas para comprender la heterogeneidad de las situaciones vitales precarizadas, así como para imaginar maneras de problematizarlas y combatirlas.

FUENTES REFERENCIALES

Berardi, F. (2003). ¿Qué significa hoy autonomía? (Trad. Manuel Aguilar Hendrickson). https://transversal.at/transversal/1203/berardi-aka-bifo/es

Fumagalli, A. (2020). ¿Operaísmo, post-operaísmo? Mejor neo-operaísmo. En M. Reis (Ed.), *Neo-operaísmo* (pp. 27-33). Caja Negra.

Lazzarato, M. (2006). Trabajo autónomo, producción por medio del lenguaje y general intellect. En D. Corbeira y M. Expósito (Eds.), *Arte, máquinas, trabajo inmaterial* (pp. 35-44). Brumaria A.C.

Míguez, P. (2013). Del General Intellect a las tesis del "capitalismo cognitivo": aportes para el estudio del capitalismo del siglo XXI. *Bajo el Volcán, 13*(21), 27-57. http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28640302003

Navarro, L. (1999). Presentación a un legado táctico. En L. Navarro (Ed.), *Textos completos en castellano de la revista Internationale situationniste (1958-1969). Vol. 1. LA REALIZACIÓN DEL ARTE* (pp. 4-6). Literatura Gris.

Negri, A. (2020). Apropiación del capital fijo: ¿Una metáfora?. En M. Reis (Ed.), *Neo-operaísmo* (pp. 35-48). Caja Negra.

Precarias a la deriva (2004). *A la deriva por los circuitos de la precariedad femenina.* Traficantes de sueños.

Standing, G. (2014). *The Precariat: The New Dangerous Class.* Bloomsbury Academic.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18288

Intersección entre grafismo y naturaleza en la obra de mujeres artistas contemporáneas

Intersection between graphic expression and nature in the work of contemporary female artists

María Victoria Martín Gallego [a], **Victoria Esgueva López** [b]

[a]Profesora asociada Departamento de Dibujo, Centro de Investigación de Arte y Entorno. Universitat Politècnica de València, mamargal@upv.edu.es ; [b]Profesora Titular, Departamento de Dibujo, Centro de Investigación de Arte y Entorno Universitat Politècnica de València, maeslo@dib.upv.es

Breve bio autoras:

[a] Licenciada en Bellas Artes y Máster en Producción Artística, su actividad profesional combina la producción artística y la docencia de arte y diseño. Desde 2006, ejerce como docente y actualmente responsable de comunicación, compagina su actividad como profesora asociada en la Facultad de Bellas Artes en el Departamento de Dibujo. Ha realizado diversas exposiciones centradas en el paisaje y forma parte de la Agrupación de Acuarelistas Valencianos. Reconocida con diferentes menciones y becas como la Beca de Paisaje de la Universidad La Laguna (Tenerife) y la participación en congresos internacionales, como la 19th Glad Conference en Birmingham o su participación como ponente en la mesa de debate L'art davant d'un planeta d'emergència en las VI Jornades d'Educació Ambiental de la Comunitat Valenciana (VIJEACV) Actualmente como doctoranda e investigadora del Centro de investigación de arte y entorno de la UPV, desarrolla su línea de investigación en torno al grafismo y la naturaleza, vinculada a la feminidad y la intergeneracionalidad en mujeres artistas.

[b] Profesora Titular de la UPV. Responsable de la unidad Obra Gráfica, Producción y Comunicación del Centro de Investigación Arte y Entorno UPV. En la producción artística, participa en 180 muestras nacionales e internacionales. Expone en espacios como: Foundation Taylor, París. Real Fábrica de Tapices, Madrid. Espaço Cultural Renato Russo, Brasília. Acervo Artístico UFSM, Brasil. Museo de Arte, Ciudad Juárez, México. Museo Barcelona Olímpica, Barcelona. Museo de Jaén. Centro Cultural Real del Monte, México. Instituto Superior de Arte, La Habana, Cuba. Faculty of Architecture and Planning Thammasat,Thailand. Bienal de Diseño La Habana, Cuba. En la investigación teórica, autora de 20 capítulos de libro y 5 artículos de revistas con la temática de la identidad social, la tipografía, y el dibujo. Publicados en: Gedisa, Pirámide, Sendemà, Tirant lo Blach, Dykinson. Y en revistas Perspectivas de la Comunicación, o Human Review International Humanities.

How to cite: Martín Gallego, M y Esgueva López, V. (2024). Intersección entre grafismo y naturaleza en la obra de mujeres artistas contemporáneas. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18288

Resumen

Este artículo se centra en examinar la obra de mujeres artistas contemporáneas que utilizan el grafismo como medio de expresión y se inspiran en la naturaleza para crear su obra. A través de un análisis enfocado en la abstracción y la importancia del gesto y el dibujo como medios de expresión capaces de capturar la esencia y la energía de lo natural, se explora la obra de artistas como Cecily Brown, Claire Morgan o Anne Wilson entre otras reflexionando cómo estas creadoras establecen una triangulación entre los conceptos: grafismo, naturaleza y formulación femenina en el arte contemporáneo.

El objetivo principal de esta investigación es analizar y comprender las yuxtaposiciones y paralelismos entre las diferentes aproximaciones y técnicas utilizadas por las artistas para abordar temas relacionados con el medio ambiente, lo femenino y la expresión personal, destacando el papel de la naturaleza como fuente de inspiración y material artístico en el desarrollo de su obra.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Se analiza cómo su obra no solo registra visualmente la naturaleza, sino que también establece un diálogo único entre la artista y su entorno, destacando la capacidad del dibujo y el grafismo para transmitir además de la apariencia física, la conexión emocional y simbólica con la naturaleza dejando una huella única que trasciende la mera representación visual.

A través de este recorrido por mujeres artistas y su relación entre la naturaleza y la expresión femenina en el arte, se pone de relevancia el grafismo como medio expresivo para capturar la esencia y la huella del entorno natural. De este modo, se enriquece el debate sobre la relación entre el ser humano y su entorno natural, proporcionando una visión más completa de la creatividad femenina en el arte contemporáneo. Una comprensión profunda de la relación entre el grafismo, la naturaleza y la expresión femenina en el contexto artístico actual donde estas creadoras utilizan el grafismo para cuestionar las narrativas tradicionales sobre la naturaleza y lo femenino, promoviendo una visión más extensa y sostenible del mundo.

Palabras clave: *Grafismo; naturaleza; expresión femenina; arte contemporáneo; mujeres artistas; elementos naturales.*

Abstract

This paper focuses on examining the work of contemporary women artists who use graphic art as a means of expression and draw inspiration from nature for their creations. Through an analysis centered on abstraction and the significance of gesture and drawing as expressive mediums capable of capturing the essence and energy of the natural world, the work of artists such as Cecily Brown, Claire Morgan, and Anne Wilson, among others, is explored. This analysis reflects on how these creators establish a triangulation between the concepts of graphic art, nature, and feminine formulation in contemporary art.

The main objective of this research is to analyze and understand the juxtapositions and parallels between the different approaches and techniques used by the artists to address themes related to the environment, femininity, and personal expression, highlighting the role of nature as a source of inspiration and artistic material in their work. It examines how their work not only visually records nature but also establishes a unique dialogue between the artist and their environment, highlighting the ability of drawing and graphic art to convey not only physical appearance but also emotional and symbolic connection with nature, leaving a unique imprint that transcends mere visual representation.

Through this exploration of women artists and their relationship between nature and feminine expression in art, the significance of graphic art as an expressive medium to capture the essence and imprint of the natural environment is emphasized. Thus, it enriches the discourse on the relationship between humans and their natural surroundings, providing a more comprehensive view of feminine creativity in contemporary art. A deep understanding of the relationship between graphic art, nature, and feminine expression in the current artistic context, where these creators use graphic art to question traditional narratives about nature and femininity, promoting a broader and more sustainable worldview.

Keywords: *Graphic expression; nature; feminine expression; contemporary art; women artists; natural elements.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

La intersección entre el grafismo y la naturaleza en la obra de mujeres artistas contemporáneas surge como área de profundo interés e investigación en el ámbito del arte contemporáneo, a lo largo de este análisis lo abordaremos enfocado en la abstracción y la importancia conceptual del gesto y el dibujo como medios de expresión capaces de capturar la esencia y la energía de lo natural.

En el contexto de la abstracción, el trazo se convierte en un elemento esencial que comunica más allá de lo visible, estableciendo una conexión emocional y simbólica con el entorno. Este acto gestual implica una intervención directa y corporal del artista, donde el trazo se convierte en una extensión física del cuerpo y de la mente creativa. La historiadora del arte Rosalind Krauss destaca en su ensayo "Grids" (Krauss, 1979) cómo el gesto en la abstracción moderna se posiciona como una confrontación directa con el acto de creación, rechazando la mera representación mimética y abrazando la intervención corporal. La intervención física del trazo permite una conexión más íntima y directa con el entorno natural, capturando no solo su apariencia física, sino también su dinamismo y vitalidad. Este proceso se alinea con la idea de que el trazo, como gesto, es una forma de marcar la presencia del cuerpo del artista en el acto creativo.

Este artículo trata de ahondar en ello, explorando cómo las artistas utilizan el grafismo como vehículo de expresión para reflexionar sobre su relación con el entorno natural desde la identidad femenina, siendo uno de nuestros objetivos contribuir en la búsqueda de la identidad e igualdad de las mujeres artistas y su recorrido.

> Mujeres que han servido de ejemplo, de guía y de motivación a otras muchas que en la actualidad han desarrollado su labor a través del arte, mujeres que luchan por la identidad y la igualdad por medio del arte, una herramienta que se convierte en arma, para dar voz y ser guía de aquellas que no tienen la posibilidad de gritar las injusticias. (Mañas García, 2017)

El trazo y el dibujo han sido fundamentales en el desarrollo del arte abstracto, proporcionando un medio para la exploración de ideas y emociones sin la necesidad de recurrir a representaciones literales. Wassily Kandinsky, uno de los pioneros del arte abstracto, argumentaba en su libro "Punto y línea sobre el plano" (Kandinsky, 1998) como el trazo puede llegar a conectarnos con la espiritualidad a través del alma del artista. Este enfoque es especialmente relevante para las artistas que buscan desafiar las narrativas tradicionales y explorar nuevas formas de conexión con la naturaleza, como ejemplo la artista Galia Eibenschutz quien como artista, bailarina y coreógrafa traduce su experiencia física sobre el soporte en su obra "Tiempo sobrepuesto" (Eibenschutz, 2022)

Como señala John Berger en su obra "*Ways of Seeing"* (Berger, 2016), el acto de dibujar es una forma de ver y de comprender el mundo, una herramienta para captar la esencia de lo observado y transformarlo en una expresión visual única. Este concepto es crucial para las mujeres artistas que utilizan el grafismo no solo como una técnica, sino como un medio para expresar su relación emocional y simbólica con la naturaleza.

Centrándonos en los referentes se examina cómo estas autoras establecen un diálogo propio en un análisis donde buscamos comprender las múltiples formas en las que abordan temas relacionados con el medio ambiente, lo femenino y la expresión personal en su obra, destacando la naturaleza como fuente de inspiración y material artístico.

> Más allá de la práctica artística e identitaria de cada una de ellas, el grafismo lo enunciamos como elemento esencial generador del dibujo y agente comunicador en paralelismo a la naturaleza que nos conecta con el origen[i] y aquello que habitamos. (Costa, 2011)

La búsqueda que nos transmiten a través de su obra es el diálogo interior que exterioriza un proceso creativo desde la necesidad de comunicar lo que somos y nos distingue, aquello con lo que conectamos como viaje transformador, no sólo de nosotras mismas sino de nuestro entorno. Del mismo modo que Kristine Guzmán nos lo enuncia en torno a la artista Pamen Pereira en su exposición “La mujer de piedra se levanta y baila”:

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

> *Sus obras generalmente encuentran la belleza a partir de la naturaleza, utilizándola como materia prima y transformándola en imágenes poéticas y misteriosas. Este proceso de transformación es como un viaje hacia las profundidades de la propia artista: un viaje como acto creativo en sí mismo, el que la interiorización, el aprendizaje y la exteriorización de nuevas experiencias encienden los sentidos.* (Guzmán, 2016)

METODOLOGÍA

La metodología empleada en esta investigación se fundamenta en un enfoque cualitativo y hermenéutico integrado en la propia práctica artística. Como parte activa en la interpretación y análisis de diversas fuentes que nos permitan una comprensión más profunda de la interacción entre el grafismo y la naturaleza, así como los significados subyacentes y las relaciones emergentes en la obra de artistas, buscando explorar las múltiples dimensiones de la relación entre la expresión gráfica y el entorno natural.

La elección de Cecily Brown, Claire Morgan y Anne Wilson como foco de estudio en esta investigación no ha sido arbitraria, sino que responde a su relevancia y contribución significativa en torno al tema abordado. La diversidad en las técnicas y enfoques creativos que a pesar de sus diferencias comparten un elemento común que las une: el uso del grafismo y el trazo como vehículo de expresión. A través de este nexo, cada una aborda la representación de la naturaleza de manera única, transmitiendo emociones y experiencias personales, que van desde lo figurativo hasta lo abstracto. Esta diversidad de aproximaciones nos ofrece una visión rica y compleja enriqueciendo así nuestro análisis y comprensión del tema. Además, sus obras han sido ampliamente reconocidas y estudiadas en el contexto del arte contemporáneo, lo que las convierte en ejemplos pertinentes para nuestro análisis.

DESARROLLO

El desarrollo de este trabajo se estructura en torno a la interrelación entre las temáticas sobre la naturaleza y el uso del trazo en mujeres artistas contemporáneas, abarcando tres dimensiones fundamentales: la exploración del grafismo como medio de expresión, la relación de las artistas con la naturaleza como fuente de inspiración, y la manifestación de la formulación femenina en el arte contemporáneo.

Nos sumergimos en la conexión íntima que estas artistas mantienen con la naturaleza como fuente de inspiración. Desde la observación meticulosa de la vida silvestre hasta la exploración de paisajes naturales, se examina cómo su personalidad propia y las interacciones con el entorno influyen en la obra de estas creadoras, enriqueciendo su expresión artística con una sensibilidad única hacia el mundo que las rodea.

Para enmarcar adecuadamente el contexto se realiza una categorización de las representaciones de la obra de mujeres artistas contemporáneas según las ideas o temáticas naturales que abordan, para posteriormente centrar el desarrollo en el uso del trazo en las artistas seleccionadas. Esta clasificación incluye, pero no se limita a, las categorías que se detallan en la Tabla 1.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Tabla 1

Categorización de Temáticas de Naturaleza en Mujeres Artistas Contemporáneas

Temática	Descripción	Ejemplos de artistas	Referencias
Límites de la Naturaleza	Exploración de los bordes y fronteras de la naturaleza, destacando la transición entre lo natural y lo artificial.	Eva Jospin: crea bosques y elementos naturales con cartón, explorando la frontera entre lo natural y lo artificial.	(San José, 2023)
Figura Humana en la Naturaleza	Inclusión de la figura humana dentro de contextos naturales, explorando la interacción entre el ser humano y su entorno.	Jennifer Bartlett: fusiona cuerpos con la naturaleza y elementos de la vida cotidiana.	(Bartlett, 1980)
Elementos Naturales y Orgánicos	Incorporación directa de elementos naturales resaltando la fragilidad y belleza de la naturaleza.	Eva Hesse: utiliza y recrea elementos orgánicos en sus instalaciones.	(Hesse, 1993)
Abstracción Orgánica	Uso de formas orgánicas y gestuales para evocar la esencia de la naturaleza sin recurrir a representaciones literales.	Lourdes Fisa: usa técnicas mixtas para evocar paisajes abstractos.	(Fisa, 2022)
Rituales y Narrativas Naturales	Uso de símbolos y metáforas para explorar la conexión entre lo humano y lo natural, incluyendo elementos de memoria y tradición.	Anne Wilson: aborda rituales domésticos y recuerdos a través de técnicas textiles.	(Wilson, 2008)
Ecosistemas y Sostenibilidad	Reflexión sobre la sostenibilidad y la ecología, destacando la relación entre los seres humanos y los ecosistemas naturales.	Ana Tomás: representa la convivencia con el mundo vegetal.	(Tomás, 2021)

Tras categorizar las temáticas de naturaleza abordadas por mujeres artistas contemporáneas, es esencial considerar las distintas tipologías de trazo que emplean en sus obras como vehículo de expresión personal y artística. A continuación, en la Tabla 2, se presentan las diversas tipologías de trazo identificadas, de modo que nos ayude a entender como el trazo se integra en el discurso artístico contemporáneo de mujeres artistas.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Tabla 2

Categorización de Representaciones del Trazo en Mujeres Artistas Contemporáneas

Representación	Descripción	Ejemplo de artistas	Referencias
Trazo Gestual y Expresivo	Espontaneidad y el movimiento del trazo. Expresión de emociones y energía vital a través del grafismo. Influencia del expresionismo abstracto.	Cecily Brown: Utiliza trazos orgánicos y gestuales para crear dinamismo y transmitir una energía visceral.	(Brown, 2001)
Trazo Meticuloso y Detallado	Precisión y el detalle del trazo. Observación minuciosa de la naturaleza y sus elementos. Influencia del realismo y el arte botánico.	Claire Morgan: Emplea el trazo en combinación con elementos naturales en sus instalaciones.	(Morgan, 2021)
Trazo Abstracto y Simbólico	Representa ideas y conceptos abstractos. Creación de símbolos y signos a través del grafismo. Influencia del arte abstracto y el simbolismo.	Anne Wilson: Emplea el trazo en combinación con técnicas textiles para crear obras que conectan lo pequeño con lo inmenso.	(Wilson, 2020)

Tras la categorización expuesta, se ahonda en el uso del trazo a través de la obra de tres artistas seleccionadas: Cecily Brown, Claire Morgan y Anne Wilson. La selección de las artistas deriva de la intención personal de unir la temática de la naturaleza con aspectos gráficos, para lo cual resulta esencial analizar como las mujeres artistas han utilizado el trazo y el grafismo en la creación de obras que dialogan con la naturaleza y expresan la formulación femenina.

En un primer lugar se analiza el trazo gestual y expresivo, a través de la figura de Cecily Brown, cuya obra convierte el uso del trazo, la textura y la composición en herramientas poderosas para capturar la esencia y la energía de la naturaleza en el lienzo.

Cecily Brown caracterizada por su fusión entre figura y abstracción en su obra con formas orgánicas y gestuales, da lugar a grandes composiciones donde utiliza el trazo gestual y el color para crear un dinamismo que transmite una energía y emoción visceral donde la perspectiva desaparece, una acumulación de formas que se superponen y no alcanzamos a ver dónde comienza el cuerpo y dónde acaba la naturaleza. Aunque su trabajo está enraizado en la tradición del expresionismo abstracto, Brown aporta una sensibilidad femenina contemporánea en torno a la sexualidad inherente a la naturaleza utilizando óleos sobre lienzo empleando pinceles, espátulas y sus propias manos para aplicar la pintura de manera directa y emotiva, captura no solo la apariencia física de la naturaleza, sino también su esencia emocional. (La tempestad, 2016)

En segundo lugar, el trazo meticuloso y detallado en la obra de Claire Morgan refleja la delicadeza y atención que presta hacia el entorno natural y aquellos que lo habitan. Conocida por sus impresionantes instalaciones suspendidas, que suelen estar compuestas por elementos naturales, como plumas, hojas, semillas y pequeños animales, Morgan integra estos materiales en sus dibujos, donde la huella del proceso de taxidermia interactúa con el soporte mediante manchas, líneas y trazos. Ella misma nos lo cuenta en un video compartido desde su estudio. (Morgan, 2020)

En paralelo a la obra de Cecily, Claire muestra la naturaleza y nuestra relación con ella, abordando la sexualidad y la violencia propias en un sistema patriarcal que forma parte de la vida contemporánea, estudiando la memoria y la vulnerabilidad.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

> *Over time my exploration has expanded into animality, sexuality, violence – both inflicted and received – and the patriarchal, colonial systems that have formed so much of the basis of contemporary life. I am looking at history, memory and vulnerability, both personal and collective. My own early experiences of trauma and loss had a profound impact that remains with me. (https://claire-morgan.co.uk/bio/)*

En su obra titulada *"You asked me if anyone had ever broken my heart and I thought of my mother"* (Morgan, 2021) fija nuestra atención en esta mirada femenina intergeneracional como hija, madre, propia de la identidad y legado como mujer.

> Desafiar el patriarcado actual es un acto de lealtad hacia las generaciones futuras y la vida, y hacia el propio planeta. (Ynestra King)

Finalmente, desde el trazo abstracto y simbólico, se explora cómo estas artistas dan voz a la formulación femenina desde la subversión de estereotipos de género hasta la redefinición de narrativas tradicionales, se examina cómo estas creadoras desafían y reinterpretan los conceptos de lo femenino en el contexto del arte contemporáneo, utilizando el grafismo como medio de empoderamiento y expresión personal. La obra de Anne Wilson, artista textil, pone en valor el uso de las labores con materiales tradicionalmente ligados a lo femenino que reinterpretan este trabajo. Su obra "*if we asked about the sky*" aborda cuestiones de memoria y ritual doméstico en torno a una pregunta que nos alude a nuestra experiencia en la tierra desde la espiritualidad, evocando planetas o galaxias, de lo pequeño a lo inmenso. En su metodología de trabajo la obra se inicia con un proceso creativo aleatorio arrojando tinta sobre telas de damasco, donde la mancha se expande formando formas fractales, del mismo modo que se repiten en la naturaleza, para luego crear un espacio íntimo y de gran meticulosidad bordando sobre ellas, abordando rituales domésticos en técnicas textiles y gráficas que buscan conectar la memoria personal y colectiva con la naturaleza.

Por último, al explorar las obras de Claire Morgan, Cecily Brown y Anne Wilson, se puede apreciar que, a pesar de sus diferencias, comparten vínculos significativos, mientras que Cecily Brown y Claire Morgan convergen en la exploración de la naturaleza a través de la pulsión sexual y la representación visceral de elementos como la sangre, Anne Wilson se distingue por su enfoque en la integración de técnicas textiles con el trazo para abordar temas de memoria y ritual. Todas ellas comparten un compromiso con la expresión personal del trazo y la conexión emocional con la naturaleza, destacando la diversidad de enfoques dentro del arte contemporáneo femenino.

CONCLUSIONES

A través de este estudio se ha llegado a varias conclusiones significativas.

En primer lugar, se observa cómo estas artistas utilizan el grafismo como medio de expresión único para comunicar su visión del mundo natural. Desde los trazos gestuales y orgánicos de Cecily Brown hasta las meticulosas instalaciones de Claire Morgan, y el detalle y simbolismo de Anne Wilson, el grafismo se convierte en una herramienta poderosa para capturar la esencia y la energía de la naturaleza en la producción artística aquí analizada.

En segundo lugar, se refleja la conexión íntima que estas artistas mantienen con la naturaleza como fuente de inspiración. Sus obras reflejan una profunda atención a los detalles del entorno natural y una sensibilidad única hacia el mundo que las rodea, enriqueciendo su expresión artística que trasciende la mera representación visual.

Finalmente, se pone en valor cómo estas artistas dan voz a la formulación femenina en el arte contemporáneo a través de su obra. Desde la subversión de estereotipos de género hasta la redefinición de narrativas tradicionales, estas artistas desafían y reinterpretan los conceptos asignados a lo femenino, la violencia, la pulsión sexual, la memoria o las labores domésticas en el contexto del arte contemporáneo, utilizando el grafismo como medio de empoderamiento y expresión personal. Su contribución al panorama artístico actual es innegable, y su capacidad para inspirar y provocar reflexión en los espectadores es un testimonio de su relevancia.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

En conjunto, este estudio nos ha permitido profundizar en la compleja intersección entre el grafismo y la naturaleza desde la formulación femenina, y en este punto nos propone la ampliación de referentes bajo la búsqueda de nuevas perspectivas del tema junto a la implementación técnica y procesual.

FUENTES REFERENCIALES

Bartlett, J. (1980). *Jennifer Bartlett - Exhibitions - Locks Gallery*. https://www.locksgallery.com/exhibitions/jennifer-bartlett2

Berger, J. (2016). *Modos de ver*. *Editorial GG*.

Brown, C. (2001). *Tricky | Cecily Brown*. http://cecilybrown.com/tricky/

Costa, J. (2011). Los tres fundamentos del lenguaje gráfico. *I+Diseño. Revista Científico-Académica Internacional de Innovación, Investigación y Desarrollo En Diseño*, *4*, 19–30. https://doi.org/10.24310/idiseno.2011.v4i.12659

Eibenschutz, G. (2022). *Tiempo sobrepuesto*. https://www.galiaeibenschutz.art/tiemposobrepuesto

Fisa, L. (2022). *Terra Blava*.

Guzmán, K. (2016). *Materializar lo Imaginario.* En: *Pamen Pereira. La mujer de piedra se levanta y baila.(cat. expo).*

Hesse, E. (1993). *Eva Hesse: IVAM Centre Julio Gonzalez: 10 febrero - 4 abril 1993* [Book]. IVAM. Centre Julio Gonzalez.

Kandinsky, V. (1998). Punto y línea sobre el plano. In *Need, Bs As*.

Krauss, R. (1979). *Grids*. https://doi.org/https://doi.org/10.2307/778321

Mañas García, A. (2017). Arte y mística en el siglo XXI. La creación artística como una aproximación a la espiritualidad. *Universitat Politècnica de València*.

Morgan, C. (2021). *You asked me if anyone had ever broken my heart and I thought of my mother*. https://claire-morgan.co.uk/2021-2/#ms-8

San José, E. (2023, May 22). Los bosques de cartón de Eva Jospin cruzan el Atlántico. *EL PAÍS* México. https://elpais.com/mexico/2023-05-22/los-bosques-de-carton-de-eva-jospin-cruzan-el-atlantico.html

Tomás, A. (2021). *Ecosystem in Imbalance- Ecosistema en Desequilibrio.* Universitat Politècnica de València. https://issuu.com/ana281/docs/catalogo_ana_tomas_corregido_-_ecosystem_in_imbala

Wilson, A. (2008). *Anne Wilson, Artista - Topologías*. https://www.annewilsonartist.com/topologies-credits/

Wilson, A. (2020). *if we asked about the sky*. https://www.annewilsonartist.com/if-we-asked-images/

[i] Origen Del lat. orīgo, -ĭnis.
1. m. Principio, nacimiento, manantial, raíz y causa de algo.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18303

El gesto ensayístico: correspondencias entre la literatura y el fenómeno audiovisual

The essayistic gesture: correspondences between literature and audiovisual phenomena

Sergio Martín
Universitat Politècnica de València, serma10s@bbaa.upv.es

Breve bio autor: Artista graduado en Bellas Artes (UPV) y Máster en Producción Artística (UPV). Ejerce como investigador y docente en la Universitat Politècnica de València con un contrato FPU predoctoral del Ministerio de Universidades adscrito al grupo de investigación Laboratorio de Luz. Ha participado en numerosas publicaciones, proyectos y exposiciones de índole nacional e internacional.

How to cite: Martín, S. (2024). El gesto ensayístico: correspondencias entre la literatura y el fenómeno audiovisual. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18303

Resumen

Mientras que el concepto de ensayo es un reconocido género literario, no es considerado de la misma manera en el ámbito cinematográfico. La hibridación de la actitud ensayística supone una resistencia a su definición dentro de las particularidades del campo fílmico. No obstante, los gestos que se realizan en lo literario se imitan en el audiovisual, lo que supone una reflexión de dicho paradigma sobre qué y cómo emerge lo ensayístico. A lo largo del siglo XX, el debate sobre la separación entre lo literario y lo audiovisual ha ido menguando en favor de un estudio de las formas que lo configuran. Las imágenes ya no son consideradas una mera ilustración de la palabra, lo que supone un sorpaso del conflicto de la búsqueda de su propia autonomía y emancipación, tal y como ha sucedido con otras disciplinas artísticas.

Sin embargo, el Ensayo como estética y género es en sí mismo una resistencia a la jerarquización. Por este motivo, las distancias entre ambos campos han olvidado cuestiones fundamentales de la interdisciplinariedad que exige la actitud ensayística. En la presente comunicación se pondrán en valor estas divergencias entre la práctica literaria y la audiovisual para encontrar en esta exploración los elementos que les unen. Estas confluencias se llevarán a cabo analizando lo propuesto por autores como Georg Lukács, Theodor W. Adorno o Max Bense sobre el fenómeno ensayístico y cómo este se refleja en artistas como Harun Farocki, Hito Steyerl o María Cañas. Esta indagación busca percibir los gestos comunes en ambas disciplinas para descubrir sus convergencias como prácticas de pensamiento crítico. Por ello, la finalidad de enfrentarse a este acto es la de experimentar sus posibilidades de carácter discontinuo que no tratan de encontrar una verdad sino de conocer en mayor profundidad el objeto puesto en crisis por la observación ensayística.

Palabras clave: *Ensayo; Audiovisual; Literatura; Arte.*

Abstract

While the concept of essay is a recognized literary genre, it is not considered in the same way in the cinematographic field. The hybridization of the essayistic attitude implies a resistance to its definition within the particularities of the filmic field. Nevertheless, the gestures made in the literary are imitated in the audiovisual, which implies a reflection of this paradigm on what and how the

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

essayistic emerges. Throughout the twentieth century, the debate on the separation between the literary and the audiovisual has been waning in favor of a study of the forms that configure it. Images are no longer considered a mere illustration of the word, which implies a shift in the conflict of the search for their own autonomy and emancipation, as has happened with other artistic disciplines.

However, the Essay as aesthetics and genre is in itself a resistance to hierarchization. For this reason, the distances between both fields have forgotten fundamental questions of the interdisciplinarity that the essayistic attitude demands. This paper will highlight these divergences between literary and audiovisual practice in order to find in this exploration the elements that unite them. These confluences will be carried out by analyzing what is proposed by authors such as Georg Lukács, Theodor W. Adorno or Max Bense about the essayistic phenomenon and how this is reflected in artists such as Harun Farocki, Hito Steyerl or María Cañas. This inquiry seeks to perceive the common gestures in both disciplines in order to discover their convergences as practices of critical thinking. Therefore, the purpose of confronting this act is to experience its discontinuous possibilities that do not seek to find a truth but to know in greater depth the object put in crisis by the essayistic observation.

Keywords: *Essay; Audiovisual; Literature; Art.*

1. INTRODUCCIÓN

No se pone en duda que el Ensayo se considere un género dentro de la teoría de la Literatura (Aullón de Haro, 2019). Sin embargo, cuando la misma etiqueta se traslada al campo del fenómeno audiovisual ya no resulta un paradigma tan bien definido, llegando incluso a ser considerado como hipergenérico (Català, 2005). Las producciones audiovisuales que entran dentro de la categorización ensayística suelen ser obras que actúan tanto desde el campo de la ficción como de la no-ficción pasando a su vez por el ámbito experimental. Son creaciones que, hoy en día, siguen dando quebraderos de cabeza a la hora de analizar los límites de una intencionada estructuración de la cual escapa la propia naturaleza ensayística. Uno de los motivos de semejante fuga es que cada ensayo proporciona sus propias condiciones de existencia, generando en cada momento la configuración que determina a este como ensayo.

La teoría fílmica, dada la corta edad de esta misma, siempre ha mantenido un ojo a la consolidada teoría literaria para definir sus propios objetos de estudio dentro del campo de la investigación y las ciencias. Los géneros cinematográficos fueron en un inicio una copia de los ya establecidos géneros literarios (Altman, 2020). Por lo tanto, no es de extrañar que la influencia de la teoría literaria haya condicionado la comprensión sobre las particularidades que se expresan en los medios audiovisuales. Este enfoque está reflejado en la defensa que Phillip Lopate (2007) hizo sobre la obligatoriedad de que un ensayo en un medio cinematográfico no puede depender de sus particularidades audiovisuales, sino en la directa expresión de su intención mediante la palabra, escrita u oral, durante la película. Él mismo, al final de su argumento, se adelanta concluyendo que no está tomando en cuenta los elementos específicos propios del fenómeno audiovisual. El caso de Lopate demuestra un cambio de sensibilidad en torno al análisis fílmico y la complicada integración de terminología literaria dentro del campo audiovisual. No obstante, estas hibridaciones dentro del campo de la teoría son necesarios, ya que renuevan los enfoques sobre los nuevos objetos que aparecen en cada época. Sin ir más lejos, el propio concepto de ensayo es defendido como un Caballo de Troya dentro de la fosilización a la que tienden las ciencias en el momento de ejecutar teorías en la producción de conocimiento. El ensayo es una disrupción en el campo de las ciencias y la filosofía, es un desafío a la cientificidad positivista (Adorno, 1962).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Aun así, ¿qué ha sucedido entre la comprensión del ensayo dentro del campo de la literatura y su reflejo en el ámbito audiovisual? La etiqueta de ensayo se ha multiplicado hasta un punto en el que se ha desvirtuado. La capacidad ensayística se ha diluido en un océano de producciones entre las que ha ganado uno de los hilos del ensayo: la subjetividad. Uno de los elementos intrínsecos de lo ensayístico es la experiencia del espíritu de cada autor; por lo tanto, es de extrema necesidad para la actividad ensayística la subjetividad del autor en cuanto a su experimentación sobre la vida. El desvío dentro del campo audiovisual es que se han perdido por este camino importantes reflexiones en cuanto a cómo esta subjetividad se refleja en el ensayo. Por este motivo, la presente comunicación trata de explorar y retomar las meditaciones que autores como Georg Lukács, Max Bense o Theodor W. Adorno hicieron en cuanto al ensayo y las correspondencias que pueden tener dentro del campo audiovisual. Esto permite convertir este texto en un espacio de discontinuidad con la que romper con la inclinación ensayística actual y volver a pensar el ensayo. Por este motivo, se trata de ensayar para tomar el pulso de su propia condición y establecer otras conexiones cuando se debe enfrentar su análisis a través de las producciones audiovisuales.

2.1. Georg Lukács: el ensayo como género artístico

El modo en el que se producen las correspondencias entre la teoría literaria y la producción audiovisual es desde la perspectiva de la hibridación del carácter ensayístico, tal y como Lukács (1975) argumentó cuando establecía a la crítica y el ensayo como género artístico. El universo audiovisual está firmemente ligado a la creación, por lo que se emplean términos vinculados a la producción artística. Se observa como los elementos propios de la audiovisualidad se componen de herramientas como el montaje, el tiempo o el sonido. Aún incluso en los casos de no-ficción relacionados con el documentalismo, es imposible escapar de la manipulación que requiere la producción fílmica (Comolli, 2010). La estructuración narrativa que puede llegar a tener una película o una videoinstalación dependen siempre de la propia naturaleza de sus medios, por lo que no es posible comprenderlos fuera del ámbito estético. Del mismo modo que la poesía, la intención se centra en la creación. No obstante, gran parte de la producción de carácter artístico tiende a reflejar una tendencia, una intencionalidad del espíritu. Lukács (1975) trata de definir esta relación entre lo artístico y el ensayo, planteando cómo el ensayo va más allá de la investigación científica en la cual siempre cabe la posibilidad de que un futuro un texto deje obsoleto al anterior. Con el ensayo no cabe la obsolescencia, ya que el gesto ensayístico es una cosmovisión entendida como una posición ante la vida de la experiencia del autor. No es posible sorpasar un ensayo dado que las condiciones de su existencia son específicas de su momento y su perspectiva. Esta idiosincrasia hace que el ensayo sea comprendido por Lukács como un fenómeno entre la ciencia y el arte, para el ensayo la vida es un modelo y no un mero motivo para su creación.

Este es uno de los puntos más relevantes del gesto ensayístico, sea en la disciplina que sea. El ensayo siempre dialoga con algo que ya tenía una forma previa, lo que lleva a cabo el ensayo es una reordenación de aquello que se ha vivido. Por este motivo, la ensayística no parte hacia un destino en particular, sino que el destino del ensayo es el proceso de su ejecución, la reflexión de los pasos andados sin la expectativa de llegar a un puerto concreto. Esto aleja al ensayo de la mera creación y de la investigación científica, sin borrar por completo el límite entre ambos. El ensayo convive entre ambas fuerzas con las que tensiona tanto el estadio estético como el ético tratando de aspirar a una verdad imposible de alcanzar; aun así, tal y como Lukács menciona: “alcanzará al final de su camino el objetivo no buscado, la vida” (1975, p. 25).

2.2. Max Bense: entre la creación y la tendencia

Max Bense toma el relevo de Lukács mientras considera el discurrir entre la poética y el ensayo. Para ello, define la poesía como un medio de creación y a la prosa como un medio de la tendencia. Para Bense (2004), el intelectual es tanto un creador como un maestro. Si predomina la poesía esta tiende a la categoría estética y a la creación;

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

si por otro lado tiende a la crítica podrá encontrar la tendencia y ocupar su lugar en la categoría de la ética. Esta separación de roles define no solo la relación de la creación en la literatura sino el cómo se inserta el ensayo dentro de esta: como un híbrido entre ambas posturas. El ensayo crea una correlación entre tendencia y creación, siendo ambas y ninguna al mismo tiempo al catalogarlo. A esta correspondencia Bense la define como un *confinium* (2004, p. 24). No pertenece a una categoría ni a la otra, sino al *confinium* entre ambas, al entretejimiento de ambas fuerzas en aras de una actitud ensayística. Esto implica que una de las normas del ensayo es que su método es la experimentación. Con esto en mente, Bense lleva a cabo una de las definiciones más próximas al gesto ensayístico:

"Escribe ensayísticamente quien compone experimentando, quien hace rodar su tema de un lado a otro, quien vuelve a preguntar, quien vuelve a tocar, probar y reflexionar, quien aborda un tema desde diversos ángulos, toma distancia de él y, en un golpe de genio intelectual reúne lo que ve y prefabrica lo que el tema deja ver bajo ciertas condiciones generadas a través de la escritura." (p. 24)

El ensayista experimenta con un tema a raíz de lo que Bense denomina su *subjetividad escritural*, una expresión del espíritu que necesita de las vivencias del autor para llevar a cabo la producción ensayística. Por este motivo, cada ensayo aparece solo bajo ciertas condiciones a raíz de la fuerza de perspectiva del autor. No hay dos ensayos iguales. No obstante, su carácter híbrido hace que el ensayo, como define Bense, sea una categoría crítica de nuestro espíritu, con lo que el ensayo emplea actitudes vinculadas a la sátira, la ironía, el escepticismo, el cinismo, etc. Esta actitud crítica le permite tomar perspectiva sobre un concepto cerrado, tratando de volverlo moldeable y obtener una nueva configuración de este mismo. Debido a esta metodología del ensayo, Bense concluye que dicha actitud solo es posible debido a un *ars combinatoria* (2004, p. 29). Por lo tanto, el ensayo es un experimento que no trata como su meta la revelación definitoria de un tema sino la búsqueda inabarcable de una suma de condiciones, de una suma de configuraciones. Solo bajo el prisma de esta combinación de elementos en el propio proceso del ensayo puede llegar a centellear la tendencia del autor. El crítico debe poder llegar a detectar dicha tendencia, haciendo del ensayo un producto que se basa en la transformación y la revolución. El ensayo se entendería como una intención socrática con la que experimentar la expresión del espíritu.

2.3. Theodor W. Adorno: la forma crítica *par excellence*

Por consiguiente, las bases que asientan tanto Lukács como Bense en torno al ensayo le sirven a Adorno (1962) para llevar a cabo una crítica al cientificismo positivista y a la filosofía. Su aportación arranca con una clara intención sobre el ensayo definiendo su esfuerzo como "un reflejo del ocio de lo infantil, que se inflama sin escrúpulos con lo que ya otros han hecho" (1962, p. 12). Esto se vincula directamente con lo que se ha comentado previamente en cuanto a que el ensayo no es una mera creación con un destino, sino que toma un punto de anclaje existente y lo experimenta a través de las propias vivencias del autor. El matiz en este caso estaría en el interés por el cual el infante se acerca a un objeto, con curiosidad y sin intención de cerrar su exploración. Con este enfoque es como Adorno entiende la necesidad de la actitud ensayística, la cual no se centra en reducir lo más profundamente su objeto de análisis, como harían las ciencias, sino en la profundidad con la que penetra la cosa en sí. De nuevo, surge la idea del proceso durante su ejecución y el distanciamiento del ensayo frente a la metodología de las ciencias.

Sin embargo, las aportaciones de Adorno al ensayo son esenciales a la hora de comprender su capacidad crítica. Este mismo se entendería mediante un proceder de impulso antisistemático que introduce conceptos sin ceremonias. No trata de encontrar el origen, sino que trata de encontrar relaciones con los conceptos y explorarlos en su interacción mediante el proceso de la experiencia espiritual. El pensamiento ensayístico lo comprende como un entretejimiento de hilos de los cuales según la densidad de este entramado va a depender la fecundidad de la obra. El ensayo, en ese hilar de nuevas configuraciones, trata de partir de lo complejo o

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

solidificado para cristalizar configuraciones en el propio movimiento del pensamiento frente a su objeto. Esto obliga al fenómeno ensayístico a estar estructurado en base a todas las capas que puedan surgir del tema y analizar el campo de fuerzas del que se compone. El ensayo nunca agota su tema.

Ese estado sin un destino marcado le permite tener un pensamiento discontinuo capaz de suspenderse en cualquier momento de su recorrido, el ensayo no permite axiomas. Su propia naturaleza es la de pensar a través de las rupturas mediante la constante experimentación de la combinación de sus elementos. Este gesto trata de hacer que brille una totalidad a raíz de un fragmento escogido, multiplicando su significación. Su intención es tantear su tema.

Adorno continúa argumentando como incluso el ensayo consume cualquier teoría, ya que tiende siempre a la liquidación de la opinión, incluso de la cual parte, ya que el que critica tiene necesariamente que experimentar. El ensayo es más dinámico que el pensamiento tradicional a causa de las tensiones entre la exposición y lo expuesto, entre la creación y la tendencia. El ensayo es alógico porque no trata sobre una lógica previa, sino que coordina y compone acorde a sus propias condiciones de existencia. Este ambiente es lo que hace que la propia expresión del autor se refleje en el ensayo y ofrezca al lector la posibilidad de una relectura. Aun así, toda interpretación del ensayo es en cuanto a su negatividad. Por ese motivo, Adorno concluye su ensayo comentando que "Por eso la más intima ley formal del ensayo es la herejía. Por violencia contra la ortodoxia del pensamiento se hace visible en la cosa aquello, mantener oculto lo cual es secreto y objeto fin de la ortodoxia." (1962, p.36).

¿Qué aportan estos autores a la relación sobre la producción audiovisual bajo la actitud ensayística? La de comprender la intencionalidad con la que un autor se aproxima al gesto ensayístico y aproximarse a las correlaciones que existen de manera interdisciplinar entre la teoría literaria y la audiovisual. La lucha por una autonomía de la teoría no permite generar discursos transversales que acompañen al libre fluir de la creación, a la expresión espiritual. El ensayo es un complejo entramado que no tiene como meta cerrar su propio campo, sino la de explorar nuevas configuraciones sobre lo que ha sido cerrado. Su carácter crítico permite que el ensayo no se estanque en su propio procedimiento y logre su propósito: un observar la vida sin una férrea estructura cultural disfrazada como natural. Por este motivo, todos los autores coinciden en como el fenómeno ensayístico predomina en épocas de crisis, ya que permite replantear los paradigmas heredados. No obstante, el ensayo no es un mero reflejo de la subjetividad autoral, no es un simple comentario personal. El ensayista debe ir más allá de sí mismo y procurar que en el gesto ensayístico nunca se estanque la perspectiva de su espíritu. El ensayo no es un escenario, sino una organización conceptual de la experiencia que adopta como modelo (Aullon de Haro, 2019, p. 92). No es mera creación, sino es reconfiguración de una tendencia, es un acto violento que trata de escapar de las ataduras de su momento. Por este motivo, la actitud a la hora de enfrentarse al ensayismo audiovisual es la de encontrar obras que tengan ese carácter crítico y discontinuo, revolucionario e inconformista. Por ejemplo, artistas como María Cañas en *Sé Villana. La Sevilla del Diablo* (2013) es un claro caso de una actitud irónica frente a una contemporaneidad masacrada por los medios de masas y la representación de unas imágenes que no se corresponden a la vida de la propia ciudad. Un montaje satírico que combina diferentes tipos de materiales audiovisuales entremezclándolos para devolver un mensaje crudo sobre la distancia política y la realidad social; o como con Harun Farocki en *Ein Bild* (1983) en el que documenta una sesión fotográfica editorial para Playboy, mostrando las dificultades con las que obtener la ficción de una sola fotografía para la revista mediante un proceso tedioso de estructuración en la búsqueda de la imagen deseada; o finalmente como en *November* (2004) de Hito Steyerl, en la cual reflexiona sobre la historia de su amiga Andrea Wolf que fue asesinada al luchar junto al PKK en las regiones kurdas entre Turquía y el norte Irak en 1998, tras lo cual Andrea fue inmortalizada y su retrato era llevado en las manifestaciones. Steyerl experimenta como la realidad y la ficción se entrelazan en un discurso global y cómo esto afecta su relación de amistad mostrando las películas que hacían juntas para tratar de comprender cómo Wolf no se conformó con la acción simbólica.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

3. CONCLUSIONES

Las correspondencias que se pueden encontrar entre la teoría literaria y la fílmica son un ejemplo de la interdisciplinariedad de las Humanidades. No obstante, debido a la autonomía forzosa del cientificismo positivista, la tendencia abre un abismo en la posibilidad de sus interrelaciones. Surgen adopciones entre ambas teorías pero rápidamente tratan de separarse. Esta separación entre lo que se ha ensayado en la literatura y lo propuesto en la producción audiovisual se hace patente cuando entre ambos campos comienzan a haber desconexiones. A pesar de que el objetivo es plantear cómo se problematiza este paradigma en el ámbito audiovisual, no es necesario en este estadio, ya que lo importante es retomar lo reflexionado por autores como Lukács, Bense o Adorno. Estos autores supieron comprender el gesto ensayístico más allá de la propia escritura y expandieron la idea del planteamiento ensayístico. No obstante, autores como Richter en 1940 (2017) que argumentaba el cine como un método con el que hacer filosofía o Alexandre Astruc en 1948 (2017) que propuso entender la cámara como una estilográfica con el que escribir con imágenes, dieron pie a no ir más allá del ámbito de la literatura. A pesar de ello, en la última década los estudios fílmicos han tratado de cambiar esta situación para centrarse en las particularidades audiovisuales del fenómeno ensayístico, retomando lecciones que se han mencionado en este escrito. Cabría concluir que el propósito de este viraje es retomar y recuperar el sentido crítico, antisistemático, alógico, sin destino y disruptivo del ensayo. Estos son términos que la producción audiovisual no debe abandonar bajo ningún concepto si quiere continuar siendo una potente herramienta para la exploración del gesto ensayístico.

FUENTES REFERENCIALES

Adorno, T. W. (1962). *Notas de literatura*. Ediciones Ariel.

Altman, R. (2020). *Los géneros cinematográficos*. Editorial Planeta, S.A.

Astruc, A. (2917). The future of cinema. En N.M. Alter y T. Corrigan (Eds.), *Essays on the essay film* (pp. 93-101). Columbia University Press.

Aullón de Haro, P. (2019). *Teoría del ensayo y de los géneros ensayísticos*. Ediciones Complutense.

Bense, M. (2004). *Sobre el ensayo y su prosa*. CCyDEL - UNAM.

Català, J.M. (2005). Écfrasis y film-ensayo. *DeSignis,* 7-8, 223-235.

Comolli, J. (2010). *Cine contra espectáculo seguido de técnica e ideología.* Ediciones Manantial.

Lopate, P. (2007). A la búsqueda del centauro: el cine-ensayo. En A. Weinrichter (Ed.), *La forma que piensa: tentativas en torno al cine-ensayo* (pp. 66-89). Gobierno de Navarra.

Lukács, G. (1975). *El alma y las formas y la teoría de la novela*. Ediciones Grijalbo.

Richter, H. (2017). The film essay: a new type of documentary film. En N.M. Alter y T. Corrigan (Eds.), *Essays on the essay film* (pp. 89-92). Columbia University Press.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18251

El arte como reacción. Uso de biomateriales desde una perspectiva artística

Art as a reaction. The use of biomaterials from an artistic perspective

Rocío Martín-Díaz [a] **y Alba Cortés-García** [b]

[a]Universidad de Murcia, info@rociodiaz.es y [b]Universidad de Sevilla, albcorgar@gmail.com

Breve bio autoras:

Rocío Díaz (Sevilla, 1991) es artista visual, licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla. Especializada en fotografía por la escuela privada Workshopexperince en Madrid y con estudios en Dirección de Arte y Diseño por la Escuela Superior de Diseño de Barcelona. Actualmente se encuentra realizando su tesis doctoral con la Universidad de Murcia, investigando sobre parajes naturales involuntarios sobre los que se basa su trabajo artístico.

Alba Cortés (Cáceres, 1991) es Doctora Internacional en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla (2021), donde también realizó el Máster en Arte: Idea y Producción (2016) tras licenciarse en Bellas Artes por la especialidad de Pintura (2014). Ha realizado estancias de investigación y producción en centros internacionales como el MTU Crawford College of Art and Design (Cork, Irlanda) y cuenta con diversos reconocimientos y premios en el ámbito de la producción pictórica. Actualmente vive y trabaja en Sevilla, donde desarrolla su carrera docente e investigadora y sus proyectos artísticos mientras participa activamente en exposiciones tanto individuales como colectivas, dentro y fuera del ámbito nacional.

How to cite: Martín-Díaz, R. y Cortés-García, A. 2024. El arte como reacción. Uso de biomateriales desde una perspectiva artística. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18251

Resumen

Nuestra sociedad se encuentra en un momento de pesimismo debido a la multitud de crisis que se encadenan, cada vez más, en la época moderna. Problemáticas como la extinción de especies, la deforestación o el uso inadecuado de nuestros recursos que provoca consecuencias como el calentamiento global, nos llevan a repensar tiempos pasados con cierta nostalgia. El sentimiento de añoranza por la naturaleza que estamos perdiendo puede incitarnos a no valorar el presente o, por el contrario, a tratar de poner soluciones a las heridas que, con ciertas acciones, nuestra especie está causando de manera profunda e incontrolada.

Esta voluntad de cambio se hace visible a través de propuestas como la creación de nuevos biomateriales, estrategias y sistemas para frenar la producción de residuos que se acumulan en vertederos y que contaminan nuestros mares. En los últimos tiempos, se han producido interesantes simbiosis entre artistas, diseñadores y científicos con la intención de perfeccionar nuevas formas de entender nuestro planeta y funcionar con él y no a su costa, de las que surgen proyectos como la creación de obras vivas que cambian, crecen e incluso mueren. El taller convencional del artista se hibrida con el laboratorio y su papel encuentra un camino transdisciplinar entre el arte, la investigación y la divulgación.

Este artículo analizará aquellos proyectos donde la naturaleza pasa de ocupar un plano secundario a ser parte integrante de la propia creación, donde encontramos un nuevo e inmenso horizonte de posibilidades de cambio a través del estudio de la figura del artista, su entorno de trabajo y su uso consciente de materiales ecológicos como elemento clave. De este modo, pondremos de manifiesto

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

aquellas obras cuya premisa es la reutilización y se realizan con diferentes tipos de biomateriales, donde destacan artistas que colaboran con diferentes campos de investigación.

Palabras clave: *arte; biomateriales; cambio climático; artivismo; sostenibilidad.*

Abstract

Our society is in a moment of pessimism due to the multitude of crises that are increasingly in modern times. Problems such as the extinction of species, deforestation or the inappropriate use of our resources that causes consequences such as global warming, lead us to rethink past times with a certain nostalgia. The feeling of longing for the nature that we are losing can prompt us not to value the present or to try to find solutions to the wounds that, with certain actions, our species is causing in a deep and uncontrolled way.

This desire for change is made visible through proposals such as the creation of new biomaterials, strategies and systems to stop the production of waste that accumulates in landfills and pollutes our seas. In recent times, there have been interesting symbiosis between artists, designers and scientists with the intention of perfecting new ways of understanding our planet and functioning with it and not at its expense, from which projects arise such as the creation of living works that change, they grow and even die. The artist's conventional workshop hybridizes with the laboratory and his role finds a transdisciplinary path between art, research and dissemination.

This article will analyze those projects where nature goes from occupying a secondary plane to being an integral part of creation itself, where we find a new and immense horizon of possibilities for change through the study of the figure of the artist, his work environment and his conscious use of ecological materials as a key element. In this way, we will highlight those works whose premise is reuse and are made with different types of biomaterials, where artists who collaborate with different fields of research stand out.

Keywords: *art; biomaterials; climate change; artivism; sustainability.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

Existieron momentos en la historia que fueron modificando nuestra relación con el espacio que habitamos y condicionando o transformando el medio ambiente en función de nuestros deseos y preferencias. Dos de los momentos más relevantes en estos cambios fueron el Humanismo y la Industrialización. Actualmente, hemos llegado a un punto de inflexión en el que todos los "avances" acontecidos en los últimos siglos están provocando el fin de muchos recursos, y con ello propiciando la necesidad de ampliar voces que propongan soluciones desde ámbitos transversales. Concretamente en las últimas décadas estamos asistiendo a un vertiginoso proceso de degradación en el que se explotan recursos naturales que están teniendo serias repercusiones en el Planeta y en nuestro sentido de pertenencia al mismo. No obstante, no parece existir suficiente contenido intelectual sobre los efectos de nuestras acciones que sea capaz de movilizar a la sociedad desde una concienciación eficaz. El arte ha sido una vía de conocimiento y una herramienta de cambio a lo largo de la Historia, y en este momento las propuestas que muchos creadores están haciendo al hibridar sus conocimientos con otras áreas como la ciencia, resultan de vital importancia para visualizar, luchar y plantear soluciones sobre las problemáticas que nos acucian y que acabarán por extinguir nuestro planeta.

Con este artículo pretendemos establecer paralelismos entre los usos útiles y emocionales de nuestros recursos con el fin de visualizar cuáles son nuestros patrones de comportamiento y cómo podemos trabajar para revalorizar los bienes naturales sin necesidad de explotarlos y agotarlos. A través de un recorrido por algunas creaciones artísticas que ponen de relieve la existencia de alternativas respetuosas, se reivindica que el arte no ha dejado de ser un altavoz en los momentos de crisis, al que debemos dar cabida y reconocimiento en las reflexiones e investigaciones como ésta.

DESARROLLO

Para hablar de la evolución de nuestra relación con la naturaleza deberíamos abordar conceptos complejos inherentes a ella como puede ser el paisaje, o la importancia que ese término ha tenido para la construcción y la evolución de las sociedades a lo largo de la historia. La forma en la que nos relacionamos con nuestro entorno y usamos o transformamos sus recursos naturales por una parte, así como nuestro sentimiento hacia ellos por la otra, ha sido estudiada por multitud de teóricos de diferentes áreas de conocimiento como pueden ser la filosofía, la geografía o el arte. Esto implica que se haga necesario establecer un breve recorrido por la transformación de lo que podemos llamar, desde el visor de lo tangible, el medio natural, y desde el visor de lo intangible, el escenario paisajístico o el sentimiento *paisajero*. La diferenciación entre estos dos conceptos es clave para entender cómo ciertas acciones han sido motivadas por la existencia de ambos, así como que generalmente los cambios que se han ido produciendo en uno de los ámbitos ha tenido consecuencias directas en el otro.

El ser humano siempre se ha relacionado con la naturaleza en tanto a que ésta ofrecía el espacio donde habitar y los elementos necesarios para su supervivencia. Durante la evolución de sus capacidades intelectuales y su consecuente toma de control sobre ciertos elementos, las diferentes civilizaciones fueron perfeccionando las técnicas de caza, de cultivo o de construcción de materiales y orientando mejor el uso de cada herramienta que lograban poner a su disposición. En ese momento, donde existía una relación de dependencia entre la tierra que se habitaba y la necesidad de subsistir con sus frutos, ciertos expertos consideran que no era posible que existiese una conciencia sobre el paisaje tal como la entendemos a día de hoy. Apuntan a que es posible que la aparición de este concepto esté ligado a la capacidad del ser humano por apreciar el mundo desde un punto de vista estético, algo que no pudo darse mientras se preocupaban de domesticar un entorno hostil que relegaba al último puesto de sus prioridades la recreación en su dimensión estética. Según el filósofo y ensayista Rafael

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Argullol (Barcelona, 1949), contemplar es ver el alma de las cosas, y ese *habitar lento* y contemplativo no era algo en lo que detenerse mientras el sustento dependiese del trabajo duro sobre la materia prima. Así también lo expresa el filósofo y doctor en Historia del Arte Francisco Calvo Serraller (Madrid, 1948):

> Cuando se tiene que pagar la tierra, es evidente que no puede existir ni país ni paisaje. Alguien que está agobiado por sacar rentabilidad a la tierra no puede contemplar con entusiasmo su belleza; (...) Hace falta que el hombre se libere de esa carga onerosa y pueda mirar a su alrededor sin la preocupación de que una tormenta o la sequía arruinen su economía para que pueda realmente recrearse en fenómenos como la lluvia, el crepúsculo, la aurora o la variedad de luces y tonalidades que dejan las estaciones a su paso. (Calvo, 1993: 12).

De hecho, durante la mayor parte de la historia de la humanidad, la relación con la naturaleza careció de esa hibridación con la conciencia del paisaje debido al sentimiento de sublevación ante el propio entorno natural. Los espacios grandes y desafiantes suponían un peligro, una amenaza que escapaba de todo control y que definían que una tierra fuera buena o mala en función de su usabilidad o fertilidad, sin importar aspectos estéticos o geológicos como la belleza o magnitud de su morfología. Encontramos un ejemplo muy esclarecedor de estas nociones en el icono de la montaña, la representación de la naturaleza majestuosa por antonomasia, que tanta poesía y arte ha suscitado a partir del romanticismo.

Autores como Montesquieu las relacionaban con lo maldito, tinieblas en las que adentrarse no entraba en ningún plan hasta que a principios del siglo XVIII, y como consecuencia en gran parte del denominado proceso de *artealización* (Roger, 1978), la mirada de angustia hacia esos espacios que nos provocaban temor fue evolucionando hacia un sentimiento reforzado de la individualidad ante los desafíos de la naturaleza salvaje. El romanticismo propuso importantes cambios en la mentalidad de las sociedades, con la destacable consciencia de que aquello que se antojaba terrorífico, también escondía un cierto deleite estético. En esa contradicción se hallaba la clave que marcó el comienzo de un inmenso desarrollo cultural en torno a la mirada hacia la naturaleza, donde ahora el ser humano no encontraba sólo el territorio del que explotar sus recursos, sino el reflejo de sus sentimientos más profundos identificados en los desafíos naturales y en los fenómenos cargados de fuerza devastadora, pero también bella. Escritores y artistas como Haller, Saussure, Link o Caspar Wolf, entre otros, fueron los responsables de sentar estas bases culturales que supondrían el paso de esa *naturaleza tangible* al *paisaje intangible* del que hablábamos. De hecho, ya en el siglo XIX, el historiador de la cultura Jacob Burckhardt, estudiando los cambios que se produjeron en la concepción del mundo con el comienzo de la Edad Moderna, resaltaba el papel que tuvieron los pintores en la revalorización de la noción de paisaje, que por entonces estaba pasando a entenderse como algo más que un espacio con valor económico o político.

Pero todos esos conceptos asociados al espacio que trascienden lo tangible, es decir, la identificación emocional que hace a la naturaleza ser paisaje, siguen transformándose a día de hoy a un ritmo vertiginoso. Se ha producido un proceso de inversión que hace que, más allá de medir nuestras fuerzas con la naturaleza o hacer de ella el espacio más óptimo para nuestra supervivencia, tendamos a demostrarle, cada vez con más ahínco, la paradójica creencia de que estamos por encima de todo lo que pueda ofrecernos. Esa imposición de la individualidad que surgió como un inicio del antropocentrismo y una afirmación de las capacidades humanas, que nos llevó a conocer la Tierra y generar conocimiento en torno a ella, ahora la destroza vaciando de contenido tanto su superficie como nuestra superflua existencia. Construimos más, viajamos más, consumimos más. Hacemos de la herida en el planeta nuestro ocio y generamos productos y experiencias que realmente no necesitamos, sólo por creer que así seremos más felices, sin tomar nunca distancia sobre los efectos de nuestros actos. Si bien antiguamente temíamos la montaña y más tarde nos conquistaba su belleza, actualmente conquistamos nosotros sus cimas en expediciones programadas que la deterioran más y más sólo por sentirnos completos, fuertes y complacidos.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

En definitiva, somos el principal enemigo de nuestro planeta y pocas medidas se toman al respecto de la situación crítica ante la que nos encontramos. En los datos proporcionados por el informe 2020 de Planeta Vivo de la WWF, se constata la evidencia de la disminución en un 68% de los animales vertebrados, estando sólo un 4% de la biomasa de la Tierra habitada por mamíferos salvajes, contra el 36% que ocupan los seres humanos y el 60% del ganado, como mostraba en 2018 el estudio «The biomass distribution on Earth». Esta degradación de la Tierra y sus ecosistemas ha propiciado que en periodos de tan sólo treinta años se hayan perdido sobre los 178 millones de hectáreas de bosques (FAO), dejando especies con menos territorio donde habitar, o invadidos por carreteras y otras construcciones artificiales que fragmentan y obstaculizan el desarrollo natural de sus ciclos. En torno a aquella naturaleza un día prístina, intacta y sublime que atemorizaba al ser humano, ahora se generan alarmantes informes como los que proporciona la Evaluación Mundial sobre la Diversidad Biológica y los Servicios de los Ecosistemas (IPBES), con un alto número de especies (44.000) en peligro de extinción según la última actualización de la Lista Roja de la UICN (2024). Todas estas problemáticas son motivos de peso para reconsiderar la responsabilidad de nuestro paso por el planeta.

Así lo están haciendo algunos movimientos artísticos que ponen en valor aquello que comúnmente ignoramos. Las propuestas que mencionaremos a continuación invitan a volver a la Tierra como iguales, a convivir con ella conectando emocionalmente en lugar de doblegarla y hacer de su herida un espacio de unión y comprensión. Este enlace se observa de manera muy clara en las obras de Nils Udo, Richard Long, Andy Goldsworthy o Walter de Maria, que supusieron un importante punto de inflexión en el ámbito artístico de los años 70 con sus piezas de Land Art, cuya estela siguen persiguiendo hasta el momento otros como Strijdom van der Merwe. Instalaciones y esculturas de gran y pequeño formato que dialogan con el espacio natural y ensalzan la belleza de lo efímero recordándonos que un mensaje puede ser más potente cuanto más delicado y efímero sea su continente.



Fig. 1. Diana Scherer. Hyper Rhizome, 2022. Fuente: https://dianascherer.nl/

En los últimos años está desarrollándose cada vez más un tipo de arte que acoge los elementos naturales como parte productora de la obra, es decir, que los propios procesos del elemento vivo, con sus variaciones, den sentido a la pieza en sí. Una parte de ellos son los artistas que trabajan con raíces y lo hacen desde el momento de la siembra de su semilla, controlando su crecimiento para adaptarla a una retícula o diseño concreto. Diana Scherer (Alemania, 1971) visibiliza la simbiosis entre arte, ciencia y naturaleza con sus delicadas piezas en las que

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

se manifiesta el uso de estos procesos vitales como medio para su desarrollo. Estos procesos comienzan por la selección de la semilla, generalmente de raíces fibrosas como el trigo, la cebada o la avena, cuyas cualidades afectarán a su velocidad y condiciones de crecimiento. Posteriormente, mediante diferentes sistemas como moldes o el control de la iluminación u orientación, consigue adaptar las raíces a la forma deseada hasta proceder al secado de la planta, extrayendo para ello las raíces de la tierra para finalizar el proceso de moldeado tras haberlas dejado secar al aire libre. Según el proyecto y el área de actuación, Scherer emplea el sustrato más propicio para su crecimiento, donde la raíz puede encontrar nutrientes específicos que ayuden a generar los patrones deseados.



Fig. 2. Diana Scherer. Interwoven, 2015. Fuente: https://dianascherer.nl/category/work/

Por su parte, la joven artista Paula Ulargui Escalona (Navarra, 1998), extrapola sus creaciones artísticas al ámbito de la moda y el diseño con la adaptación de sus piezas de tejidos naturales a la confección de prendas que continúan en la línea de realzar la vida propia. Con bases de materias como lino, algodón, yute o sisal, crecen sin necesidad de sustrato plantas de chía y hierba gatera, que van nutriéndose y evolucionando en posición horizontal hasta el momento de su exhibición, cuando se cose y monta la pieza. Su trabajo evidencia de nuevo la importancia del cuidado de los elementos vivos para la obtención de sus frutos con mimo, y más en una industria en la que se generan tantos residuos de producción y tanta renovación desmesurada. Como ella misma



Fig. 3. Paula Ulargui x Nature. Mutualist Nature. Detalle. Fuente: https://paulaularguiescalona.com/NATURALEZA-MUTUALISTA

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 4. Paula Ulargui x Nature. Mutualist Nature. Fuente: https://paulaularguiescalona.com/NATURALEZA-MUTUALISTA

afirma, su objetivo al empezar este proyecto era "subrayar el regreso a la naturaleza, la necesidad de cuidarla y de hacer una moda más sostenible".

En el caso del también diseñador Eric Klarenbeek (Ámsterdam, 1978), observamos un paso más allá en su relación con la ciencia al hacer de la impresión 3D una pieza fundamental en su trabajo. En su proyecto "Mycelium Chair", elaboró una pieza con micelio que deja a la vista el crecimiento del hongo. Con una mezcla de materiales orgánicos y micelio como aglutinante, generó el material con el que imprimir la silla en 3D, donde éste pronto comenzó a crecer y a reemplazar el agua haciendo brotar hongos a la superficie y generando lo que podríamos denominar como una escultura vegetal.



Fig. 5. Xiaojing Yan. Lingzhi Girl, 2016-17. Fuente: https://yanxiaojing.com/works/lingzhi-girl/

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Al igual que éste, los procedimientos asociados al hongo y su crecimiento como estrategia constructiva de la obra están proliferando bastante entre muchos artistas contemporáneos, como ocurre con los retratos de Yan Xiaojing o los modelos de muebles que también produce Phil Ross. En su proceso, Xiaojing (China, 1978) contiene en moldes el material orgánico con el que se componen sus figuras de lingzhi. De él, comienzan a salir hongos que modifican la pieza como un agente autónomo y azaroso.

La creciente tendencia por acoger de nuevo la naturaleza pasa por introducirla en nuestros hogares, espacios donde establecer una aproximación íntima con la esencia de aquello que nos rodea. En ese sentido, proyectos como Hy-Fi o FUNGAR trabajan en optimizar la funcionalidad de estos recursos y generar materiales de construcción orgánicos y compostables.

Además de los vegetales, otros seres vivos como los insectos también pueden intervenir en la ejecución de una obra conjunta a partir de la guía del artista. Podemos ver un ejemplo claro en los trabajos de la arquitecta y profesora Neri Oxman (Israel, 1976) quien también apuesta por la creación de estructuras mediante la impresión 3D y coloca sobre ellas miles de gusanos de seda que van tejiendo sus redes y depositando grandes cantidades de seda hasta generar verdaderas edificaciones. También en la línea colaborativa con los insectos, Aganetha Dyck (Canadá, 1937), coloca en el interior de colmenas objetos ajenos a ellas con el fin de que las abejas adhieran su miel y cera encima, generando así piezas totalmente genuinas de cuya ejecución la artista sólo es espectadora.

Como en otros proyectos mencionados, el resultado final de todas estas piezas está siempre sujeto a imprecisiones naturales que revalorizan el carácter de lo orgánico y lo vivo, y de este modo su impacto es mayor. Gracias al uso de elementos vivos como raíces, plantas o insectos o de incluso biomateriales generados a partir de residuos, prácticas como el arte pueden llevarnos a atisbar posibilidades de cambio hacia una convivencia más equilibrada, más justa, consciente, mejor.



Fig. 6. Xiaojing Yan. Detalle de Lingzhi Girl, 2016-17. Fuente: https://yanxiaojing.com/works/lingzhi-girl/

CONCLUSIONES

Comenzábamos el artículo hablando de las diferencias entre la noción de paisaje y el propio término de naturaleza para establecer un recorrido en lo que nuestra capacidad sensitiva o emocional ha sido capaz de ir construyendo en torno a elementos ya existentes. Si bien es cierto que mediante la existencia del arte y sus diferentes formas de expresión, hemos conseguido amar, apreciar y vernos reflejados en aquello que escapaba

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

de nuestro control, actualmente esa noción necesita reforzarse más que nunca. Nos encontramos en un momento de desnaturalización, donde no creemos necesitar algo que nos es implícito. Los beneficios de estar en contacto con la naturaleza han sido probados con el avance de la ciencia, y aún así creemos necesaria una modificación de esa naturaleza para desnaturalizarla y con ello facilitar nuestra estancia en ella.

Por otra parte, aunque parezca que hayamos vuelto a no apreciar aquello que no nos ofrezca beneficio, como sociedad contradictoria a la vez estamos sufriendo los efectos de la desnaturalización en forma de nostalgia por lo perdido, aquella visión idílica de una naturaleza en estado puro que no volverá y que moviliza en cierta forma algunas iniciativas desde el arte o la ciencia que se aferran al presente para estar a tiempo de frenar, o al menos responder, ante una situación que necesita urgentemente avances. Como en cualquier momento de coyuntura, el arte reacciona, cuestiona y muestra caminos para modificar las cosas de algún modo. Nos hizo conectar con nuestro entorno y aprender a valorarlo desde el sentimiento estético y es el mismo que hoy propone acciones para reconectar con su esencia. Es importante resaltar la cooperación con la ciencia y la utilización de biomateriales con la que muchos artistas están poniendo de relieve la importancia de cuidar de los recursos y de convivir y crear de manera sostenible, así como la calidad y belleza de los materiales que no necesitan pasar por procesos artificiales para generar ficciones alejadas de su esencia. Ahora el arte nos invita a volver a ser parte de la naturaleza, a colaborar dando vida a nuevos materiales y formas de aprovechamiento de nuestros propios residuos. Nos plantea esperanza en una situación de pesimismo en la que no existe motivación para ver que hay otras posibilidades de convivencia. Nos ayuda a recordar que, aunque estemos borrando nuestros paisajes, aún quedan habitantes que tratan de recuperarlos con su trabajo, que si nuestra sociedad pudo crear algo tan potente como la cultura, esta aún puede recordarnos que todos formamos parte de un mismo engranaje que debemos cuidar.

FUENTES REFERENCIALES

Antonelli, P., Oxman, N., Dunlop Fetcher, J., y Davis, H. (2020). *The Neri Oxman: Material ecology catalogue.* The Museum of Modern Art.

Argullol, R. (1983). *La atracción del abismo. Un itinerario por el paisaje romántico.* Bruguera.

Bar-On, Y.M., Phillips, R. y Milo, R. (2018). The biomass distribution on Earth. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America, 115*(25), 6506-6511, https://doi.org/10.1073/pnas.1711842115

Brondizio, E. S., Settele, J., Díaz, S. y Ngo, H. T. (eds.) (2019). *Global assessment report on biodiversity and ecosytem services of the Intergovernmental Science-Policy Platform on Biodiversity and Ecosystem Services. IPBES.* https://ipbes.net/global-assessment. Resumen en español: https://ipbes.net/sites/default/files/2020-02/ipbes_global_assessment_report_summary_for_policymakers_es.pdf

Calvo Serraller, F. (1993). Concepto e historia de la pintura del paisaje. En Vv. Aa., *Los paisajes del Prado* (pp. 11-12). Nerea.

Dyck, A. (n. d.). Recuperado el 9 de mayo de 2024 de: http://www.aganethadyck.ca/

Oxman, N. (n. d.). Recuperado el 9 de mayo de 2024 de: https://oxman.com/projects/silk-pavilion-i

Pallister, J. (6 mayo 2014). *3D-printed mushroom roots "could be used to build houses". Deezeen*. Recuperado el 10 de mayo de 2024 de: https://www.dezeen.com/2014/03/06/movie-eric-klarenbeek-mushroom-roots-fungus-3d-printed-chair/

Roger, A. (2007). *Breve tratado del paisaje.* Biblioteca Nueva.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Scherer, D. (n.d.). Recuperado el 10 de mayo de 2024 de: https://dianascherer.nl/

Ulargui, P. (n. d.). Recuperado el 8 de mayo de 2024 de: https://paulaulargui escalona.com/PA-X-NATURE

WWF. (2020). *Informe Planeta Vivo*. *Revertir la curva de la pérdida de biodiversidad. Resumen*. Almond, R.E.A., Grooten M. y Petersen, T. (Eds). WWF.

Yan, X. (n. d). Recuperado el 10 de mayo de 2024 de: https://yanxiaojing.com/

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18293

Analívia Cordeiro: Nuestra Eva Digital Brasileña

Analívia Cordeiro: Our Digital Brazilian Eva

Ludmila Cecilina Martínez Pimentel[a]

[a]Escuela de Danza de la Universidad Federal de Bahía (UFBA), Brasil, ludmilapimentel@hotmail.com

Breve bio autora: Líder del Eletrico: Grupo de Investigación en Ciberdanza (CNPq), Profesora Asociada IV de la Universidad Federal de Bahía, Profesora Permanente del Postgrado en Artes Visuales y Profesora Colaboradora del Postgrado en Danza

Martínez Pimentel, L.C. (2024). Analívia Cordeiro: Nuestra Eva Digital Brasileña. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18293

Resumen

Lo que me interesa en este momento es registrar a las mujeres brasileñas innovadoras en el territorio del Arte Digital. No pretendemos construir una historiografía universal o total, sino escribir una reacción contra el discurso y el paradigma hegemónicos tradicionales y así ampliar la historiografía de las mujeres. A partir de reflexiones de Denise Riley quien establece que la categoría "las mujeres", conjuntamente con su identidad y experiencia, son inestables, Joan Scott (1992) nos pregunta: "¿cómo escribir una historia coherente de las mujeres sin una idea determinada y compartida de qué son las mujeres?" Y yo misma me pregunto ¿Cuáles serían las nuevas bases epistemológicas que necesitamos para dar visibilidad a las cuestiones sociales contemporáneas de dominación y control sobre nuestros cuerpos y nuestras subjetividades plurales incluso las subjetividades digitales? Entendemos la necesidad de traer ejemplos de mujeres artistas brasileñas, que se destacan en el panorama de las tecnologías, para dar visibilidad a los aportes propuestos por ellas que constituyen la historia no tan reciente del Arte Digital. Así elijo a la gran pionera en el campo de la Danza Digital, la paulista Analívia Cordeiro, la primera creadora de videoarte en toda Sudamérica, con su trabajo "M3x3" (1973), y quien en los años 80 realizó estudios sobre la tridimensionalización del movimiento corporal. Cordeiro, hasta hoy, es una revolucionario para nosotras en Danza Digital, una Eva Digital Brasileña, que obtuvo recursos y se planteó en un terreno muy árido en Brasil, y así ella tuvo que ser una desbravadora con su machete digital.

Palabras clave: *Analívia Cordeiro; Mujeres; Arte; Digital; Danza; Historiografía*

Abstract

What interests me at this moment is to register innovative Brazilian women in the territory of Digital Art. We do not intend to build a universal or total historiography, but rather to write a reaction against the traditional hegemonic discourse and paradigm and thus expand the historiography of the women. Based on reflections by Denise Riley who establishes that the category "women", together with its identity and experience, are unstable, Joan Scott (1992) asks us: "how to write a coherent history of women without a determined and shared idea of what women are?" And I ask myself: What would be the new epistemological bases that we need to give visibility to contemporary social issues of domination and control over our bodies and our plural subjectivities, including digital subjectivities? We realized the need to bring examples of Brazilian women artists who stand out in the panorama of technologies, to give visibility to the contributions proposed by these women who constitute the not so recent history of Digital Art. So I choose the great pioneer in the field of Digital Dance, Analívia Cordeiro from São Paulo, first creator of videoart in South America, her work "M3x3"(1973), and who in the 80s carried out studies on the three-dimensionalization of body movement. Cordeiro is a revolutionary for us at Danza Digital, a Brazilian Digital Eva, who obtained resources and equipped herself in such arid terrain in Brazil, and so she had to be pioneer with her digital machete.

Keywords: *Analívia Cordeiro; Women; Art; Digital; Dance; Herstoriography*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Introducción

Empecemos registrando que mi preocupación inicial con la historiografía de las mujeres ya había sido anunciada en 2011, cuando participé del Simposio Internacional de Artes Electrónicas (ISEA 2011), celebrado en la Universidad Sabanci de Estambul, y presenté el artículo *Coreografía digital interactiva: mujeres innovadoras en la historia de la danza*, y que aún está disponible en https://isea-archives.siggraph.org/presentation/the-interactive-digital-choreography-innovative-women-in-the-dance-history/ . Fue mi primera preocupación al anunciar la baja visibilidad de las mujeres en los terrenos de la Tecnología Digital, en ese momento más específicamente en el territorio de la Danza Digital. Como investigadora, yo ya había notado la gran visibilidad de los hombres, sea como artistas, profesores, autores, curadores, organizadores de eventos en estos territorios, especialmente en eventos internacionales, y por otro lado la baja visibilidad de personajes femeninos en este mismo campo de historia y período (entre 1990 y 2010). En la presentación de ISEA 2011 registré la importancia y los logros realizados por 07 (siete) mujeres de la Danza Digital, todas ellas no brasileñas. Después, haciendo mi Doctorado en la Universidad Politécnica de Valencia, España, con la supervisión del Profesor Emilio Martínez, entre los años de 2004 y 2008, conviví en un ambiente fuertemente feminista debido a mis amables profesoras Maribel Domenech, Maria José Pisón, Amparo Carbonell, Trinidad García que producían intensamente y me llamaban mi atención para mi producción, como una producción de luz propia: la luz de una mujer brasileña.

Así que continuando mis estudios e investigaciones artísticas en ambientes europeos o americanos como los talleres del Troika Ranch Group de Nueva York en 2011 y 2002, la residencia artística en 2005 con la beca Unesco-Aschberg, en la Universidad de Plymouth, Inglaterra, bajo la dirección del profesor Roy Ascott, y habiendo asistido a algunas conferencias o talleres con coreógrafas en Múnich, Alemania, mi investigación académica y artística me llevó primero a rastrear históricamente los principales referentes femeninos globales, por ejemplo las norteamericanas Loie Füller (finales del siglo XIX), Allegra Füller Snyder (mediados del siglo XX), Dawn Stopiello (principios del siglo XXI), la estadounidense naturalizada ucraniana Maya Deren (principios del siglo XX) , las canadienses Thecla Schiphorst (finales del siglo XX) y Gretchen Schiller (principios del siglo XXI) y sólo la brasileña Lygia Clark (mediados del siglo XX), esa ultima como gran pionera del arte interactivo y participante activa del Movimiento Neoconcreto brasileño, en finales de los años 50 del siglo XX. Entonces, en 2023, a final empiezo a rectificar mi visión de 2011, una visión que priorizaba a las contribuciones de estas mujeres no brasileñas, y ampliar mis reflexiones destacando a las mujeres brasileñas innovadoras en la historia del Arte Digital. Volviendo a esa investigación en 2023, presenté para el *#22 Art XenoPaisagens: Arte, Ciencia y Tecnología* promovido por el MediaLab_BR, ocurrido en Brasilia, Brasil, el artículo *Mujeres Brasileñas Innovadoras en el Historia del Arte Digital: resignificando narrativas* disponible en: https://drive.google.com/file/d/1Nx3I2oq_uRVPDVyWJV7eXtoAHzCvIcJ4/view .

Reflejo que como docente e investigadora, tanto en la Escuela de Danza de la Universidad Federal de Bahía (UFBA), como en la Escuela de Bellas Artes (UFBA), es parte de mi rol político expandir esta noción de corporalidad femenina tan restringida al entretenimiento y al placer que se designa para el arte de la Danza, una noción que sigue muy arraigada en la lógica sexista, capitalista y patriarcal que insiste en controlar, vigilar y castigar nuestros cuerpos, como ya nos decía Michel Foucault (1987). Pienso que mi práctica es seguir impulsando la construcción de una forma de Danza más libertaria, incluyendo el uso de las herramientas digitales por mis alumnas mujeres, para que ellas se independicen, proporcionando medios para la construcción de una autonomía coreográfica creativa y tecnológica, para lograr un cambio significativo en el viejo, y muy fortalecido. Denunció que en los países sudamericanos, el actual pensamiento sexista aún nos interroga, a nosotras, si ¿el área de la tecnología digital sería un campo de investigación y acción para las mujeres?

Añadido a esas prerrogativas, mis inquietudes en la Danza siempre han sido y siguen siendo muchas, y repercuten en mis prácticas coreográficas, y en mi vida académica. ¿Cómo podemos cambiar la trayectoria de estos cuerpos femeninos utilizados para satisfacer los deseos de coreógrafos o directores, que son generalmente hombres? ¿Y por qué son en su mayoría hombres? ¿Por qué todavía tienen este poder sobre nuestros cuerpos? ¿Cómo podemos cambiar el destino de las niñas cuyos cuerpos se ven obligados a ser más "femeninos y dóciles" a través de sus clases de baile, desde la primera infancia? ¿Cómo puede la Danza cambiar esta realidad y no ser una herramienta más para domesticar estos cuerpos? ¿Cómo nosotras mujeres artistas y profesoras establecemos una práctica más igualitaria con nuestras parejas artísticas masculinas?

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Desarrollo 1 – Por una historiografía de las mujeres

Para ayudarme a contestar a esas preguntas, me basé teóricamente en las propuestas del libro *La escritura de la historia: nuevas perspectivas* organizado por Peter Burke (1992). Burke explica estos nuevos horizontes dentro del campo originalmente francés llamado de nueva historia. Desde este término creado por Jacques Le Goff, Burke nos trae varios ensayos sobre "nuevos problemas", "nuevos enfoques" y "nuevos objetos" y acá es mi intención proponer que la nueva historia está radicalmente interesada en dar voz, registro y visibilidad a discursos antes no incluidos en la llamada historia "oficial" contenida en los libros. Por los nombres de los capítulos del libro de Burke ya se puede ver de qué se trata: se trata de incluir y registrar discursos que ni siempre se tienen en cuenta, ni se les dan importancia en la historiografía mundial. Advertimos entonces que la nueva historia no pretende ser universal ni total, sino ser una reacción contra el discurso y paradigma tradicional y se interesa incisivamente por toda la actividad humana, y no sólo por las grandes hazañas históricas, generalmente llevadas a cabo por hombres dominadores y también devastadores de las culturas extranjeras, como fue en Brasil por los portugueses, hombres que sean reyes y príncipes, sean dictadores, pero no por las mujeres.

Burke también señala que en los últimos treinta años, es decir entre 1970 y 1990, ya que el libro en su primera edición es de 1992, nos hemos enfrentado a historias memorables pero sobre temas que antes no se consideraban relevantes, como ocurre en el capitulo "La historia de la mujer", escrito en por Joan Scott (1992). Recojo a Scott pues es que no quiero estar solo en esta construcción de la historiografía de las mujeres. Tampoco Scott está sola. En Brasil también no estoy más sola. Así que a partir de reflexiones de Denise Riley, quien establece que la identidad y la experiencia de las mujeres son inestables, Scott me pregunta sintéticamente "¿cómo escribir una historia coherente de las mujeres sin una idea determinada y compartida de lo que son las mujeres?" (Scott, 1992, p.94). Y Scott también utiliza a Riley para responderme: "Riley responde, correctamente en mi opinión, que es posible pensar y organizar la política con categorías inestables (...) y cómo hacerlo es algo que necesita discusión" (Scott, *op. cit*.). Así que a partir de esas ideas, denunciamos que la Historia oficial estaría mucho más interesada en mantener las categorías estables, para que no ocurra pierda de territorio ya dominado por los hombres abastados, los colonizadores del pensamiento, y estaría mucho menos interesada en construir nuevas categorías, lo que Riley nombra de categorías inestables.

Propongo también que la polaridad que establecen el discurso feminista más radical y el posestructuralismo, profundamente señalada por Scott en su artículo, no nos ayuda a construir esa nueva historiografía de las mujeres, pues este es el gran dilema que vivieron y construyeron los historiadores de los años 80 del Arte digital. Es necesario también superar el antagonismo entre feministas y posestructuralistas. Pero lo que ya podemos afirmar es que desde el momento en que la producción historiográfica empieza a registrar las historias de esas nuevas categorías entonces se establece la necesidad de nuevas bases epistemológicas y conceptuales.

Después de leer a Scott, me pregunto ¿por qué las acciones de las mujeres todavía se subestiman, subordinan o restringen a un ámbito particularizado de la sociedad, un ámbito restringido de expertas feministas? ¿Es quizás la historia de las mujeres menos importante que los hechos y logros de los hombres, ya que sirve para mantener aún en la sociedad actual que los hombres todavía disfruten de muchos privilegios, incluidos los financieros y académicos? Una pregunta no menos importante: ¿cómo podemos ser maestras, investigadoras, madres, amas de casa, si las parejas todavía están sentadas establemente en sus sillones y computadoras organizando libremente su tiempo libre para producir y publicar, mientras las mujeres todavía están bajo una sobrecarga social y funcional en sus rutinas? Es seguro declarar que se hace necesario nuevas bases sociológicas para ayudarnos a escribir la nueva historia, la historia de las mujeres. ¿Cuál sería el efecto social en nuestras vidas, a partir de esas nuevas bases y prácticas epistemologías establecidas por nosotras? Como escribimos esa nueva historia contemporánea que observan acontecimientos y acciones desde ese otro lado, el lado de las mujeres?

Entonces lanzo más una pregunta: ¿Cuáles serían las nuevas bases epistemológicas que la historia de las mujeres necesita para dar visibilidad a las cuestiones sociales contemporáneas de dominación y control sobre nuestros cuerpos y nuestras subjetividades plurales? Quizás la tecnología digital pueda ser un camino para ejercer la igualdad por las mujeres, por las artistas digitales contemporáneas que estoy observando, porque en mi caso particular fue así como logré desplazar de la función, todavía recurrente de la danza como arte de entretenimiento, para la danza como área de producción de conocimiento, y desplazar también de ese terreno donde nuestros cuerpos femeninos fueron formateados para ser bellos, dóciles y controlados en la Danza, para la ampliación de mi performance y mis poéticas digitales insurgentes, desobediencias políticamente poderosas.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Desarrollo 2 – Analívia Cordeiro: Nuestra Eva digital Brasileña

¿Cómo una mujer conoce y reconoce al trabajo de otra mujer que a inspira por toda su vida? Pues yo conocí a las investigaciones de Analívia Cordeiro cuando aún era alumna del grado en Danza en la Universidad Federal de Bahía (UFBA), y empecé mi investigación de iniciación científica llamada "Estudios Coreográficos Animados Con El Software *Storyboard plus*" (1991/1992), bajo a la supervisión de la Profesora Conceiçao Castro. Yo buscaba en mis estudios si había alguien en Brasil, alguna artista que ya había trabajado con *softwares* y coreografía. Así que encontré a uno artículo en la Revista Iris Foto (1985) describiendo los primeros hechos de Cordeiro.

Es seguro que para nosotras del *Eletrico* – Grupo de Investigación en Ciberdanza, la gran pionera en el campo de la Danza Digital en Brasil es Cordeiro, que en 1973 crea la primera obra de videoarte en toda Sudamérica hecha por una mujer, nombrada "*M3x3*", disponible en https://youtu.be/hZnn55oqPZ4?feature=shared y con apoyo de la TV Educativa de San Pablo, Brasil. Nosotras incluso recientemente, en noviembre de 2023, hicimos la 4ª Jornada Eléctrica en Danza Digital, en la Escuela de Danza de la UFBA, Bahía, Brasil, como un marco conmemorativo a la trayectoria de Cordeiro, y a su trabajo que completó 50 años en 2023.





Fig. 1 y Fig. 2 Pie de fotografía. 4ª. Jornada Eléctrica. Fuente: *Eletrico* grupo de investigación en Ciberdanza (2023)

Cordeiro, hija del famoso artista Waldemar Cordeiro, siguió sus estudios, y en los principios de los años 80 realizó una investigación sobre la tridimensionalización del movimiento corporal a través de *softwares* en el Centro de Computación Electrónica de la Escuela de Ingeniería de la Universidad de San Pablo (USP, Brasil). Necesitamos hacer ese registro historiográfico de la vida de Analívia Cordeiro, por toda su dedicación investigaciones con variables tecnologías. Una mujer que en los años setenta empieza sus trabajos artísticos, que continua sus investigaciones innovadoras en los ochenta, sigue en los noventa publicando su libro *NOTA-ANNA: la escrita electrónica de los movimientos del cuerpo basada en el método Laban* (1998), adelantase en las primeras décadas del siglo XXI extrapolando las fronteras del Brasil y desarrolla exposiciones artísticas en la Europa, incluso recibió menciones especiales del ZKM de Alemania (2023), uno programa dedicado a registrar su pionera trayectoria en la TVE Española (2023), y un libro dedicado solo a ella, con casi 400 hojas que registran la vasta trayectoria de Cordero, editado por Claudia Giannetti, intitulado *Analívia Cordeiro: From Body to Code* (2023.)

Y cuando todo eso ya no sería suficiente para declaramos Cordeiro como nuestra Eva digital, entonces ella aún se dedica al desarrollo de nuevos aplicativos de danza para los *Smartphones*, me refiero al reciente aplicativo *Body way Nota-anna* (2023), en que es posible de manera muy sencilla trabajar con la tecnología *Mocap* (captura de movimiento), generalmente muy costosa, para hacer animaciones instantáneas de bajo costo en nuestros móviles.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Entonces así proponemos que Cordeiro es un hito revolucionario en el territorio de la Danza Digital, una Eva digital brasileña, y que se planteó en un ambiente primeramente muy árido, en la década de setenta del siglo pasado en Brasil, y que sigue trabajando mucho hasta hoy, una grande pionera con su machete "digital" que desbravó a eses territorios y que mucho inspira a nosotras investigadoras del *Eletrico* grupo de investigación en Ciberdanza.

Pero hay hombres que son nuestros aliados, muy importantes para la construcción de esa historiografía de mujeres. La investigación de Cordeiro en la USP tuve la contribución del estudiante de ingeniería electrónica, Nílton Lobo Pinto Guedes, que es su pareja artística, y también pareja de la vida, hasta hoy. Ha sido junto con él que ella inició las investigaciones sobre notación y registro de los movimientos de danza, utilizando recursos de procesamiento de imágenes tridimensionales. Otro hombre importante para Cordeiro fue su padre, ya que ella tuve contacto con estos nuevos dispositivos tecnológicos a partir del trabajo ya desarrollado por el arquitecto y paisajista Waldemar Cordeiro, considerado un pionero del arte computacional en Brasil.

Mezclando esa característica de la trayectoria de Cordeiro con la mía, en 1995, el Profesor Edwin Parra Rocco me ofreció las dependencias de las Facultades Integradas de Guarulhos, San Pablo, Brasil, para yo desarrollar mis estudios coreográficos con el software 3Dstudio, junto con el Profesor Rodolfo Patrocinio, y después en los años de 1999/2000, en Salvador de Bahía, Brasil yo he creado el espectáculo intitulado "Cuerpo Eletrico", con el apoyo del Profesor Cleomar Rocha y su el alumno Fabio Covolo del curso de Computación Grafica de la UNIFACS (Brasil). Y reflejo: ¿Como olvidar a mi propio papa, Getulio Pimentel, que siempre me aseguró mis estudios en danza, mi estableció como coreógrafa de sus trabajos teatrales desde los trece años? ¿Cómo olvidar a José Carlos Oliveira, compañero mío que me presentó el software *Storyboard plus*, aún en lenguaje DOS, el primer *software* de mis investigaciones científicas en 1991? ¿Cómo olvidar al mi director de tesis Profesor Emilio Martínez, que en todo doctorado fue una grande pareja académica y amigo? Es decir, hay hombre aliados en nuestras trayectorias! Les agradezco y creo que Cordeiro también!

Conclusiones

Sigo me preguntando: ¿Si en 1991, cuando Cordeiro fue mi primera referencia de mujer que trabajaba con tecnología, será que yo ya había percibido la importancia de Cordeiro por ella ser una mujer que rompía los prejuicios y se lanzaba en esos terrenos predominantemente aún masculinos? ya que yo también estaba empezando en esos terrenos predominantemente masculinos. Creo que en aquellos momentos no! Sigo pensando que a mi me encanta los hombres, y los hombres aliados de nosotras, parejas en esa construcción necesaria de una historiografía contemporánea de las mujeres creadoras del arte y de las tecnologías digitales.

Pienso que las polaridades extremas no nos ayudan avanzar. Estamos en otros tiempos. Y tampoco nos ayudan las polaridades establecidas por un feminismo más radical y que se oponga al posestructuralismo. Mi trabajo académico, y como artista, es esos momentos es colocar en primer plano la importancia de una producción historiográfica sobre las historias de las mujeres y las tecnologías, en resumen, el establecimiento sí de una nueva categoría, una categoría inestable que necesita de nuevas bases epistemológicas, y nuevos conceptos. Yo intento hacer mis propias contribuciones para ese hecho.

Cordeiro fue para mi un Facho de luz, un Faro, una Eva Digital que iluminó mi camino. Me influenció y aún mi mueve con su trayectoria. Y sigue siendo para mi la principal brasileña, una coreógrafa-investigadora de la danza contemporánea que busca, así como yo, que las tecnologías digitales sean una posibilidad de moldear lo sensible, alcanzando la delgada línea entre emoción y técnica, lo que nosotras en el @Eletrico llamamos de "danza digital", desde 2015 en nuestras publicaciones.

Fuentes Referenciales

Burke, et all. (1992). *A Escrita da História: novas perspectivas*. Editora Unesp.

Cordeiro, A. (1998). *Nota-Anna: a escrita eletrônica dos movimentos do corpo baseada no método Laban*. Editora Annablume.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Foucault, M. (1987). *Vigiar e Punir: nascimento da prisão*. Editora Vozes.

Giannetti, et all. (2023). *Analivia Cordeiro: From body to code*. Hirmer.

Leite, M. (1985). Uma questão de precisão. *Revista Íris Foto*, no.380. Editora Íris.

Riley, D. (1988). "¿Am I that name?" En *Feminism and the Category of "Women"* in History. University of Minnesota Press.

Scott, J. (1992). História das mulheres. En *A Escrita da História: novas perspectivas*. Editora Unesp.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18182

El paisaje expandido

The expanded landscape

Mónica Martínez-Bordiú Aznar
Universidad Rey Juan Carlos (URJC), monica.bordiu@urjc.es / monmar06@ucm.es

Breve bio autora: Artista visual e investigadora especializada en arte de paisaje. Doctora en Bellas Artes por la UCM, docente en la URJC en el área de Escultura y en la Universidad de Deusto. Coordinadora del proyecto específico *La Naturaleza del Paisaje* y gestora de la sala de exposiciones independiente La Madame.

How to cite: Martínez-Bordiú Aznar, M. (2024). El paisaje expandido. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18182

Resumen

Se propone una comunicación sobre el término "paisaje expandido", un concepto que defiende que se ha producido un cambio de paradigma en el arte paisaje, porque éste, ya no sólo se entiende dentro de las dos dimensiones del marco pictórico y la línea de horizonte, sino que se expande a otras formas de concebir el entorno.

Es a partir del cambio de paradigma cuando los artistas emplee el término "constructo" para definir el paisaje, demostrando su mirada expandida, asentada a su vez en la disolución dicotomías (naturaleza-cultura, natural-artificial, objetivo-subjetivo) anulando la oposición entre paisaje como realidad objetiva (científica) y el paisaje como interpretación subjetiva (propia del arte).

En este sentido podemos hablar de una mirada postmoderna, donde el ser humano ve caer los grandes relatos, en especial, la idea de progreso y desarrollo ilimitado, ante las evidencias de la era antropocénica que sitúan al hombre, no como el observador universal que contempla pasivo la eterna madre naturaleza, fuente inagotable de recursos, sino como el agente causante del actual desastre ecológico frente a una naturaleza, ahora sí, cambiante, sometida a «ciclos», que a día de hoy se traducen en crisis, frágil y perecedera, situándolo, como especie, en el centro del problema.

Es por esta razón que el observador se convierte en sujeto agente, buscando hacer desaparecer la distancia con el paisaje, expandiéndose cada vez más a él, examinándolo desde perspectivas distintas de la contemplación, que nos ayuden a conocerlo mejor y puedan ser parte de la solución, habitándolo, comprometiéndose. En este punto, la experiencia y el conocimiento, en especial desde la ecología, y la tecnología, se convertirán en una cuestión axiomática del paisaje, demostrando de esta manera una posición posthumanista.

Palabras clave: *paisaje expandido; cambio de paradigma; arte de paisaje.*

Abstract

A communication is proposed on the term "expanded landscape", a concept that argues that there has been a paradigm shift in landscape art, because landscape is no longer only understood within the two dimensions of the pictorial frame and the horizon line, but expands to other ways of conceiving the environment.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

It is from the change of paradigm that artists use the term "construct" to define landscape, demonstrating their expanded gaze, based in turn on the dissolution of dichotomies (nature-culture, natural-artificial, objective-subjective), annulling the opposition between landscape as an objective (scientific) reality and landscape as a subjective interpretation (proper to art).

In this sense, we can speak of a postmodern gaze, where the human being sees the great narratives fall, especially the idea of progress and unlimited development, in the face of the evidence of the anthropocentric era that situates man, not as the universal observer who passively contemplates the eternal mother nature, but as an inexhaustible source of resources, as an inexhaustible source of resources, an inexhaustible source of resources, but as the agent causing the current ecological disaster in the face of a nature that is now changing, subject to "cycles", which today are translated into crises, fragile and perishable, placing it, as a species, at the centre of the problem.

t is for this reason that the observer becomes an agent subject, seeking to make the distance with the landscape disappear, expanding more and more into it, examining it from perspectives other than contemplation, which help us to know it better and can be part of the solution, inhabiting it, engaging with it. At this point, experience and knowledge, especially from ecology, and technology, will become an axiomatic question of landscape, thus demonstrating a posthumanist position.

Keywords: *expanded landscape; paradigm shift; landscape art.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

El paisaje en nuestra cultura contemporánea
es a la vez significado y significante.

Claudio Minca

INTRODUCCIÓN

El paisaje es un concepto aparentemente sencillo que todos sabemos definir, en cambio, en cuanto se comienza a indagar en él se descubre la complejidad que puede llegar a entrañar (Martínez de Pisón, 2009). Ha pasado por diferentes etapas desde su concepción como *landschap* (Maderuelo, 2005) en Países Bajos en torno al siglo XVI. Nació dentro del seno del arte, asociado a la pintura de entornos naturales de los diferentes países, de ahí su etimología, país-aje. A raíz de la consolidación de las nuevas ciencias (Farinelli, 2003) del siglo XVIII dio un salto cuantitativo, pasando a ser el eje vertebrador de la geografía. Teniendo estas dos etapas en cuenta, el concepto "paisaje expandido" defiende que en la actualidad se ha producido un nuevo cambio, cuando el concepto comenzó a ser estudiado por las ciencias sociales tales como la sociología, política, etología o arqueología (Mañero, 2014). Desde la consolidación de esta nueva etapa, el paisaje ha pasado a ser una temática abordada y analizada por un amplio número de disciplinas, cuestión que deriva en la complejidad del término y, ante esta amalgama de significados y polisemia de un término aparentemente simple, deriva en la necesidad de definirlo antes de comenzar a analizarlo.

DESARROLLO

El paisaje en el siglo XXI es entendido como constructo (Nogué, 2000), es decir, que por un lado está el territorio, natural o no, y por otro nuestra interpretación sociocultural de éste, en un tiempo concreto dentro de una sociedad determinada. Aunque curiosamente el territorio es así mismo definido como paisaje en muchas ocasiones. Es decir, que artistas, teóricos y paisajistas en muchas ocasiones emplean un mismo término para dos conceptos distintos. Significado y significante a la vez (Minca, 2000).

Centrándonos en el mundo del arte, el paisaje es igualmente complejo: por un lado están las representaciones que todos entendemos como paisajes, los cuadros de vistas heredado de esa primera etapa, los cuales han dado el salto desde la naturaleza hacia las urbes, con un amplio espectro entre medias, tales como periurbanos, rurales o rururbanos y, por otro, podemos comprobar cómo en circuitos muy específicos, el paisaje se ha expandido hasta cuestiones etiquetadas como "arte y naturaleza". Casi de forma natural, en estos nichos específicos, cuando los entendidos hablan sobre arte y naturaleza, comienzan a citar conceptos paisajísticos.

Teniendo estas cuestiones como referencia, la idea de "paisaje expandido"(Martínez-Bordiú, 2023), nacida a raíz de una tesis doctoral de la UCM, defiende que se ha producido un cambio de paradigma en el arte de paisaje coincidiendo con el cambio de siglo y sustentado en el ya citado salto del paisaje a las ciencias sociales entre otras cuestiones. Esta transformación del concepto ha provocado que los artistas no se enfrente de una única manera al territorio, sino que hayan pasado de trabajar exclusivamente en la bidimensionalidad del cuadro y marcando la línea del horizonte como método compositivo, a desarrollar su trabajo hacia otras formas de enfrentarse a espacio que habitan. Podemos dividir estas nuevas tres metodologías paisajísticas en extracción de materiales como lo hace un escultor, en intervención desde la aparición del land art y en la acción vinculada a las *performaces*, donde la creación plástica reside en el movimiento del cuerpo del artista por el entorno.

Es a partir del cambio de paradigma cuando los artistas empleen el término como constructo para definir el paisaje, entendiendo que por un lado está el territorio y, por otro, la construcción cultural del mismo. A su vez, los artistas que entienden el paisaje de manera contemporánea y a la vanguardia de nuestro tiempo, desarrollan la disolución dicotomías que reafirma una mirada expandida. Nos detenemos en esta idea.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Los artistas asentados en el cambio consideran que el mundo no puede concebirse en ideas contrapuestas tales como cultura-naturaleza, natural-artificial u objetivo-subjetivo. Entienden que la cultura nace de la naturaleza y que existen convergencias complejas entre lo natural y lo artificial que derivan en un amplio número de matices. Para abordar esta cuestión dicotómica específicamente desde la historia del arte debemos volver a su primera etapa. Antes de la aparición de la geografía y la geología en la escena paisajística, cuando un paisaje era exclusivamente un objeto artístico y se asociaba a una pintura de vistas, éste se entendía como algo subjetivo, como la mirada individual y personal de cada uno de lo pintores. Era algo físico, un cuadro. Con el salto del paisaje a la ciencia, parecía que el paisaje se convertía en una verdad objetiva, una cuestión analizada de forma sistemática, metódica y ordenada, una manera eficaz a fin de cuentas. Pero lejos de esta mirada de ideas binomiales, y tras el cambio de paradigma, advertimos que la ciencia no siempre es tan objetiva y que la mirada del artista no es siempre subjetiva. Para ejemplificar esta cuestión podemos recurrir a los dibujos científicos de Ramón y Cajal, cuando mostraba las conexiones neuronales por medio de paisajes celulares que mostraban un carácter de lo más artístico y el estudio científico del color por parte de los impresionistas, conocedores de la mezcla aditiva y sustractiva más cercana a la ciencia que a la mera intuición pictórica.

Por otro lado también podríamos decir que el paisaje expandido se ha consolidado a raíz de la mirada postmoderna. Esta mirada cultural occidental vio caer los grandes relatos (Lyotard, 2000), sobretodo, las ideas de progreso y de desarrollo ilimitado establecidas en décadas anteriores, derivando en la era antropocénica, la cual sitúa al hombre no como observador pasivo ante la madre naturaleza, fuente inagotable de recursos, sino que lo posiciona como causante de desastres ecológicos ofreciendo una mirada frágil y perecedera de nuestro hábitat y, como especie, causante en el centro del problema. Es por esta razón que el observador se convierte en agente dinámico que busca hacer desaparecer la distancia con el paisaje, expandiéndose cada vez más hacia él, examinándolo desde perspectivas distintas de la contemplación, inyectándose en el territorio. El hombre pasa a ser un elemento activo del paisaje, pero no sólo como agente causante del problema, sino que comienza a verse como parte de una solución plausible, en especial desde la ecología. Asimismo la tecnología tendrá un papel relevante dentro de este paisaje contemporáneo. Ecología y tecnología como pilares básicos para la compresión de la era del antropoceno.



Fig. 1 Pie de fotografía. *Fuente: Mónica Martínez-Bordiú. Cristina Amodóvar visitando los Montes de Toledo.*

La tesis doctoral en la que se sustenta esta idea de paisaje expandido trasladó a diecisiete artistas de diferentes formaciones hasta un paisaje, natural en este caso, localizado en los Montes de Toledo, para que cada uno de ellos generara una obra con el mismo territorio como hilo conductor. La investigación contó con la colaboración de artistas como Marta Chirino, Hugo Fontela o Miguel Sbastida[1]. Analizando los resultados plásticos ofrecidos por los artistas encontramos metodologías tan heterogéneas como dibujo, pintura, escultura, collage, intervenciones, acciones, performances o vídeo, demostrando con presteza que cuando los artistas trabajan

[1] Cristina Almodóvar, Alberto Bañuelos, Alejandro Bombín, Iraida Cano, Lourdes Castro Cerón, Marta Chirino, Conversaciones con el paisaje, Carmen Figaredo, Hugo Fontela, Taquen, Eduardo Marco Miranda, Rubén Martín de Lucas, Miguel Sbastida, Enrique Radigales, Alessandro Taiana y Julián Valle.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

desde un entorno natural las disciplinas se expande desde la pintura hacia otras de gran diversidad. Pero aquello que resulta especialmente relevante es que, los artistas enmarcados en el proyecto investigativo específico, presentan de manera unánime una mirada respetuosa hacia la naturaleza, demostrando que poseen conciencia ecológica, fundamental para una mirada arraigada al paisaje expandido. Podríamos decir que trabajan de manera axiomática en estas cuestiones. Es igualmente destacable que si en décadas anteriores cuando los artistas trabajaban en entornos naturales tendían a dejar elementos escultóricos perdurables en éstos, tales como esculturas de carácter monumental, los artistas del cambio, trabajan con elementos efímeros en los que la mayoría de veces los materiales que emplean son del propio entorno. Es más, en la actualidad, en el territorio sobre el que se desarrollaron las piezas de la tesis, más de 15 intervenciones, algunas de ellas de grandes dimensiones llegando hasta los 40 metros, es que a día de hoy no hay rastro de ninguna de ellas, a excepción de unas pequeñas pinturas de apenas 20 cm en unos ricos de pizarra precámbrica que están abocadas a su desaparición por la incidencia de la luz solar.





Fig. 2 Pie de fotografía. *Fuente: Mónica Martínez-Bordiú. Intervención en el territorio El color de las estaciones realizada por la artista en el 2017. 500 kg de tierras arcillosas, ceniza y 5 hectáreas de sorgo.*

Fig. 3 Pie de fotografía. *Fuente: Mónica Martínez-Bordiú. Intervención Mapa Topoético del colectivo Conversaciones con el paisaje, 2021. Palos, piedras, semillas, abobe, tierra arcillosa y fuego. Obra registrada en el documental Arte en la tierra de El Escarabajo Verde, RTVE.*

Abordado ya el primer pilar básico del antropoceno, la ecología, nos quedaría analizar el tema de la tecnología en el arte de paisaje. Tras la investigación se pudo evidenciar que todos los artistas emplean la tecnología digital, tanto en su proceso creativo como para el resultado plástico de la creación artística en algunos de los casos: la tecnología se ha vuelto una herramienta básica en el arte de paisaje contemporáneo. En cambio, se comprobó cómo ciertas corrientes digitales, tales como el vídeo *mapping*, la realidad virtual o las diferentes inteligencias artificiales, por el momento, guardan mucha distancia con el arte de paisaje asociado a espacios naturales. En cualquier caso, se ha podido observar que se han comenzado a dar los primeros pasos en esta dirección y que la era digital acabará calando en el paisaje.

Por otro lado, la vivencia directa del paisaje con el hombre como agente activo, genera relaciones estrechas con el entorno, desarrollando dos nuevas cuestiones: la expansión de la percepción, de lo visual a lo sensorial y, la noción del tiempo vital en la experiencia.



Fig. 4 Pie de fotografía. *Miguel Sbastida tras realizar su performance específica An Offering. 2021-22.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Cuando el ser humano pasa a ser el protagonista de la escena, aunque el sentido de la vista sigue siendo primordial, entran en juego otros elementos como el olfativo, auditivo o gustativo. El paisaje pasa de ser un elemento visual a expandirse hacia el resto del cuerpo, además invade el territorio, el cual se recorre y se vive y, es en esa vivencia cuando el espectador se da cuenta de que el tiempo comienza a formar parte activa del paisaje. Si anteriormente se entendía como un elemento estático dentro del marco o aquello que se observaba al otro lado de la ventana, tras el cambio de paradigma, el observador advierte que paisaje está supeditado al devenir cíclico inexorable del tiempo.

Tras haber definido las características más significantes para entender a qué nos referimos con el concepto paisaje expandido, resulta vital hacer una última revisión para comprender el calado de esta idea en los artistas contemporáneos. Si al principio de estas palabras decíamos que existe una diferenciación entre territorio y paisaje, hasta el momento tan sólo hemos abordado la forma que tienen los artistas de enfrentarse al territorio, dejando de lado cuestiones si hablamos o no de arte de paisaje. Lo explicamos. Por un lado encontramos el territorio, el mismo para todos los artistas en este caso, pero lo que resultó trascendental para la investigación fue determinar si los artistas desplazados hasta el mismo lugar consideraban que las piezas que estaban desarrollando con los Montes de Toledo como hilo conductor eran o no, arte de paisaje. Para poder contextualizar esta cuestión y exponer la complejidad que entraña, abordaremos dos ejemplos de la investigación.

CONCLUSIONES



Fig. 5 Pie de fotografía. *QR que dirige un vídeo de Lourdes Castro Cerón trabajando en los Montes de Toledo.*

Por un lado, Taquen, un reconocido muralista de nuestro país, generó la obra *"Ejercicio artístico de orientación, estudio y recorrido de los Montes de Toledo a través del movimiento*", la cual consistía en registrar mediante una línea tridimensional digital, que sólo puede ser visualizada por medio de un *software*. La llevó a cabo a través del movimiento de su propio cuerpo por el territorio y por medio de geolocalización. Por otro lado, Lourdes Castro Cerón, además de una serie de pinturas realizadas *in situ* empelando las arcillas de una baña[2] de jabalís como pintura, especificó que consideraba el movimiento de su brocha en un charco como pieza en sí misma. El movimiento fue registrando por la investigadora generando un vídeo en cámara lenta. Este hecho es especialmente relevante si tenemos en cuenta que es la primera vez que la artista incluyó su propio movimiento como obra, y más aún, como arte de paisaje. Así que por un lado tenemos un registro digital en software y, por otro, el movimiento de una mano como obras finales.

[2] Se dice de los charcos generados por los jabalís que emplean para bañarse y desparasitarse.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 6 Pie de fotografía. *Fuente: Mónica Martínez-Bordiú. Obra Ejercicio de orientación, estudio y recorrido de los Montes de Toledo a través del movimiento. 2022.*

Ahora bien, sin más, estas obras podrían encasillarse dentro de la complejidad moderna que supone el análisis del arte contemporáneo, pero la relevancia de la investigación en torno al arte de paisaje reside en saber si todas estas obras, más de cien, complejas y heterogéneas, eran o no paisajes.

A la pregunta ¿consideras tu pieza dentro del marco del proyecto como arte de paisaje? de manera unánime, la totalidad de los diecisiete artistas que se analizaron en la tesis afirmaron estar realizando arte de paisaje. Es decir que, aunque muchas de las obras se estuvieran llevando a cabo desde la representación, todo el resto de ellas, las cuales englobamos en extracciones, intervenciones y acciones, se estaban considerando como paisajes, demostrando que en la actualidad éste se ha expandido desde el telón de fondo de la escena principal hasta abarcar la totalidad del entorno, englobándonos incluso a nosotros, porque todo lo que sucede ya, es parte del paisaje.

Para cerrar esta comunicación me gustaría poner de manifiesto la importancia del trabajo altruista de los artistas que han colaborado con la investigación, porque sin su trabajo, sin su mirada hacia el territorio, este paisaje no había sido posible.

FUENTES REFERENCIALES

Farinelli, F. (2003). *Uníntrodizione ai modelli del mondo*. Einuadi.

Lyotrad, J.F. (2000). *La Condition postmoderne*.

Maderuelo, J. (2005). *El paisaje, génesis de un concepto*. Abada editores.

Martínez-Bordiú Aznar, M.D. (2023). *El paisaje expandido: los Montes de Toledo como objeto de estudio en el arte de paisaje en España (2000-2023).* Tesis doctoral. UCM.

Martínez de Pisón, E. (2009). *Miradas sobre el paisaje.* Biblioteca Nueva.

Mañero, J. (2014). Desde el yacimiento. Discurso arqueológico y arte contemporáneo*. Revista del Departamento de Historia del Arte y Música de la Universidad del País Vasco*.

Minca, C. (2008). El sujeto, el paisaje y el juego posmoderno. En J. Nogué i Font (coord.), *El paisaje en la cultura contemporánea.* Biblioteca Nueva.

Nogué, J. (2008). *El paisaje en la cultura contemporánea.* Biblioteca Nueva.

Nogué, J. (2016). *El reencuentro con el lugar: nuevas ruralidades, nuevos paisajes y cambio de paradigma.* Observatorio del Paisaje.

Web del proyecto específico vinculado a la tesis doctoral: www.lanaturalezadelpaisaje.es

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18572

De LIFE Magazine al ensayo fotográfico contemporáneo: Evolución de la fotografía medioambiental sobre incendios forestales

From LIFE Magazine to contemporary photographic essays: Evolution of environmental photography on forest fires

Ana Martínez-Gorostiza
Universitat Politècnica de València, anmar70a@alumni.upv.es, ammartinez@easdvalencia.com

Breve bio autora:

Investigadora predoctoral. Programa de Doctorado de Arte: Producción e Investigación de la Universitat Politècnica de València, España.

Profesora del Departamento de Fotografía en l'Escola D'Art i Superior de Disseny de València, España

How to cite: Martínez-Gorostiza, A. (2024). De LIFE Magazine al ensayo fotográfico contemporáneo: Evolución de la fotografía medioambiental sobre incendios forestales. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales ANIAV 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18572

RESUMEN

La incidencia y la severidad de los incendios forestales a nivel global han experimentado un incremento notable en los últimos años debido, entre otras cuestiones, al cambio climático, la gestión del paisaje y diversas influencias antropogénicas sobre los ecosistemas. Con todo ello, la fotografía tipificada como medioambiental es uno de los medios más idóneos para educar y hacer comprender el papel del fuego en el sistema Tierra ya que puede jugar un papel crucial cuando la ciencia, la política o la sociología descubren que la complejidad en torno a los incendios forestales necesita una explicación visual. Además, tiene el potencial de instar al pensamiento crítico sobre las políticas ambientales relacionadas con el fuego, así como mediar entre todos aquellos agentes sociales que pueden impulsar un cambio de paradigma al respecto. Es por ello por lo que se considera necesario analizar los modelos de representación de las fotografías medioambientales que forman parte de la cultura visual colectiva sobre incendios y su impacto en la conciencia de la población. En este escenario, este artículo reflexiona, en particular, sobre dos modelos de representación fotográficos aparentemente similares, a caballo entre el periodismo y el campo de las artes: por una parte, el fotoensayo periodístico, por otra parte, el ensayo fotográfico medioambiental inscrito en el ámbito artístico. Para ello, se propone un análisis de los primeros reportajes fotográficos sobre incendios forestales publicados en la revista LIFE en los años 40 y su correlación e influencia en el paradigma fotográfico actual en el ámbito del fuego. Todo ello para señalar al ensayo fotográfico medioambiental como uno de los modelos visuales más adecuados para comunicar la complejidad inherente a la problemática de los incendios forestales.

Palabras clave: *Incendios forestales; Fotografía medioambiental; Ensayo fotográfico medioambiental; Fotoensayo periodístico; LIFE Magazine.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

ABSTRACT

The incidence and severity of forest fires globally have experienced a significant increase in recent years due, among other factors, to climate change, landscape management, and various anthropogenic influences on ecosystems. Consequently, environmental photography is considered one of the most suitable means to educate and help understand the role of fire in the Earth system, as it can play a crucial role when science, politics, or sociology find that the complexity surrounding forest fires requires visual explanation. Moreover, it has the potential to encourage critical thinking about fire-related environmental policies as well as to mediate among all those social agents that can promote a paradigm shift in this regard. For this reason, it is considered necessary to analyze the representation models of environmental photographs that are part of the collective visual culture on fires and their impact on the population's awareness. In this scenario, this article reflects on two apparently similar models of photographic representation, halfway between journalism and the field of the arts: on the one hand, the journalistic photo-essay, on the other hand, the environmental photographic essay inscribed in the artistic field. To do so, an analysis of the earliest photographic reports on forest fires published in LIFE magazine in the 1940s is proposed, along with their correlation and influence on the current photographic paradigm in the field of fire. All of this aims to highlight the environmental photographic essay as one of the most suitable visual models for communicating the inherent complexity of the forest fire issue.

Keywords: *Forest fires; Environmental photography; Environmental photo essay; Photojournalistic essay; LIFE Magazine.*

INTRODUCCIÓN

La escala y la intensidad de los incendios forestales a lo largo de todo el planeta han aumentado significativamente durante los últimos años debido al cambio climático, la gestión del paisaje y otras influencias humanas en los ecosistemas. Según el reporte publicado por el programa de medioambiente de las Naciones Unidas (*UN Environment Programme*) el 23 de febrero de 2022 (UNEP, 2022), el cambio climático y el cambio en el uso del suelo están empeorando los incendios forestales y se prevé que el riesgo mundial de incendios muy devastadores podría aumentar hasta un 57% de aquí a finales de siglo. En consecuencia, la gestión de incendios, la expansión de áreas urbanas y la alteración de los patrones de incendios naturales han propiciado una época en la que los incendios son una fuerza dominante en la Tierra. Voces como la del historiador ambiental y autor conocido por su trabajo en la historia de los incendios forestales, Stephen Pyne, acuñan esta nueva época como *Pyrocene* en referencia a una nueva era geológica caracterizada por la influencia significativa de los incendios forestales en la ecología y la geología de nuestro planeta (Pyne, 2021).

En el imaginario popular, cuando hablamos sobre fotografías de incendios forestales, se puede afirmar que la mayoría tratan más el impacto y las consecuencias de estos que las causas o las posibles soluciones a tal cuestión. Se observa que la mayor parte de las fotografías sobre incendios que circulan en los medios masivos son paisajes quemados centrados en la catástrofe, donde se muestran entornos ya afectados, sucesos ya ocurridos que ilustran la realidad inmediata y subrayan el fracaso de las acciones preventivas necesarias para evitar la devastación (Figura 1). En cuanto a las soluciones, las representaciones visuales se centran en tecnologías relativas a modelos de extinción. Todas ellas, acompañadas de texto, regidas por la ideología del medio o por las convenciones éticas y morales consensuadas entre los medios de comunicación (qué se puede y qué no se puede mostrar).

Resulta difícil para este tipo de imágenes, sobre todo si se trata de imágenes únicas, representar otro tipo de asuntos imprescindibles tales como la ecología del fuego, los ecosistemas dependientes del fuego, la gestión de la biomasa, los incendios prescritos o las políticas de extinción (Gabbert, 2019) y, en consecuencia, propiciar un debate sobre el tema. Las razones pueden ser varias: por un lado, la dificultad de representación de todos estos valores en una sola imagen; por otro, el contexto condicionado por la ideología del medio o, quizás más bien, el escaso tiempo que el espectador dedica a la lectura e interpretación de las fotografías en un ambiente de sobresaturación de imágenes digitales que hace que veamos todo y nada a la vez.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Figura 1. Fotografía. "Paisaje quemado tras incendio en Villanueva de Viver, Castellón, España", Abril 2023. Fotografía de la autora.

Con todo ello, se considera necesario analizar los modelos visuales utilizados para comunicar y educar sobre el fuego. Son muchos los modelos de representación fotográficos, sin embargo, en este artículo se tomará como punto de referencia el reportaje fotográfico característico de la revista norteamericana LIFE, modelo de fotoperiodismo que imperó durante 40 años en EUA y sirvió como referente en lo que hoy se conoce como ensayo fotográfico contemporáneo.

Los objetivos de este artículo son estudiar la representación visual de los incendios forestales a partir de los reportajes de LIFE y su posterior evolución hacia el ensayo fotográfico documental en el ámbito artístico, señalándolo como modelo idóneo para informar, educar e inducir al pensamiento crítico sobre la casuística de los incendios forestales y transmitir al público general un mensaje de concienciación ante el panorama actual del fuego en la Tierra. La finalidad es proponer al ensayo fotográfico documental como modelo para pensar la relación entre las imágenes, los textos, el medioambiente y la ecología.

METODOLOGÍA

La metodología empleada tiene un enfoque cualitativo, el cual se fundamenta en una investigación bibliográfica relacionada con el tema abordado. Con el fin de alcanzar el objetivo principal de identificar y analizar las características distintivas del ensayo fotográfico contemporáneo en el contexto medioambiental, este estudio toma como referentes, por un lado, la célebre revista LIFE en la década de 1940, por otro lado, la definición contemporánea que, sobre el ensayo fotográfico, propone WJT Mitchell. En este punto, es relevante señalar que la decisión de tomar como referente el modo de contar de la revista LIFE es porque, en primer lugar, en palabras de WJT Mitchell, las raíces del ensayo fotográfico se sitúan en el periodismo documental, los periódicos y las revistas (2009, p. 279); por otro lado, el hecho de elegir una revista norteamericana y no otros modelos europeos (como podrían haber sido las revistas alemanas de los años 30 o la revista *VU* francesa) es porque Eugene Smith, fotógrafo de LIFE, es el primer autor que aborda el término *ensayo fotográfico* desmarcándose de la fórmula editorial tradicional del reportaje.

Por otra parte, la elección del tema viene dada por tratarse este artículo como parte de una investigación predoctoral donde el objeto final será un ensayo fotográfico medioambiental a propósito de la casuística en torno a los incendios forestales en la Comunidad Valenciana.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

DESARROLLO

1. Ensayo fotográfico vs. Reportaje

Si bien es cierto que la revista LIFE y la idea de ensayo fotográfico están totalmente ligadas, es fundamental explicar las diferencias entre "ensayo fotográfico" y "reportaje fotográfico". En el libro *El reportaje fotográfico* (1976, p.54-55), se explica el este modelo utilizando indistintamente, a modo de sinónimos, ambos vocablos: reportaje y ensayo. Es decir, no hay diferencia entre ambas expresiones. En dicho libro se define el reportaje como un conjunto de fotografías sobre un mismo tema que contribuyen a dar una visión más profunda, compleja y rica de la cuestión a tratar cuyo sentido es la difusión de esta en las revistas ilustradas. Dichas fotografías son seleccionadas por los editores de las revistas y eran ellos quienes decidían qué fotografías utilizar, a qué tamaño y el orden de la secuencia hasta el punto de que la disposición de las fotografías llegó a ser casi tan importante como las propias fotografías (El reportaje fotográfico, 1976, p. 55). En palabras de Wilson Hicks, director de fotografía de LIFE desde 1937 hasta 1950, el producto final, un reportaje fotográfico dramático, se nutría de los esfuerzos del editor, el redactor, el fotógrafo, el director artístico y el maquetador (The New York Times, 1970).

La primera vez que el término ensayo fotográfico se separa del reportaje fotográfico, se atribuye a W. Eugene Smith, fotógrafo de la revista LIFE. Smith se desmarca de la fórmula editorial tradicional del reportaje e introduce un nuevo e importante matiz fundamentado tanto en la metodología de trabajo como en la coherencia de las imágenes. Smith no sólo se tomaba el tiempo necesario para realizar sus imágenes y pensar cada fotografía en relación con las otras, sino que también consideraba que su implicación personal y empatía con el tema debía ser fundamental. (Esparza, 2015, p.192). En una entrevista realizada a Smith recogida en el libro *Diálogo con la Fotografía* (Hill y Cooper, 1980), cuando es preguntado por la diferencia entre "reportaje fotográfico" y "ensayo fotográfico", la respuesta de Smith es la siguiente:

> Creo que un artículo gráfico es un portafolio armado por un director periodístico, mientras que un ensayo debe estar pensado, con cada foto en relación con las otras, de la misma manera en la que se escribe un ensayo. Quizá la escritura de una pieza teatral sea la mejor comparación. Se trabaja sobre las relaciones entre las personas, y se examinan las relaciones que se han hecho, y se ve si deben ser establecidas o reforzadas otras relaciones. Debe haber entre las fotos una coherencia que no creo que usted encuentre en la publicación habitual de un grupo de fotos bajo el nombre de notas gráficas (p.246).

El resultado era un producto donde, por vez primera, emergía la autoría y, por lo tanto, la subjetividad del fotógrafo. El ensayo fotográfico se alejaba de esta manera del periodismo y se acercaba por vez primera al ámbito del arte siguiendo la estela ya marcada anteriormente por Walker Evans (fotógrafo estadounidense, colaborador de LIFE y editor de FORTUNE). El primer ensayo de Smith publicado en LIFE fue *Country Doctor* [1](publicado el 20 de septiembre de 1948). Después vinieron otros entre los que destaca *Minamata*[2] (publicado el 2 de junio de 1972) donde Smith documenta el envenenamiento de la población por mercurio causada por la contaminación industrial en la ciudad japonesa de Minamata.

2. El reportaje fotográfico en *LIFE Magazine*

La revista LIFE fue una de las publicaciones fotográficas americanas más influyentes del siglo XX. Fundada en 1936 por Henry Luce, la revista supuso un punto de inflexión en lo que se refiere a revistas ilustradas de la época.

Destacó por su manera de contar a través de la narración de eventos y noticias desempeñando un papel trascendental en la evolución de la fotografía documental y en la forma en que se cuentan historias a través de las imágenes. De hecho, muchos de los fotógrafos americanos más influyentes del siglo XX trabajaron para la revista tales como Margaret Bourke-White, Alfred Eisenstaedt, Dorothea Lange o Gordon Parks (Goldberg y Silberman, p.89).

El peso y la importancia de lo visual en la revista era tal que, en el primer número de LIFE, la declaración de intenciones firmada por su fundador Henry R. Luce, fue particularmente incisiva al respecto: "Ver la vida; ver el mundo; ser testigo de los grandes acontecimientos […] ver extrañas cosas […] ver la obra del hombre […] ver y complacerse en ver; ver y

[1] La publicación se puede ver en https://books.google.es/books?id=_kgEAAAAMBAJ&pg=PA33&dq=Eugene+Smith+country+doctor&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwic0sHv7oSCAxVEU6QEHSl5B6cQ6AF6BAgJEAI#v=onepage&q=Eugene%20Smith%20country%20doctor&f=false

[2] La publicación se puede ver en https://books.google.es/books?id=ClcEAAAAMBAJ&pg=PA70&dq=Eugene+Smith+minamata+LIFE+magazine&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjmweit8ISCAxUXVqQEHZMxCVkQ6AF6BAgHEAI#v=onepage&q=Eugene%20Smith%20minamata%20LIFE%20magazine&f=false

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

asombrarse; ver y aprender" (El reportaje fotográfico, 1976, p. 62). Luce, mediante la repetición el verbo "ver" en su manifiesto, subraya el peso de las imágenes visuales en la revista: ver en el sentido de percibir y ver como proceso reflexivo con el objetivo leer una imagen y descifrar el mensaje contenido. El fundamento de la revista era lo visual y el lenguaje a utilizar, las imágenes y el texto debían de ser populares para asegurar así la comprensión de los temas por parte de todos (el público objetivo de la revista era todos los miembros de la familia, lectores tanto del este como del oeste de EEUU).

2.1 El incendio forestal en Helena, Montana

En 1949, Wilson Hicks encomendó a Peter Stackpole, fotógrafo destacado de LIFE Magazine, un reportaje sobre el incendio forestal en Helena, Montana, EE. UU., ocurrido el 5 de agosto del mismo año. Publicado el 22 de agosto bajo el título *Smokejumpers suffer ordeal by fire*, ocupó 5 páginas con al menos 11 fotografías y un mapa[3]. Las imágenes mostraban a bomberos saltando entre humo, vistas aéreas del fuego y momentos del embarque en el avión (Figura 2). También se capturaron evacuaciones en helicóptero, los ataúdes de los fallecidos y funerales. La última página mostraba un ciervo muerto con la leyenda "Eight-Point buck which died with smokejumpers still lies on blackened slope of Mann Gulch" (LIFE Magazine, 1949). El texto relataba cómo, tras el salto, trece de los quince "Smoke Jumpers" sufrieron quemaduras mortales debido a un "estallido", una tormenta de fuego raramente comprendida en aquel tiempo. (Maclean, 1992). A pesar de que en la revista LIFE sólo se publicaron cinco fotografías de Stackpole, éste realizó un reportaje de sesenta y una imágenes[4]. En ellas se combinaban escenas de entrenamiento y preparación para las labores de extinción por parte de los bomberos forestales, paisajes quemados, así como un reportaje de los funerales de los bomberos fallecidos.



Figura 2. Captura de pantalla. Páginas 17 y 21 de LIFE nº22 de agosto de 1949. Fotografías de Peter Stackpole, 1949. (Fuente: https://books.google.es/books?id=00kEAAAAMBAJ&pg=PA17&hl=es&source=gbs_toc_r&cad=2#v=twopage&q&f=false)

No era la primera vez que la revista publicaba un reportaje sobre incendios forestales, sin embargo, a raíz de la publicación se despertó el interés por el estudio científico del comportamiento extremo de los incendios y por la mejora de los métodos de predicción de posibles situaciones de incendios explosivos (NWCG, 2023). De hecho, el impacto de la noticia fue de tal calibre que llegó a inspirar la película *Red Skies of Montana* (1952) e investigaciones destacadas como la realizada por Norman Maclean publicada en *Young Men and Fire* (1992).

En el reportaje se utilizaron no sólo las fotografías encargadas, en este caso, a Stackpole, sino también imágenes anteriores tomadas por otros fotógrafos y planos (Figura 3), a modo de documentos necesarios para la explicación del suceso. Del mismo modo, la utilización de textos tanto en los pies de foto como en las sobreimpresiones de las imágenes fueron

[3] El reportaje completo está disponible en https://books.google.es/books?id=00kEAAAAMBAJ&pg=PA17&hl=es&source=gbs_toc_r&cad=2#v=onepage&q&f=false

[4] Las fotografías de Stackpole se pueden ver en http://images.google.com/hosted/life/1cd98eb0548a804a.html

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

imprescindibles para tal explicación. Precisamente estas características relativas a la metodología documental se consideran de especial relevancia por ser fundamentales en el ámbito del ensayo fotográfico contemporáneo. Según el ensayista Carles Guerra (2014, pp.13-18) para llevar a cabo un ensayo documental, es necesario superar los límites de la práctica fotográfica, en el sentido de integrar las fotografías con imágenes de archivo, datos, textos, noticias, inventarios, listados e incluso objetos. De esta forma se aúnan saberes, métodos y formas de conocimiento que empujan el medio fotográfico hacia un dispositivo documental.

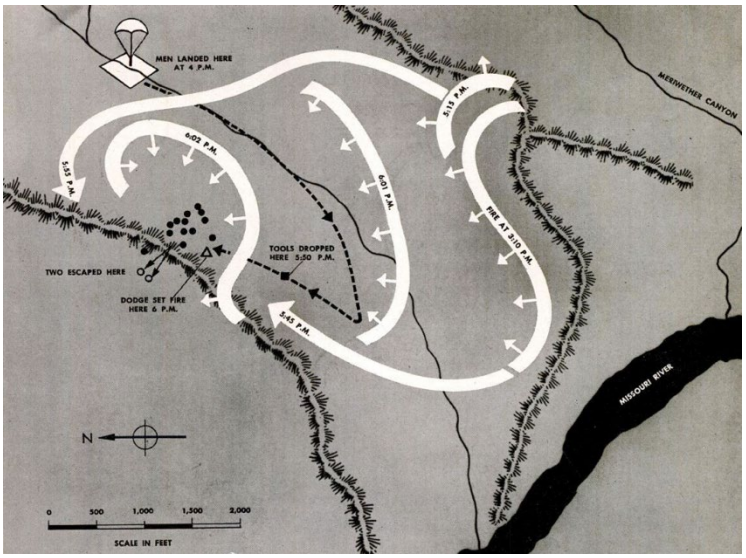


Figura 3. Captura de pantalla. Páginas 19 de LIFE nº22 de agosto de 1949. (Fuente: https://books.google.es/books?id=00kEAAAAMBAJ&pg=PA17&hl=es&source=gbs_toc_r&cad=2#v=twopage&q&f=false)

3. Hacia el ensayo fotográfico medioambiental contemporáneo

WJT Mitchell señala la diferencia entre el reportaje y el ensayo fotográfico contemporáneo al definir este último como género caracterizado por la interacción entre fotografía y texto por un propósito documental, a menudo político, periodístico o científico (2009, p.249). De hecho, esta es una de las diferencias más significativas respecto a los modelos anteriores: la intención documental y el compromiso social. Para ello es fundamental la inclusión de texto como complemento a lo que la fotografía quizás no pueda contar o no pueda abarcar atrapada en su propia condición de soporte limitado y bidimensional. En este contexto, Martha Rosler, artista y ensayista, sostiene que un fotógrafo documental, a diferencia de un fotoperiodista, se enfrenta a tres momentos cruciales en los que debe resolver cuestiones éticas. El primero es el momento en que decide qué tema tratar o qué foto hacer y en la resultante traducción fotográfica de su objeto u objetos. El segundo se encuentra en la propia imagen, en que se deben sopesar y tener en cuenta el significado social, la responsabilidad respecto a su objeto, y los criterios estéticos. El tercer momento tiene que ver con el uso y el contexto de la distribución (Rosler, 2007, p. 251).

Teniendo en cuenta que la sociedad mediática en la que estamos inmersos se nutre del predominio de lo visual, los mensajes deben ir acompañados de imágenes, y las imágenes deben de ir acompañadas de textos para, entre otras cuestiones, "poner de manifiesto mediante la palabra el engaño que generan las imágenes, la absoluta falta de transparencia con que reflejan la realidad y la manipulación interesada que la parte emisora hace de ellas" (Nakahira, 2018, p.70).

De igual modo, las imágenes deben tener la misma importancia que el texto; las imágenes se consideran que pertenecen al ámbito de las emociones y la subjetividad, mientras que los textos pertenecen al ámbito de la racionalidad (Nocke, Schneider, 2014, p. 16-17). El texto se situaría en el lado racional u objetivo o, mejor dicho, en el lado científico y su función es explicar, enfatizar, amplificar un conjunto de connotaciones ya incluidas en la fotografía (Barthes, 2009, p. 24-25). De hecho, el debate medioambiental, en este caso el debate sobre incendios forestales, se considera un discurso visual donde la relación entre texto e imagen es tratada como un procedimiento de connotación -a la manera de Barthes- con el propósito didáctico de mediar sobre las causas y consecuencias del fuego (Heine, 2014, p.273).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Por lo tanto, el ensayo contemporáneo necesita imágenes visuales que ilustren no sólo la catástrofe, sino los avances científicos, las causas y consecuencias del fuego, mapas, esquemas, gráficos y texto (Figuras 4 y 5). Es decir, requiere la colaboración entre fotógrafos y científicos, políticos, sociólogos que escriban y expliquen sobre la materia. La comunicación propagandística adapta así la forma de imágenes fotográficas y se refuerza con el uso del texto. Todo ello con la clara intención de educar y generar debate sobre las políticas de fuego. El producto final es una publicación, un libro, cuyo canal de difusión debe ser independiente evitando así los prejuicios convencionales y politizados de los medios de comunicación de masas.





Figura 4. Fotografía. "Field Work. Universitat de València". Mario Rabasco, 2007.
Figura 5. Fotografía. "Bombers forestals en lluita" Marzo 2024. Fotografía de la autora.

Sirvan como ejemplo el proyecto documental *Fish Story* de Allan Sekula (1995) donde aborda las complejidades de la globalización, la desigualdad económica y el impacto ambiental relacionados con el trasporte marítimo o el proyecto *Reset: Mar Menor* (Boj, 2023) donde se trata el deterioro medioambiental de la laguna.

CONCLUSIÓN

El poder de la evidencia (valor representativo) y el poder de la persuasión (valor expresivo) de la imagen visual son dos características que hacen de la fotografía uno de los medios más idóneos para comunicar sobre temas medioambientales (Nocke y Schneider, 2014, p. 15). La cuestión en materia de incendios es un coto dominado, especialmente en el espacio digital, por los denominados medios visuales donde la fotografía no sólo es protagonista, sino que, además, debe satisfacer la necesidad de transmisión de un mensaje de concienciación ante la actual situación de emergencia ante tal tema.

Una vez establecidas las diferencias entre el ensayo fotográfico característico de la revista LIFE y el ensayo fotográfico medioambiental contemporáneo, se presenta este último como modelo idóneo para tratar las cuestiones sobre los incendios forestales ya que permite una metodología basada en la inclusión de texto, de fotografías y de los documentos necesarios para la comprensión y educación sobre el tema. Para ello es fundamental la colaboración del fotógrafo/autor con los científicos, sociólogos y otras voces autorizadas que aporten los textos necesarios para explicar todo aquello que las imágenes no pueden contar. El soporte final es una publicación, un libro y, precisamente, esta es la diferencia fundamental con el ensayo fotoperiodístico: según el historiador y crítico de arte Jean-François Chevrier, el fotógrafo documental genera un documento no existente, un libro de artista, un libro proyectado como objeto, mientras que el ensayo fotoperiodístico ilustra o trata una noticia y su destino final es la publicación en un medio de comunicación (Comunicación personal, 11 de junio de 2022).

FUENTES REFERENCIALES

Barthes, R. (2009). *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos y voces*. Paidós.

Boj, C. (Ed.) (2023). *Reset: Mar Menor. Laboratorio de imaginarios para un paisaje en crisis*. Bartlebooth.

El reportaje fotográfico (1976). Salvat Editores.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Esparza, R. (2015). Lo que el documento esconde. Prácticas conceptuales en la fotografía documental. *Fotocinema. Revista científica de Cine y Fotografía*, nº10, 189-207. https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2015.v0i10.5984

Freund, G. (2006). *La fotografía como documento social*. Gustavo Gili.

Gabbert , B. (December 10, 2019) . How the media covers fires. *Wildfire Today*. https://wildfiretoday.com/2019/12/10/how-the-media-covers-fires/

Giuliano, Ch. (2022). LIFE Magazine and the Power of Photography. Boston Museum of Fine Arts. https://www.berkshirefinearts.com/10-18-2022_life-magazine-and-the-power-of-photography.htm

Guerra, C. (2014). El despliegue del dispositivo documental. En C. Faus, B. Moll yC. Plasencia (Eds.), *Nitrato* [Xavier Ribas Exhibition Catalog] (pp.13-18). Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA).

Goldberg, V. y Silberman, R. (1999). *American Photography: a century of images.* Chronicle Books.

Hansen, A. (2018). Using Visual Images to Show Environmental Problems. En A.F. Fill y H. Penz, *The Routledge Handbook of Ecolinguistics* (pp. 179-195). Taylor & Francis.

Heine, U. (2014). How Photography Matters: On Producing Meaning in Photobooks on Climate Change. En T. Nocke y B. Schneider (Eds.), *Image Politics of Climate Change. Visualizations, Imaginations, Documentations* (pp. 273–298). Bielefeld.

Hill, P. y Cooper, T. (1980). *Diálogo con la fotografía*. Gustavo Gili.

LIFE Magazine (1949). Smokejumpers suffer ordeal by fire. *LIFE Magazine*, 27 (8) August, 22, 1949, pp17-21. https://books.google.es/books?id=00kEAAAAMBAJ&pg=PA17&hl=es&source=gbs_toc_r&cad=2#v=onepage&q&f=false

Maclean, N. (1992). *Young Men and Fire: A True Story of the Mann Gulch Fire.* University of Chicago Press

Mitchell, W.J.T (2009). *Teoría de la imagen*. Akal.

Nakahira, T. (2018). *La ilusión documental*. Ca L'Isidret Edicions.

Nocke, Th., Schneider, B. (eds.) (2014). *Image Politics of Climate Change. Visualizations, Imaginations, Documentations*. Bielefeld.

Pyne, S.J. (2021). *The Pyrocene. How We Created an Age of Fire, and What Happens Next*. University of California Press.

Rosler, M. (2007). *Imágenes públicas. La función política de la imagen.* Gustavo Gili.

Sekula, A. (2018). *Fish Story*. Mack.

The New York Times. (7 Julio 1970). Wilson Hicks, a Former Editor of Life Magazine, dies at 73. https://www.nytimes.com/1970/07/07/archives/wilson-hicksa-former-editor-of-life-magazine-dies-at-73.html

UNEP United Nations Environment Programme (2022). *Spreading like Wildfire – The Rising Threat of Extraordinary Landscape Fires*. https://www.unep.org/resources/report/spreading-wildfire-rising-threat-extraordinary-landscape-fires

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18319

En el photocall. Presentarse desde los imaginarios del arte

At the photocall. Present yourself from the imaginaries of art

José Enrique Mateo León
Universidad Complutense de Madrid, jemateo@ucm.es

Breve bio autor:

Artista, investigador y docente de la Facultad de Bellas Artes (UCM). Director del Grupo de Investigación UCM *Prácticas Artísticas y Formas de Conocimiento Contemporáneas*. Miembro de la dirección editorial de *¬Accesos. Revista de Investigación Artística*. Director del Seminario anual *Cuando las imágenes (…)*. Investigador en el proyecto I+D *Interacciones del arte en la Tecnosfera. La irrupción de la experiencia.* Miembro del equipo de edición de los libros *Arte y Tecnosfera* (2019) y *Confinad+s. Arte y tecnosfera#2* (2020).

How to cite: Mateo León, J.E. (2024). En el photocall. Presentarse desde los imaginarios del arte. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18319

Resumen

Esta investigación parte de analizar el fenómeno del photocall, una zona ideada para la realización de registros fotográficos en los eventos públicos. Posar en este espacio conlleva un cruce de miradas con el objetivo de obtener registros visuales que serán compartidos en busca de algún tipo de rentabilidad. A disposición de cualquier persona, existe una multitud de aplicaciones, plataformas, herramientas y filtros para producir, poner en circulación y valorar las imágenes propias y ajenas. En esta situación la presentación propia sobresale como una tarea inexcusable. En este sentido, desde las prácticas estéticas contemporáneas se ha analizado cómo el cuidado de la visibilidad pública se ha configurado como un peso, como una obligación. En esta aportación se introducen dos elementos de análisis: primero el espacio del photocall desde su propia estructura y funcionamiento estratégico; y segundo, una vez dentro del photocall, se presentan algunas consideraciones acerca de la paradoja que conlleva mostrar actividad mediante el posado. Finalmente, se incluye la descripción de una propuesta realizada dentro del ámbito del arte titulada Photocall, donde se trata de ensayar y poner a debatir ciertas consideraciones acerca del trabajo de presentar nuestra imagen pública ante los demás.

Palabras clave: *practicas artísticas; autodiseño; imaginarios.*

Abstract

This research begins by analyzing the phenomenon of the photocall, an area designed for photographic records at public events. Posing in this space entails a crossing of glances with the aim of obtaining visual records that will be shared in search of some type of profitability. At anyone's disposal, there is a multitude of applications, platforms, tools and filters to produce, circulate and evaluate one's own and other people's images. In this situation, self-presentation stands out as an inexcusable task. In this sense, contemporary aesthetic practices have analyzed how caring for public visibility has been configured as a burden, as an obligation. In this contribution, two elements of analysis are introduced: first, the photocall space from its own

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

structure and strategic functioning; and second, once inside the photocall, some considerations are presented about the paradox that comes with showing activity through posing. Finally, the description of a proposal made within the field of art entitled Photocall is included, where it is about rehearsing and discussing certain considerations about the work of presenting our public image to others.

Keywords: *artistic practices; self-design; imaginaries.*

"Porque piensa que es cuerpo lo que es sombra"
Ovidio, *Las metamorfosis*

INTRODUCCIÓN

Este texto contiene los primeros encuentros, las conjeturas iniciales y algunos resultados teóricos y prácticos de una investigación artística acerca de las formas de presentarse ante los demás. Aquello que Boris Groys, en su libro *Volverse Público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea,* llamó la "obligación del diseño de sí" (2014). El autor expone que las personas están llamadas a responsabilizarse de su propia imagen poniéndose en el centro de una irrenunciable actividad diseñadora. Para ello, se les ha dotado de recursos sofisticados, y en continuo desarrollo, para producir, compartir y valorar contenidos visuales propios bajo la lógica de capturar la atención y generar interacciones. Al alcance de cualquiera, se ha dispuesto de una gran variedad de posibilidades fáciles que, sin grandes conocimientos técnicos, permiten llevar a cabo con desenvoltura todo tipo de ejercicios de autodiseño, de "auto posicionamiento en el campo estético", donde se puede observar cómo "el sujeto de la autocontemplación claramente tiene un interés vital en la imagen que le ofrece al mundo exterior" (Groys, 2014, p.35). Concretamente, este trabajo es un primer acercamiento a las fórmulas que usan las personas dedicadas al ámbito del arte para mostrarse como tales. En este sentido, parece inevitable afirmar que aquellas personas que se presentan como 'generadoras de formas' han asumido que la primera forma que no deben descuidar es la suya propia.

Seguidamente, este texto se divide en los siguientes tres apartados: 1) Contexto para posar. Se trata de una introducción al fenómeno del *photocall*. Aquí se exponen algunas de las características técnicas y estratégicas de la instalación de fondos y decorados para fotografiarse; 2) Pararse para proyectar actividad. Una vez dentro de este espacio, se presenta una paradoja que tiene lugar allí: se trata de un lugar para pararse donde se capturan imágenes de la actividad; y 3) *Photocall,* una propuesta. En último lugar se incluye la descripción de una propuesta realizada dentro del ámbito del arte.

DESARROLLO

1. Contexto para posar

¡Mira aquí!, ¡por favor!, ¡sonríe!, ¡una más para la cámara! o ¡foto! podrían ser reclamos habituales en un *photocall*. Se suele usar este término para denominar a la zona que, en un evento social, se habilita para que las personas asistentes a él sean fotografiadas.

No siempre, pero en ocasiones el *photocall* se compone con una estructura vertical que tiene la función de fondo. En él resulta frecuente que aparezcan diferentes imágenes, textos u otros signos que aluden al evento —la marca, el nombre, el título, los logos de los patrocinios— y, a veces, se colocan otros elementos decorativos e interactivos. Es común que el suelo esté intervenido con alfombras o moquetas serigrafiadas o de algún color en consonancia con la gama utilizada en todo el acto. Por otro lado, es preciso que un *photocall* esté

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

adecuadamente iluminado para disipar sombras, destacar aquello que se busca y crear el ambiente favorecedor para la correcta captura de imágenes. De este modo, instalar un *photocall* consiste en delimitar e intervenir un espacio que sirve de decorado para que las personas posen ante las cámaras. En resumen, un *photocall* consiste en disponer un contexto.

Como estrategia publicitaria podría tener distintas funciones: sirve para promocionar y dar visibilidad a aquello que está pasando; se vincula el evento con las personas que han acudido a él; se facilita la generación de contenidos visuales, distribuibles y compartibles; se favorece, si fuese necesario, encuentros con la prensa con el objetivo de captar la atención de las audiencias; se proporciona un ambiente festivo y celebratorio; e, incluso, de algún modo estas zonas están destinadas a generar imágenes que sugieren distinción, positividad, celebridad y éxito.

La instalación de estos lugares podría ser analizada desde distintas perspectivas como pueden ser: las argumentaciones estéticas utilizadas; las razones de *marketing* de toda la disposición; las motivaciones de la personalización; o, incluso, la intencionalidad de generar estados de ánimo que proyecten determinadas sensaciones. No obstante, en este primer acercamiento se ha analizado el *photocall* sencillamente como un lugar para detenerse frente a las cámaras y presentarse. Un espacio donde se insta a no moverse, una especie de llamada al entumecimiento dentro de una zona comprendida entre el objetivo de la cámara fotográfica y el fondo ideado para ese instante.

Referido al cuerpo, 'entumecer' quiere decir 'impedir el movimiento'. Este término está compuesto por *tumere* que alude a 'hinchar, hincharse'. Se podría conjeturar que la quietud que exige el *photocall* es un modo de 'llenarse' hasta que se imposibilite la acción y produzca la pausa. Es decir, abultarse, aumentar el volumen, ensanchar la intensidad del momento lo suficiente para permanecer en una determinada postura que se denomina con la palabra 'posado' que, por cierto, comparte raíz con 'pausado'.

El filósofo francés Roland Barthes escribió sobre sus sensaciones ante el posado fotográfico en los siguientes términos: "La Foto-retrato es una empalizada de fuerzas. Cuatro imaginarios se cruzan, se afrontan, se deforman. Ante el objetivo soy a la vez: aquel que creo ser, aquel que quisiera que crean, aquel que el fotógrafo cree que soy y aquel de quien se sirve para exhibir su arte". (pp. 41-42). ¿Qué ocurre cuando nos presentamos en un contexto dispuesto para capturar nuestra apariencia? Parece que, al usar el pronombre 'aquel', el autor coloca a cierta distancia a la persona fotografiada. De alguna manera, el pronombre 'aquel' alude a 'aquello que está lejos'. En este caso, la lejanía se ubica en el cruce de 'miradas paralizantes' que, según el autor, convergen al posar: desde uno mismo; desde los demás; desde la cámara; y, tras ser convertido en imagen, desde su condición objetual. Cuatro "fuerzas", que han sido interpretadas como una forma de aludir a "la educación y el adoctrinamiento del cuerpo en relación a la mirada (…) de cómo el cuerpo ha de disponerse ante los demás, de cómo debe configurarse en su presentación ante los otros" (Martín, p. 57).

2. Pararse para proyectar actividad

Se podría decir que pararse en un *photocall* es la antesala de la quietud que aparecerá después en la imagen capturada. De alguna manera, en el posado se produce un cese de la agitación cotidiana. A fin de cuentas, cuando decimos que un pájaro se posa, estamos aludiendo a que cesa su vuelo. No obstante, la pausa dentro de un *photocall* no tiene como intención ni el descanso ni proyectar la imagen de ningún reposo, sino todo lo contrario. Se trata de un espacio que, bajo una especie de práctica de *self-branding,* propicia una imagen rentable bajo la lógica de la actividad. Es decir, paradójicamente no moverse en el *photocall* brinda la oportunidad de presentarse bajo la sensación de estar movimiento. Frenar la agitación aquí es una forma de mostrar que se tiene una vida agitada. Dicho de otra manera, aquí pararse arroja la imagen supuestamente positiva de que no se para.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Se ha señalado que una de las características de estos tiempos es la proyectar la sensación de estar en ascenso continuo. En este sentido, Éric Sadin en su libro *La era del individuo tirano. El fin del mundo común*, en el capítulo "Ese mundo cuyo héroe es usted", ha señalado que vivimos en "(…) una era basada en la sensación, experimentada por un gran número de personas, de estar en la cima de muchas cosas, de poder comunicarse fácilmente, de ganar márgenes de independencia, de vivir una nueva era de la movilidad y la iniciativa personal" (Sadin, 2022, p.84). Es casi un lugar común decir que entre las demandas contemporáneas reconocemos como exitoso moverse, estar en todos lados, aparecer, dejarse ver, que te vean. Posar para mostrar que el proceso continúa, que se está en la senda hacia el triunfo. Más allá de los contenidos, la actividad de promocionarse resulta imprescindible para el reconocimiento de la labor realizada. Incluso se podría llevar más lejos: presentarse en el *photocall* es la actividad.

Pero esto no es nuevo, por ejemplo, a finales de la década de los setenta del siglo pasado, el historiador estadounidense Christopher Lasch escribía sobre lo que denominó la "cultura del narcisismo" (2023). En su extenso trabajo se refería a que "vivir para uno mismo" se había convertido en una "pasión dominante" (p.22). En aquellas reflexiones aludía a cómo la vida se había transformado en "una gran cámara de resonancia o en un salón de espejos", donde somos "grabados y simultáneamente transmitidos a un auditorio invisible" (p.73). Leído ahora, este pasaje resulta reconocible debido a la aparición y desarrollo de plataformas digitales para postear, compartir, tuitear, viralizar o subir imágenes. En aquel momento, el autor señalaba que "las apariencias —«las imágenes ganadoras»"— cuentan bastante más que el desempeño" (p. 87). Es decir, para que la ocupación o el cumplimiento sea exitoso tiene que haber una forma o una imagen que 'encarne' el aspecto del éxito.

Por otra parte, recurrentemente se abordan las relaciones entre las variaciones del mito de Narciso con nuestra cultura. Pareciera como si, en el contexto de las sociedades tecnologizadas, se hubiera propiciado un considerable interés por reflexionar acerca de las tendencias narcisistas. En la actualidad, podríamos decir que aquella claridad formal de la superficie del agua donde se miró Narciso se ha complejizado, y ha adoptado las características de una red inmensa de conexiones con millones de terminales de visualización e interacción. "Vivimos en línea como en una casa de cristal" (Martín, 2018, p. 72), la cual estamos llamados a diseñar, a construir mediante nuestras actividades y experiencias. En pocas palabras, las personas que habitan el panóptico digital lo "alimentan (…) en cuanto se exponen e iluminan voluntariamente" (Han, p. 100).

Las exteriorizaciones imaginarias de sí fantasean con tener su espacio para la seducción. Como si se aludiera a aquella pulsión de Narciso al sentirse "de la fuente clarísima atraído (…) mirando su hermosura que le asombra" (Ovidio, 1887, pp. 114-115). De alguna manera, se puede afirmar que Narciso compartía con sus semejantes los criterios para la valorización de una imagen. "El descubrimiento que hizo Narciso de su imagen (…) es el descubrimiento de la mediación entre la propia mirada y la mirada de los demás" (Groys, 2023, p.19).

Además de este 'entre miradas', en el *photocall* tiene lugar otro 'entre', en este caso temporal. Allí sucede una experiencia entre lo que ha ocurrido antes y lo que ocurrirá después. Como si consistiera en proyectar el resultado de una parada entre la vida cotidiana y el evento que seguidamente tendrá lugar. De este modo, se puede afirmar que pasar o posar o pausar en un *photocall* se entienden bajo la óptica de al menos dos rentabilidades: por un lado, la promoción del acto mediante la puesta en circulación de imágenes de las personas asistentes; y, por otra parte, se proporciona la posibilidad de presentarse con la iluminación idónea que elimine las sombras del fracaso.

3. *Photocall*, una propuesta

Los días 3, 4 y 5 de abril de 2024 se celebró en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, el VII Congreso *Acción Spring(t)*. Se trata de un congreso sobre performances y acciones artísticas. Este evento se configura a partir un programa de propuestas prácticas, de mesas redondas y de conferencias y

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

comunicaciones donde se exponen y debaten diferentes aspectos y condiciones que rodean a las denominadas por Rolf Abderhalden como ‘artes vivas’.

A este congreso se envió una propuesta titulada “*Photocall* [Suelo de la Catedral de Nuestra Señora de la Asunción de Córdoba, Argentina]” (Fig.1). La proposición consistió en la instalación de una zona para hacerse fotografías. Para ello se pintó y se dispuso un fondo en una zona de la sala de exposiciones donde se realizaban gran parte de las actividades del programa. La instalación se completó con dos focos de luz blanca destinados a ofrecer un espacio bien iluminado e idóneo para la captura de imágenes. Es decir, en este caso no era una propuesta performática sino el montaje de un espacio para posar. La propuesta consistía en que cada participante y asistente a esta edición del congreso tuviera acondicionada una zona, con un motivo exclusivo del evento, donde pudieran fotografiarse.

En una cartela se indica el título y los datos de que motivo elegido es el suelo de un determinado espacio religioso. Una composición de teselas que configuraban el pavimento de la nave central de la Catedral de Córdoba. En las visitas a espacios religiosos, no suele ser habitual la referencia al suelo a no ser que haya algún tipo de representación. Normalmente, las referencias se hacen sobre los retablos, los cuadros, las tallas, las pinturas murales y las piezas de ebanistería y orfebrería. El acceso a la visibilidad del suelo suele ser interrumpido por la disposición de los bancos y otros mobiliarios.

En este caso se toma la superficie de este suelo con la intención de añadir un signo reverencial al montaje. Posar aquí es, de forma figurada, tumbarse sobre el piso, descansar, detener el vuelo de la cotidianidad delante de un fondo que pertenece al espacio de un templo. Este sentido, podemos fabular que la pausa en este *photocall* proporciona un lugar explícitamente diseñado para la contemplación propia.



Fig. 1 *Photocall*, José Enrique Mateo León, 2024

Fuentes referenciales

Barthes, R. (1989). *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Paidós.

Groys, B. (2014). *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Caja Negra.

Groys, B. (2023). *Devenir obra de arte*. Caja Negra.

Han, B.Ch. (2014). *En el enjambre*. Herder.

Lash, C. (2023). *La cultura del narcisismo. La vida en una era de expectativas decrecientes.* Capitán Swing.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Martín Prada, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Akal.

Ovidio Nason, P. (1887). *Las metamorfosis*. Biblioteca Clásica.

Sadin, É. (2022). *La era del individuo tirano. El fin del mundo común*. Caja Negra.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18396

La contribución del artista en la divulgación del Patrimonio Integral

The Artist's Contribution to the Dissemination of Integral Heritage.

María Isabel Mateos López
Doctoranda (UMU), mariaisabel.mateos@um.es

Breve bio autor/es: Graduada en BBAA por la Universidad de Murcia, actualmente realiza el doctorado en Artes y Humanidades en EIDUM.

How to cite: Mateos López, M.I. (2024). La contribución del artista en la divulgación del Patrimonio Integral. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18396

Resumen

En las dos décadas que llevamos instalados en el siglo XXI, hemos experimentado un cambio abismal en cuanto a la evolución de la tecnología. Esto ha supuesto cambios en nuestros patrones de comportamiento: nos relacionamos diferente con la sociedad y el entorno. Nuestra percepción ha cambiado, a pesar de seguir contando con los mismos sentidos.

Este cambio de paradigma influye en las relaciones de los sujetos con el lugar que habitan, no solo en cuanto a aspectos superfluos se refiere, sino en cómo los seres humamos vemos, percibimos y sentimos en este momento. Los artistas, por su sensibilidad para extraer información y sensaciones de su entorno, se encuentran inmersos en un mundo, tanto físico como virtual, que paradójicamente los acerca a su identidad mientras que la aleja de las bases sobre las que se han construido a sí mismos.

Por ello, y por el contexto social, cultural y económico en el que nos encontramos, conviene mover el foco sobre todo aquello que influye a los habitantes de un territorio, y conforma su personalidad, de manera consciente o inconsciente: su entorno, el paisaje con el que conviven o las costumbres típicas del lugar, suponen una rica fuente de información sobre las relaciones individuo – paisaje. Es necesario dejar atrás la idea de paisaje como, simplemente, un conjunto de elementos naturales, pues esa creencia ha sido ya desechada.

Las relaciones que el individuo establece con su entorno influyen en su personalidad. Tanto la aceptación del lugar, como la negación de este, suponen un acto proclamación de su identidad. El artista, como investigador, mediador y creador, tiene la destreza de entender el entorno, tanto de manera objetiva, considerando los elementos obvios del paisaje, como de forma subjetiva, haciendo uso del amplio vocabulario visual para documentar los aspectos más sentimentales del territorio que se habita.

Palabras clave: *artista; naturaleza; paisaje; antropología.*

Abstract

In the two decades since the beginning of the 21st century, we have witnessed a tremendous evolution in technology. This has brought about changes in our behavior patterns: we interact

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

differently with society and the environment. Our perception has changed, despite still relying on the same senses.

This paradigm shift influences how individuals relate to the places they inhabit, not only in superficial aspects but also in how we, as human beings, see, perceive, and feel in the present moment. Artists, with their sensitivity to extract information and sensations from their surroundings, find themselves immersed in a world that is both physical and virtual, paradoxically bringing them closer to their identity while distancing them from the foundations upon which they have built themselves.

Therefore, given the social, cultural, and economic context in which we find ourselves, it is important to shift the focus to everything that influences the inhabitants of a territory and shapes their personality, consciously or unconsciously: their environment, the landscape they live in, or the local customs, all of which provide a rich source of information about the relationships between individuals and their landscape. It is necessary to move beyond the idea of landscape as merely a collection of natural elements, as this belief has already been discarded.

The relationships individuals establish with their environment influence their personality. Both the acceptance and the rejection of a place represent acts of proclaiming their identity. The artist, as a researcher, mediator, and creator, has the skill to understand the environment both objectively, by considering the obvious elements of the landscape, and subjectively, by using a broad visual vocabulary to document the more emotional aspects of the inhabited territory.

Keywords: *artist; nature; landscape; anthropology.*

INTRODUCCIÓN

En términos evolutivos, las teorías desarrolladas por Darwin, sobre el origen del ser humano, el Homo sapiens, junto con la teoría de la genética, elaborada por Gregor Johan Mendel, supusieron un avance importante en el estudio de nuestra especie.

La antropología biológica estudia la evolución del ser humano desde sus primeras etapas. Los registros fósiles, aunque escasos, apuntan a un ancestro común entre homínidos y chimpancés, el Sahelanthropues tchadensis, hace unos 6 – 7 millones de años. Tras la aparición de varias subespecies de homínidos, hace 4 millones de años surge el Australopithecus, cuya morfología muestra adaptaciones óseas derivadas de su forma de desplazamiento, la locomoción bípeda y de su modo de vida. Aunque utilizaban su entorno para protegerse y alimentarse, se movían indistintamente en entornos terrestres y arbóreos. Posteriormente, aparece el primer Homo, caracterizado por un mayor desarrollo encefálico, lo que se suma a cambios socioculturales en sus estructuras jerárquicas debido a modificaciones físicas. Este periodo de cambios culmina en el Paleolítico con la llegada del del Homo Sapiens, marcando una serie de cambios adaptativos que siguen estudiándose hoy en día (Steffan et al., 2021, Capítulo 3).

Con la evidencia del desarrollo cognitivo y los cambios adaptativos que la especie experimenta, los datos sugieren que desarrollamos una característica muy estudiada y debatida, pero respaldada hasta el momento, y es, según Park (2013) la predeterminación biológica a adquirir la cultura, que no se transfiere genéticamente, sino que se define por nuestras vivencias y el contexto en el que nos desarrollamos. La convivencia es lo que crea la cultura, y los seres humanos somos seres culturales. Sin embargo, la cultura no es estática, sino que cambia, se adapta y se modifica conforme a los sucesos que ocurren en un grupo determinado (Rivas, 2015, p. 17).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

En cuanto a cultura, si bien el concepto ha pasado por grandes cambios de significado a lo largo del tiempo desde su primer uso en Roma, con acepciones referidas a la crianza y el cultivo de la humanidad (entendiendo humanidad como un concepto abstracto, no como el género humano), las etapas posteriores no han hecho sino buscar el verdadero significado de la palabra. Montani, (2016, p. 17) se centra en la relación entre la cultura y la naturaleza declarando que "indagar sobre el origen de la cultura humana es indagar simultáneamente sobre el origen de la organización social, del lenguaje y de los artefactos en general y, entre estos últimos, sobre el origen del arte". Sin embargo, otros autores la asocian al "espíritu", con aquello que no debe ser nombrado, sino solo supuesto (Bolívar, 2019). La UNESCO engloba todas estas corrientes, definiendo, finalmente, la cultura como:

> el conjunto de rasgos distintivos espirituales y materiales, intelectuales y efectivos que nos caracterizan como sociedad o grupo social. Esta visión, engloba además de las artes y las letras, nuestros modos de vida, derechos fundamentales, como seres humanos, nuestros sistemas de valores, tradiciones, costumbres y creencias (*Fácil guía 1: Cultura y nuestros derechos culturales - UNESCO Biblioteca Digital*, 2012, p. 9)

La cultura se materializa y se hereda, al igual que heredamos el Patrimonio material, aunque sus aspectos inmateriales son inconmensurables, lo que dificulta su preservación debido a la categorización a la que se somete el Patrimonio (Becerra, 1999, pp. 2-3). Es aquí donde los artistas, mediante su capacidad de observación, y su sensibilidad con el entorno, pueden participar en las labores de preservación y divulgación, actuando como mediadores culturales, y democratizando el conocimiento por medio de la práctica artística.

Mediante una breve revisión de la literatura y de algunos autores, indagaremos en la relación entre el ser humano y su entorno, el papel del artista en esta relación, y las posibilidades actuales en cuanto a la puesta en valor del Patrimonio Integral desde el ámbito de las Bellas Artes.

DESARROLLO

El artista tiene la capacidad de transformar sentimientos, pensamientos y experiencias, llevando conceptos abstractos a una forma material y tridimensional, acercando así el mundo de las ideas al plano físico. La Naturaleza, como entidad, consciente o inconscientemente, deja una huella en el ser humano y en sus descendientes. A lo largo de la historia, la Humanidad, ha dejado registros gráficos de sus miedos, intereses y anhelos, los cuales han servido hasta ahora para comprender en gran medida a las sociedades del pasado.

En una sociedad cada vez más industrializada en la que la naturaleza se banaliza, se capitaliza y se mercantiliza, es importante reflexionar sobre el estado del patrimonio integral en la actualidad. Faltamos categóricamente al compromiso de preservación y herencia, distorsionando y destruyendo los ecosistemas bajo el pretexto de la evolución. Hasta el momento, éramos nosotros quienes nos adaptábamos al entorno haciendo uso de las herramientas a nuestro alcance. Este entorno se percibe como paisaje, y Nogué (2007, p. 11) lo define como un producto social, resultado de una transformación colectiva de la naturaleza y como la proyección cultural de una sociedad en un espacio determinado.

El paisaje puede considerarse como un concepto interdisciplinario, abarcando distintos campos, como el geográfico, artístico, social, cultural o científico, obteniendo una visión diferente en cada caso y marcando diferencias significativas dependiendo del espectador: un artista no busca en el paisaje lo mismo que un geógrafo o que un ingeniero agrónomo. Maderuelo (2004, p. 3) afirma que "no hay paisaje sin interpretación", y Álvarez (2011, p. 15) añade que "cualquier elemento de un paisaje posee múltiples valores, pero el significado que le otorgan los perceptores del paisaje es esencial". Previamente, se había explorado el concepto de Arqueología del Paisaje, afirmando que "la comprensión del paisaje social no está completa si no

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

se considera la dimensión perceptiva, si no se toman en cuenta las apreciaciones y posiciones de los individuos que construyeron un determinado paisaje (Criado & Villoch, 1998, p. 2).

Aunque existe la diferenciación entre paisaje natural y paisaje cultural, este último concepto comienza a gestarse en el siglo XIX de la mano de historiadores y geógrafos alemanes y franceses. La idea se acuña finalmente en el siglo XX, cuando el geógrafo Otto Schüler emplea el término por primera vez de manera académica, distinguiendo entre *Urlandaschaft*, que existía previamente a los cambios introducidos por el ser humano, y *Kulturlandschaft*, haciendo alusión directa al paisaje cultural (Tamara, 2016, p. 9). Posteriormente, en los años 20, Sauer, apoyado por el escritor John Brinckerhoff Jackson, introduce el término definitivamente, el cual cae en manos de la UNESCO, adquiriendo un carácter más político y proteccionista. Una vez establecidas las bases dentro del concepto, diversos países empiezan a tomar conciencia sobre la importancia del paisaje en el que el ser humano desarrolla sus actividades, y al poco tiempo algunos países como Inglaterra, Francia y Alemania empiezan a realizar estudios sobre el patrimonio industrial. Este ejemplo se exporta a los países nórdicos, creando museos de línea antropológica, así como ecomuseos, lo que da lugar al concepto de territorio museo, con la idea de reactivar antiguas áreas industriales, preservar el patrimonio y contribuir al desarrollo económico (Sabaté Bel, 2008, pp. 250-254).

El concepto de paisaje, aunque resignificado y en estudio, es relativamente nuevo, mientras que el género pictórico es más antiguo. Los primeros trabajos pueden encontrarse en China, donde, como (González Linaje, 2005) explica en su trabajo, se estima que se desarrolló sin llamar la atención demasiado hasta que la dinastía Tang llega al gobierno y comenzó a potenciar la pintura de paisaje, considerando que éste era un medio de unión entre el hombre y lo divino, y de hecho, los pintores estaban muy ligados al Taoismo, empleando ya conceptos abstractos y que más tenían que ver con la espiritualidad y la religión, y sin embargo, así concebían el paisaje (2004). La Antigüedad Clásica, supuso un momento de transición, teniendo en cuenta que el género llegaría más tarde a Europa, sin embargo, ya se hacía referencia a él, aun no teniendo conciencia de su entidad, por lo que algunos historiadores del paisaje consideran la epístola de Petrarca a Dionosii de Borgo, en 1336, uno de los primeros testimonios en los que se toma conciencia y hay un cambio de paradigma en la percepción del paisaje (Marco, 2012, p. 3)

Más tarde, según la autora, llegaría a Europa, y siempre en un segundo plano, domesticado y dependiente de la temática religiosa, aunque tímidamente reconocido, pues en hasta el Renacimiento, cuando los artistas renacentistas comienzan a apreciar su valor y comienza a reconstituirse como un género en sí mismo, aunque no existe consenso, el paisaje adquiere el protagonismo en el lienzo a finales del siglo XV. Sería esto, junto con la invención de la perspectiva lineal, unido a distintos sucesos, como el descubrimiento de América, y diversos avances científicos, lo que generaría una nueva forma de apreciación del entorno que, bajo el velo del modernismo, separa objeto de sujeto y naturaleza de paisaje (Keravel, 2012, p. 5)

El género se consolida en el siglo XVII, gracias a la tendencia bucólica del y a la aceptación del público, mientras que simultáneamente, en Holanda, comienzan a aparecer las primeras expresiones, que influenciarían al periodo posterior, el Romanticismo. Este último resalta el carácter vivo del paisaje, entendiendo naturaleza y paisaje como un todo que tiene vida y está organizado (Ortega Cantero, 1999, p. 2).

El Realismo, representado por, entre otros, la escuela paisajista francesa de Barbizón, conlleva la permanencia de la representación colosal, que concede “una gran importancia a la observación directa, que se interesará por las ciencias de la naturaleza” (Nogué, 2008, p. 157). Mientras tanto, en Inglaterra, la Hermandad Prerrafaelita proclama en su ideario que la observación de la naturaleza es la vía para llegar a la representación sincera de las ideas. Posteriormente, los artistas impresionistas adoptan pinceladas sueltas y una visión subjetiva, plasmando en los soportes sus impresiones y viendo paisaje allá por donde pasan (Nogué, 2008, p.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

158). Luego, como menciona Valdés, (2014, p. 4) los pintores se lanzan a recorrer el mundo, surgiendo nuevas escuelas de pintura en el continente americano. La geografía, como campo de estudio, adquiere aquí un valor significativo, ya que, aunque estaba considerada como una ciencia natural, las corrientes positivistas la llevaron hacia el terreno humanista, uniendo en la geografía ambas corrientes, empirismo y subjetividad, ya que se promovía la proyección de los sentimientos individuales o colectivos en el paisaje. Esta tendencia se fortalece gracias al geógrafo A. von Humboldt, que defendía que el estudio de la naturaleza era imprescindible para educar al pueblo, y por lo tanto, comenzó a incluir en los textos sobre geografía notas morales, poéticas y estéticas (Pena, 2010, pp. 506-507).

Nogué destaca en sus estudios que las Vanguardias disuelven los límites de los géneros pictóricos, y ponen el foco en la huella del artista, la psicología del color, desvanece la forma física del paisaje "modificando su enfoque deconstructivo a lo largo de algunas décadas con mutaciones tecnológicas muy rápidas, y con crisis agudas en el dominio de la forma, del uso social y del sentido filosófico y existencial de la práctica del arte" (Nogué, 2008, p. 158), pues los vanguardistas cambian el paisaje para habitarlo, lo desacralizan para crear una sinergia entre el arte y la vida cotidiana, comenzando aquí los primeros recorridos artísticos, y acuñando términos como la psicogeografía, que explora las relaciones entre el individuo y su contexto, para comprender cómo este actúa sobre las personas (Nogué, 2008, pp. 159-160). El paisaje sigue vigente en el tiempo, no obstante, adquiere influencias ecologistas, y fuera de la pintura, causa impacto el Land Art, en el que "el arte se diluye en el paisaje y, lo más interesante, es que lo hace como una prolongación extrema de la tradición plástica a la que no renuncia en absoluto" (Nogué, 2008, p. 163).

El arte contemporáneo sitúa al paisaje en un paradigma diferente. Aunque en los años 80, según comenta Nogué, no era punto de partida de propuestas artísticas incipientes, con el tiempo se vuelve a la observación y a las raíces del paisaje, abandonadas de forma anticipada, para construir no solo una imagen, sino un lugar con valor patrimonial y con significado propio, misión harto difícil, porque la rapidez con la que el paisaje cambia va a la par de la evolución de la tecnología, y esto hace que los cambios sean imposibles de seguir, y en definitiva, de prever, si bien, ante el ensalzamiento de la globalización y la tecnología, se necesita más que nunca un lugar al que anclarse, y el paisaje necesita de la intervención del arte en la investigación (2008, p. 165 - 166).

El paisaje es omnipresente, si se observa con la predisposición adecuada. Trasciende del propio soporte, está vivo y es cambiante, como Pena dice, "la multiplicación de las imágenes consideradas paisajes ha saltado hoy los marcos tradicionales de los estereotipos del pasado" (Pena, 2010, p. 507). Esto nos coloca, además, en un contexto social y cultural complejo y sobreestimulatorio. He aquí donde los artistas, bien por su forma de ver la vida, por la capacidad perceptiva y observadora o por sus metodologías de trabajo, pueden causar gran impacto en la sociedad, en muchos aspectos, pero concretamente en la puesta en valor y divulgación del Patrimonio Integral.

El trabajo de los artistas está influenciado por sus vivencias y su forma de percibir el mundo, por esto, al ver una obra, obtenemos más información de la a simple vista puede resultar, si sabemos observar el lenguaje. En muchos casos, lo única información para contrastar un hecho, es la pintura, y aunque actualmente el registro de imágenes también se hace mediante fotografía, es cierto que en según qué casos, por ejemplo, en el dibujo científico, no es útil, pues no permite la representación total del elemento. Si, por ejemplo, necesitamos describir visualmente un elemento cerámico extraído de un yacimiento arqueológico, por las características de este caso, la fotografía sería inútil, pues para obtener toda la información necesaria, habría que seccionar la pieza, causándole graves daños.

La puesta en valor del patrimonio depende de un trabajo transversal y multidisciplinar, en el que no solo se ensalza y protege una entidad, sino su entorno por el hecho de interferir directamente en ella, para proteger y

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

conservar un paraje, se busca interferir en los factores que la afectan directa e indirectamente, y en esta sensibilización, el arte puede actuar como catalizador y dinamizador, sensibilizando a la población mediante la representación e interpretación del Patrimonio, haciéndolo accesible y comprensible para ellos.

La figura del artista suscita interés, ejerce una labor social en su proceso de investigación, favoreciendo el sentimiento identitario de una comunidad que comparte elementos del patrimonio, mediante la educación y la colaboración con organizaciones e instituciones, impulsando la participación comunitaria, lo cual fomenta un sentido de pertenencia con relación al patrimonio local, lo no solo puede fortalecer el tejido social, sino que promueve la conservación desde una base comunitaria.

Los creadores realizan una labor de documentación mediante sus obras al poner el foco en elementos efímeros o en peligro de desaparición, información valiosa para futuras generaciones y estudios por proporcionar un registro visual y emocional de la cultura y el entorno. Las imágenes, además, trascienden barreras lingüísticas, son universales y simplifican los procesos de comprensión y aprecio del patrimonio de diversas culturas. Este hecho tiene mucho valor en un mundo globalizado, en el que se producen intercambios culturales constantemente, por lo que el conocimiento es vital para mantener la cohesión social.

La labor que se lleva a cabo en la preservación del patrimonio debe integrar a la sociedad, ya que se trata de elementos públicos de interés común. La concienciación y la educación en la valorización y preservación es necesaria para fomentar una participación activa y sostenida en la protección del legado cultural y ambiental. Los artistas, como mediadores y divulgadores, entre el patrimonio y la sociedad, tienen un papel fundamental, sensibilizando, formando, despertando el interés y promoviendo el sentido de responsabilidad colectiva. Su naturaleza activista y movilizadora es un recurso invaluable para la concienciación.

CONCLUSIONES

El roll del artista en la apreciación y conservación del patrimonio es de suma importancia y abarca diversas facetas. A lo largo de la evolución del género paisajístico, los artistas han asumido roles de observadores, intérpretes y custodios del entorno natural y cultural.

Además de su labor creativa, los artistas juegan un papel crucial en la documentación y protección del legado cultural. A través de sus creaciones, dejan constancia de elementos transitorios o en riesgo de desaparición, ofreciendo un testimonio visual y emotivo de la cultura y el entorno. Este trabajo documental no solo tiene valor para las generaciones futuras, sino que también sensibiliza a la población presente sobre la importancia de preservar y salvaguardar el patrimonio.

Asimismo, los creadores pueden desempeñar funciones de impulso y dinamización en la concienciación pública sobre el patrimonio. Mediante la representación e interpretación del patrimonio, lo hacen accesible y comprensible para la sociedad, fomentando un sentido de arraigo y estimulando la conservación desde una perspectiva comunitaria.

El papel que el artista cumple en la valorización del patrimonio es crucial para la salvaguarda de la identidad cultural y medioambiental de una sociedad. Trasciende lo meramente estético para convertirse en un agente transformador mediante la potenciación del conocimiento, el pensamiento crítico y la acción, tanto individual como colectiva.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

REFERENCIAS

Álvarez Munárriz, L. (2011). La categoría del paisaje cultural. *AIBR: Revista de Antropología Iberoamericana*, *6*(1), 58-80.

Becerra, S. R. (1999). Patrimonio cultural y patrimonio antropológico. *Disparidades. Revista de Antropología*, *54*(2), Article 2. https://doi.org/10.3989/rdtp.1999.v54.i2.417

Bolívar, E. (2019). *Definición de la cultura*. Fondo de Cultura Economica.

Criado, F. y Villoch, V. (1998). La monumentalización del Paisaje: Percepción actual y sentido original en el Megalitismo de la Sierra de Barbanza (Galicia). *Trabajos de Prehistoria*, *55*(1), 63-80. https://doi.org/10.3989/tp.1998.v55.i1.317

Fácil guía 1: Cultura y nuestros derechos culturales—UNESCO Biblioteca Digital. (2012). https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000228345

González, M. T. (2005). *La pintura de paisaje: Del taoísmo chino al romanticismo europeo : paralelismos plásticos y estéticos*. Universidad Complutense de Madrid, Servicio de Publicaciones. https://hdl.handle.net/20.500.14352/55886

Keravel, S. (2012). COMPARACIÓN DE LA DEFINICIÓN DEL PAISAJE EN EUROPA OCCIDENTAL Y ASIA ORIENTAL. *Revista 180; Núm. 30 (2012): TERRITORIOS Y PAISAJES*. https://doi.org/10.32995/rev180.Num-30.(2012).art-79

Maderuelo, J. (2004). Aquello que llamamos paisaje. *Visions de L'Escola Tècnica Superior d'Arquitectura*, *2*, 20.

Marco, M. (2012). - La voluntad de la mirada. Reflexiones en torno al paisaje. *Dedica. Revista de Educação e Humanidades*, *2*, 141-156.

Montani, R. M. (2016). *Arte y cultura: Hacia una teoría antropológica del arte(facto)*. https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/62807

Nogué, J. (2007). *La construcción social del paisaje*. Biblioteca Nueva. https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=770507

Nogué, J. (2008). *El paisaje en la cultura contemporánea*. Biblioteca Nueva. https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=534350

Ortega Cantero, N. (1999). Romanticismo, paisaje y Geografía: Los relatos de viajes por España en la primera mitad del siglo XIX. *Ería: Revista cuatrimestral de geografía*, *49*, 121-128.

Park, M. A. (2013). *Biological Anthropology* (7.ª ed.). McGraw Hill.

Pena, C. (2010). Paisajismo e identidad. Arte español. *Estudios Geográficos*, *71*(269), Article 269. https://doi.org/10.3989/estgeogr.201017

Rivas, R. D. (2015). Cultura: Factor determinante del desarrollo humano. *Entorno*, *58*, Article 58. https://doi.org/10.5377/entorno.v0i58.6236

Sabaté, J. (2008). Paisajes culturales y proyecto territorial. *El paisaje en la cultura contemporánea, 2008, ISBN 978-84-9742-846-0, págs. 249-274*, 249-274. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4411536

Steffan, P. G., Alcaraz, A. P., & Antiñir, A. A. (2021). *Prehistoria: Desde el origen de la humanidad hasta el surgimiento de las sociedades complejas*. Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires. Facultad de Ciencias Sociales. https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/163299

Tamara, F. C. (2016). El signo paisaje cultural desde los horizontes de la antropología semiótica. *AIBR. Revista de Antropología Iberoamericana*, *11*(1), 106-129.

Valdés, C. (2014). *Cuadros de la naturaleza: La pintura de paisaje y su literatura artística durante el siglo XX*. Ediciones Universidad Alberto Hurtado.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18625

Cómo hacer mujeres con imágenes

How to make women with images

Blanca Matías Fernández
Universidad Politécnica de Valencia, blancamatias@hotmail.com

How to cite: Matías Fernández, B. (2024). Cómo hacer mujeres con imágenes. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024.
https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18625

Resumen

¿Cómo hacer mujeres con imágenes? ¿Cómo se construye el sujeto mujer a través de la mirada? ¿Cómo se perfila y moldea la identidad femenina en el caso concreto de la fotografía? ¿Cómo la fotografía media entre la memoria y la ideología? Planteamos estas preguntas dentro de un contexto cultural e histórico concreto: esta investigación aborda la retórica visual de la mujer española circunscribiéndola al periodo histórico del primer franquismo, ese régimen nacionalcatólico autoritario que caló tanto en las estructuras políticas como en la sociedad civil, y, por ende, en los comportamientos humanos durante décadas. El estudio se centra en la construcción de los tipos y tópicos femeninos en la cultura, la sociedad y la familia en el campo de la fotografía, y en las maneras en que la mujer se inscribe subordinadamente dentro de un sistema de representación jerarquizado.

El trabajo supone una especificación de la historia de las mujeres al hilo de la memoria y posmemoria icónica, los retratos de nuestras madres y abuelas: la estrategia del recuerdo como modo de resistencia en la actualidad.

Nos adentramos en el estudio de la capacidad discursiva de la imagen, su poder, su potencial estético y performativo, la problemática de la memoria y la posmemoria iconográfica en la intersección de las esferas pública y privada a través de una propuesta metodológica como base conceptual de mi práctica artística.

Palabras clave: *Franquismo; Fotografía; Género; Identidad; Memoria; Poder.*

Abstract

How to make women with images? How is the female subject constructed through the gaze? How is female identity shaped in the specific case of photography? How does photography mediate between memory and ideology? We ask these questions within a specific cultural and historical context: this research addresses the visual rhetoric of Spanish women, in the historical period of the first Franco regime, that national-catolic regime that permeated both political structures, civil society and human behavior for decades. The study focuses on the construction of female types and clichés in culture, society and family in the field of photography, and on the ways in which women are inscribed within a hierarchical system of representation.

The work involves a specification of women's history along the lines of iconic memory and post-memory, the portraits of our mothers and grandmothers: the strategy of memory as a mode of resistance today. We delve into the study of the discursive capacity of the image, its aesthetic and

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

performative potential, the problematic of memory, and the role of the image as a mode of resistance in the present day.

We delve into the study of the discursive capacity of the image, its power, its aesthetic and performative potential, the problematic of memory and iconographic post-memory at the intersection of the public and private spheres through a methodological proposal – wich includes the work of Bredekamp, Foucault, Mosse and Hirch- as the conceptual basis of my artistic practice.

Keywords: *Francoism; Photography; Gender; Identity; Iconic Memory; Power.*

INTRODUCCIÓN

La indumentaria, el peinado, la pose, los complementos, la compañía, el maquillaje, la decoración, la arquitectura, los lugares, el amor, el matrimonio, el nacimiento, la infancia, la adolescencia ,el noviazgo, el trabajo, la danza, el canto, la comida, la religión, la muerte, el duelo, la guerra, la soledad, las miradas, los paisajes, los monumentos; lo ordinario y lo extraordinario en un pequeño objeto de papel bidimensional, blanco y negro casi gris, frágil, vulnerable al paso del tiempo: la fotografía.

Sin duda, las imágenes viajan a través del tiempo, lo que muestran y lo que esconden se modifica, se pierde o, en ocasiones, incluso pervive casi milagrosamente y llega a nuestro presente ofreciéndonos la ventana a un pasado cuyo sentido no deja de actualizarse, de reconfigurarse sobre múltiples planos (Ros y Valls,2021). En cualquier caso, lo que hay frente a las mismas imágenes, son espectadores nuevos.

En este artículo presentamos una aproximación analítica e interpretativa del legado fotográfico en blanco y negro casi gris de la mujer, sumergiéndonos cual arqueólogos en esa memoria confiscada y agonizante, con el propósito de borrar fronteras disciplinares entre Historia, estudios culturales y práctica artística.

Lo cierto es que la producción de iconos femeninos y la forma de usarlos tienen consecuencias socioculturales, y, por ende, políticas. Nuestra visión del mundo condiciona cómo imaginamos un hecho y su interpretación.

De todos es sabido que la dictadura franquista fue un período caracterizado por la represión política, la censura y la promoción de una ideología nacionalista, católica y autoritaria. Al examinar este período a través de las lentes de Bredekamp, Foucault, Hirsch o Mosse, entre otros autores, podemos entender, desde diferentes enfoques teóricos, cómo las imágenes femeninas fueron utilizadas como herramientas de poder, cómo contribuyeron a la formación de discursos y prácticas sociales, y cómo reflejaron e influenciaron ideologías políticas y sociales dominantes.

Desde esta perspectiva metodológica exploramos cómo la fotografía no solo reflejaba los ideales de género impuestos, sino que también participaba en la construcción y mantenimiento del poder patriarcal, y así mismo, contribuía a especificar el "tipo" idealizado de feminidad: el arquetipo franquista de mujer recluida en el hogar, en el ámbito de lo doméstico, intelectualmente infantilizada, subordinada al varón económica y laboralmente, desposeída de su cuerpo y no soberana de su deseo.

"Los estereotipos son difíciles de cambiar, y el proceso de estereotipado, con su empeño de mantener la apariencia y forma establecidas, dibuja una imagen mental que cala muy hondo" (Mosse,2000, p.94). De hecho, la redefinición del rol de las mujeres se convirtió en una pieza clave de la máquina ideológica del régimen dictatorial. La legislación, el sistema educativo y la Iglesia católica trataron de imponer su implacable orden patriarcal como tecnologías doctrinantes que regulaban la subordinación femenina y supremacía masculina. Además, el auge del nacionalcatolicismo coincidió con "la cruzada" por la restauración de la familia normativa como fundamento básico del nuevo estado, cuya guardiana era la mujer durante largos años de oscurantismo político y religioso (Nash,2013). La Iglesia católica adquiere un papel especialmente protagonista aportando legitimidad al discurso de los sublevados. Comprobamos como un ejemplo de las formas canónicas de la representación gráfica de la mujer es la conexión del cuerpo de mujer con la iconografía tradicional de la

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Virgen, pura y santa. Miradas distraídas, cabezas ligeramente inclinadas, nitidez de líneas, el pelo recogido, las perlas que aluden a la feminidad virginal componiendo una escenografía mística con esa aura que enmarca su representación en los retratos de la época. El modelo que seguir era la Inmaculada Concepción (Fig.1)



***Figura 1**. "La Perfecta casada". Serie logaritmos de imágenes, 2024. Blanca Matías. Montaje fotográfico con retrato femenino anónimo del período franquista junto a imagen de la Virgen, Riaño Campos, P. 1943. Formación Católica de la joven. Madrid. Pía Sociedad de San Pablo. Portada.34x26cm. @blancamatias*

1. EL PODER DE LA IMAGEN

Podemos afirmar que las imágenes han estado históricamente vinculadas al poder: pero no solo lo reflejan y permiten su expansión, sino que también, pareciendo cobrar vida, lo encarnan y lo ejercen (García-Varas y Martinez,2022).

Es sabido que en el contexto de regímenes autoritarios las imágenes fueron utilizadas como herramientas de propaganda política para legitimar y consolidar el poder del régimen. Estas imágenes actúan como artefactos culturales que reflejan las normas y valores de una sociedad en un momento dado, y constituyen medios de memoria que preservan recuerdos y experiencias, susceptibles de interpretación en cuanto a sus usos y códigos de expresión para las generaciones futuras.

La dictadura en España empleó retratos de Franco, simbología nacionalista y representaciones idealizadas de la familia, la nación y la mujer para promover una narrativa de identidad, unidad nacional y control político (Fig.3).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Figura 3. Cárcel de mujeres. Presas de la Guerra Civil Española republicanas recibiendo la comunión. 1939 (aproximada). Estudio fotográfico Arenas (Málaga). Fotografía original de cámara, soporte vidrio, negativo, monocromo. 9x12 cm. @Archivo Histórico de la Universidad de Málaga (España)



Figura 2. Jóvenes de la Sección Femenina celebrando la victoria de la guerra civil saludando a Franco, en el balcón del Palacio Yanduri, Sevilla. 1939. Anónima.
https://www.flickr.com/photos/31521944@N00/21626995621

La relación entre poder y representación es un tema central en las teorías propuestas como soportes metodológicos del caso de estudio. Argumenta Bredekamp que las imágenes no solo reflejan el mundo, sino que también lo constituyen y lo transforman. El historiador del arte alemán sostiene que las imágenes tienen la capacidad de influir en la percepción y la acción de las personas, generando cambios en la sociedad y en la cultura. Se refiere a la capacidad de estas para actuar y producir efectos en el mundo, a que son agentes activos que pueden influir en la forma en que las personas piensan, sienten y actúan. Conforme a esto, "hay que entender en el acto de imagen un efecto sobre el sentir, el pensar y el actuar que se produce por la fuerza de la imagen y por la interacción con quien tiene enfrente observando" (Bredekamp,2017, p.36). El autor propone una visión alternativa a la historia de las imágenes como meros productos de la producción humana en una época específica, su enfoque se centra en considerar las imágenes como agentes históricos, más que como consecuencias de una época. Por lo tanto, es importante considerar el contexto histórico, cultural y social en el que se producen y se interpretan. Afirma que, de siempre, uno de los destinos de las imágenes ha sido la representación del poder, y en el contexto de la mediocracia contemporánea esta componente se ha intensificado cuantitativamente. "Desde un punto de vista histórico, el siglo XX ha sido bautizado consecuentemente como el siglo de las imágenes" (2017, p. 8). En una teoría pragmática de los actos de imagen abordamos su dimensión performativa analizando el tipo de efectos que producen, teniendo en cuenta su contexto, sus objetivos e intenciones (2017).

Las tesis de Foucault sobre la genealogía y el biopoder nos proporcionan un marco teórico para comprender cómo se articulan y mantienen los sistemas de poder en la sociedad, incluidos los estereotipos de género. Durante el franquismo, hemos apuntado, el estado ejercía un control totalitario sobre la vida de los ciudadanos, regulando no solo sus acciones, sino también sus identidades y cuerpos. La biopolítica que el filósofo describe tiene que ver con la población, y ésta como problema político, como problema biológico y de poder. En sus análisis genealógicos (Foucault,2004) muestra cómo las representaciones visuales, junto con otras prácticas discursivas, contribuyen a la consolidación y perpetuación del poder en diversas instituciones y sistemas sociales. Tenemos, pues, dos tecnologías de poder superpuestas. Una que es disciplinaria, está centrada en el cuerpo como foco de fuerzas que hay que hacer útiles y dóciles al unísono, y, por otro lado, una tecnología que se centra en la vida, que agrupa los efectos de masas propios de la población, que procura controlar acontecimientos y riesgos de una masa viviente, y modificarlos, si es oportuno; que aspira al control, no por medio del adiestramiento individual, sino del equilibrio global.

El biopoder se refiere al poder estatal sobre la vida misma de la población, incluidas las políticas de represión, reproducción y salud pública. Como ejemplo de esta última, el franquismo promovía políticas *pronatalistas* que

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

encajaban con la imagen de la mujer como madre abnegada y sacrificada, mientras se suprimía cualquier forma de control reproductivo que pudiera amenazar la "pureza" de la raza y la moral católica (Fig.2).

En cuanto a las prisiones de mujeres fueron gobernadas fundamentalmente por religiosas, por lo que el control moral y espiritual que se ejercía era mucho más estricto que en las cárceles masculinas. La disciplina carcelaria incluía fundamentalmente coser, bordar y rezar (Juliano, 2012) (Fig.6 y 7).

Foucault plantea la genealogía como un método crítico para desestabilizar narrativas históricas dominantes y revelar las relaciones de poder subyacentes en la formación de discursos y prácticas sociales. La genealogía implica rastrear las múltiples y contingentes conexiones históricas que han dado forma a las estructuras de conocimiento y poder en una sociedad determinada, desafiando así las concepciones lineales y teleológicas de la historia. Propone un método para desentrañar las condiciones de emergencia y funcionamiento de discursos, prácticas y poderes sociales, en lugar de concebir la historia como una progresión lineal hacia un telos predefinido, revelando las relaciones de poder, las estrategias y los conflictos ocultos detrás de las instituciones y discursos dominantes. Por ejemplo, analiza cómo las representaciones visuales de la sexualidad en el siglo XIX contribuyeron a la construcción de una identidad sexual normalizada y regulada por las normas sociales y médicas de la época (Foucault,2019).



Figura 4. Instalación de la serie "Invisibles". 2022. Retratos fotográfica originales de mujer datadas entre los años 1930-1940 intervenidas digitalmente. m.v., enmarcadas en papel algodón 450 gr. 50x50 cm y marco madera abedul 1 cm. @blancamatias

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

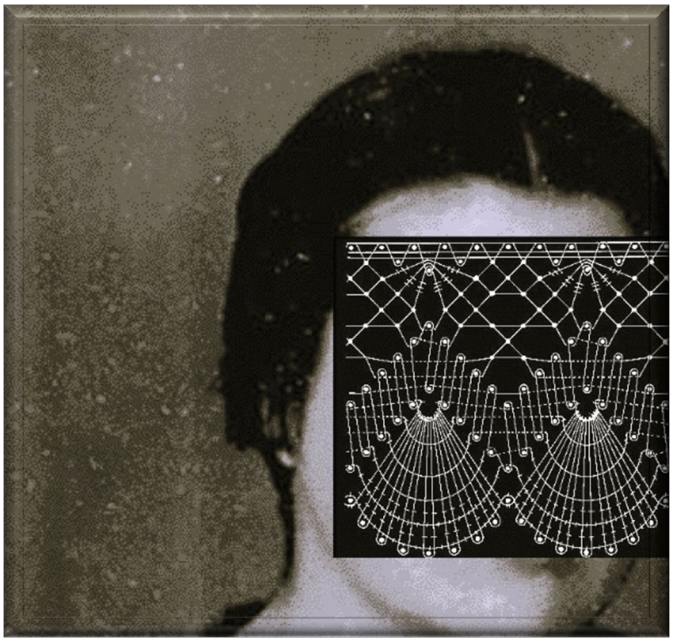


***Figura 5**. "Invisibles". 2022. Blanca Matías. Fotografía intervenida digitalmente impresión digital sobre cemento. 30x30x 2 cm.@blancamatias*

De este modo, no busca encontrar orígenes puros o verdades esenciales, sino, más bien, analizar cómo ciertas formas de saber y de poder se han construido y legitimado a lo largo del tiempo y, en nuestro caso, nos permite rastrear las prácticas y discursos que contribuyeron a la construcción de los modelos femeninos durante el régimen franquista.

Bredekamp (2017) sostiene que las imágenes producen valores culturales y contribuyen a la formación de identidades, tanto a nivel individual como grupal a través de prácticas, que en el caso tratado, incluían la censura de cualquier expresión cultural que desafiara las normas de género establecidas, así como la promoción activa de un ideal de feminidad que servía a los intereses del Estado y de la Iglesia Católica. Ideas materializadas por instituciones como la Sección Femenina, encaminada a la construcción ideológica mediante diversos instrumentos disciplinarios como el Servicio social o las Cátedras Ambulantes, y poseedora de su propia Delegación de Prensa y Propaganda (Cayuela,2014). La educación era considerada por la Sección Femenina como el mejor método de ahormar la población femenina (Fig.2 y 10).

Asimismo, a pesar del fuerte aparato represivo, podemos afirmar que las mujeres encontraron sus formas de resistencia, sobre todo en las clases populares, como las conocidas como *mujeres de preso* o las presas en sí mismas con una estrategia de oposición femenina.

Esas resistencias pueden ser hoy genealógicamente tratadas en las mismas fotografías que son expresión de las prácticas disciplinarias dominantes. Véase la mirada de la mujer en formación para recibir la eucaristía en la cárcel, institución disciplinaria que era utilizada como centro de castigo y reeducación con el afán de modificar su ideología política para convertir a las presas irredentas en aquellas mujeres que el régimen deseaba (Fig.2).

Al mismo tiempo, tenemos en cuenta las tesis de Mosse que estudia las representaciones culturales y visuales como manifestaciones de los tipos sociales y políticos en una determinada época histórica a la hora de identificar cómo las imágenes reflejan y contribuyen a la construcción de identidades colectivas y cómo estas identidades están vinculadas a la política y el poder (Fig.2,6 y 7).

La teoría de los "tipos" de Mosse (2000) se refiere a la idea de que existen ciertos arquetipos o "tipos" de personalidad y comportamiento que se han manifestado a lo largo de la historia europea.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Figura 6. "Individuas peligrosas", 2023. Intervención manual en fotografía original datada año 1936. Anónima, España. 9x6 cm. Colección propia.@blancamatias

Estos "tipos" son construcciones culturales y sociales que representan diferentes formas de entender el mundo, la sociedad y la identidad nacional. Argumentaba Mosse que estos "tipos" no son simplemente categorías estáticas, sino que están en constante cambio y evolución en respuesta a los cambios políticos, sociales y culturales. Como ejemplo, Mosse examina cómo las representaciones visuales de la masculinidad en la Alemania nazi contribuyeron a la construcción de una identidad nacionalista y autoritaria que legitimaba el régimen de Hitler. Judaísmo, homosexualidad y feminidad son las figuras negativas por excelencia que permiten a la estética fascista elaborar sus mitos positivos de virilidad, salud e higiene física y moral (Mosse, 1985).

Por otra parte, si tomamos como criterio de búsqueda las instantáneas que se usan en la vida para construir y proyectar identidades, o conocer y pensar la del otro, encontramos infinidad de imágenes de gran interés plástico y en diálogo con lo artístico (Rosón, 2016).



Figura 7. Grupo de presas cose para reducir sus penas en la cárcel de mujeres de Barcelona en 1952. https://asturiaslaica.com/2019/04/21/mujeres-y-franquismo-una-seleccion-de-articulos-y-documentos-audiovisuales-en-internet/



Figura 8. Fotografía original de presas en un taller costura en la cárcel de Amorebieta en 1941. https://www.eldiario.es/euskadi/hambre-reeducacion-aislamiento-represion-franquista-mujeres-republicanas-carceles-vascas_1_9994412.html

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Este aspecto nos conecta con la práctica artística contemporánea. Ejemplo de lo dicho podemos constatarlo en la imagen de las jóvenes de la Sección Femenina practicando gimnasia con los aros en el patio (Fig.10), o el caso de la fotografía llamada *el piropo* que el fotógrafo Catalá-Roca captura, no sin ironía, durante la Semana Santa sevillana en los años 50. (fig.9). En un solo *clic, E*l orden, el poder de la Iglesia, el machismo, el sentirte agredida y el acto de resistencia de no devolver la mirada.



Figura 9. Català-Roca, Francesc. "El piropo". Sevilla. 1959. Fotografía en gelatinobromuro de plata. Revelado artesanal con tratamiento de archivo, papel baritado. 383 x 576 mm. © VEGAP (Visual Entidad de Gestión de Artistas Plásticos). https://www.academiacolecciones.com/fotografias/inventario.php?id=F-0061



Figura 10. Ejercicios gimnásticos de la Sección Femenina en Burgos. Anónima 1940. Fotografía original. Archivo Biblioteca Nacional. Madrid.@BNC

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Figura 11. Negativo de fotografía de prensa. 1939. Deschamps, Albert-Louis FOTO.168 MECD. Centro Documental de la Memoria Histórica. Comedor de niñas, atendido por la Sección Femenina, en las paredes puede verse un foto de Franco, el yugo y las flechas, un crucifijo.https://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/117156?nm

CONCLUSIONES

En la investigación de las relaciones entre imagen, narratividad, memoria, crítica cultural y sus conexiones con el arte contemporáneo quedan por resolver muchos interrogantes. Más, si cabe, respecto a la particularidad de mujer en el periodo del primer franquismo, que desde sus comienzos fue configurando un entramado simbólico con el que legitimar su poder. Caso que analizamos, convencidas de que la cultura visual y el arte contemporáneo juegan un papel fundamental en la construcción de nuestras identidades y, por tanto, y al contrario, pueden contribuir a superar los roles y estereotipos de género constituyendo la memoria genealógica como campo de batalla. De la diversidad de los usos de las imágenes, dependiente de los contextos, depende su semántica y, por ende, su poder.

Bredekamp, en su teoría del acto icónico, examina cómo las representaciones visuales son medios de conocimiento y de poder en sí mismas, de intervención social. La genealogía foucaultiana y la teoría de la imagen de Bredekamp se entrelazan al reconocer la importancia de las representaciones visuales en la construcción de la historia. Ambos enfoques resaltan la necesidad de interrogar críticamente las narrativas históricas y visuales para comprender cómo se articulan relaciones de poder y conocimiento en la sociedad.

En resumen, la teoría del acto de imagen de Bredekamp, el enfoque genealógico de Foucault, las tesis sobre la memoria y posmemoria de Hirsch, y, la Teoría de los Tipos de Moss, se entrelazan al explorar cómo las imágenes y el poder influyen en la construcción de la realidad y la interpretación histórica y ofrecen herramientas conceptuales poderosas para analizar críticamente la relación entre conocimiento, poder y visualidad en la sociedad contemporánea.

Proponemos como ejemplo de línea de investigación, enlazando con la práctica artística contemporánea, el estudio de la obra de Carme Calvo en su última etapa, en la que se apropia de fotografías de la posguerra española encontradas en rastros. En esta serie de fotografías en blanco y negro manipuladas reconocemos una España de curas y monjas, mujeres con mantilla y militares. Esa España oscura de roles y relaciones sociales del nacionalcatolicismo franquista.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Figura 12. Carmen Calvo, Una historia de violencia, 2006. Técnica mixta, collage, fotografía. 21 x 28 cm. https://metode.es/revistas-metode/monograficos/una-historia-de-violencia-3.html

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Figura 13. Carmen Calvo, Una vida de Mercurio, 1999. Técnica mixta, collage, fotografía. 105 x 155 cm.
https://metode.es/revistas-metode/monograficos/una-historia-de-violencia-3.html

FUENTES REFERENCIALES

Bredekamp, H. (2010). *Acto de imagen: Tradición, horizonte, filosofía.* Tában.

Bredekamp, H. (2017). *Teoría del acto icónico*. Akal. Estudios visuales.

Cayuela Sánchez, S. (2014). *Por la grandeza de la patria. La biopolítica en la España de Franco*. Fondo de cultura económica, S.L.

Foucault, M. (2019*). Historia de la sexualidad I. La voluntad del saber*. Traducción de Ulises Guinazú. Siglo XXI.

Foucault, M. (2004). *Nietzsche, la genealogía, la historia*. Título de la edición original en lengua francesa: Nietzsche, la Genéalogie et' l'Histoire, 1998. Traducción de: José Vázquez Pérez. Pre-textos.

García-Varas, A. (2017). Imágenes de la memoria. Actos de imagen y elaboración del pasado. En F. Oncina y A. García Varas (coords.), *Mudanzas espacio temporales: imagen y memoria*. General de ediciones de Arquitectura.

García-Varas, A. y Martinez, L. (2022). Imágenes, acción y poder. La pregunta por las formas de agencia de la imagen. *Revista LAOCOONTE,* nº 9.

Juliano, D. (2012). Las monjas en las cárceles de la posguerra. En R. Osborne (ed.), *Mujeres bajo sospecha. Memoria y sexualidad 1930-1980* (pp. 253-274). Fundamentos.

Mosse, G.L. (1985). *Nationalism and Sexuality: Respectability and Abnormal Sexuality in Modern Europe.* Howard Fertig.

Mosse, G. L. (2000). *La imagen del hombre*. *La creación de la moderna masculinidad.* Talasa.

Nash, M. (2013). *Represión, resistencias, memoria: las mujeres bajo la dictadura franquista*. Comares.

Ros, V. y Valls, L. (2021). Dones que miren a càmera: imatges a través del temps *en Dones i resistencia*. València, 1931-1939. Universitat de València i Diputació de València.

Rosón Villena, M. (2016). *Género, memoria y cultura visual en el primer franquismo:(materiales cotidianos, más allá del arte).* Cátedra.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Máquinas ópticas: divertimento para la cultura popular, divulgación científica para la cultura midcult y creación artística para la high cult

Optical machines: entertainment for popular culture, scientific disclosure for midcult culture, concept art for mass cult and metaphor for high cult

Luis Mayo Vega [a] **y Carmen Pérez González** [b]

[a]Profesor titular de universidad (UCM), lmayoveg@art.ucm.es; [b]Profesora titular de universidad (UCM), cperezgo@ucm.

Breve bio autores:

Luis Mayo Vega Profesor titular (Departamento de Escultura y Formación Artística), en BBAA UCM, imparte asignaturas de Grado Diseño, Bellas Artes y Marter MIAC. Licenciado en 1987, especialidades Diseño y Pintura; 1996: doctor en Dibujo cum laude y premio extraordinario con tesis sobre escenarios cotidianos. 2005: licenciado en Sociología, UNED. Desde 2014 forma parte del Consejo de Redacción de la revista cultural Barcarola, medalla de oro de Castilla La Mancha. Participa en becas y proyectos de investigación (Dgicyt, Ministerio de Educación y Ciencia, Agencia española de Cooperación Internacional). Desde 2015 forma parte de Comité científico de la Fundación Edades del Hombre. Comisario de muestras de estudiantes y docentes en las Embajadas de Italia, Francia, Instituto Francés y Biblioteca histórica; coordinador de cátedra extraordinaria Fco. Goya (2006-2013) financiada por Caja Avila: cursos de verano para artistas impartidos por Antonio López, Carmen Laffon, Ouka Lele, Isabel Quintanilla, José Hernández... Director de cátedra extraordinaria Ciudad de Albacete de Antonio López, financiada por Ayuntamiento de Albacete. Ganador de premios de artes plásticas: Valdepeñas, Penagos, Riaza, Humboldt; expone en Arco, obra en colecciones (Caixa, Banco de España, Caja Segovia, Caja Burgos, Real Academia de San Fernando, Albertina Viena). Como diseñador gráfico colabora con Tau Diseño, galardonado con Laus.

Carmen Pérez González, artista multidisciplinar española. Licenciada en Bellas Artes por Pintura y por Escultura por la Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutenses y doctorada en Bellas Artes por la misma facultad. Ejerce como profesora titular de la Facultad de Bellas Artes de la UCM. Su obra comenzó a exponerse a principios de la década de los noventa en galerías como la Galería Kreisler en Madrid y continuo su trabajo pictórico y escultórico bajo las becas fin de carrera y la beca pre doctorales FPI de la Comunidad de Madrid. A finales de la década de los noventa evoluciona a temas de identidad de género y de crítica social exponiendo en Galerías como Evelio Gayubo o Trafico de Arte y participando en Certámenes como el Autonómico de Artes Plásticas de Madrid, "In Globo" en León entre otros. Desde la década de los 2000 sus dibujos y las instalaciones fueron entrelazándose progresivamente, con técnicas digitales, tanto en la imagen fija como con la animación. Los temas elegidos revelaban un interés por los discursos de género entorno a la iconografía femenina, así como por la violencia de los estereotipos dominantes exponiendo bajo esos argumentos en Galerías como Rina Bouwen o en el El Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona (MACBA). Su faceta artística se ha compaginado con la docencia, la gestión académica y con la investigación, dirigiendo el grupo de investigación UCM: Dibujo Grafica y Conocimiento, dentro del cual participa en congresos y proyectos de investigación, así como realizando publicaciones y exposiciones a nivel nacional e internacional. Sus líneas de investigación se concretan en torno a temas como las Ilusiones Ópticas, la Anatomía en el Arte, la Animación y el Videojuego y los Nuevos Materiales Artísticos.

How to cite: Mayo Vega, L. y Pérez González, C. (2024). Máquinas ópticas: divertimento para la cultura popular, divulgación científica para la cultura midcult y creación artística para la high cult. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. pp. 750-751.
https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.19019

Esta comunicación ha sido invitada a presentarse para su publicación en la Revista ANIAV.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Resumen

Este artículo explora las diversas funciones de las ilusiones ópticas en la cultura occidental, deteniéndose en la linterna mágica como ejemplo paradigmático. En el ámbito académico, esta máquina óptica se vincula a la investigación ontológica y la teoría científica, demostrando empíricamente la capacidad de la razón para discernir más allá de los engaños sensoriales. Por otro lado, en la cultura folk, la misma linterna mágica adopta un carácter lúdico, asociado con festividades, risas y burlas, empleándose en el ámbito popular para generar experiencias aterradoras, similar a una casa del terror en un parque de atracciones. El artículo rastrea la evolución de las máquinas ópticas desde la linterna mágica hasta las tecnologías emergentes, explorando su adaptación a nuevas formas como la fotografía y las películas en movimiento durante el siglo XIX. A pesar de su antigüedad, estas máquinas conservan relevancia en el siglo XXI, integrándose a la era digital y hallando su espacio tanto en la investigación académica como en la apreciación del arte visual. Se resalta la importancia continua de las linternas mágicas en la proyección contemporánea, influyendo en técnicas como las proyecciones interactivas y el mapping arquitectónico en el arte. El artículo explora cómo estas prácticas han ampliado las posibilidades creativas y de entretenimiento, extendiéndose tanto a entornos artísticos como a celebraciones populares. Además, se profundiza en la conexión de artistas contemporáneos con la tradición de proyección visual, especialmente en el campo de la animación, donde se emplean proyecciones de sombras para contar historias de manera innovadora. El diálogo continuo entre las máquinas ópticas históricas y las formas actuales de proyección revela una conexión esencial en la narrativa visual y la creatividad a lo largo del tiempo.

Palabras clave: *Máquinas de dibujo; habitus; culturas folk-mid-mass-high.*

Abstract

This article explores the various functions of optical illusions in Western culture, focusing on the magic lantern as a paradigmatic example. In academic circles, this optical device is linked to ontological research and scientific theory, empirically demonstrating the ability of reason to discern beyond sensory deceptions. It is used in popular settings to generate terrifying experiences, similar to a haunted house in an amusement park. On the other hand, in folk culture, the same magic lantern takes on a playful character associated with festivities, laughter, and mockery. Despite their age, magic lanterns remain relevant in the 21st century, integrating into the digital era and finding their place in both academic research and visual art appreciation. The continued importance of magic lanterns in contemporary projection is highlighted, influencing techniques such as interactive projections and architectural mapping in art. The article explores how these practices have expanded creative and entertainment possibilities, reaching both artistic environments and popular celebrations. Additionally, it delves into the connection of contemporary artists with the tradition of visual projection, especially in the field of animation, where shadow projections are used to tell stories in an innovative way. The continuous dialogue between historical optical machines and current forms of projection reveals an essential connection in visual narrative and creativity over time.

Keywords: *Drawing machines; habitus; folk-mid-mass-high cultures.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17530

La performance como experiencia de vida

Estudios sobre performance art

Performance art like experience of live

Performance art Studies

Martha Gabriela Mendoza Camacho
El Colegio de Morelos, martha.mendoza@elcolegiodemorelos.edu.mx

Breve bio autora: Escritora, artista y docente. Doctora en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad, Maestra en Creación Artística, Maestra en Estudios de Literatura Mexicana, Licenciada en Letras Españolas. Docente e investigadora en las áreas de lengua y literatura, arte, educación y cultura. Realizó una estancia académica en la *Université Nouvelle Sorbonne Paris III* y una movilidad estudiantil en la *Université de Caen Basse Normandie*. Profesora en El Colegio de Morelos y el Centro Morelense de las Artes de Cuernavaca, Morelos. Pertenece al Sistema Nacional de Investigación. Premios: ganadora del Certamen Nacional de Cuento UACAM 2023, ganadora del concurso Obra Inédita 2022 en la categoría de dramaturgia y ganadora del PECDA 2022 en la categoría de teatro como artista con trayectoria.

How to cite: Mendoza Camacho, M. G. (2024). La performance como experiencia de vida. Estudios sobre performance art. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17530

Resumen

En el presente trabajo se expone un apartado de una investigación doctoral previa basada en la semiótica y estudios sobre performance. La investigación consistió en proponer un análisis semiótico de la performance y aplicarlo en el trabajo artístico de Lorena Orozco Quiyono. Para ello, se recurrió a la semiótica de los espectáculos, específicamente a las propuestas postestructuralistas de autores como Patrice Pavis, Jean-Pierre Ryngaert y Anne Ubersfeld; quienes, a partir de un estudio analítico y deconstructivista, presentan algunas consideraciones para el estudio de eventos contemporáneos y posmodernos.

En esta ocasión, interesa presentar una parte fundamental de la investigación en la cual se encontró que la subjetividad y el comportamiento restaurado, conceptos tomados de la sociología y los estudios sobre performance desarrollados por el investigador teatral Richard Schechner, son elementos constitutivos de este tipo de expresión.

A partir de la propuesta teórica de Anne Ubersfeld, se consideran las aportaciones de Algirdas Julius Greimas para proponer un análisis estructural y semántico de la performance art ubicada en un marco contextual específico en la cual se presentan relaciones de sentido determinadas por el tipo de evento y el(a) artista. En esta ocasión, se presenta un análisis de los "situacionismos" de Rocío Boliver como un proceso creativo que permite experimentar la vida de manera artística.

Palabras clave: *Arte Contemporáneo; semiología; artes escénicas; sociología y antropología de la cultura.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

This paper presents a section of a previous doctoral research based on semiotics and performance studies. The research consisted in proposing a semiotic analysis of performance and applying it to the artistic work of Lorena Orozco Quiyono. For this purpose, we resorted to the semiotics of performances, specifically to the post-structuralist proposals of authors such as Patrice Pavis, Jean-Pierre Ryngaert and Anne Ubersfeld; who, from an analytical and deconstructivist study, offer some considerations for the study of contemporary and postmodern events.

On this occasion, it is interesting to present a fundamental part of the research in which it was found that subjectivity and restored behavior, concepts taken from the sociology and performance studies developed by the theatrical researcher Richard Schechner, are constitutive elements of this type of expression.

Based on Anne Ubersfeld's theoretical proposal, the contributions of Algirdas Julius Greimas are considered in order to propose a structural and semantic analysis of performance art located in a specific contextual framework in which relationships of meaning determined by the type of event and the artist are presented. On this occasion, an analysis of Rocío Boliver's "situationisms" is presented as a creative process that allows experiencing life in an artistic way.

Keywords: *Contemporary Art; semiology; performing arts; sociology and anthropology of culture.*

INTRODUCCIÓN

El objetivo del presente trabajo es exponer el concepto de "situacionismo" usado por Rocío Boliver para su pedagogía y su propuesta artística y el cual expande hasta su vida cotidiana. Desde una perspectiva semiótica y social, específicamente de los *performances studies* se considera que la subjetividad del artista está estrechamente vinculada al contexto social del cual forma parte y resulta importante para entender con mayor precisión el mensaje estético o la intención que se quiere expresar en su obra. En el caso de la *performance art*, la subjetividad del performer entra en relación con la del espectador o testigo y éste se ve en la tarea de decodificar, intersubjetivamente, lo percibido en la pieza performática. De esta manera, se producen dos tipos de procesos: por un lado, la *performanc*e suma al imaginario de la historia del arte al producir códigos, intenciones y expresiones artísticas que normalmente no tenían un lugar dentro de este mundo y que por el espacio en el cual suceden o la duración de las acciones, pueden estar vinculadas a acciones socioculturales, a veces cotidianas. Por otro lado, una vez instaurada la expresión performática, sucede lo que Richard Schechner llama "la conducta restaurada" en la cual, se afianza como una nueva expresión social y se incorpora a la memoria colectiva, tomando un lugar dentro de la esfera artística. Se propone observar cómo la subjetividad del artista de performance se encuentra vinculada con un proceso social que le permite experimentar la vida misma como una experiencia artística. Vive en "modo performance", es decir, la forma de vestir, de hablar, de presentarse personalmente, está ligada a su propuesta artística.

METODOLOGÍA

La metodología que se sigue es cualitativa, esto es, de manera descriptiva y argumentativa, se demuestran consideraciones interdisciplinarias que permiten estudiar a la *performance art* no sólo como una expresión artística, sino también como una experiencia de vida. Esta investigación se deriva de un trabajo de investigación

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

doctoral previo[1] y se toman en cuenta estudios provenientes de la semiótica general, en particular la de los espectáculos; así como estudios de las ciencias sociales, específicamente etnográficos; y consideraciones estéticas sobre el arte contemporáneo. Aunque no se profundizará en cada una de las teorías, se presenta un análisis a partir de los resultados del trabajo referido, enfocado en el concepto de "situacionismo" propuesto por la artista Rocío Boliver.

DESARROLLO

1. Los situacionismos de Rocío Boliver

Para comenzar, se cita un fragmento extraído del *Manifiesto* de la artista, el cual se puede encontrar en su página de internet:

> Soy francamente dichosa cuando logro enmudecer a los que miran o escuchan o sienten lo que hago. Feliz de borrar sus estúpidas sonrisas de comercial, de tirarlos de sus baratos andamiajes y verlos caer y revolcarse en el vacío sin saber de dónde agarrarse, no les enseñaron este juego.
>
> Electroshocks que aplico a las mentes dormidas, alienadas, que esperan que los divierta, que ilusamente cortejan con el cosquilleo del morbo y terminan apaleados, rebasados, mudos idiotas. (Boliver, 2023, párr. 3-4)

Rocío Boliver es una artista mexicana cuyo trabajo de performance se ha desarrollado desde 1995. Su labor en el ámbito de la cultura y el arte en México no ha tenido el eco que debería al ser una artista con amplia trayectoria, y esto se debe, en gran parte, a su singular forma de expresión confrontante a través del dolor y del sexo explícito. Para Rocío, de espíritu futurista y dadaísta, el arte debe provocar a las personas sacándolas de la "mentira cotidiana" con acciones que parezcan "bofetadas". El arte de Rocío es provocativo, reivindicativo y catártico, no sólo para la artista, quien lo realiza con la intención de: "Aventarme de lleno a la locura y poder salir no sólo ilesa sino más lúcida, más cuerda." (2023, párr. 1), sino también, para el espectador.

La artista mencionada ha desarrollado este tipo de pensamiento no sólo en sus performances sino también en su propuesta pedagógica y en su vida misma. En el taller llamado *Pensar para dejar de pensar y accionar*, el cual ha desarrollado en múltiples ciudades y países, la artista pone en práctica las ideas aquí expuestas. Para Rocío Boliver es importante que el cuerpo se exprese de manera natural e impulsiva, casi de manera inconsciente, a partir de exponerlo a situaciones que lo lleven a moverse y a actuar de manera inmotivada. Para ello, la artista desarrolla varias actividades cuyo objetivo es llevar a los participantes a actuar de dicha manera. Una de las dinámicas que propone es el "situacionismo", al cual describe como la creación de acciones que rompen con la rutina cotidiana. Este tipo de acciones se pueden realizar en cualquier momento y espacio. La consideración de este tipo de dinámicas fue influencia del desarrollo artístico de Rocío con el maestro Juan José Gurrola.

Para comprender con mayor precisión el concepto de "situacionismo", creo conveniente contextualizar el panorama artístico que antecede a la artista estudiada, especialmente el contexto de su maestro. Juan José Gurrola (1935-2007), fue un director, actor y artista multifacético que se desarrolló de la década de los sesentas hasta comienzos del 2000, siendo parte de un grupo y contexto artístico muy peculiar en México. Como señala María de Alvarado Chaparro (2000), en primer lugar, se tiene la influencia del arte de vanguardia y del movimiento Fluxus, lo que desató una serie de propuestas experimentales, como es el caso de los grupos de artistas como Los Hartos, encabezado por Mathias Goeritz o el movimiento de "Poesía en voz alta" promovido por Juan José Arreola. Del mismo modo el arribo de Alejandro Jodorowsky, quien radicó en nuestro país entre los años de 1960 a 1972, fue fundamental para transformar la escena teatral y artística con sus "efímeros

[1] Para conocer con mayor profundidad la investigación referida, se puede consultar el artículo "Los actos del cuerpo: hacia una poética del arte acción" publicado en las actas del congreso Fugas e interferencias 2020. https://fugaseinterferencias.com/actas/actas-2020/

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

pánicos", los cuales consistían en acciones que podían ser consideradas "no teatrales" debido a los medios y la conceptualización requeridos: "Todo es teatral y nada lo es. Los límites entre el 'efímero' y la realidad se harán tan ambiguos como los límites entre pintura y escultura" (Jodorowsky, 1981, p. 27). También, es importante considerar el trabajo desarrollado en Europa por los Situacionistas, grupo de artistas liderados por Guy Debord, quien en su manifiesto de la Internacional Situacionista convoca a realizar acciones con la finalidad de desarticular y cuestionar la alienación e injusticia social (Debord y Gallizio, 1999).

Si bien la principal intención de Rocío no es como tal criticar al sistema político y social, la forma en la cual los integra a su proceso creativo la han llevado a considerar la vida como un gran situacionismo en la cual busca generar experiencias únicas, irrepetibles, efímeras y que rompen con la cotidianidad. En sus performances imprime estos mismos elementos, sin embargo, interesa hablar de su vida cotidiana, de la expansión que ha tenido su propuesta poética en su día a día. Puede parecer fácil crear una situación a partir de lo vivido diariamente, sin embargo, requiere de una creatividad y un manejo de la situación para poder llevarla a cabo con éxito, es decir, sin que las personas con las que se interactúa o que son testigos, se den cuenta de que es algo intencional y, algunas veces, ficcional.

A continuación, se describe un situacionismo que se presenció con la artista:

Ocurrió en 2018, en un comedor o restaurante de truchas que se encuentra en el bosque de Cuernavaca, Morelos.Era un domingo y al lugar llegó un equipo de fútbol a celebrar su éxito. Los jugadores estaban contentos y pusieron música, entonces estaba de moda la canción "El pasito perrón" interpretada por el grupo Dinastía Mendoza que se volvió viral debido a que una persona grabó un video con la figura de un niño Dios bailando dicha canción[2]. El video del niño Dios se replicó con personas, es decir, en lugar de bailar a un niño Dios, se bailaba a una persona, la cual era cargada mientras mantenía una postura, sobre todo en las manos, como la del niño Dios[3]. Entendiendo este contexto, lo que ocurrió aquel día fue que Rocío, aprovechando la música, se dirigió a los jugadores, los felicitó por su éxito deportivo y los instó a que la cargaran como al niño Dios[4], mientras sonaba la canción. Al principio, los jugadores se lo tomaron como broma y no accedieron a tal solicitud, sin embargo, Rocío logró que todos y cada uno de ellos (incluyendo a uno que había tenido una lesión muscular) la cargaran y la bailaran.

Los situacionismos de Rocío están encaminados a que las personas interactúen con ella y en múltiples veces involucran el tema sexual, desde expresiones lingüísticas, hasta hechos concretos. Así pues, es posible observar cómo la propuesta situacionista de Rocío Boliver responde a una serie de ideas desarrolladas a partir de la introducción del arte de vanguardia en México y las acciones denominadas por Josefina Alcázar (2005) como "Protoperformances", aunque para Rocío este tipo de actividad se ha convertido en una forma de experimentar la realidad.

2. La performance como experiencia de vida

Aunque se ha constatado que muchas y muchos artistas de performance encuentran en este arte una forma de vivir y de experimentar la vida al considerar cada aspecto de la misma como una experiencia estética, nuestro

[2]Para conocer tanto la música como el video del baile del niño Dios referido, puede acceder al siguiente enlace: https://www.google.com/search?sca_esv=d7773eb477db942c&q=pasito+perr%C3%B3n&tbm=vid&source=lnms&prmd=visnbmtz&sa=X&sqi=2&ved=2ahUKEwiPrrqP8f6FAxUYGtAFHVBPAU0Q0pQJegQIChAB&biw=1115&bih=686&dpr=1.25#fpstate=ive&vld=cid:5c9ad7e3,vid:iLWYkW0iIqI,st:0

[3] Este fenómeno puede ser percibido como una performance social.

[4] Si bien en el situacionismo Rocío, la referencia con el niño Dios no es intencional, resulta significativa pues en una performance anterior y bastante reconocida de la artista titulada *¡Cierra las piernas!* (2003) ella usa una figurilla que introduce a su vagina.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

objetivo no es generalizar esta percepción, sino, a partir de la propuesta de La Congelada de Uva, entender cómo se desarrolla esta inquietud o "acto performático".

En las ciencias sociales hay una tendencia a hacer uso de la terminología tomada del teatro para explicar las dinámicas sociales. Desde esta perspectiva, el individuo que se encuentra dotado de una manera singular de entender la realidad, adquiere sus conocimientos a partir del comportamiento social, construyendo su identidad a partir o respecto del otro. Desarrolla sus capacidades cognitivas de acuerdo a su entorno. De esta manera, utilizar las palabras como "performance" o "representación", "actor" o "testigo", así como "rol" y "escena" para hablar metafóricamente de las relaciones intersubjetivas que explican el comportamiento social, ha dotado de un carácter "performativo[5]" a "todo" lo que el individuo realiza y cito a Gay McAuley, investigador de *Performance Studies* en la *Universidad de Sidney*: "Hay una performatividad inherente en la mayoría de las actividades comprometidas por los seres animados (y a veces por algunos inanimados)" (G. McAuley, 2010, párr. 4).

Tomando en consideración las aportaciones de los estudios sobre performance, en los cuáles se analiza cada acción social como una performance, se considera que la *performance art* es una expresión híbrida que comparte elementos de otros espacios como las artes visuales y plásticas, las artes escénicas y la vida misma. En el ejemplo que presento de situacionismo, este resultado parece obvio. Sin embargo, dicha consideración lo vuelve complejo pues da paso a interpretaciones y críticas sobre la relevancia de dicha expresión artística. Considerar a la vida misma como una experiencia artística responde a una estética expandida presente en el arte contemporáneo (Perniola, 2002).

Como sujeto actante en el arte contemporáneo mexicano, el objeto u objetivo de la artista consiste en provocar, desconcertar, "dar una sacudida" al espectador o testigo. Dicho objeto tiene un alcance performativo, es decir, se inserta dentro de la esfera social como una acción posible que tendrá una dinámica en el contexto que se presenta. En el caso de Rocío, su propuesta artística provoca muchas veces sorpresa, repulsión, incomodidad y, sobre todo, poca aceptación. Esto debido a los temas que trabaja y la forma en la que los expresa, haciendo uso del dolor, de lo escatológico y de lo sexual de manera constante y persistente. La poca aceptación del trabajo de Rocío se puede comprobar en las reacciones desencadenadas por sus acciones entre las que se encuentran: abucheos, violencia contra la artista, censura y cancelación de sus performances. Sin embargo, sus acciones existen y son posibles en el mundo del arte contemporáneo tanto en México como en el extranjero (donde ha sido más reconocida) debido al contexto mismo en el cual se desarrolla la artista, quien subjetivamente defiende y desarrolla su *poiesis*.

En una investigación doctoral previa, quien escribe, desarrolló una propuesta de análisis semiótico para la *performance art* en donde se consideraron aspectos sintácticos, semánticos y pragmáticos de su sistema de signos. En los aspectos sintácticos se consideran los elementos estudiados desde la semiótica de los espectáculos como: espacio, tiempo, acción, vestuario, etc. En el ámbito pragmático se considera el alcance social que tiene la acción y se toma en cuenta el concepto de "conducta restaurada" de Richard Schechner. En el aspecto semántico, además de los elementos propios del evento y su interpretación o significación simbólica, se tomó en cuenta a la subjetividad como parte esencial para comprender la propuesta creativa (Mendoza, 2012).

Alfred Schutz en su libro *El problema de la realidad social* (1979) define a la subjetividad como el "mundo del sentido común" el cual da por sentado que hay un espacio-tiempo que todos compartimos como sociedad humana. Sin embargo, cada persona tiene su propia percepción de la realidad. Es por eso que el autor propone algunos puntos significativos que conforman la subjetividad individual: a) una situación biográfica, es decir la experiencia propia de la persona, b) el acervo de conocimiento a mano, desarrollado por la estructura social y la

[5] En este trabajo se diferencia entre "performativo" y "performático", relacionando el primer concepto al ámbito de las ciencias sociales y el segundo con el arte.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

posición específica del individuo y c) las coordenadas de la matriz social, "Mi aquí actual es mi punto de partida desde el cual me oriento en el espacio" (Schutz, p. 20).

A partir de lo anterior, es posible afirmar que el desarrollo de la performance también depende del contexto en el cual se sitúa y si la expresión artística, a pesar de ser confrontante para el espectador o testigo, sigue presentándose en el panorama del arte y de la sociedad en general, esto es debido a una "reestructuración" intersubjetiva a partir de la experiencia compartida. La decisión de Rocío Boliver por considerar el situacionismo y vivir la performance como experiencia de vida depende de la propia experiencia de la artista, sin embargo, lo que ha llevado a la artista a desarrollar dicha postura es su interacción con su contexto, con el otro. Para Schutz, la intersubjetividad es un concepto clave para explicar la vida cotidiana.

La forma en la cual se construye un puente para vincular los postulados de Schutz y la instauración de una forma creativa es a partir del concepto "conducta restaurada" propuesto por Richard Schechner (1984). Esta se conforma de "secuencias de conducta" y la define como un comportamiento que ya está dado en la subjetividad de la vida social, una "conducta fija". Se expresa de manera simbólica y reflexiva "el yo puede actuar en otro o como otro" (p. 37). El concepto de restauración compete tanto al performer como al espectador, este último reconstruye un objeto: "la imagen que emerge en una zona liminal común con aquella del operador" (p. 36). En cuanto al artista, el comportamiento restaurado implica una recreación de sí mismo, su cuerpo-texto se reinventa y pasa "del yo narcisista al yo representativo" (p. 37).

La restauración de la conducta es la manera "simbólica y reflexiva" según la cual Schechner explica la función del performance. En un evento performático el cuerpo representa la realidad, según Aristóteles en su *Poética*, es el objeto mimético. "El yo puede actuar en otro o como otro; el yo social o transindividual es un rol o conjunto de roles" (Schechner, 1984, p. 35). Aunque los situacionismos de Rocío Boliver no necesariamente son documentados, y en el caso del expuesto en este trabajo ha sido presenciado por pocas personas, funcionan a un nivel personal, es decir, la artista los integra a su propia forma de entender no sólo el arte sino también la vida misma y esto impacta en la manera en la cual se concibe y se difunde el arte de La Congelada de Uva en un sistema social.

CONCLUSIONES

Si bien, en este trabajo únicamente nos hemos centrado en la artista Rocío Boliver y en su propuesta situacionista, la teoría social que se tocó, tiene como objetivo, abrir una reflexión acerca de la percepción estética que se encuentra inherente en el artista del performance, quien, al realizar una expresión artística híbrida, vive constantemente en estado de performance. Definimos el estado de performance como una disposición sensible para observar y percibir cada experiencia vivida como una expresión artística y creativa en la cual se puede participar de manera activa o pasiva.

En el caso de Rocío Boliver, el estado de performance se encuentra constantemente activo en la artista, quien busca experiencias extracotidianas y quien motiva la participación activa. Si bien, este tipo de experiencia es efímera y casi imposible de documentar, su consideración se logra apreciar entre artistas de performance y en artistas del ámbito escénico, quienes constantemente se prestan al juego creativo y a la creación de situacionismos.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

FUENTES REFERENCIALES

Alcazar, J. (2005). *Performance y Arte-acción en América Latina*. Ediciones sin nombre, CITRU.

Boliver, R. (2023). *Manifiesto*. https://www.boliverrocio.com/es/about

Chaparro, M. (2000). *Performance en México. Historia y desarrollo*. UNAM, ENAP.

Debord G. y Gallitzio P. (1999). *Internacional situacionista. Abolición del trabajo alienado. Textos completos en castellano de la revista.* Literatura Gris.

Helbo, A. (1978). *Semiología de la representación*. Gustavo Gili.

Jodorowsky, A. (1981). *Hacia el "efímero" pánico. ¡Sacar el teatro del teatro!.* El gran pan.

McAuley, G. (1998). *Performance Analysis: Theory and practice.* University of Sydney.

Mendoza, M. (2012). Tesis doctoral *La semiótica del arte acción. Propuesta metodológica del performance art aplicada en la obra de arte de Lorena Orozco Quiyono*. UAEM.

Pavis, P. (1987). *Dictionaire du Théâtre.* Messidor/Éditions sociales.

Pavis, P. (2000). *El análisis de los espectáculos*. Paidós.

Perniola, M. (2002). *El arte y su sombra*. Cátedra.

Ryngaert, J. P. (2002). *Introduction a l'analyse du théâtre*. Nathan.

Shchechner, R. (1984). *La teoría del performance 1970-1983*. Bulzoni.

Schutz, A. (1979) *El problema de la realidad social.* Amorrortu editores.

Ubersfeld, A. (1993) *Semiótica Teatral*. Cátedra.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17712

La Construcción del imaginario de la fotografía de autor en México, 1990-2022

The Construction of the imaginary of auteur photography in Mexico, 1990-2022

Juan Pablo Meneses Gutiérrez
Universidad Autónoma de San Luis Potosí, pablo.meneses@ualps.mx

Breve bio autor:

Juan Pablo Meneses (Puebla, México 1982). Es candidato al Sistema Nacional de Investigadores CONAHCYT.
Trabaja como Profesor investigador tiempo completo en la Coordinación Académica en Arte en la Universidad Autónoma de San Luis Potosí (UASLP). Estudió el Doctorado en Arte, Producción e Investigación (UPV, Valencia).
Como artista ha montado más de 30 exposiciones colectivas en México, España, Argentina, Estados Unidos, Inglaterra y más de 8 exposiciones individuales en México, Serbia y España. Ha realizado estancias de investigación y residencias artísticas en México, Serbia, Estados Unidos, España, Eslovaquia y Austria.

How to cite: Meneses Gutiérrez, J.P. (2024). La Construcción del imaginario de la fotografía de autor en México, 1990-2022**.** En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17712

Resumen

La Construcción del imaginario de la fotografía de autor en México, 1990 – 2022. Es una investigación que pretende hacer una revisión de la producción de fotografía contemporánea en México en los últimos años. A partir de los estudios de acervos, plataformas de imágenes, exposiciones, bienales de fotografía y de entrevistas con autores contemporáneos. Como parte del contexto; la fotografía en México desde la década de los noventa fue influida principalmente por la performance y la instalación; y se alejó de las características relacionadas con la fotografía documental, lejos de ser un registro icónico de la realidad social. Desde los noventa los fotógrafos comenzaron a utilizar otras disciplinas del arte para dilatar sus límites y campos de producción, y de tal modo la fotografía comenzó a redefinirse como imagen expandida. Los campos de representación de la fotografía han cambiado radicalmente y poco a poco ese cambio se torna familiar.

Palabras clave: *Fotografía mexicana; 1990-2022; imaginario; México; fotografía contemporánea; arte actual.*

Abstract

The Construction of the Imaginary of Author Photography in Mexico, 1990 – 2022. It is an investigation that aims to review the production of contemporary photography in Mexico in recent years. Based on studies of collections, image platforms, exhibitions, photography biennials and interviews with contemporary authors. As part of the context; Photography in Mexico since the nineties was mainly influenced by performance and installation; and moved away from the characteristics related to documentary photography, far from being an iconic record of social reality. Since the nineties, photographers began to use other art disciplines to expand their limits and fields of production, and in this way photography began to redefine itself as an expanded image. The fields of representation of photography have changed radically and little by little that change becomes familiar.

Keywords: *Mexican photography, 1990 - 2022, imaginary, Mexico, contemporary photography, current art.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

INTRODUCCIÓN

Este texto es una oportunidad de producir un documento verosímil que sirva de punto de reflexión y análisis acerca de la producción que se ha realizado en los últimos años en esta disciplina en mi país. A la fecha existe mucha inquietud por desarrollar investigaciones y textos críticos, que generen documentos teóricos o históricos que discutan la producción fotográfica actual en el país. México tiene una gran cantidad de fotógrafos con producciones de alta calidad, sin embargo, las reflexiones sobre las obras o textos académicos son pocos, lo cual complica considerablemente su estudio, dada la falta de sistematización de la información.

En la investigación sobre fotografía en México es importante destacar los esfuerzos de comisarios, historiadores, académicos, fotógrafos y artistas visuales que han escrito sobre fotografía mexicana. El fenómeno de la fotografía mexicana contemporánea es muy amplio, por la prolífica producción de imágenes potentes con un discurso innovador y creativo, y la cantidad de autores produciendo proyectos fotográficos de buena calidad, pero lo que se ha escrito sobre la temática resulta dispersa. Principalmente se pueden encontrar reflexiones críticas sobre el tema en escritos no académicos; como textos de catálogos de exposiciones, ensayos breves publicados en internet, compilaciones audiovisuales, textos en revistas y periódicos. Es mucha información es y resulta complicado sistematizar, analizar e investigar. La historiografía sobre fotografía mexicana contemporánea esta diseminada y poco articulada, por lo cual es necesario aglutinar, jerarquizar e indagar en los textos que se escriben en México para poder entender a la producción fotográfica de este país.

Este análisis sobre fotografía contemporánea mexicana se genera a partir de publicaciones sobre exposiciones, la información se puede encontrar en acervos y archivos fotográficos de museos, universidades, y centros de documentación entre otras instituciones. Además del estudio de exposiciones nacionales e internacionales, resulta muy interesante ya que son importantes en la construcción del imaginario de la fotografía mexicana. Para fortalecer el estudio de la fotografía mexicana, es importante complementar lo anterior con el análisis de las recientes Bienales de Fotografía que convoca el Centro de la Imagen, ubicado en la Ciudad de México.

Como parte medular del estudio fenómeno de la fotografía en México, es a partir de distintos textos que los curadores o comisarios, investigadores, fotógrafos, artistas visuales han generado, y que construyen y articulan a la fotografía mexicana.

El corte temporal de esta investigación abarca de 1994 al 2022. Comienzo con los primeros años de los noventa en México, sobre todo por el contexto sociopolítico. La década de los noventa en México estuvo marcada por muchos cambios sociales, políticos y culturales. Algunos ejemplos son el levantamiento del Ejercito Zapatista de Liberación Nacional (EZLN) en Chiapas, la desastrosa devaluación del peso mexicano, y el Tratado de Libre Comercio con Estados Unidos y Canadá. En el aspecto cultural, el gobierno de Carlos Salinas de Gortari le resta poder al Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA) y crea

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

al Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA) en el año 1994. A partir de lo anterior se fundan espacios como el CI. Su primera directora fue Patricia Mendoza, en cuya gestión se creó el Festival de Fotografía "Fotoseptiembre" en al año 1993.

DESARROLLO

1. Fotografía Mexicana un contexto desde la década de los noventa

Para mí la fotografía es un proceso corporal y escultórico. (González Flores, 2012).

En la década de los noventa en México –década fuertemente influida principalmente por el **performance y la instalación-** la fotografía mexicana de autor perdió sus cualidades distintivas lejos de ser un registro icónico de la realidad social -fotografía documental-, los fotógrafos comenzaron a utilizar otras recursos y disciplinas del arte para dilatar sus límites y campos de producción, y de tal modo la fotografía comenzó a redefinirse como imagen expandida. Personalmente considero que la fotografía es una técnica que requiere de un instrumento tecnológico, ya sea analógico y/o digital (cámara fotográfica, escáner, ampliadora, dispositivo móvil, cámara obscura, etc.), que por medio de la luz y a través del encuadre de la elección del autor, hace un registro de las apariencias de la realidad.

En cuanto a la producción de fotografía que se apegaba a una construcción simbólica de la verdad contrapuesta por estrategias de producción ligadas a la escenificación y construcción de imágenes fotográficas, este sería el primer antecedente de fotografía expandida en México: las estrategias de producción fotográficas que las llamaron fotografía construida, puesto que es esta contraposición la que ayuda a dilatar las posibilidades de la fotografía documental, tanto en la producción como la exhibición de piezas, logrando poco a poco el posicionamiento y haciendo visibles a este tipo de producciones.

El principio de los noventa estaba dominado por la fotografía documental y la fotografía en blanco y Negro. La fotografía documental ya había ampliado o había redefinido ciertos temas; el indigenismo seguía, pero el tema cambió. Desde finales de la década de los ochenta y con mucha más fuerza en los noventa, existe una mayor exquisitez en definición y profundidad de ciertos temas documentales, mayormente urbanos, y de repente coexiste y convive, sobre todo en la bienal y en varias exposiciones colectivas, todo ese mundo de la ortodoxia. En ese momento de la fotografía documental a blanco y negro, soporte análogo, hasta cuadro completo, gelatina bromuro. Si bien la producción de fotografía documental tradicional en México era la estrategia de producción que dominaba, en los noventa surgieron autores como: Marianna Dellekamp, Mauricio Alejo, Laura Barrón, Gerardo Montiel Klint, Martha María Pérez Bravo o Ximena Berecoechea que rompieron estos esquemas y ampliaron la manera de hacer fotografía, con estrategias de producción innovadoras que cambiaron la producción fotográfica.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

La expansión de las propuestas visuales en México hizo sentir su repercusión en tres ámbitos: la producción artística (los artistas), la difusión (espacios de exposición) y el consumo (el espectador). Como los pioneros de esta expansión de los límites de la imagen, están los artistas que en su época llamaban a su práctica artística "fotografía construida" —en los ochenta destacan autores como: Gerardo Suter, Jesús Sánchez Uribe, Laura González Flores o Eugenia Vargas y en los noventa autores como: Marianna Dellakamp, Mauricio Alejo, Ximena Berecoechea, Gerardo Montiel Klint o Laura Barrón. La fotografía construida es un tipo de fotografía que no utiliza las formas documentales y parte de una puesta en escena realizada por los autores, para después fotografiarla; una manera antagónica de producir fotografía, contraria a las practicas documentales asociadas con la construcción de verdad —. Considero a los precursores de este tipo de expresión a Jesús Sánchez Uribe, Salvador Luttheroth, Lourdes Grobet, Enrique Bostelman, Adolfo Patiño, Gabriel Orozco, Rubén Ortiz Torres, interesados en formas alternativas de producir y difundir a la fotografía autoral. Muchos de estos autores producían sus obras a partir de la instalación, el performance y la imagen escenificada, despegándose de la tradición fotográfica documental mexicano e introduciendo nuevas maneras de representar al mundo por medio de la fotografía.

Producían fotografía que no se desmarcaba de los lenguajes documentalistas de la fotografía, pero cuestionaban —y no por tener características políticas, sino por la experimentación plástica que realizaban en su fotografía— la naturaleza de la técnica fotográfica. De tal modo, rompen con la naturaleza documental, abriendo camino a nuevas posibilidades técnicas, estéticas y conceptuales, pero principalmente a nuevas formas de construir mundos; es decir, construyendo escenarios, haciendo collage o nuevas formas de crear imágenes llenas de potencia, con salidas de exposición menos tradicionales y con una punzante inquietud por los procesos experimentales y soportes fotográficos.

Como referente teórico, retomo la tesis doctoral *Análisis teórico – práctico del vacío y silencio en la producción artística contemporánea*, de Gerardo Suter Latour, de la Facultad de Bellas Artes de la UPV. Sin duda Suter es un referente en México tanto por su trabajo como productor como lo es desde la investigación, centrada en estudiar la imagen expandida, haciendo una reflexión desde la teoría y la práctica.

En esta investigación hice una distinción entre artistas pertenecientes a grupos: Un primer grupo trabaja utiliza la fotografía como herramienta y soporte de sus obras, y el cruce disciplinario que los autores hacen con la fotografía y performance e instalación que utilizan a la fotografía como único soporte de sus creaciones. El segundo grupo incluye a los autores que parten de la fotografía y que, con la evolución de su estilo, transitan entre distintas disciplinas y articulan su discurso a partir de este tránsito. A simple vista, los autores revisados pudieran parecer divergentes en cuanto a sus posturas, sin embargo, si los analizamos con detenimiento, a profundidad y consciencia podemos encontrar que tienen numerosos puntos de contacto. Todos los autores persiguen conseguir el que sus obras tengan coherencia los motivos iconográficos, la relación compositiva entre estos, su cruce retórico. Además, ambas posturas piensan y comprenden a la fotografía desde los mismos usos y alcances: la expresión artística.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

CONCLUSIONES

El arte actual, incluyendo a la fotografía, es muy complejo para generar taxonomías, ya que existen tantos autores como puntos de vista. Cada autor posee una postura ideológica, estética y conceptual. Al clasificar a la fotografía mexicana en más de veinte años (1994 - 2022) en cuerpo, tiempo y espacio, se facilita la labor de comprender su evolución e influencias. Los cruces disciplinarios de la fotografía con distintas manifestaciones del arte como el performance, la instalación o la imagen movimiento son evidentes y contribuyen a pensar y entender a la fotografía desde otros discursos. —Campo expandido—

La idea principal de esta investigación consiste en indagar en un campo prácticamente virgen; la reflexión crítica de la producción fotográfica en México de los últimos veinte años. En contraparte, existe una proliferación ubérrima de imágenes fotográficas, lo cual ha generado una mirada miope; mucha producción fotográfica, muy poca reflexión teórica al respecto. En México desafortunadamente se generan ghettos de poder, en donde se establecen redes de trabajo en que se privilegian a fotógrafos cercanos al círculo, sin crear diálogos y entramados reflexivos entre los distintos actores — artistas, fotógrafos, historiadores, comisarios y público interesado en la fotografía y arte — Por ejemplo las resientes exposiciones sobre fotografía mexicana con lo que se generan exposiciones nacionales e internacionales y reflexiones no incluyentes. Por eso el interés de generar una investigación que articule las diferentes directrices de la fotografía mexicana contemporánea con un vínculo entre distintas posturas y reflexiones de la fotografía en México.

La genealogía de los autores fue muy compleja, ya que considero que, a pesar de que los autores referidos en los tres capítulos no pueden ni deben entenderse como la totalidad de la fotografía mexicana, al ser de diferentes generaciones y poseer intenciones muy distintas, permiten dibujar un mapa no sólo histórico sino reflexivo bastante completo. Por mencionar un ejemplo, un error común cuando se hacen curadurías de exposiciones sobre fotografía mexicana, los comisarios pretenden descubrir el hilo negro, partiendo de que sus ediciones y selecciones son únicas. Se seleccionan a los autores, de una manera no incluyente y pensando que se puede hablar de fotografía mexicana como totalizadora. Así mismo, como la fotografía no es un medio capaz de captar a la realidad de manera fidedigna, no se puede hablar de un todo, al describir a la fotografía mexicana como una sola; cada fotógrafo posee sus propias preocupaciones, y la distancia entre los intereses de uno y otro puede resultar diametral. Por tanto, la selección de autores por los comisarios es un ejercicio subjetivo, en donde se reúnen intereses en común.

Aunque aparentemente los autores noveles mexicanos no tengan conciencia de los grandes aportes de esta generación, sobre todo en lo que respecta a cuestiones conceptuales y de experimentación con distintos soportes y dispositivos expositivos, fue esta generación la que abrió brecha y dio entrada y sendero a otras maneras de producción artística a nivel nacional. La Generación de los Grupos fue pionera en expandir los límites del arte, pero hablando específicamente de fotografía, me parece que sus aportes no fueron, a pesar de todo, tan contundentes.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Otro artista pionero es Gerardo Suter en los ochenta, autor esencial para comprender y estudiar al campo expandido de la fotografía en México. Suter abarca al campo expandido desde la práctica y la teoría. Suter es un precursor de la fotografía expandida en México, con una trayectoria impecable. Suter no sólo es importante como creador, también desde reflexión teórica del campo expandido con su tesis doctoral: Análisis teórico - práctico del vacío y el silencio en la producción artística contemporánea para la misma Universidad Valenciana.

En cambio, la década de los noventa significó para la fotografía nuevas propuestas innovadoras y creativas, que redefinieron el concepto de fotografía autoral, alejándose de prácticas documentales anticuadas centradas primordialmente en la representación de los usos y costumbres en México. Desde esta época en México se puede ubicar a la fotografía dentro del campo expandido, y también desde entonces no se han dejado de expandir y dilatar los límites de la fotografía de autor, de mano de artistas que cuestionan y redefinen a la fotografía, cada vez más relacionados con el uso de cruces disciplinarios que favorecen la significación y conceptualización de la fotografía. Sobre todo amparándose en la instalación, el performance y la imagen en movimiento, han vislumbrado nuevas gramáticas de la imagen fotográfica.

En la década de los noventa destacaron: Gerardo Montiel Klint, Marianna Dellekamp, Laura Barrón, Ximena Berecoechea, Mauricio Alejo y Adriana Calatayud, son autores mexicanos que ayudaron a que la fotografía artística recorriera nuevos caminos, buscando que dejara de verse y representarse sólo como fotografía documentalista. Vinculando estrategias de producción como la intervención del paisaje, la escenificación y la realización de acciones frente a la cámara, estos artistas ampliaron enormemente las posibilidades de la fotografía en la década de los noventas, creando y ampliando la iconografía fotográfica.

Un punto muy interesante y a tomar en cuenta en los próximos años es el hecho de que la producción autoral fotográfica no se centre en la Ciudad de México, aunque la capital siga teniendo una gran e indiscutible influencia, sino que sean las provincias de toda la República Mexicana quienes comienzan a ser las protagonistas en esta nueva parte de la historia. Hablamos de una fotografía mexicana más incluyente y con una amplia producción. Esto podemos notarlo claramente en los distintos certámenes nacionales de arte, como las Bienales de Fotografía, Paisaje, FEMSA, Artes Visuales de Yucatán, entre muchas otras, que cuentan con la presencia de fotógrafos que no radican en la Ciudad de México.

Es importante resaltar que las prácticas fotográficas en México desde los noventa fueron revulsivas y transformadoras. Diversificaron los usos y alcances de la fotografía en este país, generando una riqueza en los componentes temáticos, estéticos y artísticos. Es también importante mencionar que no por esto desaparecieron las prácticas fotográficas documentales en México; por el contrario, se fortaleció generando una mirada ecléctica y no homogénea. Desde los noventa en México se expandió el

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

campo de representación de la fotografía y esto fue muy benéfico para la fotografía en general en este país.

Es muy trascendente que se generen exhibiciones que muestren un panorama de la fotografía mexicana, aunque ya existen exposiciones de este tipo en otros países diferentes a México. Creo que hace falta analizar a éste fenómeno desde una mirada histórica, haciendo énfasis en los puntos de contacto desde los noventa, y no sólo generar reflexiones que parten desde lo nuevo o lo reciente. Muchas exposiciones de fotografía mexicana contemporánea no voltean al pasado, hacen sólo un análisis de lo que ocurre en la actualidad sin estudiar el por qué los fotógrafos tienen ciertas inquietudes. Por esta razón creo que algunos comisarios organizan exposiciones sobre fotografía en México, sin contemplar algunos autores interesantes que tienen puntos de contacto con lo producido en los noventa.

Algunos fotógrafos de México expandieron los limites, en la década de los noventa resultado de cruces disciplinarios entre la fotografía y la performance, la instalación, la imagen movimiento que enriquecieron las obras desde los aspectos temáticos, estéticos y artísticos que hicieron detonaron que los espacios museísticos y galerías incluyeran más fotografía en sus exhibiciones. En conclusión la fotografía mexicana ha evolucionado y reflexionado al medio mismo, llevándolo a limites y redefiniendose. La expansión en la fotografía no es algo que se quede estático, siempre surgen artistas interesados en innovar y romper paradigmas, por lo cual el arte continuamente se expande. Cuando surgen nuevos artistas que generan obras trasgresoras de limites, con el tiempo dejan de ser considerado como arte expandido.Finalmente, esta investigación tiene resonancias en otras maneras de exponer a la fotografía mexicana.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bachelard, G. (2002). *La poética del espacio.* Fondo de Cultura Económica.

Barthes, R. (1989). *La Cámara Lúcida, Notas sobre Fotografía*. Paidós Comunicación.

Benjamín, W. (1985). *La obra de arte en la era de la reproducción Mecánica*. Editorial Taurus.

Blas, C. (2005). *Elementos estéticos, temáticos y artísticos un método para la crítica de artes visuales*. Ensayos abrevian.

Bourdieu, P. (1979). (comp.): *La fotografía, un arte intermedio.* Nueva Imagen.

Carreras, C. (2007). *Conversaciones con fotógrafos mexicanos*. Gustavo Gili.

Casanova, R., Monroy, R., Morales, A. y Del Castillo, A. (2005). *Imaginarios y fotografía en México 1839-1970*. Ludwerg editores.

Casas, A., Montiel, G. y González, G. (2015). *Develar y Detonar*. Fotografía en México ca. Editorial RM.

Casonova, R. y otros. (2005). *Imaginarios y fotografía en México 1839-1970*. México Conaulta – INAH / Lunwerg Editores.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Debroise, O. (1994). *Fuga Mexicana, un recorrido por la fotografía de México*. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

Debroise, O. (2007). *La era de la discrepancia, arte y cultura visual en México 1968-1997.* Universidad Autónoma de México.

Frizot, M. (1994). *A new history of photography.* Editions Adam Biro.

Giunta, A. (s.f.). *Feminist Disruptions in Mexican Art, 1975-1987*.University of Texas.

González, L. (2005). *Fotografía y Pintura, ¿Dos medios diferentes?* Gustavo Gili.

Montero, D. (2014). *El cubo de rubik, arte mexicano en los años 90.* Fundación – Colección Jumex.

Rivalta, J. (2004). *Efecto Real, Debates posmodernos sobre fotografía*. Gustavo Gili.

Sánchez, O. y otros. (s.f.). *Eco, Arte Contemporáneo Mexicano.* Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Treviño, E. (2004). *160 años de fotografía en México*. Editorial Océano.

VVAA. (1992). *Photographic México 1920-1992*. Europalia International.

VVAA. (2003). *Mapas Abiertos. Fotografía Latinoamericana 1991-2002*. Lundwerg Editores.

Youngblood, G. (1970). *Expanded Cinema*. P. Dutton.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18012

Procesos escultóricos no objetuales. Escultura energética efímera

Ephemeral energy sculture. Non-Objetual sculptural processes.

Rodrigo de Jesús Meneses Gutiérrez,
Universidad Autónoma de San Luis Potosí, rodrigo.meneses@uaslp.mx

Breve bio autor/es:

https://rodrigomeneses.com/

Doctor en arte visuales por la Facultad de Arte y Diseño de la UNAM.

Su producción artística experimenta entre las artes visuales, el arte expandido, el performance, la instalación y los límites con metodologías de la psicología y las tensiones que se generan entre estos dos campos. Como base de sus procesos de investigación están sus archivos compuestos por dibujos, collages, audios, videos y entrevistas que le permiten construir signos que deviene en narrativas corporales.

Ha realizado 15 exposiciones individuales y 43 colectivas en México, Inglaterra, España y Estado Unidos. Algunas de las distinciones que ha obtenido son: Premio de pintura Certamen 20 de noviembre 2020. Menciones honoríficas en el Concurso Nacional de grabado José Guadalupe Posada 2010, en el Encuentro Nacional de Arte Joven 2009 y 2006, Certamen Estatal Raúl Gamboa Pintura y grabado 2009, 2006 y 2004 y Certamen Estatal Eduardo Guerrero escultura 2021. Becario del Fondo Estatal para la Cultura y las Artes 2011, 2009 y 2006 y seleccionado en la Trienal Internacional de Tijuana 2021, Bienal Nacional de Artes Visuales de Yucatán 2006 y 2015, entre otros.

Actualmente es Profesor Tiempo Completo de la Coordinación Académica en Arte de la UASLP. Fue miembro del Comité de contenidos de SITAC Nodos: Bajío 2022. Miembro fundador de lo que fue el colectivo El Batán.

How to cite: Meneses Gutiérrez, R.J. (2024). Procesos escultóricos no objetuales. Escultura energética efímera. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18012

Resumen

En los últimos años mi investigación artística ha girado entorno de la exploración de objetos escultóricos a partir de la destrucción. Me interesa situarme desde lo expandido como un medio que me permite experimentar para encontrar procesos escultóricos no objetuales.

Uno de los objetivos de la investigación artística es analizar la energía generada al momento de romper los objetos. Él movimiento físico y emocional permite la interacción entre los contenidos interiores inconscientes, y su materialización física desde la acción del cuerpo. Después de realizar el performance encontré que la acción y los residuos que quedan son registros y el objeto artístico es una escultura energética efímera.

Después de realizar los performances los vestigios regados por el piso o insertados en los muros son elementos racionales que transmiten la deconstrucción y armado racional arqueológico que muestra nuevamente el objeto escultórico energético. Solo desde la construcción cognitiva y la deriva emocional se visualizaba la escultura energética.

Palabras clave: *Arte contemporáneo; Escultura; Performance; Escultura energética efímera.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

In recent years my artistic research has revolved around the exploration of sculptural objects from destruction. I am interested in situating myself from the expanded perspective as a means that allows me to experiment to find non-objective sculptural processes.

One of the objectives of artistic research is to analyze the energy generated when objects are broken. Physical and emotional movement allows the interaction between unconscious interior contents, and their physical materialization from the action of the body. After performing the performance I found that the action and the residue that remain are records and the artistic object is an ephemeral energy sculpture.

After carrying out the performances, the vestiges scattered on the floor or inserted in the walls are rational elements that transmit the deconstruction and rational archaeological assembly that once again shows the energetic sculptural object. Only from the cognitive construction and the emotional drift was the energetic sculpture visualized.

Keywords: *Contemporary art; Sculpture; Performance; Ephemeral energy sculpture.*

INTRODUCCIÓN

En los últimos años mi investigación artística ha girado entorno de la exploración de objetos escultóricos a partir de la destrucción. Me interesa situarme desde lo expandido como un medio que me permite experimentar para encontrar procesos escultóricos no objetuales.

Parte de la estrategia que utilizo en mi investigación es el performance a partir de la repetición (como sinónimo de *indagación*) que en algunos casos se convierte en una acción absurda, pero que, al ser convertida en algo sin sentido, permite descontextualizar y entrar en una fase de replanteamiento. Esto se explica mejor si se dice que el acto de romper objetos de forma repetitiva suscita una energía física que se conecta con los sensorial y que la emoción que experimento vincula mi historia con la de otras personas, de ahí su carácter colectivo.



Fig. 1 *Acción titulada Destrucción se pronuncia construcción del 2023 donde participamos 3 personas rompiendo uno de los muros de la galería*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Lo anterior identificó, como uno de los principales ejes de esta investigación, el objetivo artístico es la energía generada al momento de romper los objetos. Él movimiento físico y emocional permite la interacción entre los contenidos interiores inconscientes, y su materialización física desde la acción del cuerpo. Después de realizar el performance encontré que la acción y los residuos que quedan son registros y el objeto artístico es una escultura energética efímera.

Algunos de los performances que he realizado consisten en romper grandes cantidades de objetos, lanzándolos contra las paredes para abollarlas como registro de la transformación emocional. Al realizar la acción las experiencias emocionales fueron tan reales como lo tangible, la diferencia es que tienen maneras distintas de evidenciarse.

Los fragmentos regados por el piso o insertados en los muros son elementos racionales que transmiten la deconstrucción y armado racional arqueológico que muestra nuevamente el objeto escultórico energético. Solo desde la construcción cognitiva y la deriva emocional se visualizaba la escultura energética.



Fig. 2 *Performance Cuerpo vivencial realizado el 2017 donde destruyo 200 objetos de barro. En los muros se observan fragmentos fragmentados y el suelo cubierto el resto de los residuos.*

DESARROLLO

Con el paso del tiempo he desarrollado un proceso metodológico que en principio me permite explicar como la energía generada en un performance es una escultura y también el cómo realizo dicho procedimiento artístico para experimental con él. A continuación, describo el contenido del proceso metodológico y como es que surge de mi cuerpo de trabajo.

El cuerpo de trabajo que he desarrollado y construido desde el 2003 se enfoca al cuerpo humano como el espacio que permite la interacción entre su interior y su exterior; funcionando como un contenedor de vivencias que transforma en experiencias significativas. De este cuerpo de trabajo se han desprendido investigaciones en las

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

que analizo los impulsos inconscientes como un medio artístico, el funcionamiento del cerebro en el comportamiento emocional, el cuerpo como un reflejo del inconsciente, así como las emociones y sus procesos de comunicación.

Una pregunta que permite comenzar a clarificar las ideas anteriores es: ¿Cómo el cuerpo humano es el medio para transformar o desplazar una vivencia en un resultado artístico? Aquél es el espacio de metamorfosis más importante donde el interior y el exterior se transforman por diversos procedimientos biológicos que permiten la vida. Existe una clara diferencia entre *vida* y *vivir*: lo primero se refiere a la capacidad de nacer, crecer, mantener contacto con el exterior, reproducirse y morir. Lo complejo radica en definir *vivir*. En principio, podría establecerlo como la posibilidad de ejercer la vida desde el pensar, sentir, experimentar sin un límite cultural o aprendido, es decir, vivir una experiencia de vida compleja.

El acto biológico consiste en una serie de pasos que permiten transformar un elemento del exterior (aire, alimento, caricias, etc.) en mecanismos que sostienen la vida. Dichos actos suceden de manera inconsciente y se dan por medio de movimientos o acciones involuntarios. Darnos cuenta de la complejidad de las acciones cotidianas que se desarrollan y permiten que el cuerpo humano tenga vida es fundamental para tener conciencia de la existencia.

Todas las actividades humanas, por simples que parezcan, se relacionan directamente con el inconsciente, de modo que se puede afirmar que lo cotidiano remite al interior. Es decir, cada acción despierta o construye una memoria que lleva a un espacio emocional, la memoria del cuerpo (De Certeau, 2010). El mecanismo que activa la memoria son los sentidos. Somos unos sensores que recibimos y emitimos señales constantemente, la forma en que los codificamos depende de la capacidad de hacerlos conscientes. Se abren las puertas que permiten disfrutar con plenitud lo que se presenta día con día.

En el momento en que se es consciente de la complejidad y la diversidad de elementos corporales y emocionales que intervienen en la existencia, el sentido de vivir cambia y se convierte en un acto existencial que permite vivir la vida de manera compleja. La existencia cobra un sentido simbólico. De esta manera, una persona que visualiza todos los factores que intervienen en su vida podría tener una experiencia total. Así, existe una clara divergencia entre un acto biológico y un acto vivencial, aclarando que son procesos que se dan de manera simultánea.

Ahora bien, se entiende que cada acto y movimiento interior y exterior tiene un sentido simbólico preciso en las vidas de cada uno. De esta manera, la consciencia es el detonante para que las vivencias sean un acto existencial, cobrando la vida un sentido totalmente distinto. La consciencia permite actuar ante aquélla para tomar el control, conducir los actos y llevarlos al punto al que se desea llegar. Si a esas acciones existenciales se les da un sentido simbólico distinto y se vacía su significado cotidiano, se permite establecer nuevas relaciones ampliando el panorama de cómo uno puede resignificar sus actos. En este punto se puede insertar, en el momento de la reconfiguración simbólica, estrategias artísticas que permitan trasladar un acto cotidiano en arte vivencial.

En el arte, el recurso del registro de una actividad física que se vincule a elementos simbólicos es una constante. Si se realiza de manera constante la acción como un acto artístico, la vivencia se transforma en una experiencia ritual. Dicha transformación no se da por sí sola, el artista debe introducir los elementos necesarios para convertir en un acto simbólico el caminar, y hacer visible el nuevo sentido que se quiere transmitir, por ejemplo. En el caso del artista mexicano Melquiades Herrera, es el caminar enfocando el rumbo en los objetos cotidianos lo que le facilitaba obtener conceptos portátiles que son conceptos que se viven y se llevan a dondequiera que uno va. Caminar le permitía extraer la materia psíquica de los objetos para su reconfiguración (Henaro, 2014). Felipe Ehremberg, por otro lado, buscaba lo cotidiano como una forma de vincular a la sociedad, cuya participación devela contenidos conscientes o inconscientes colectivos (Benítez, 2007). Se trata de romper con las acciones repetitivas y rutinarias para entrar a un ritmo lento y, sobre todo, personal, es decir, un tiempo existencial.

Las vivencias de cada persona son los elementos que hacen sentir vivos y permiten establecer conexiones racionales y emocionales experimentando cada uno de sus elementos. La conciencia de los actos y la vivencia son el motor que admite que una actividad cotidiana se vacía de su sentido y se vuelve a estructurar como un

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

elemento al que se dota de significado; en este punto se convierte en un ritual. El procedimiento o método que busca un nuevo significado para una vivencia es el ritual. Defino el ritual como una serie de acciones que están relacionadas a las creencias del vínculo entre vivencia-conciencia-existencia como una forma de entender y llevar mi vida. De ahí se desprenden acciones repetitivas que configuran el ritual y los elementos que permiten realizarlo. Ejemplo de ello es, como se señaló antes, el caminar, pero también los movimientos para acomodar objetos o mover las manos y los dedos. Alejandro Jodorowsky menciona que los rituales dejan ver que el lenguaje de los sueños es mucho más cercano al del inconsciente, por lo que llevar a cabo acciones simbólicas permite engañar al inconsciente y vivir en un mismo momento los recuerdos, sensaciones y emociones (Jodorowsky, 2004).

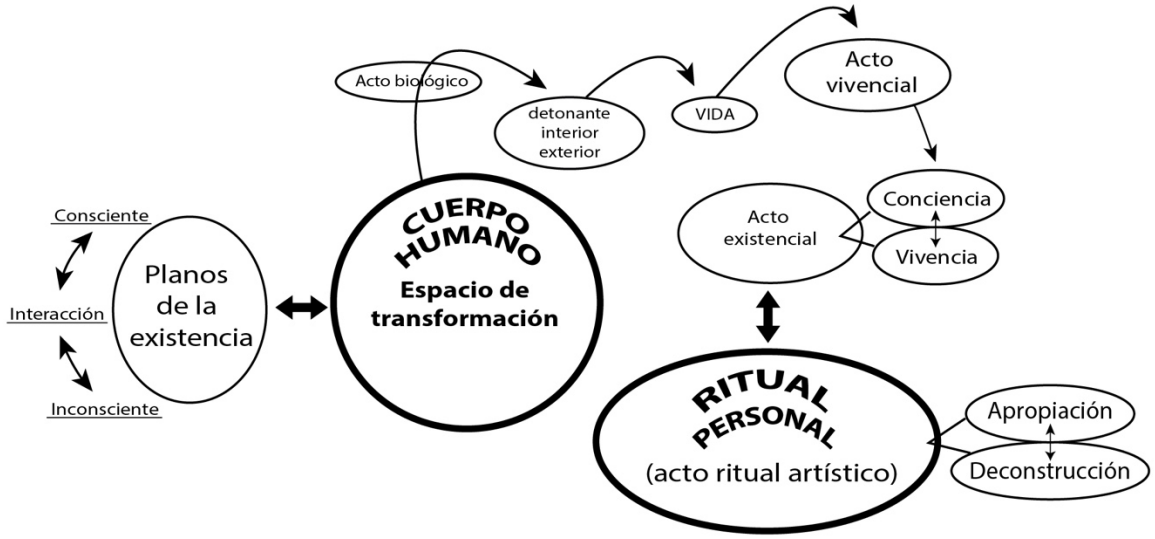


Fig. 3 *Mapa mental que permite ver el desarrollo de la metodología panteada desde el acto biologíco hasta el ritual*

El ciclo de comunicación interior-exterior permite llegar a la transformación de una serie de actividades rutinarias en acciones que dan un sentido simbólico a la vida. Su constante repetición y retroalimentación permite definir rituales personales, en los que los símbolos personales salen a flote y la experiencia tiene una mayor profundidad.

Ser consciente de este circuito y su repetición permite establecer estrategias constantes que convierten el ritual en uno personal repetitivo. El método que sigo para la construcción de un ritual personal implica ser consciente de la vivencia, su relevancia existencial y sus posibilidades artísticas. A partir de esto, comienza un proceso de deconstrucción en el que cada sección de una actividad rutinaria es fragmentada y en los puntos de división se insertan nuevos elementos, lo que reconfigura y permite dimensionar la acción cotidiana como un acto simbólico artístico.

Así, solo si se es consciente, un acto biológico o vivencial que se desarrolla en el cuerpo humano puede ser transformado en un signo que deriva en un ritual. De lo anterior, surge la relación entre un acto biológico-acto existencial-acto ritual artístico. Si el acto existencial se desarrolla de manera intencional insertando estrategias propias del arte, como la destrucción, la fragmentación y la deriva, se puede establecer que existe la conciencia de un acto ritual artístico. El arte necesita de una serie de procesos creativos y estrategias artísticas para transformar un ritual en un resultado artístico.

El proceso creativo permite, por una parte, vincular los impulsos inconscientes y conscientes como elementos de creación; por otro lado, facilita enlazar y definir todos los elementos anteriormente descritos: el cuerpo como un recipiente alquímico donde se da el acto bilógico, el acto vivencial, el acto existencial y el acto ritual artístico. Cada uno de estos elementos se divide y reconfigura en un método que activa el instinto, el pensamiento como

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

un acto catártico que resulta en arte vivencial. Así, el proceso creativo se convierte en el catalizador de todos los actos y permite llegar a un resultado artístico significativo y sustentado.

Las estrategias artísticas que utilizo son la apropiación, la fragmentación, la deconstrucción y la alegoría. Dichas estrategias interactúan en momentos específicos del proceso creativo, desde la introspección y conceptualización hasta la conclusión de la pieza. Reitero que lo que busco con dichos procedimientos es analizar cada uno de los elementos a utilizar en cada proyecto y su funcionamiento en conjunto y por separado. De esta manera, puedo insertar elementos que reconfiguren el sentido original a través de su vaciamiento, lo que permite construir uno nuevo significado. En las piezas que conforman mi producción esta forma de trabajo se pone al descubierto de manera intencional como un medio que permite al espectador armar y rearmar el proceso de creación y en el trayecto incluir elementos simbólicos particulares.

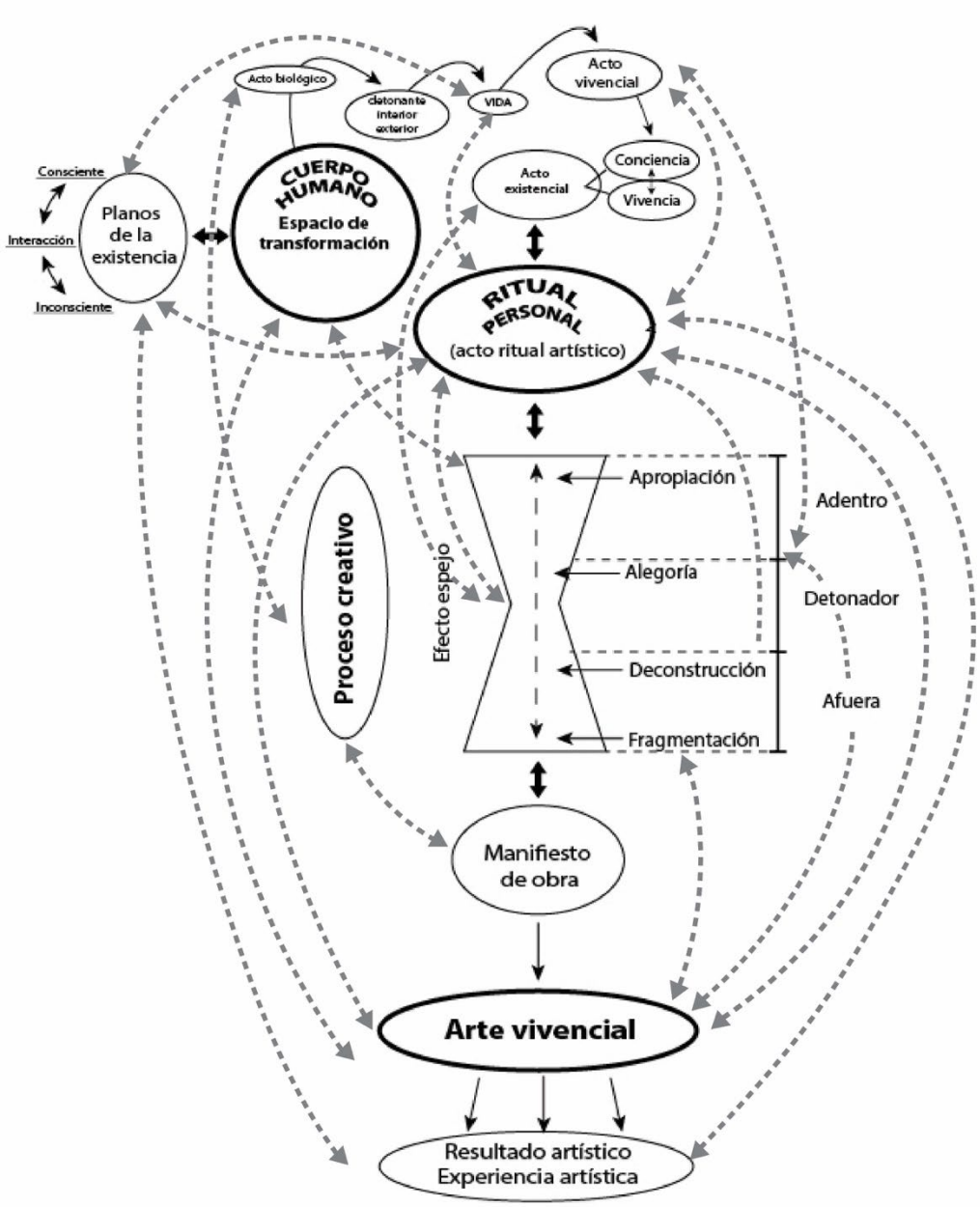


Fig. 4 *Mapa mental completo de la metodología*

BY-NC-SA

Desde esta creencia es que entiendo el arte como una vivencia simbólica que logra conectar las experiencias de vida con el campo del arte. En algunos casos, puede tratarse de trasladar la vida al arte o el arte a la vida y el modo en que sus diferencias se pueden desdibujar; sin embargo, considero que la parte central es la experiencia inconsciente que se despliega en el ámbito del arte.

En otras palabras, las sensaciones, emociones, explosiones sensoriales, razonamientos, la fantasía, los ensueños y la imaginación son algunos de los elementos que busco configurar como material artístico para interactuar al público y detonar en él una experiencia artística vivencial. Estos aspectos de la experiencia se retoman como parte del consiente colectivo, es decir, parto de la información que experimenta el común de la población para ser articulado con estrategias artísticas. Busco detonar en el resultado artístico una experiencia, más que un efecto estático y contemplativo.

Vincular dichas vivencias de manera activa con el proceso de creación propicia que en todo momento la energía vital se encuentra presente. Ésta y su propensión de transformación chamánica es una de las cualidades fundamentales en la obra de Joseph Beuys (Bernádez, 2003), de la que me interesa estudiar como impregnar objetos de contenidos interiores. De esta manera, la vida se entremezcla con el arte.

CONCLUSIONES

Es así como por medio de la destrucción logro deconstruir objetos para literalmente transformarlos a partir de su fragmentación. El aventarlos o golpearlos de manera repetitiva me permite plantear un ritual que descoloca lo cotidiano por lo inusual como lo es el fragmentar objetos. Así la energía con que rompen queda permeada en los trozos que quedan esparcidos por el lugar. Es decir, podemos interpretar que tan fuerte y con que energía fue lanzado el objeto y como es que se rompió. Algunos de los performances participan el público por lo que la acción colectiva potencializa la percepción de la escultura energética efímera.

La metodología que desarrollo es el instrumento que me permite varias las estrategias, los elementos y los participantes para así implementarlos hasta lograr establecer la escultura energética efímera. Es importante señalar que no es una metodología única, por el contrario, cada proyecto e investigación requiere su propia metodología.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 5 *Perofrormance que se realizó de manera colectiva donde se destruyen objetos de cerámica y barro dentro de la Primer semana de performance del 2024*

Otro de los elementos a destacar es como parte de las acciones que he realizado busco la participación del público, esto ha sido un elemento importante ya que su actitud siempre es positiva al invitar a destruir o golpear objetos. Un momento que podría ser violento siempre es abordado de forma festiva y en algunos casos envuelta en risas. Esto deja en claro cómo es posible vaciar el sentido cotidiano de la acción para modificarlo en un ritual repetitivo que junto con los vestigios de la acción develan las esculturas energéticas efímeras.

FUENTES REFERENCIALES

Benítez Dueñas, I. M. (2007). *Felipe Ehrenberg Manchuria visión periférica*. Editorial Diamantina.

Bernández, C. (2003). *Joseph Beuys*. Nerea.

De Certeau, M. (2010). *La invención de lo cotidiano*, 2. Habitar, cocinar. Universidad Iberoamericana.

Henaro, S. (2014). *Melquiades Herrera*. Alias, 2014.

Jodorowsky, A. (2004). *Psicomagia*. Grijalbo.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18031

Una cafetería como caballo de Troya: efectividad ejecutiva de un proyecto relacional de crítica institucional

A cafeteria as a Trojan horse: executive effectiveness of a relational project of institutional critique

Carlos Miranda Mas [a] **y Enrique 'Res' Peña Sillero** [b]

[a] Profesor Titular de Pintura, Departamento de Arte y Arquitectura (Universidad de Málaga), cmiranda@uma.es y [b] Máster Producción Artística (Universidad Politécnica de Valencia), enriquepenasillero@gmail.com

How to cite: Miranda Mas, C. y Res, E. 2024. Una cafetería como caballo de Troya: efectividad ejecutiva de un proyecto relacional de crítica institucional. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18031

Resumen

Esta comunicación estudia un caso significativo de reconocimiento de una grave carencia institucional para solventarla mediante una operación de intervención artística de carácter social y permanente. Así, ante su observación de que en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga no existía cafetería, espacio habitual de encuentro y ocio en cualquier centro, un artista y ex-alumno plantea un proyecto para la sala de exposiciones de este organismo consistente, precisamente, en poner en marcha dicho ámbito. Su objetivo es generar un espacio colectivo de acción extracurricular, cooperativa, lúdica y autónoma del estudiantado, que pueda articular un cuerpo político de intervención y modificación participativa efectivas del alumnado en la estructura de gestión vertical de la Facultad. Para ello, despliega una metodología de desplazamiento del habitual concepto de exposición al de operación social, situando el proyecto en el paradigma de arte de intervención crítica institucional mediante la acción relacional. Ello se articula metodológicamente desde meses antes de la inauguración a través de un trabajo de campo con todo el estudiantado para recopilar sus propuestas de actividades y organizar su temporalización, negociando además una coordinación con la gestión de la entidad que incorpora cinco conferencias específicas ad hoc en dicha programación. El resultado de la puesta en práctica del proyecto genera un reconocimiento general del alumnado de la necesidad de permanencia de este espacio estudiantil autogestionado no reglado, que deviene en su reclamación al Decanato por parte del Consejo de Estudiantes de Arte para que así se constituya de modo estable, lo cual es aprobado en las instancias correspondientes de la Facultad, funcionando el espacio actualmente a pleno rendimiento. Se concluye, pues, que este proyecto es un caso de éxito de crítica institucional constituyente que demuestra la utilidad comunitaria de la práctica artística relacional enfocada desde criterios de operatividad social.

Palabras clave: *arte relacional; operatividad social del arte; prácticas constituyentes; autogestión estudiantil.*

Abstract

This communication studies a significant case of recognition of a serious institutional deficiency to solve it through an operation of artistic intervention of social and permanent character. Thus, after observing that the Faculty of Fine Arts of the University of Malaga did not have a cafeteria, a common meeting and leisure space in any center, an artist and former student proposes a project

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

for the exhibition hall of this organization consisting, precisely, in setting up such an area. Its objective is to generate a collective space of extracurricular, cooperative, playful and autonomous action of the student body, which can articulate a political body of effective intervention and participatory modification of the students in the vertical management structure of the Faculty. To this end, it deploys a methodology of displacement of the usual concept of exposure to that of social operation, placing the project in the art paradigm of institutional critical intervention through relational action. This is articulated methodologically from months before the inauguration through a fieldwork with the entire student body to collect their proposals for activities and organize their timing, also negotiating a coordination with the management of the entity that incorporates five specific ad hoc conferences in the programming. The result of the implementation of the project generates a general recognition by the student body of the need for the permanence of this non-regulated self-managed student space, which results in its claim to the Dean's Office by the Art Students' Council so that it may be established in a stable manner, which is approved by the corresponding instances of the Faculty, and the space is currently operating at full capacity. It is concluded, then, that this project is a successful case of constituent institutional critique that demonstrates the community utility of the relational artistic practice focused from criteria of social operativity.

Keywords: *relational art; social operativity of art; constituent practices; student self-management.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

1. Antecedentes históricos de autogestión en el centro

La Facultad de Bellas Artes de Málaga comenzó a impartir sus clases en el año 2005 en el sótano de un edificio del Campus de Teatinos, en la zona noroeste de la ciudad. Aquella Facultad, de residencia temporal, albergaba las características de lo que empieza desde la nada y ha de inventarse desde dentro. La propuesta parecía ilusionante tanto para los docentes como para el propio alumnado, quienes aprovecharon la inercia del proyecto académico para implicarse en la construcción y desarrollo del mismo. El símbolo más relevante de esta etapa primeriza fue la edificación de las Trincheras, realizadas durante un taller con el arquitecto Santiago Cirugeda, donde el estudiantado levantó dos aulas autogestionadas en la azotea del edificio (Martín-Arroyo, 2005). Numerosas actividades de todo tipo fueron organizadas en estos espacios, y su recuerdo perduraría mucho tiempo después de desplazar el centro a otro campus. En efecto, pocos años después, la Facultad de Bellas Artes sería trasladada al que es su emplazamiento actual: el Campus de El Ejido, en la zona centro de la capital. Tras la mudanza y "normalización institucional", y en palabras de la primera Decana del centro, el espíritu de emancipación del alumnado fue decayendo (C. Osuna, entrevista inédita, 23 de mayo de 2023), hasta que el cada vez más reducido espacio de autogestión fue adquiriendo una condición mucho más simbólica que realmente operativa. Durante los años que siguieron, los intentos por regenerar este plano participativo fueron, hasta donde se conoce, escasos, y sus propuestas casi siempre dependientes de la supervisión decanal. A estas inercias hay que sumar el consabido paso de la pandemia de 2020 y sus efectos marcadamente atomizadores de la comunidad de un centro pequeño como es el que nos ocupa, hasta entonces acostumbrada a la relación presencial directa y cotidiana entre los distintos agentes que la conforman.

2. Remanencias recientes

En mayo del año 2021 el alumnado del Máster de Producción Artística Interdisciplinar de la Facultad comienza a organizar, motu proprio, unas Jornadas de Puertas Abiertas para visibilizar el trabajo (en curso o finalizado) de los y las artistas que lo constituyen. Desde entonces, este evento, al que dieron el nombre de *Open Studios*, suele organizarse entre los meses de mayo y junio y ostenta un claro ambiente festivo, especialmente, a partir de la edición del 2022. Ese año, el estudiantado logró recaudar el dinero suficiente para organizar un concierto como parte del evento, que tuvo lugar en el patio de la propia Facultad (Fig. 1). Este reclamo, sumado al usual poder de convocatoria de otros eventos del centro (exposiciones, conferencias, etc.) culminó en un *Open Studios* excepcionalmente reseñable que, en retrospectiva, podríamos deducir que funcionó como un modelo recordatorio de la capacidad de organización y movilización del alumnado de la Facultad de Bellas Artes de Málaga. Un poder que, si parecía haberse diluido, sería en adelante progresivamente refrendado por la extensión de estas dinámicas festivas a las inauguraciones de la sala de exposiciones, que pasaron de meros *openings* a ser multitudinarios festejos de inauguración.

En lo que aquí nos incumbe, la relevancia del citado *Open Studios* no va a estar sólo en el propio evento en sí mismo, sino sobre todo en que nos permite entender las condiciones de posibilidad para que tal nivel de autogestión sea concebible por parte de sus agentes. Y en este caso tiene mucho que ver con el espacio físico de convivencia continuada que suponen los espacios del Máster de Producción Artística Interdisciplinar, de estudios individuales unos junto a otros, lo cual genera una comunicación constante durante nueve meses en un ámbito de domesticidad poco común en una institución universitaria de formación. Esta situación genera cada curso una comunidad fuerte, de manifiesta capacidad de acción. Lo cual nos permitirá sacar conclusiones acerca de la importancia del espacio comunitario como ámbito de posibilidad de encuentro, organización e intervención colectivas.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 1 Concierto de Orina en el patio de la Facultad de Bellas Artes de Málaga. *Fuente: Fernández Ortiz, M. (2021).*

DESARROLLO

1. La convocatoria

El centro lanza cada final de curso una convocatoria para recabar proyectos expositivos que puedan configurar la siguiente programación de la Sala de Exposiciones del mismo. Una de sus particularidades es que se dirige tanto al alumnado de segundo ciclo del Grado y del Máster como a antiguos estudiantes, focalizando su objetivo en apoyar y reforzar la trayectoria de aquellas personas que pasen por sus aulas. Así, de entre todos los dossiers presentados, un comité de docentes al caso selecciona seis proyectos que componen la agenda expositiva de la sala, aportando un moderado presupuesto para su producción y posibilitando la publicación de un catálogo por cada evento[1]. Será esta convocatoria la que seleccionaría el proyecto de la Cafetería, y es importante señalarla ya que vislumbra algo a lo que haremos bastantes alusiones: el diálogo entre la institución y sus usuarios. Fue la propia Facultad la que permitió y apoyó un proyecto de este tipo. Sin esa posibilidad de negociación, es posible que la propuesta no se hubiera formalizado o, por el contrario, se hubiera organizado de forma completamente diferente. Según veremos más adelante, este vector de encuentro se revelará como el factor más significativo de todo el proyecto, precisamente por su capacidad de operatividad política.

2. El método: dialéctica simbólico-utilitaria

Desde su comienzo, el planteamiento del proyecto contemplaba abarcar las dimensiones simbólica y utilitaria. Debido a una serie de insalvables dificultades (legales y de presupuesto) sería imposible construir y/o recrear

[1] Todas las publicaciones de los proyectos expositivos realizados en la Sala de Exposiciones de la Facultad pueden consultarse en: https://monografias.uma.es/index.php/mumaed/catalog/series/Exposiciones

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

una cafetería que operara, a nivel logístico y de servicios, como cualquier otra. Por tanto, podría interpretarse que la única vía disponible era la de la representación simbólica. Pero su premisa era clara: la *utilidad* de la Cafetería debía estar presente, pues debía funcionar como un espacio relacional *real* y no como un simulacro contemplativo. El proyecto no era por tanto una exposición al uso como podría ser, por ejemplo, una serie de obras o dispositivos que imaginaran cómo sería la cafetería de la Facultad de Bellas Artes de Málaga. La supuesta exposición debía ser, ella misma, la susodicha cafetería, un lugar donde cabría organizarse cualquier propuesta estudiantil.

A nivel simbólico, la Cafetería articula una puesta en escena que no es un teatro coercitivo en el sentido aristotélico, ni un hiper-teatro en la línea bretchiana. Si bien ''el 'teatro' es una forma comunitaria ejemplar'', que ''conlleva una idea de la comunidad como presencia en sí, opuesta a la distancia de la representación'' (Rancière, 2010, p. 13), el planteamiento renuncia, como formula Rancière, a la potencia comunitaria de la espectaduría teatral para situarla en un campo de igualdad entre actores y asistentes, pues en nuestro caso la distancia del espectador es llevada al campo de la movilidad permanente entre el acto de tomar conciencia de lo que acontece en la sala y las actividades que desarrollan los propios usuarios del espacio. La Cafetería no pretende anular la distancia que la separa de su realización veraz, ni tampoco de su potencial simbólico atado a la autoría de un relato individual propuesto por el autor. Requiere que sus participantes recorran a menudo y por cuenta propia esas distancias y que, en sus idas y venidas, formulen sus propias traducciones e interpretaciones del relato. De ahí la relevancia estratégica del sistemático trabajo de campo que realizara su autor por todas las clases del centro, quien durante los dos meses previos a la apertura fue recabando propuestas de actividades y negociando su calendario. El resultado fue la imponente "cascada" de varias actividades diarias que, organizadas por los propios estudiantes, dotan de contenido al evento durante sus cuatro semanas de duración, porque este ''requiere de espectadores que desempeñen el rol de intérpretes activos, que elaboren su propia traducción para apropiarse la ''historia'' y hacer de ella su propia historia" (2010, 28). Y apropiarse la historia aquí significaría reconocer(se) como organizadores/as y, con ello, entender la necesidad de un espacio en el que poder hacerlo. Por eso el proyecto de la Cafetería deviene en la reclamación del lugar por parte del cuerpo estudiantil, en la experiencia de su poder de negociación y en su reafirmación tras la consecución de la nueva institución del proyecto ya como algo propio: el actual Espacio Autogestionado de Estudiantes La Cafetería de Bellas Artes. Si "una comunidad emancipada es una comunidad de narradores y de traductores'' (2010, 28), en la Cafetería la historia planteada no solo pudo –y sigue pudiendo– modificar la conjunción de historias propias del alumnado, sino que en su juego de aproximaciones, sigue siendo capaz de modificar la propia historia institucional. Y ello ha sido posible porque se ha pasado del ámbito de la representación a un campo instituyente de comunidad. Por tanto, la Cafetería ostenta su título –que define un servicio concreto– como señuelo de distracción, como *diversión*, respecto a lo que en realidad pretende: suplir lo que faltaba en esta comunidad-facultad, que era un *lugar propio* de encuentro estudiantil para el ocio, la discusión, la autoorganización, el descanso, el aprendizaje autónomo, el juego… el espacio de su voluntad.

En un plano utilitario, el planteamiento resultaba más sencillo. Eran necesarios ciertos utensilios, muebles y aparatos electrónicos para un funcionamiento común de la Cafetería. En primer lugar, se trasladaron las máquinas expendedoras de café y *snacks* a la sala de exposiciones, redirigiendo a todos sus usuarios al espacio. Se hizo lo propio con el único microondas de la Facultad. En segundo lugar, se añadieron una máquina de café de cápsulas y un hervidor de agua, acompañados de bolsas de té, azúcar, vasos de papel y otra serie de utilidades necesarias para su uso. Se dotó el espacio con un sistema fijo de ordenador, proyección y audio para sesiones públicas. También se construyeron y desplegaron una serie de mesas de diferentes alturas, así como se hizo acopio de más de cincuenta sillas reacondicionadas y extraídas, bajo un riguroso procedimiento legal, del fondo de mobiliario común de la Universidad de Málaga. Asimismo, se sumaron cojines y colchones y, a modo de corolario decorativo, fue donado un buen número de plantas de interior. Todo ello tenía un sentido útil y venía a paliar las carencias que estas incorporaciones de *objetos dialécticos* señalaban en su aparición (Fig. 2).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

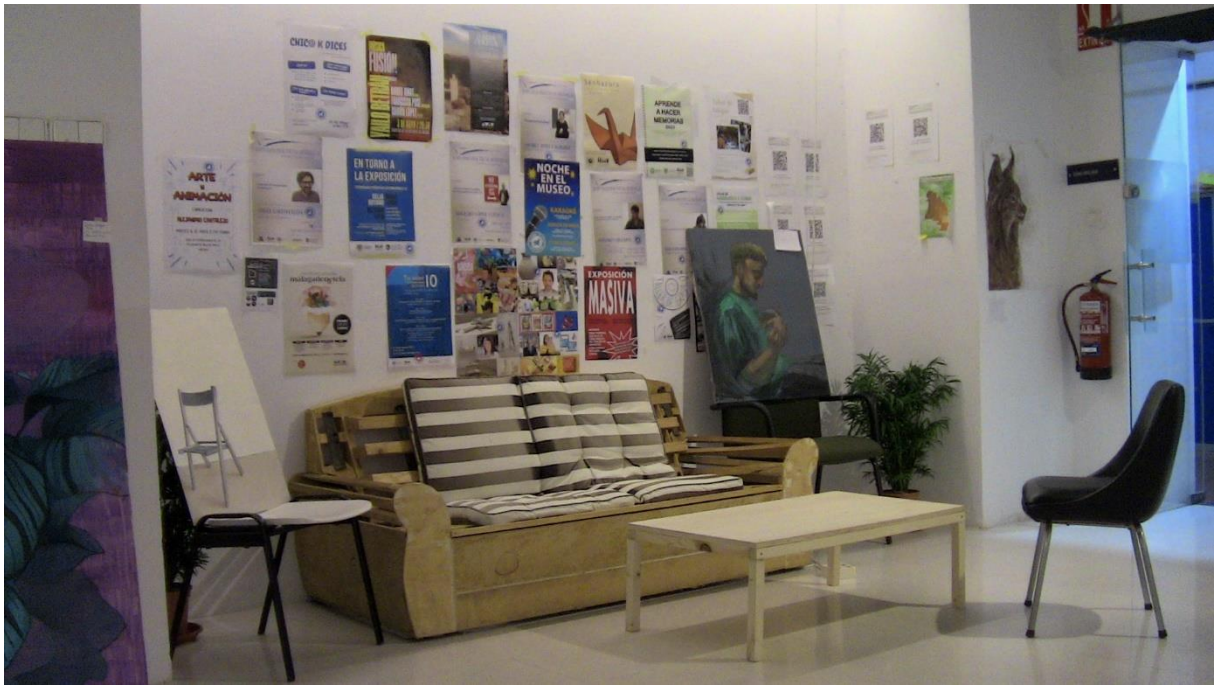


Fig. 2 Sofá y pared de anuncios a la entrada de la Cafetería. *Fuente: los autores (2023).*

Es crucial apreciar nuestro deliberado uso del término *dialéctica*. El objetivo nunca fue anular la distancia que separa las partes –*estamentos*, en la significativa terminología universitaria–, pues comprendemos que ésta es la condición normal de toda comunicación (Rancière, 2010, p. 17). Tampoco se pretendía anular la distancia con la realidad de su situación. Por ello es importante destacar el componente simbólico, pues un arte completamente absorbido en su cotidianidad práctica renuncia a esa distancia y, por tanto, a su capacidad de criticarla (Burgüer, 2006, p. 49). Al contrario, entendemos que estamos hablando de un modelo de crítica institucional que supera la dicotomía de *enfrentamiento* entre opuestos, asumiendo, como decimos, la dialéctica como campo fértil de encuentros de los que deducir y generar posibilidades de *futuros mejores*. En palabras de Enric Puig (2023):

> Cualquier vínculo social sólido se da bajo formas institucionales y, en consecuencia, el interrogante sobre si apostar o no por la institución es estéril y hay que sustituirlo por otro que cuestione los modos mediante los cuales queremos que se nos instituya o, mejor todavía, mediante los cuales queremos instituirnos. [...] Si solo institucionalizándose los movimientos adquieren fuerza y duración, solo movilizándose las instituciones pueden hallar de nuevo su poder creativo (p. 132).

En este sentido, el caballo de Troya que era el proyecto de la Cafetería venía cargado de palancas para activar movimientos en, al menos, dos planos complementarios: el de la reactivación de la iniciativa e identidad estudiantil –no solo enraizada sino *en relación* (Glissant, 2006, p. 75) – y el de la regeneración de las prioridades y líneas de interés de la gobernanza del centro.

3. El método: lo hacemos y lo queremos

Venimos insistiendo en la importancia que otorgamos a la *operación Cafetería* como plano de trabajo común entre institución y estudiantes. En efecto, ahí radica su gran capacidad transformadora tras años de progresiva y marcada verticalización de la gestión del centro, lo cual al tiempo había venido desincentivando las posibilidades de las antaño ricas acciones autónomas del estudiantado. Este proyecto, pues, fue tomado desde las instancias de gobierno de la facultad como una posibilidad de recuperación del cuerpo participativo que le da sentido último en tanto que territorio de producción de conocimiento comunitario, vector modal que distingue los

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

modos de investigación artística de otros campos epistemológicos y que, insistimos, estaba siendo desplazado por una inercia tendente al corporativismo sectorizado que tanto caracteriza el sistema general de gobernanza universitaria. Frente a ello, podemos ya deducir que el planteamiento que aquí se despliega no va a atender tanto al modo clásico de crítica institucional, en el sentido de la mera búsqueda de una modificación de las circunstancias del sistema, sino, más allá, a la "coincidencia de la transformación de las circunstancias y de la actividad humana de autotransformación" (Nowotny, 2008, p. 128). Pues la modificación es reconocida como necesaria por parte tanto del agente crítico como de la institución criticada, y, a partir de ello, indagada en sus posibilidades y activada por parte del estudiantado -y de buena parte del profesorado- mediante sus numerosas y diversas iniciativas de acción comunitaria en este espacio.

En este sentido, apuntaremos que durante las cuatro semanas que la Cafetería ocupó la sala de exposiciones, tuvieron lugar en ella tres sesiones de encuentros profesionales con artistas egresadas/os, cinco conferencias de agentes de primer nivel nacional e internacional del arte contemporáneo (Fig. 3), talleres de esculturas con sillas, de realización de memorias de producción de proyectos, de narrativas gráficas, de autoediciones, de confección de talegas, de grabado sobre CDs, siestas colectivas, cinefórum, una paella, dos exposiciones pop-up, una sesión de karaoke y baile, una ludoteca o un concierto de *latin jazz*, además de otras no programadas: ping-pong, siestas, sesiones de videojuegos, desayunos, comidas, meriendas, o las asambleas de las que surgiría la negociación con el decanato para la cesión permanente de la Cafetería al Consejo de Estudiantes.



Fig. 3 Alumnado presente en una de las conferencias programadas por el centro. *Fuente: los autores (2023).*

Todo ello generaría un ostensible cambio en el concepto que la Facultad tiene de sí misma como espacio colectivo de trabajo, ocio y, sobre todo, encuentro, que va mucho más allá de la habitual docencia reglada y que, por lo tanto, define mucho mejor una identidad dada a conformarse horizontalmente mediante las operaciones y eventos cotidianos de los miembros de una comunidad cuya pequeña escala permite y facilita este tipo de desarrollos.

4. El método: reinauguración

El 29 de junio de 2023 -menos de un mes después de la clausura de la "original"- la Cafetería de Bellas Artes 'El Lejío' reabrió sus puertas al público en un evento que, de forma no casual, coincidió con el *Open Studios* de ese

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

año. Esta suerte de reinauguración (que realmente funcionó como tal, pues ocurrió en su nuevo y definitivo emplazamiento, en la planta superior al anterior) quiso funcionar, en línea con la naturaleza del proyecto, de forma útil y simbólica. Útil, pues servía para anunciar y difundir la vuelta al funcionamiento común de la Cafetería; simbólico, pues se preparó un acto en el que el autor cedía, bajo un documento de apariencia notarial, todo el mobiliario, aparatos, enseres, decoraciones y, no menos importante, la gestión de la Cafetería al Consejo de Estudiantes. Para representar (reconocemos que de forma un tanto teatralizada) el relevo de dicha agencia, el artista entregó a la representante del Consejo la ya reconocida cafetera roja, elemento reseñable del proyecto. Para finalizar el traspaso, que se escenificó ante los y las asistentes al evento, el documento fue sellado y finalmente firmado por Enrique Res, en calidad de autor; Carmen Ripoll, representante del Consejo de Estudiantes; Carlos Miranda, como comisario del proyecto y Vicedecano de Cultura del centro; y Jesús Marín, Decano de la Facultad. El documento sería rápidamente enmarcado y colgado en una de las paredes de la Cafetería, lugar que sigue ocupando hoy a modo de prueba y recordatorio (Fig. 4).



Fig. 4 Enrique Res y Carmen Ripoll formalizando el traspaso de la gestión de la Cafetería. *Fuente: los autores (2023).*

Como venimos precisando, desde aquel día la agenda, cuidado y crecimiento de la Cafetería comenzó a ser responsabilidad del alumnado del centro. Los agentes que iniciaron la propuesta, artista y comisario, renunciaron oficialmente a dicho cometido. Las cuestiones que aparecían entonces eran, para nosotros, evidentes, y tenían que ver con su perduración en el tiempo: hablamos de organización, mantenimiento, cooperación y capacidad de resolución de conflictos, o dicho en otras palabras, de democracia operativa aplicada a la gestión autónoma de un espacio colectivo.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

CONCLUSIONES

Organizadas por el Consejo de Estudiantes, o en colaboración con el mismo desde el decanato, o desde propuestas individuales de estudiantes, desde la reinauguración del espacio -hace menos de once meses, cuando esto escribimos- han tenido lugar, entre otras actividades, diez conferencias de primer nivel, unas jornadas de ajedrez y damas, un torneo de tenis de mesa, dos sesiones de exposición y discusión pública de proyectos de estudiantes, una subasta pública de obras de alumnos/as, cinco conciertos, varias asambleas, y, sobre todo, un uso constante de la Cafetería como espacio de comidas, relajo y encuentro cotidiano de alumnado, profesores y visitantes… lo cual ha propiciado una nueva manera de convivir y gobernar(nos) en un centro que ha hecho de la colaboración y la participación –tan abierta como exigente– del estudiantado un renacimiento de su condición universitaria en sentido pleno. Sin duda, las conclusiones que ello puede propiciar respecto a la labor de gestión y gobierno institucional de un centro de estas características habrían de ser interesante y revelador objeto de análisis en un más amplio y desarrollado texto, si bien entendemos que hemos ya apuntado aquí algunos trazos que vienen a indicar su interés y efectividad de cara a su, ahora ya sí, prometedor futuro. De cualquier modo, si hemos de establecer criterios de valoración de este proyecto, parece claro que será principal el de su operatividad social, resultado efectivo y particularmente útil de un modo de comprender la *acción artística situada* no *ante* las condiciones de producción de su época, sino *dentro* de ellas (Benjamin, 1999, p. 119), por lo que los modos, estrategias y el propio lenguaje de su ocurrir no responden sino a la pragmática de su funcionalidad política.

FUENTES REFERENCIALES

Benjamin, W. (1999). El autor como productor. En W. Benjamin, *Tentativas sobre Brecht. Iluminaciones III*. Taurus.

Bürger, P. (2006). The Negation of the Autonomy of Art by the Avant-garde. En C. Bishop (Ed.), *Participation* (pp. 46-53). Whitechapell Gallery & MIT Press.

Glissant, É. (2006). Poetics of Relation. En C. Bishop (Ed.), *Participation* (pp. 71-78). Whitechapell Gallery & MIT Press.

Martín-Arroyo, J. (14 de noviembre de 2005). Insólitas trincheras académicas. *Diario El País*. https://elpais.com/diario/2005/11/14/andalucia/1131924149_850215.html?event_log=oklogin

Nowotny, S. (2008). Efectos inmanentes. Notas sobre la creatividad. En transform (Ed.), *Producción cultural y prácticas instituyentes. Líneas de ruptura en la crítica institucional* (pp.121-139). Traficantes de sueños.

Peralta, P. (Guión), Galiano J. A. (Montaje), & Gallego, C. (Imagen). (10 de junio de 2023). Una cafetería con arte. [Episodio de programa de televisión]. En CEDECOM (Productora). *Tesis*. Canal Sur Televisión. https://www.canalsur.es/television/programas/tesis/noticia/1941707.html

Puig Punyet, E. (Ed.). (2023). *Instantánea de una nueva institución. Vocabularios para la colectivización artística*. Galaxia Gutemberg & Centre d'arts Santa Mónica.

Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado*. Manantial.

Redacción (24 de octubre de 2006) Una exposición inaugura las aulas trinchera de la UMA. *Diario Sur*. https://www.diariosur.es/prensa/20061024/malaga/exposicion-inaugura-aulas-trinchera_20061024.html

Rojas, V. (9 de mayo de 2023). `La Cafetería de Bellas Artes', un espacio para el encuentro y la reflexión de los estudiantes. *Diario Sur*. https://www.diariosur.es/cronica-universitaria/cafeteria-bellas-artes-espacio-encuentro-reflexion-estudiantes-20230508104950-nt.html

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

De Eugène Delacroix a Miquel Barceló, la interpretación visual del Fausto de Goethe

From Eugène Delacroix to Miquel Barceló, the visual interpretation of Goethe's Faust

Aránzazu Miró Moína
aranzazu.miro@gmail.com

Breve bio autora: Palma, 1964. Licenciada en Ciencias de la Información por la Universidad Complutense de Madrid, graduada en Historia del Arte por la Universidad Nacional de Educación a Distancia, máster en Investigación Antropológica y sus aplicaciones por la Universidad Nacional de Educación a Distancia; tiene estudios musicales realizados en el Real Conservatorio Superior de Música de Madrid y cursos de formación en biblioteconomía y documentación. Ha trabajado en bibliotecas y archivos especializados. Actualmente colabora en prensa e investiga en arte y música con divulgación en conferencias, comisariado de exposiciones y publicaciones.

How to cite: Miró Moína, A. (2024). De Eugène Delacroix a Miquel Barceló, la interpretación visual del Fausto de Goethe. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. pp. 784. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.19029

Esta comunicación ha sido invitada a presentarse para su publicación en la Revista ANIAV.

Resumen

El mito de Fausto se origina a partir del texto que Johann Wolfgang von Goethe publica en 1808; antes de que aparezca la segunda parte, y todavía en vida del escritor, su obra es ya famosa y comienza un amplio recorrido de versiones, que se centran fundamentalmente en los ámbitos musical y escénico. Eugène Delacroix (Francia, 1798-1863) la convierte en 1828 en obra visual con la publicación del libro de artista donde interpreta en 17 litografías las escenas que más le interesan. Miquel Barceló (Felanitx, 1957) emprende el mismo reto en 2018. Realiza 72 acuarelas que, tras la lectura visual comparada, reflejan las coincidencias emocionales o espirituales de ambos creadores, algo que se manifiesta en el marcado paralelismo que mantienen sus trayectorias. La lectura comparada de ambas propuestas visuales permite concluir cómo sus diferentes planteamientos artísticos se alían y complementan

Palabras clave: *Goethe; Fausto; Delacroix; Miquel Barceló; libro ilustrado; libro de artista.*

Abstract

The myth of Faust originates from the text that Johann Wolfgang von Goethe published in 1808; before the second part appeared, and still in the writer's lifetime, his work is already famous and a wide range of versions begins, which focus fundamentally on the musical and stage fields. Eugène Delacroix (France, 1798-1863) turned it into a visual work in 1828 with the publication of the artist's book where he interpreted the scenes that most interested him in 17 lithographs. Miquel Barceló (Felanitx, 1957) undertakes the same challenge in 2018. He makes 72 watercolors that, after a comparative visual reading, reflect the emotional or spiritual coincidences of both creators, something that is manifested in the marked parallelism that their trajectories maintain. The comparative reading of both visual proposals allows us to conclude how their different artistic approaches combine and complement each other.

Keywords: *Goethe; Fausto; Delacroix; Miquel Barceló; illustrated book; the artist's book.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18134

Amigas viejas de las que no sé nada. Enunciando pasados disidentes entre lo real y lo ficcionado

Old friends I know nothing about.
Enunciating dissenting pasts between real and fictional stories

Gonzalo Mon Valdés
Artista residente en LABoral Centro de Arte y Creación Industrial de Xixón, gonzalomvov39@gmail.com

How to cite: Mon Valdés, G. (2024). Amigas viejas de las que no sé nada. Enunciando pasados disidentes entre lo real y lo ficcionado. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18134

Resumen

El proyecto "Amigas viejas de las que no sé nada" se trata de una investigación artística llevada a cabo en el Programa de Residencias Artísticas de LABoral Centro de Arte de Gijón. En esta producción interdisciplinar se reclama una memoria histórica cuir, que dignifique los relatos disidentes que se pierden en las narrativas históricas dominantes.

La investigación, busca crear relatos que conecten violencias presentes y pasadas a partir de las huellas de información personal de gente cuyos objetos e intimidad quedan expuestos en mercadillos o portales de venta online. Estos, son utilizados como vehículo discursivo para mediar entre el olvido que supone la mercantilización de objetos de recuerdo e identidad, y las narrativas que se les superponen. Se crea una serie de conexiones en las que se dialoga con quienes dejan escrito su nombre y de las que sólo se conoce el mismo. Así, desde el ser nombrado, llamado, reconocido y recordado, se reclaman memorias disidentes como resistencia social.

Desde las perspectivas decoloniales de utopía, en las que se reclama el poder imaginar futuros alternativos al relato hegemónico tradicional, se entiende que si los discursos disidentes quedan soterrados, existe un derecho a la apropiación y la invención de relatos que nos permitan imaginar mitos fundacionales propios y subversivos.

Se exponen las vías artísticas que cristalizan este discurso desde la utilización de medios tradicionales como el ganchillo y el grabado como elementos enunciativos que devuelven la materialidad a los nombres olvidados.

Palabras clave: *Memoria histórica; cuir; apropiación; enunciatividad; disidencia.*

Abstract

English abstract…The project "Amigas viejas de las que no sé nada" (Old friends I know nothing about) is an artistic research carried out in the Artistic Residency Programme of LABoral Centro de Arte de Gijón. This interdisciplinary production calls for a cuir historical memory that dignifies the dissident stories that are lost in the dominant historical narratives.

The research seeks to create narratives that connect present and past violence from the traces of personal information of people whose objects and intimacy are exposed in flea markets or online sales portals. These are used as a discursive vehicle to mediate between the oblivion that the

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

commodification of objects of memory and identity entails, and the narratives that are superimposed on them. A series of connections are created in which a dialogue takes place with those whose names are written and of whom only their names are known. Thus, from being named, called, recognised and remembered, dissident memories are reclaimed as social resistance.

From decolonial perspectives of utopia, in which the power to imagine alternative futures to the traditional hegemonic narrative is claimed, it is understood that if dissident discourses are buried, there is a right to appropriation and the invention of narratives that allow us to imagine our own subversive foundational myths.

The artistic ways in which this discourse is crystallised through the use of traditional media such as crochet and engraving as enunciative elements that give materiality back to the forgotten names are presented.

Keywords: *Historical memory; cuir; appropriation; enunciativity; dissidence.*

INTRODUCCIÓN

Amigas viejas de las que no sé nada es una investigación artística realizada en la Convocatoria de Residencias Artísticas de LABoral Centro de Arte 2024. En ella, generan redes de memoria desde un prisma cuir, creando una resistencia contra-archivística que enuncie narrativas disidentes entre lo real y lo ficcional, el pasado y el presente, reclamando la ambigüedad como defensa y creando redes de recuerdo comunitario. El proyecto es interdisciplinar, mezclando lenguajes artísticos como piezas instalativas, textiles, gráficas, registradas en un libro de artista.

Se lleva a cabo una apropiación de objetos de segunda mano como vehículos discursivos que parten de su comprensión como objetos desahuciados, robados de su espacio y quedando así expuesto lo íntimo al mercado. Desde la intención de resignificar estos objetos, convirtiéndolos en contenedores de recuerdos comunitarios disidentes, se llevan a cabo una serie de proyectos artísticos que unen nombres encontrados y evitan su olvido tejiendo memorias entre sí.

METODOLOGÍAS

El proyecto de investigación, parte de una búsqueda de metodologías-otras, transmetodologías o metodologías cuir que constituyan un filtro para desarrollar producciones artísticas contra-archivísticas. Estas están muy relacionadas con crear conocimiento en contra de la Colonialidad del saber, y desde lo cuir, lo que implica visibilizar la inestabilidad de lo presentado como natural por el sistema de poder (Brown, Nash, 2010). Se emplean metodologías que supongan la búsqueda de un conocimiento situado (Haraway, 1995), recalcando las vías de posicionamiento de la persona investigadora, que evidencian su sesgo, dejando ver los signos que la componen y haciendo un ejercicio de análisis, conexión y exposición de los relatos hegemónicos y su puesta en duda mediante la reapropiación (Sandoval, 1995).

DESARROLLO

Halbwachs (2004) entiende la memoria colectiva como una elaboración grupal de recuerdos comunes, imágenes sociales que se construyen y configuran desde el prisma de creencias y marcos culturales, con los que filtran su pasado. Cuando estas memorias colectivas, continúan tras la pérdida del grupo, lo hacen como memorias sociales, que cambian el formato de comunicación hacia la oralidad, el rumor, la desautorización y la clandestinidad.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

> La historia oral resaltó la importancia de memorias subterráneas que, como parte integrante de las culturas minoritarias y dominadas, se oponen a la "memoria oficial", en este caso a la memoria nacional. En un primer momento, ese abordaje hace de la empatía con los grupos dominados estudiados una regla metodológica y rehabilita la periferia y la marginalidad (Pollak, 2006, p.18).

Estas vías de comunicación narrativas, crean la continuidad necesaria para sostener un recuerdo común, superpuesto por los relatos hegemónicos y los relatos históricos dominantes.

Halbwachs entiende la memoria social como un proceso que necesita de una coordinación colectiva, que active los recuerdos del grupo. Un pasado común se olvida si el recuerdo individual no puede acceder al resto de versiones de otros individuos, que completan y reconstruyen la memoria comunitaria.

En el proyecto, se relaciona este sentido del recordar colectivo como una resistencia a la identidad unificada, que se superpone sobre las memorias sociales marginales, y que dificultan el acceso al recuerdo disidente mediante la neutralización de las diferentes redes de conexión colectivas del recuerdo.

El archivo es una herramienta fundamental para la reproducción de sistemas memorísticos colectivos, y las normas por las que se rigen y ejecutan las labores archivísticas, constituyen el sesgo que define cuáles son los recuerdos de un grupo. Así, deforma la memoria para estandarizarla, desde una apariencia positivista de relatos que responden a la lógica del poder/saber.

El recuerdo individual, pasa a ser social y perdurable a través de los enlaces que los conecten entre sí. Así, las memorias sociales circulan a través de redes entre recuerdos, creando accesos, multiplicando las vías por las que se puede llegar a ellos. Si este es cercado por la minimización de sus conexiones, si su distribución es pobre y su acceso es mediado por la violencia simbólica del aislamiento, será fácilmente objeto de un olvido social.

Es fundamental la capacidad de enunciación de un instrumento cultural, pero también es necesario que sea accesible, que esté conectado con otros medios. Un archivo traza estas vías de distribución y consecución de instrumentos del recuerdo, y modifican la realidad social en función de la memoria colectiva que la constituye.

Detectar las vías de construcción de estos trazados es situar, personalizar y enunciar la responsabilidad de la perpetuación de ejes de poder/saber. Si se entiende el ejercicio archivístico como la reproducción performática de un sistema ideológico, es posible decodificar su guión, y la apariencia objetiva queda expuesta como decisiones arbitrarias. Haraway (1995) considera esto como la irresponsabilidad del conocimiento insituable, lo que lleva a preguntarse por las formas-otras que construyan los archivos disidentes. Los instrumentos que enlacen los recuerdos cuir, según esta posición, deberían constituirse evidenciando su situación, su contexto, el guión performático por el que se crea su memoria comunitaria.

En cuanto a los relatos hegemónicos que construyen la realidad, el archivo es uno de los ejes que perpetúan el eurocentrismo del conocimiento global, lo fronterizo del saber/poder, concretando los límites reales y ficcionales según "las técnicas cualitativas y hermenéuticas de investigación (que) no dan respuesta a las necesidades del ser subalterno y colonizado" (Ortiz y Arias, 2019, p. 158).

Pedro Lemebel (2022) en su crónica *El abismo iletrado de unos sonidos* contrapone la tradición escrita y la castellanización con la riqueza de la oralidad precolonial, siendo así una herramienta de control sobre la enunciación y la construcción de la realidad. El binomio del saber/poder se hace evidente en las limitaciones de una lengua impuesta sobre las memorias sociales y colectivas de grupos cuya expresión es marginada. Lemebel contamina el medio dominante apropiándose del lenguaje escrito: "que la cicatriz de la letra impresa en la memoria pueda abrirse en una boca escrita para revertir la mordaza impuesta" (Lemebel, 2022, p. 46), una lógica

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

cuir que utiliza la ambigüedad, la mezcla, la desviación como filtro por el que se configuran los instrumentos de la contra-memoria.

Gloria Anzaldúa, en su publicación *Borderlands La Frontera* (2016) teoriza sobre lo mestizo, lo fronterizo, su porosidad y el peligro que esto supone para el sostén de relatos uniformizantes.

> La nueva Mestiza aborda esto desarrollando la tolerancia hacia las contradicciones, la tolerancia hacia la ambigüedad. Aprende a ser india en la cultura mexicana, a ser Mexican desde un punto de vista Anglo. Aprende a hacer juegos malabares con las culturas. Posee una personalidad plural, opera en un modo pluralista –nada se desecha, lo bueno lo malo y lo feo, nada se rechaza, nada se abandona–. No sólo sostiene las contradicciones, convierte la ambigüedad en otra cosa.

Anzaldúa materializa esta reversión de la mordaza impuesta, mediante el mestizaje de formatos en su publicación, y cuya "boca escrita" habla en chicano, inglés, español. La ambigüedad de su construcción materializa formas disidentes de pensar realidades alternativas.

Se plantea, si un archivo cuir tiene por filtro organizador, la ambigüedad, la posibilidad de enunciar más allá de los límites de lo positivista. La mediación entre el recuerdo será entonces, una malla de conexiones que faciliten el acceso a realidades ficcionales-reales que permitan enunciar realidades disidentes. Además, se explicita y exagera la performance archivista, abriéndose al deseo del archivo como guión (Schwartz,Cook, 2002).

Teniendo este marco teórico y las metodologías-otras como filtro, *Amigas viejas de las que no sé nada*, se desarrolla como proyecto interdisciplinar que media entre la escritura y la producción plástica. Como lenguajes que integran sus narrativas, se emplea este carácter ambiguo, liminal, mestizo, un archivo *amestáu*. Así, se hace explícito el conocimiento situado que formula e investiga desde la mezcla entre el castellano y asturiano, en diferentes vías enunciativas y forzando la tolerancia a la ambigüedad. Además, supone un archivo que no toma a la persona investigadora como custodio (Schwartz,Cook, 2002), sino como performer que enuncia el guión de su archivar. Se conectan objetos e instrumentos culturales encontrados en ventas de segunda mano, creando relatos que enlacen sus violencias presentes y pasadas. Estos, son utilizados como vehículo discursivo para mediar entre el olvido que supone la mercantilización de objetos de recuerdo e identidad, y las narrativas que se les superponen. Se dialoga con quienes dejan escrito su nombre y de las que sólo se conoce el mismo, desde el ser nombrado, llamado, reconocido y recordado, se reclaman memorias disidentes como resistencia social. Estos objetos desahuciados, olvidados y exhibidos son escuchados y se tejen entre sí buscando una narrativa que regenere el tejido social.

1.1. Se busca lector de Hervé Guibert

Uno de estos objetos desahuciados es un ejemplar de *Al amigo que no me salvó la vida*, escrito por Hervé Guibert en 1990. Guibert escribe sobre el sida, la muerte de su propio cuerpo y la de los que le rodeaban. Su relato deja ver la muerte comunitaria de quienes habitaban los márgenes, contra el silencio institucional, y la decepción hacia aquel amigo que no le salvó la vida.

En 1991 uno de ellos fue firmado el 4 de junio de 1992 en Oviedo, y refirmado por mí en la misma ciudad, tres décadas después (Fig.1). Este objeto, que expone la intimidad de Guibert y del lector que lo firma, se enlaza con otro objeto encontrado, este de origen familiar. Se abre un marco de fotos antiguo esperando encontrar alguna seña de identidad en el dorso de la fotografía. En lugar de un nombre, se da con un doble fondo en el marco, en el que se esconden los versos manuscritos de la Internacional (Fig.2). Esto supone una comunicación simbólica con Pedro Barrero, asesinado por el régimen fascista en 1939 en un campo de concentración de Burgos. Según relatos familiares, Pedro huyó tras el comienzo de la guerra por la persecución franquista, que le llevó a

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

esconderse en las cuevas cercanas a su pueblo en Cangas de Narcea. Estaba acompañado de un amigo, que acabó por ser descubierto, y tiempo después, él mismo acabó por entregarse a quienes acabaron con su relato. Pedro y Hervé quedan unidos por el desamparo que ni sus amigos pudieron remediar, como también por la negación de una memoria institucional que repare sus heridas comunitarias e individuales.

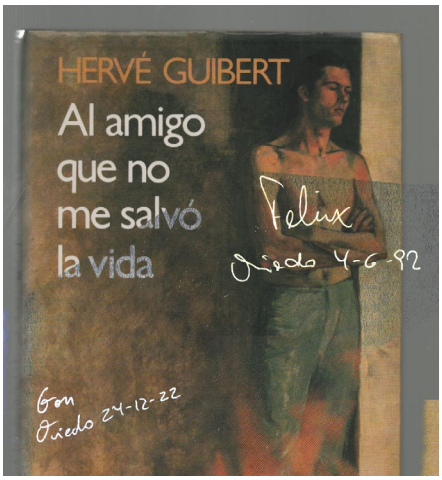


Fig. 1 Firmas sobre *Hervé*. Mon, G. (2023).

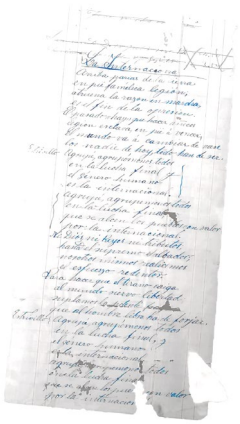


Fig. 2 La Internacional. Mon, G. (2023).

En el libro de artista se recogen textos en los que se explicita la nueva red afectiva y memorística que recoloca a los objetos y sus narrativas *amestás:*

> A Pedro, el de la casa Pedro, cuya casa fue una cueva, no pudo salvarle nadie, ni siquiera su amigo. Pedro, el de casa Pedro tiene aparentemente poco que ver con los muertos de hace demasiado poco. Los que se han enterrado por separado pero con la misma vergüenza. Tenían unos y otros el mismo miedo, la misma certeza de muerte, el mismo abandono, los mismos duelos interrumpidos, irreconocidos. Son muertos de placa, de esas placas con nombres que no fueron hechos para leerse en alto, que se tallan profundo en piedra para evitar que se escapen.
>
> ¿No es impresionante lo guapo que era Hervé? En el año 92, cuando Félix firmó su ejemplar de "Al amigo que no me salvó la vida" llevaba menos de un año muerto. Me hubiera gustado hablar con él, con Félix más que con Hervé, otra amiga vieja de la que no sé nada. Hablar de sus brazos y sus piernas de niño, y de cómo nuestros padres simbólicos las recobraron prácticamente a la vez. Me encantaría saber qué le pareció el libro. En aquellos años debió de ser una lectura muy diferente a la mía. Entonces no se miraba hacia atrás con nostalgia, culpa y resentimiento, se leía mirándose uno mismo en el espejo y viendo ese resentimiento que aún no podía rozar el morbo de la nostalgia. Pasan justamente 30 años de esa lectura y los que quedaron ciegos se les presupone de nacimiento.
>
> Estamos avisados de que una vez, cuando ninguna amiga pudo salvarnos, sólo nos quedaron ellas. Hervé perdió a Muzil y hoy todos dicen su nombre, y le citan y dan rigor a sus propias palabras y a sus propios nombres y a sus ideas, pero sobre todo a sus propios nombres. Nadie se acuerda sin embargo de la última vez que alguien dijo el nombre de Muzil mirándole a la cara.

Poniendo en común estos objetos desahuciados, se complejiza el relato y se reconfigura la red que hace que unas memorias den acceso a otras. Como deseo del archivo, y como acto de escucha, se publica un anuncio (Fig.3) en el que se busca Félix, el lector de Hervé Guibert, para poder hablar de los muertos de ayer y de hoy, de los muertos de placa, de los que se tallan para no decirse en alto.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 3 Recorte de periódico. Mon, G. (2023).

1.2. Se busca a *La Asturiana*, gran imitadora de estrellas

El centro de otra nueva red de memorias disidentes, parte de otro objeto desahuciado, un ejemplar de *Diario del Ladrón* de Jean Genet (1983), en el que se describe el ambiente ambiguo, interclasista y de diversidad de expresiones de género, del Barrio Chino de la Barcelona en los años 30. Autores como Villar (2017) rescatan figuras como la de Flor de Otoño, anarquista travesti, o La Asturiana, de la que sólo se conoce su apodo, y su retrato en el diario *Mundo Gráfico* en su publicación de 1933 (Fig.4).


«La Asturiana», imitador de estrellas, muy conocido y celebrado en los «music-halls» del barrio chino y el Paralelo

Fig. 4 Mundo Gráfico. Hemeroteca BNE.

La figura de La Asturiana se toma como inicio de otra de las producciones artísticas, en la que, partiendo de su retrato y su apodo, se crea una narrativa ficcional que explique su aparición en el Cabaret La Criolla de Barcelona y su ejercicio travesti. El pie de foto de su retrato reza: "«La Asturiana», imitador de estrellas, muy conocido y celebrado en los "music-halls" del Barrio Chino y El Paralelo". Este artículo es precedido unas páginas antes por

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

un retrato de Imperio Argentina, dándose por hecho que sería una de las fuentes de imitación que distinguían a la travesti. Se toma este mismo periódico como vía de comunicación ficcional con Argentina, utilizando la dirección que este aporta en 1933 (Fig.5), enviándoles una postal para que remitan a la artista, con el texto: "Imita, Imperio Argentina, imita de vuelta a todas las travestis muertas que llevan nombres que aluden a vivas para que no las olviden" (Fig.6).



Fig. 5 Mundo Gráfico. Hemeroteca BNE

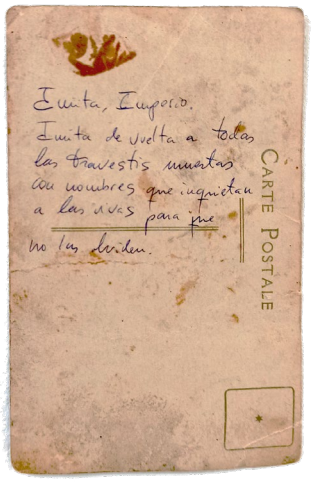


Fig. 6 Postal. Mon, G. (2023).

> Imperio cantaba a los reyes de las constelaciones, de los veleros que cruzan el cielo y que encarcelan las voluntades de otros, de siempre los mismos. ¿Cantaría La Asturiana por Imperio Argentina? ¿Cantaría sentada al ras de una ventana iluminada con el sudor suspendido en el aire? ¿se preguntaría por las malas estrellas que le guían, que le llevan por caminos llenitos de cruces? Puedo tejerte un camino de estrellitas, de luceros que no asuman la culpa de tu cuerpo.
>
> Se reía la asturiana de los barrotes y de la carne presa, ella era dueña de su cuerpo porque le puso nombre. Le dio el nombre de la tierra, de la tierra de la que te vas sabiendo que cada vez queda menos gente. ¿Se iría pensando en volver? ¿Pensaría que la corriente anarquista de Barcelona le era más afín que el comunismo de las cuencas mineras? ¿Pensaría en poder desarrollar su pensamiento político desde la horizontalidad de su cuerpo en cuanto al de quien la rodeaba? ¿Pensaría en los pueblinos vacíos, en los pisos de fin de semana en que antes ocurrían las vidas de la gente? ¿Pensaría en *les* vieyes, en *les* vieyes que son fantasmas en vida porque no pueden mirarnos a la cara, de la vergüenza que da vivir sabiendo que las estamos dejando morir?

Partiendo de La Asturiana como figura ficcional que encarna la travesti emigrante, se hace un ejercicio de búsqueda mediante panfletos de contacto (Fig.7), que se distribuyen en el territorio asturiano interviniendo el espacio público. Como se desconoce el punto de partida de la que supuestamente emigró *La Asturian*a, y toda suposición es arbitraria, se superponen capas de investigación real para poder determinar lo aleatorio de esta búsqueda. Así, se emplea la distribución estelar del cielo de Barcelona partir de las coordenadas del Cabaret La Criolla (41.37584430203856, 2.1739157082816867), en la noche del 29 de noviembre de 1933, coincidiendo con la publicación del artículo en el que aparece su retrato. Las constelaciones resultantes se superponen al mapa de Asturias para determinar los puntos en los que se dejarán los intentos de contacto con *La Asturiana*, y para concretar estos, se superpone también el mapa ferroviario de 1931, en el que se determina el camino de

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

emigración que hubiera podido seguir. Así, las estrellas que coincidan con el trazado del ferrocarril se traducirán en coordenadas de búsqueda, cuyo fin es hacerle entrega de la réplica del mantón con el que se la retrata. Este se teje a mano a ganchillo (Fig. 8), y pretende ser un vehículo de dignificación del recuerdo de las realidades de huida que envuelven el contexto asturiano ayer y hoy. La Asturiana es la matriz simbólica del exilio ideológico, del exilio cuir, del exilio de la pobreza, del hambre, de la gentrificación.

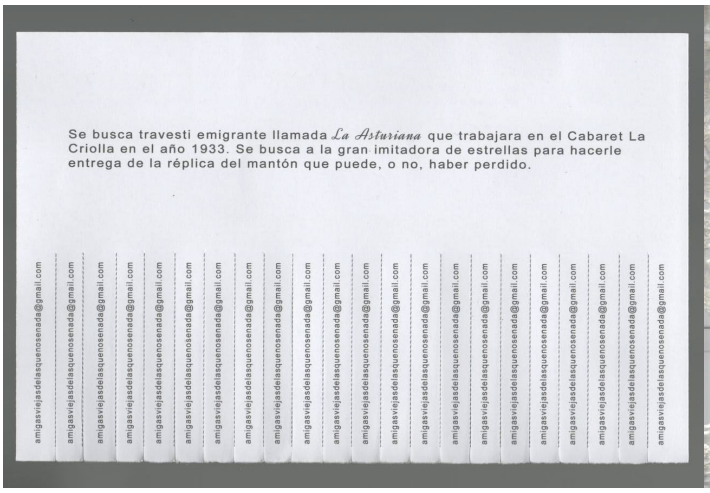


Fig.7 Panfleto. Mon, G. (2023).

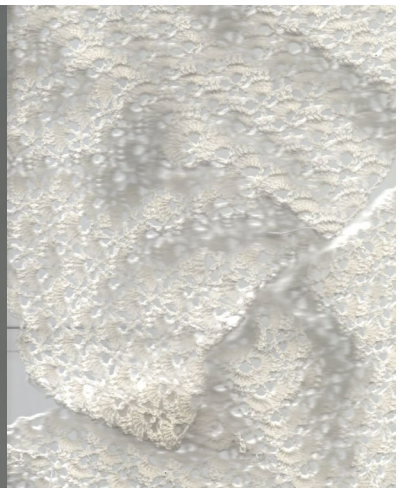


Fig. 8 Manto. Mon, G. (2023).

CONCLUSIONES

Una memoria disidente necesita de formatos *amestáos* que creen alternativas discursivas al relato narrativo dominante. El proyecto pretende ser un contra-archivo que enuncie desde lo situado, que cree desde el acto performático visible de archivar, haciendo visible su guión, su sesgo, y creando posibilidades ficcionadas de re-entrelazar las memorias-otras. Ofrece vías comunicativas que conecten las afectividades, violencias y realidades del presente y del pasado, rompiendo con la uniformidad de formato, de idioma, de lectura y de comunicación entre amigas utópicas. Se combate el olvido desde lo comunitario, conectando narrativas, nuevos circuitos y teniendo en cuenta el deseo del propio archivo. Se teje comunicación entre lo pasado y lo presente, en una investigación que traza caminos entre *amigas viejas* para que sus memorias no queden aisladas.

FUENTES REFERENCIALES

Anzaldúa, G. (2016). *Borderlands/La frontera*. Capitán Swing.

Brown, K. y Nash, C. (2010). *Queer Methods and Methodologies: Intersecting Queer Theories and Social Science Research*. Routledge.

Genet, J. (1983). *Diario del ladrón*. Seix Barral.

Halbwachs, M. (2004). *La memoria colectiva*. PUZ.

Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinvención de la naturaleza*. Cátedra.

Lemebel, P. (2022). *Poco hombre*. Las afueras.

Ortiz Ocaña, A. y Arias López, M.I. (2019, enero-junio). Hacer decolonial: desobedecer a la metodología de investigación. *Hallazgos*, *16*(31).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Pollak, M. (2006). *Memoria, olvido, silencio*. Al Margen.

Sandoval, C. (2004). *Nuevas ciencias. Feminismo cyborg y metodología de los oprimidos*. Traficantes de Sueños.

Schwartz, J. y Cook, T. (2002). Archivos, registros y poder: de la teoría (posmoderna) a la performance (archivística). *Archival Science*, 2, 171-185.

Villar, P. (2017). La Criolla. *La puerta dorada del barrio chino*. Comanegra.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17924

Unsolicited. Desde la imagen desenfocada en las Redes Sociales

Unsolicited. From the blurred image on Social Media

Nora Monge Blesa
Universidad del País Vasco, noramb6@gmail.com

Breve bio autor/es: Graduada en Bellas Artes por la Universidad de Zaragoza. Máster Universitario en Investigación y Creación en Arte por la Universidad del País Vasco.

How to cite: Monge Blesa, N. (2024). Unsolicited. Desde la imagen desenfocada en las Redes Sociales. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17924

Resumen

La sociedad contemporánea se construye en base a una cultura escópica, donde juegan un papel muy importante las redes sociales, en las cuales se determina lo que es visible y cognoscible mediante una serie de normas colectivas, convenciones culturales y regulaciones normativas. Las redes sociales sirven de plataforma de difusión y diálogo de esas imágenes, a las que somete a sus términos de uso donde es necesario que cumplan con la normativa del medio, lo que implica una transformación de la imagen por medio de la censura o autocensura.

Partiendo de los conceptos: imagen, censura, espacio público/espacio privado, redes sociales y términos de uso surge la pieza Unsolicited.

"Unsolicited" es un diálogo entre lo privado y lo público, ¿cómo se entrelazan en el mundo digital contemporáneo? ¿Cuál es el límite de lo íntimo en el espacio público? ¿Qué conforma lo privado e íntimo en las redes sociales? En forma de videollamada se enfrentan diferentes interlocutores a la imagen del espacio público, siendo esta ajena a la situación y funcionando de manera natural y cotidiana. Cada interlocutor está inmerso en su propia realidad y ajeno al registro al que están siendo sometidos. La transición entre dos espacios resalta la dualidad entre lo íntimo y lo público, y cómo estos mundos conviven en el espacio digital.

La obra se mueve en torno a la hipótesis de cómo las redes sociales están creando una ética visual globalizada desde unos términos de uso impuestos por las plataformas digitales donde el cuerpo vive y se transforma a través de la censura. Unsolicited crea imágenes en forma de glitch, de fallo infraestructural que pongan en evidencia el código de los términos de uso de las redes sociales y provoquen un desorden en el sistema de representación. De este modo, se reflexiona sobre la naturaleza de la observación no solicitada y las fronteras entre lo íntimo y lo expuesto.

Palabras clave: *íntimo; público; ciberespacio; redes sociales; práctica artística; dick pics.*

Abstract

Contemporary society is built upon a scopophilic culture, where social media plays a significant role in determining what is visible and knowable through a series of collective norms, cultural conventions, and regulatory regulations. Social media serves as a platform for the dissemination and dialogue of these images, subjecting them to its terms of use where compliance with the

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

platform's regulations is necessary, often resulting in transformation of the image through censorship or self-censorship.

From the concepts of image, censorship, public/private space, social media, and terms of use arises the piece "Unsolicited." "Unsolicited" is a dialogue between the private and the public, exploring how they intertwine in the contemporary digital world. What constitutes the boundary of intimacy in public space? Each interlocutor in the form of a video call is confronted with the image of public space, which remains oblivious to the situation, functioning naturally and routinely. Each interlocutor is immersed in their own reality, unaware of the recording they are subjected to. The transition between two spaces highlights the duality between the intimate and the public, and how these worlds coexist in the digital realm.

The work revolves around the hypothesis of how social media is creating a globalized visual ethics through terms of use imposed by digital platforms, where the body lives and transforms through censorship. "Unsolicited" creates glitch-like images, showcasing infrastructural flaws that expose the code of social media's terms of use and disrupt the representational system. Thus, it reflects on the nature of unsolicited observation and the boundaries between the intimate and the exposed.

Keywords: *Intimate; public; cyberspace; social media; artistic practice; dick pics.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

¿Cómo se entrelaza lo público y lo privado en el mundo digital contemporáneo? ¿Cuál es el límite de lo íntimo en el espacio público? ¿Qué conforma lo privado e íntimo en las Redes sociales?

A partir de estas preguntas surgen las piezas *Connected to the partner* y *Color censura*, desde dónde la práctica artística las desentraña y da forma. Cuyo objetivo pretende responder a las preguntas de ¿cómo podemos acceder a esos espacios desde las prácticas artísticas? ¿Cómo podemos utilizarlos para hacer una crítica visual? ¿Cómo cuestionar estos nuevos espacios virtuales desde la práctica artística?

Ambas piezas se basan en plataformas digitales como *Chatroulette* e *Instagram*, las cuales nos sirven como medio/espacio para alcanzar la materialización formal. Para ello se han analizado los términos de uso y los códigos de funcionamiento de la imagen, es decir, cómo la imagen responde a las normas explícitas e implícitas de ambas plataformas.

Por otro lado, también se ha realizado una aproximación a las relaciones que se establecen entre los términos: espacio público/ciberespacio, público/privado y lo íntimo/expuesto, presentando atención a la línea que los divide y diferencia, al límite imaginario que los define. De este modo estos conceptos se establecen como marco de la investigación desde la práctica artística.

DESARROLLO

Desde la práctica artística a la fundamentación de la propuesta artística

La práctica artística se conforma en este trabajo como una oposición visual a lo construido y determinado por las plataformas digitales, específicamente a las imágenes que las habitan y a los usos de las mismas.

Se parte de la imagen digital contextualizada en las Redes sociales y sitios webs, para ello han servido como referencia y soporte plástico la red social *Instagram* y el sitio web *Chatroulette*. Ambas plataformas conforman la investigación, porque cada una da un punto de vista diferente de los mismos conceptos, en concreto de las *dick pics,* y de este modo se consigue una visión más completa. Como diferencias más notables se puede observar que *Chatroulette* en comparación con *Instagram* no tiene términos de uso y posibilita una interacción más inmediata y directa, contrastando con las regulaciones más estrictas de *Instagram*. Estas nuevas plataformas revelan cómo la tecnología, como señala Byung-Chul Han (2014), se ha integrado rápidamente en la vida cotidiana apropiándose de todos los espacios, generando una fusión aparente entre la realidad y la ficción, fenómeno impulsado en gran medida por el capitalismo.

Para alcanzar una materialización formal, se han analizado los códigos de funcionamiento de la imagen en *Instagram* y *Chatroulette,* además de las propias normas explícitas e implícitas de las plataformas. También se ha necesitado establecer las definiciones entre espacio público/ciberespacio y público/ privado para entender el origen de las *dick pics*. De este modo se parte de estos conceptos para plantear el proyecto desde la práctica artística.

Lo público/ privado y lo público/ciberespacio

Según Zafra (2010) el ciberespacio es una extensión del mundo físico, en él los comportamientos se reproducen porque las estructuras sociales se mantienen. Es decir, los comportamientos del mundo físico se repiten en el ciberespacio. Aunque estos comportamientos dependen del contexto en el que se realice la acción, de este modo hay ciertas actitudes que se aprueban socialmente porque las normas varían en relación con el espacio. De este

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

modo las normas del ciberespacio se constituyen de forma diferenciada a las del espacio público, porque la forma de socializar también es diferente. Incluso la línea delimitante entre los conceptos de lo público y lo privado se diluye con la aparición de Internet y las Redes sociales. En la cultura occidental lo público y lo privado han sido entendidos como zonas distintas y diferenciadas. Para definir esa línea divisoria entre lo público y lo privado se ha tomado como referencia la descripción que establece Michael Warner en su libro *Público, Públicos, Contrapúblicos*. Especialmente en las oposiciones de accesible/inaccesible, político/no político, a la vista/oculto, reconocido y explícito/tácito e implícito, pudoroso y por último genital o sexual. Partiendo de estos conceptos, el espacio público se conforma como un lugar de relación y de identificación, de contacto entre las personas y de diálogo con el espacio.

Desde la delimitación de estos términos se construyen las normas del espacio virtual, las cuales sirven como marco para las obras *Color censura* y *Connected to the partner*. *Color censura* se construye a partir de la red social *Instagram*, cuya plataforma permite subir imágenes, vídeos y hacer directos con los seguidores. Esta plataforma contiene infinidad de imágenes expuestas públicamente acompañadas de un deseo de ser vistas. En este sentido, Debord, en 1967, ya afirmaba que las imágenes construidas que constituyen este mundo hiperestético acaban convirtiendo lo cotidiano en espectáculo y lo privado en público. A la creación de una imagen le acompaña un deseo de exhibirla, de convertir la contemplación privada en exhibición pública. Esta afirmación de Debord toma otra dimensión con la aparición de las Redes sociales y, por último, las imágenes se comparten y se consumen de forma globalizada.

La evolución de *Instagram* desde su inicio en 2010 hasta la actualidad ha transformado significativamente la interacción de las personas con las imágenes en el espacio digital. Inicialmente, centrada en la fotografía y la edición de la imagen mediante filtros, esta red social ha ampliado sus funcionalidades para incluir herramientas como los hashtags, que facilitan la vinculación de la imagen con el contenido de una temática concreta. Con su desarrollo, *Instagram* ha integrado recursos como la opción de compartir vídeos cortos, permitiendo una mayor diversidad en la creación y consumo del contenido visual. Esta evolución refleja la importancia del lenguaje visual en la construcción de la realidad digital, como señala Maria Acaso (2009), donde el espectador interpreta las imágenes, influenciado por su experiencia, memoria y su imaginación y, de este modo, construye una interpretación de la realidad, mientras que las plataformas digitales imponiendo sus propios términos de uso moldean la interacción y la percepción del contenido visual.

Estos cambios en la interacción con el contenido visual en el ciberespacio se entrelazan con las dinámicas emergentes en el espacio público, como señala Martínez (2019), donde las manifestaciones y ocupaciones se friccionan con una variedad de contextos, incluidos los lugares físicos, las dimensiones materiales de la ciudad y su relación con el cuerpo, las redes digitales y las interactividades virtuales. Si bien las dinámicas asociadas con los dispositivos digitales convergen entre el espacio físico y el ciberespacio, las relaciones que surgen de esas dinámicas son aprovechadas por nuevas formas de gobernabilidad articuladas en torno a las lógicas de la represión y la adaptabilidad.

A medida que el límite entre lo público y lo privado en el ciberespacio se desdibuja, las normas, comportamientos y dinámicas sociales se reconfiguran y se adaptan al nuevo contexto digital. Esta transformación se ve potenciada por la omnipresencia de las Redes sociales y la relación con la imagen que en ellas se establece siendo la exposición y la exhibición de la intimidad una práctica común. En este contexto, las "*dick pics*" emergen como un ejemplo paradigmático de cómo la sexualidad y la intimidad se desenvuelven en el espacio virtual. Estas imágenes, que consisten en la exhibición no consensuada de los genitales masculinos, ilustran la desconexión entre el emisor y el receptor, donde el placer del primero se encuentra desligado del consentimiento hacia el

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

segundo. Estas prácticas ilustran cómo la sexualidad y la intimidad se manifiestan en un entorno digital en constante evolución, donde las normas y las prácticas sociales se adaptan y transforman.

La práctica artística como un *glitch* en el sistema

La evolución de las Redes sociales, como *Instagram*, ha ampliado las posibilidades de compartir imágenes, desdibujando los límites entre lo íntimo y lo público. Por lo que la práctica artística se enfoca en este trabajo desde la introducción de imágenes en Redes sociales, estas imágenes funcionan como un *glitch* en la plataforma: para darle forma a esta idea se ha utilizado como referencia la definición que da Sergio Martínez Luna, el *glitch* o fallo infraestructural funcionan como un error del sistema de representación evidenciando las imágenes que cumplen con el código de la plataforma y los artefactos que contienen. Las imágenes que son un error y no encajan en el sistema de representación son finalmente lo más auténtico que el sistema puede generar, es decir, suponen la revelación de su propia realidad material. Desde la práctica artística se generan nuevas imágenes que se puedan introducir a las plataformas como *Chatroulette* e *Instagram*, la presencia de estas imágenes como *glitch* del sistema generan un cuestionamiento sobre la naturaleza de estas aplicaciones, desencadenando un proceso de deconstrucción de la imagen digital. De este modo se plantea desde la creación artística un ejercicio de análisis crítico a partir de la imagen digital, desde la problematización de la existencia de una imagen desdoblada dentro de la plataforma, teniendo una forma similar a las imágenes del medio, pero con una intención diferente a la de formar parte del ecosistema de la plataforma.

El objetivo de esta imagen desdoblada, como plantea Sergio Martínez Luna, es convertir esas imágenes en un espacio de interacción pública donde se cuestione y se confronte colectivamente su significado, desafiando las normas establecidas de representación y desentrañar a las economías subyacentes en las que están inscritas.

En conclusión, la práctica artística se aborda en este trabajo desde la introducción de imágenes convirtiéndolas en un *glitch* en el ecosistema de la aplicación como un ejercicio de disrupción y cuestionamiento a las normas establecidas de las plataformas digitales.

Dick pics - Color censura

Ambas instalaciones, *Color censura* y *Connected to the partner* parten de las *dick pics* como sustento de las imágenes *glitch* por su naturaleza y por el medio donde se encuentran, las Redes sociales.

Las *dick pics* son imágenes de los genitales masculinos que son enviadas por mensaje privado dentro de la plataforma sin el consentimiento del destinatario en Redes sociales. Estas imágenes se caracterizan por exhibir el genital como elemento principal de la imagen, pudiendo encontrar diferentes variantes entre ellas, como: genitales ocultos mediante mantas u otras prendas, donde se puede identificar o no al sujeto y, genitales al descubierto, en la gran mayoría de estos casos no se ve la cara de la persona, concediendo el anonimato al emisor de la imagen. En estas imágenes podemos observar como el hombre que se exhibe ante la cámara encuentra placer desde la mirada del otro y desde la contemplación de su propio cuerpo, desde la observación del espectador como si se tratase de un *voyeur*.

De nuevo se retoma la pregunta del inicio: ¿Por qué el comportamiento social de las personas es diferente en el espacio público y en el ciberespacio? Se considera que el comportamiento es diferente en estos dos espacios porque las normas también son diferentes. Las normas del espacio público están creadas por el territorio y las personas que lo habitan. Las normas del ciberespacio se encuentran reguladas por el uso de Internet y este se centra en el uso de las Redes sociales (Martín, 2018). Las normas de las Redes sociales, están cambiando la conducta humana, de lo que es visible y lo que no debe serlo, las personas se encuentran mucho más expuestas a esa clase de moral visual globalizante y a las subjetividades que genera. El ciberespacio está redefiniendo la

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

relación que tenemos en el espacio público y en el privado, y cambiando conceptos como lo público y lo privado. Cuando una imagen llega a nuestra mirada y ha conseguido superar toda clase de
regulaciones y censuras deberíamos preguntarnos, ¿por qué o qué características tiene esa imagen para llegar hasta nosotras?

La obra basada en *Instagram* se construye a partir de la creación de un usuario en la propia plataforma @colorcensura (Fig.1), desde esta cuenta se explica el proyecto y se invita a las usuarias a que envíen las *dick pics* que han recibido sin consentimiento. Las *dick pics* podrían considerarse en lo que definen Quemada y Prieto (2015) como violencias invisibles, las cuales generan un malestar pero son invisibles al encontrarse en la cotidianidad. De este modo, las *dick pics* se constituyen como una violencia con la que se convive en *Instagram*. Partiendo de estas imágenes se censuran las imágenes recibidas a 60 píxeles (Fig.2), cuyo propósito es desde la práctica artística, generar nuevas imágenes que funcionen como un *glitch* en la propia plataforma. Este usuario termina siendo cerrado por la plataforma por no cumplir con los términos de uso. Se crea la siguiente cuenta, @color.censura con las *dick pics* pixeladas a 100 píxeles, la cual termina cerrando igualmente *Instagram* por el mismo motivo aunque la forma cada vez es menos definida. Se crea una cuenta más con el nombre de usuario @color_censura con las imágenes a 150 píxeles, esta cuenta termina como las anteriores. Por último se pixelan de nuevo las imágenes a 200 píxeles dónde solo se pueden ver cuadrados de tono piel, dando por terminada la pieza cuando la plataforma prohíbe la realización de nuevas cuentas y, por lo tanto, de nuevos intentos para deconstruir la imagen. *Instagram* vincula las cuentas de los usuarios con el número de teléfono que se registra y con el correo electrónico, por lo que al subir contenido que la plataforma considera inadecuado de manera reiterada, bloquea ambas vías para la creación de nuevas cuentas.



***Fig. 1 "Color censura"**, Nora Monge Blesa, 2019.*

BY-NC-SA



***Fig. 2 "Color censura"**, Nora Monge Blesa, 2019.*

La pieza resultante de este proceso (Fig.3,4) se forma a partir del pixel, utilizándolo pictóricamente por los tonos resultantes de la imagen original y a su vez como herramienta de censura, reflexionando sobre su capacidad para ocultar o distorsionar contenido sensible, como imágenes explícitas o controvertidas. También se emplea con el fin de cumplir con las políticas de las plataformas digitales, ya que prohíben contenido que no cumpla con los términos de uso. Pixelar las *dick pics* permite incorporar estas imágenes a la propia plataforma que permite su envío por mensaje privado cuestionando los conceptos espacio público/ciberespacio, público/privado y lo íntimo/expuesto.

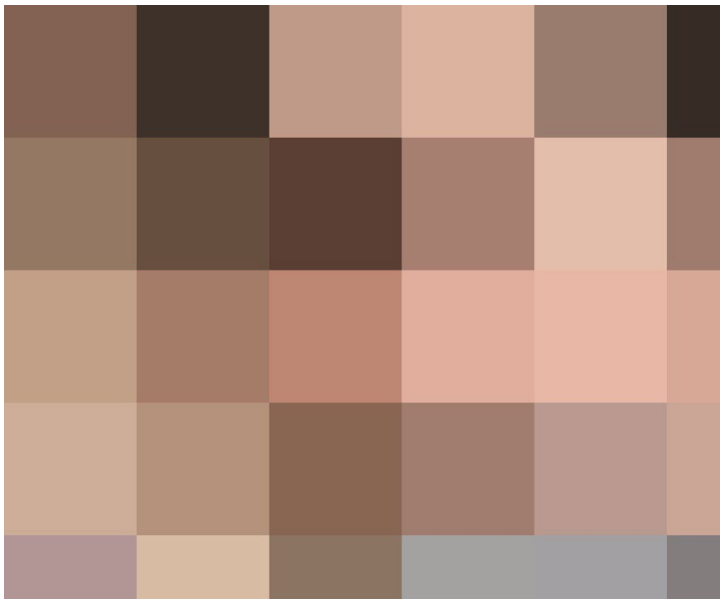


***Fig. 3 "Color censura"**, Nora Monge Blesa, 2019.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

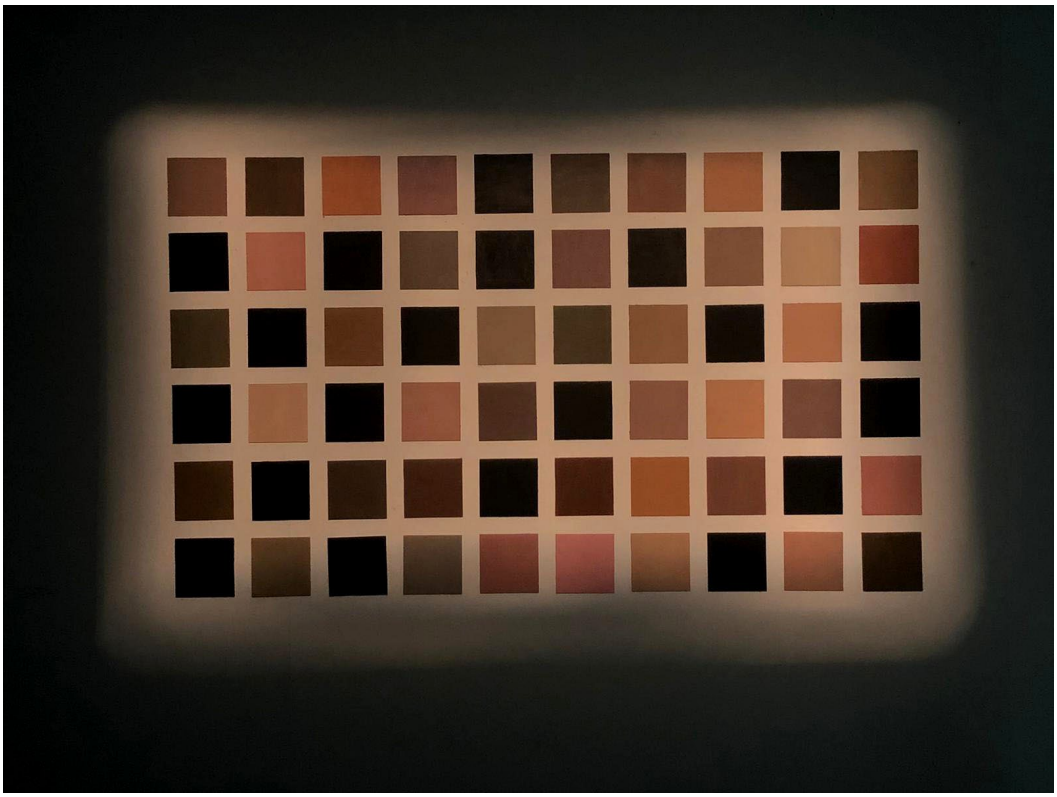


***Fig. 4 "Color censura"**, Nora Monge Blesa, 2019.*

Connected to the partner

La otra instalación que forma parte de este trabajo es *Connected to the partner* (Fig.5) construida a partir de *Chatroulette*. La plataforma *Chatroulette* es un sitio web que posibilita realizar videoconferencias con personas de cualquier parte de forma aleatoria. En estas videoconferencias cualquiera de los dos usuarios pueden abandonar la conversación cuando lo deseen y comenzará la siguiente sucesivamente. En esta plataforma las videoconferencias con contenido sexual son muy frecuentes, en concreto la masturbación masculina, por lo que mediante la imagen *glitch* se pretende introducir resignificaciones en las conductas y usos de la plataforma. Aunque las normas de la plataforma no son tan visibles como los términos de uso de la app *Instagram*, las relaciones que se establecen han pasado a formar parte de la cotidianeidad del sitio web. Para Reverter (2013) la repetición de una actividad va fijando las normas que nos hacen sujetos, y esa necesidad de repetición da también la posibilidad de una resistencia al no repetirlas y, por lo tanto, de subvertir esas normas. En esta misma línea, Zafra (2002) desarrolla cómo los distintos niveles de expresión del lenguaje se manifiestan en el ciberespacio de forma sutil, ocultando una parte que permanece sin ser expresada pero que circula como un acuerdo implícito entre los participantes del chat en busca de la práctica seductora. Esto da lugar a un diálogo lleno de preguntas y respuestas sobreentendidas, donde la lógica ritual alcanza su mayor grado. En base a estas ideas, la instalación *Connected to the partner* introduce mediante la imagen movimiento resignificaciones en las normas y conductas de la plataforma.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

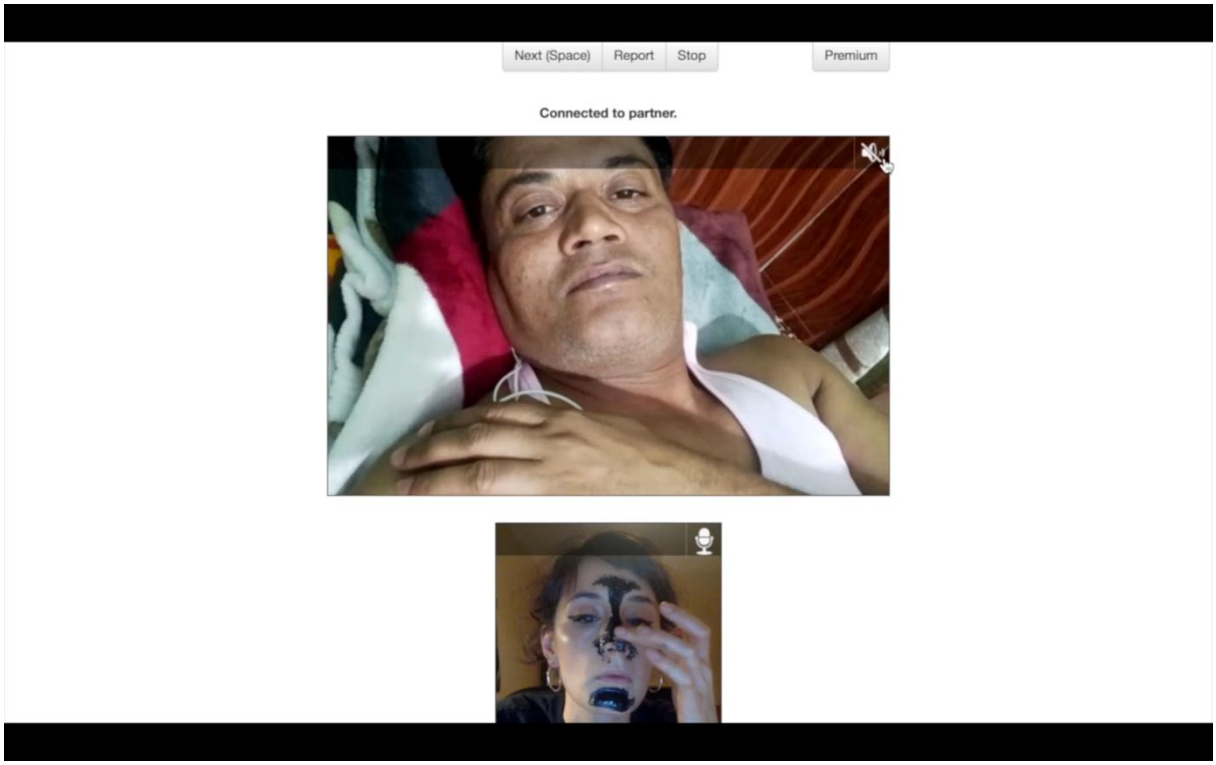


***Fig. 5 "Connected to the partner"**, Nora Monge Blesa, 2019.*

La práctica artística se introduce desde el extrañamiento, es decir, desde la incorporación de imágenes - acciones poco frecuentes en este espacio. De este modo, el interlocutor se convierte en espectador de unas acciones que no son habituales en este sitio web. Las imágenes *glitch* producen una rotura en la norma, proponiendo, por medio de la deconstrucción, nuevas maneras de habitar estos espacios. *Connected to the partner* se compone de 5 vídeos, que funcionan como laboratorio de imágenes mediante la interacción con el espacio y la no interacción con los interlocutores, en la que se desarrollan diversas acciones no habituales en *Chatroulette* que se enfrentan a lo cotidiano de la plataforma. Esta instalación persigue transgredir la norma y generar una ruptura del que mira e interpreta frente a la imagen *glitch*.

CONCLUSIONES

En conclusión, *Unsolicited* se forma a partir de las dinámicas entre lo público y lo privado en el ciberespacio, así como la interacción entre la imagen digital y los términos de uso de las plataformas. La práctica artística emerge como un elemento disruptivo, introduciendo imágenes que funcionan como un *glitch* en las Redes sociales, cuestionando las normas se genera un espacio de reflexión crítica sobre la naturaleza de las plataformas digitales. A través de las instalaciones de *Color censura* y *Connected to the partner*, se exploran las tensiones y límites entre lo íntimo y lo expuesto, lo público y lo privado, ofreciendo una nueva perspectiva sobre la interacción humana en el mundo digital contemporáneo.

FUENTES REFERENCIALES

Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. Catarata.

Debord, G. (1967). *La sociedad del espectáculo*. Pre-textos.

Han, B.-C. (2014). *En el enjambre*. Herder.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Martín, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Akal.

Martínez, S. (2019). *Cultura visual. La pregunta por la imagen*. Sans Soleil Ediciones.

Quemada, C. R.-J., y Prieto, P. B. (2005). *La violencia contra las mujeres. Prevención y detección: Cómo promover desde los servicios sanitarios relaciones autónomas, solidarias y gozosas*. Díaz de Santos.

Reverter, S. (2001). Reflexiones en torno al Ciberfeminismo. *Asparkía. Investigació feminista*, (12), 35-51.

Zafra, R. (2010). *Un cuarto propio conectado: (Ciber)espacio y (auto)gestión del yo*. Forcola Ediciones.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18666

Imagen del poder en la representación de la mujer cualquiera

Image of power in the representation of any woman

Blanca Montalvo
Departamento de arte y arquitectura (Universidad de Málaga), blanca.montalvo@uma.es

How to cite: Montalvo, B. (2024). Imagen del poder en la representación de la mujer cualquiera. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024.
https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18666

Resumen

Proponemos una investigación transversal en la que, a partir de una serie de propuestas artísticas, abordamos la representación actual de la retratística de las mujeres, de cualquier mujer, sin necesidad de ser reina, estrella del rock o política, y para ello exploramos las estrategias del poder, tanto desde la práctica artística como desde la reflexión teórica.

Todos los ciclos culturales han desarrollado en mayor o menor medida una retratística propia, y pocos son los artistas que han escapado a su influjo. En Antropología de la imagen, Hans Belting propone, en el marco del análisis de los mecanismos simbólicos que rigen nuestro trato con las imágenes, una lectura del retrato como artefacto que sustituye a un cuerpo ausente. Su uso privado y social está determinado por un pensamiento mágico y da lugar a prácticas rituales, actos de "animación". Vida y muerte marcan las funciones que cumplía el retrato como herramienta dinástica, matrimonial, religiosa o simplemente celebratoria del orgullo individual.

Nos centramos en esta investigación en el retrato como práctica del poder. Por razones obvias, la mayoría de los retratos realizados hasta el siglo XIX son representaciones de las élites dirigentes, envueltas en un aparato retórico heredado de la roma clásica y apenas modificado hasta nuestros días como nos recuerda Mary Beard, "seguimos todavía rodeados de emperadores romanos" (2021). Si uno de los objetivos de Homo sacer (Agamben, 1995) es restituir la política a su verdadera dimensión ontológica y práctica, mostrar el nexo metafísico que en la tradición política de Occidente une la "vida desnuda" con la existencia política, el bíos y la zoé, el espacio que abre la imagen parecería ser entonces el del espacio político mismo; desde aquí, podemos enunciar uno de los objetivos principales de este proyecto: la representación de la mujer cualquiera.

Palabras clave: *mujer; retrato; poder; instalación; intervención; arte.*

Abstract

We propose a transversal investigation in which, based on a series of artistic proposals, we address the current representation of the portraiture of women, of any woman, without needing

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

to be a queen, rock star or politician, and to do so we explore the strategies of power, both from artistic practice and from theoretical reflection.

All cultural cycles have developed to a greater or lesser extent their own portraiture, and there are few artists who have escaped their influence. In Anthropology of the Image, Hans Belting proposes, within the framework of the analysis of the symbolic mechanisms that govern our dealings with images, a reading of the portrait as an artifact that replaces an absent body. Its private and social use is determined by magical thinking and gives rise to ritual practices, acts of "animation." Life and death mark the functions that the portrait fulfilled as a dynastic, matrimonial, religious tool or simply celebrating individual pride.

We focus in this research on portraiture as a practice of power. For obvious reasons, most of the portraits made up to the 19th century are representations of the ruling elites, wrapped in a rhetorical apparatus inherited from classical Rome and barely modified to this day, as Mary Beard reminds us, "we are still surrounded by Roman emperors" (2021). If one of the objectives of Homo sacer (Agamben, 1995) is to restore politics to its true ontological and practical dimension, to show the metaphysical link that in the Western political tradition unites "naked life" with political existence, the bios and the zoé, the space that the image opens would then seem to be that of the political space itself; From here, we can state one of the main objectives of this project: the representation of any woman.

Keywords: *women; portrait; control; Installation art; environments; art.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

> Quien está familiarizado con la práctica de la investigación en ciencias humanas sabe que, contra la opinión común, la reflexión sobre el método muchas veces no precede, sino que viene luego de la práctica. Es decir, se trata de pensamientos de algún modo últimos o penúltimos, para discutir entre amigos y colegas, y a los que sólo legitima una gran familiaridad con la investigación.

Así comienza Agamben su libro de 2006 *Sobre el método, Signatura rerum*. No podemos dejar de tener en cuenta su advertencia, por lo que vamos a tratar de dar orden y sentido a un proceso de trabajo largo, que aún está en evolución y que no ha concluido.

1. Todo empezó con un juego

En noviembre de 2022 presentamos en la Galería Isabel Hurley, durante el Málaga Gallery Weekend, la baraja *Queens*. Fue un largo proceso desde las vacaciones de Semana Santa de 2020, cuando el encierro provocado por la COVID-19 me llevó a las acuarelas y los retratos de mis amigas con su bebida favorita, hasta tener en las manos las 52 cartas. En su encuentro con el espectador, este proyecto, que nunca fue nada más que una broma, un juego, comenzó a desarrollar otras connotaciones. La más sorprendente, fue el deseo de quienes aún no habían sido dibujadas, de formar parte de esa pequeña comunidad: diversas formas de vida, economía, religión o cultura, todas querían su retrato con la corona y la copa, lo que me animó a seguir con el proyecto, y explorar hasta dónde podía evolucionar.



Fig. 1 Imágenes de la presentación de *Queens* en Galería Isabel Hurley (2022)

En junio de 2023 inauguramos en Fulton Hall, Salisbury University Art Galleries (SUAG) en Maryland, (USA) la exposición individual *Queens*. Para esta ocasión las paredes blancas de la sala de exposiciones se convirtieron en un enorme terreno de juego, mediante la impresión en gran formato de las imágenes editadas para las

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

cartas. La ampliación de la escala, al pasar las cartas de 14 x 9,5 cm., a 100 x 70 cm., y la impresión fotográfica de imágenes editadas, pero creadas con acuarelas, abrió para el proyecto una infinidad de posibilidades: la impresión nos liberaba del enmarcado que requiere el papel, pero también nos permite jugar con tamaños mucho mayores y con soportes menos frágiles y delicados que el papel de acuarela. En esta ocasión eran unas impresiones sobre papel Fotográfico Perla Adhesivo de 240gr. *Resin Coated* microporoso, para tintas pigmentadas.



Fig. 2 ***Queens.*** Fulton Hall, Salisbury, MA, USA (2023)

En el contexto del puritanismo protestante de la Costa Este, las *reinas* se movieron con soltura pese a sus brillantes colores, la alegría que demuestran y el ostensible consumo de alcohol. Algunas imágenes fueron utilizadas como *photocall* por el público. Una vez más ellas, las mujeres, de diversas edades, gustos e intereses no se resistieron al juego, y volvieron a posar ante mi para esta serie que parece no querer terminar, pero en esta ocasión, no sólo sujetando una copa.

Mientras organizaba la exposición el proyecto evolucionó hacia una búsqueda de las estrategias que el poder, desde los Césares hasta nuestros días sigue utilizando como recursos de afianzamiento de estatus: los retratos en monedas y bustos, los camafeos, las cornucopias y hojarascas con las que se adornan las pinturas y las escayolas que decoran las estancias, el dosel del trono, las coronas y los cetros. Toda esa imaginería es puesta al servicio de mujeres reales, en situaciones de ocio y diversión, lo que genera una retratística irreverente, lúdica y al mismo tiempo de empoderamiento, al desmitificar las formas y los modos de representación

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

tradicionales del poder, en una estrategia inversa de resistencia, en la que cuanto mayor y más rico es el dosel del trono bajo el que figura, más irreverente puede ser el gesto retratado.



Fig. 3. ***La imagen del poder. #1, López & The Queen Queens.*** (2022) Acuarela sobre lienzo. 70 x 54 cm



Fig. 4. ***La imagen del poder. #2,Polaroid Star.*** (2022) Acuarela sobre lienzo. 70 x 54 cm





Fig. 5. Bocetos para camafeo en cerámica esmaltada





Fig. 6. Boceto para camafeo, inspirado en el colgante encontrado por los arqueólogos submarinos del Girona, barco de la Armada Española que naufragó frente a la costa inglesa en 1588. El collar del oficial español llevaba 12 piezas de 4 cm de alto de lapislázuli insertado en oro y perlas, con los retratos de los 12 césares**.**

2. La representación de las élites dirigentes

Partimos de la propuesta desarrollada por la historiadora Mary Beard quien defiende que existe una frontera extremadamente difusa entre los retratos antiguos de los emperadores romanos y los retratos actuales.

> Los artistas antiguos respondían a los diferentes mercados y a un amplio abanico de patronos y consumidores. Colmaban las residencias y las tumbas imperiales con las caras del poder dinástico; abastecían de imágenes del emperador y su familia a las autoridades romanas para que las enviasen al exterior a los súbditos de territorios alejados que nunca los verían en carne y hueso; satisfacían a las comunidades que querían erigir estatuas imperiales en sus templos o en las plazas de la ciudad para mostrar su lealtad a Roma —revelando así su propio servilismo—; y

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

> también surtían a las personas corrientes que compraban emperadores en miniatura para llevárselos como recuerdo o para exhibirlos en casa como equivalente antiguo de lo que hoy colocamos en las repisas de las chimeneas o sobre mesas de comedor. (Beard 2021, p. 24)

La mayoría de los espectadores actuales conciben un cierto patrón de las figuras imperiales antes de haber sido vistas en una escultura romana, camafeo o moneda. Percibimos lo antiguo a través de la cultura reciente, quizás con una inverosímil perspectiva diacrónica, pero ese enfoque tampoco es propio ni consecuencia de la era Pop, sino que responde a una larga tradición. Como ejemplo, la escultura de César y Alejandro Magno:

> A finales del siglo I e. c., a una famosa estatua de Alejandro Magno que se erguía en el centro de Roma se le cambió la cabeza original por la de Julio César, como si se situara al conquistador romano en la tradición de su predecesor griego: poniendo a César, si no en los zapatos de Alejandro, por lo menos en el cuello. En ambos casos (César y el Gran Capitán) se suponía que los espectadores captaban simultáneamente lo viejo y lo nuevo en su mirada.

Un ejemplo mucho más sutil de introducir los modos imperiales de la antigua Roma en la retratística posterior se materializa en la escultura retrato de Antonio Canova de la madre de Napoleón, Letizia Bonaparte, encargada por ella misma en 1804. Canova talló su figura imitando una antigua escultura de Agripina, ubicada en la Sala de los Emperadores, en el Palazzo Nuovo de los Museos Capitolinos en Roma. En 1818, tras la caída de Napoleón, el sexto duque de Devonshire adquirió la escultura de Madame Mère, y la instaló en su palacio de Chatsworth, en el norte de Inglaterra. Ambos gestos, del escultor y el aristócrata fueron políticos. Tanto el guiño de Canova con Agripina, que hizo que algunos críticos lo acusaran de plagio, mientras que otros vinculaban a la Madre de Napoleón con la Agripina[1] virtuosa, nieta de Augusto o con su hija, la malvada Agripina esposa de Claudio: aunque ambas tenían en común sus monstruosos retoños, Calígula y Nerón. Así, los espectadores de aquella época que conocían las vidas de la familia imperial romana, veían en el retrato de Canova mucho más que una figura vestida de romana, pues atendían a todas las connotaciones, buenas y malas, pero siempre poderosas, que sus referentes atesoraban. Y con respecto al sexto duque, conocido admirador y coleccionista de Canova, no dejaba de presumir de las visitas nocturnas que realizaba a la escultura, a la luz de las velas… (Johns, 1997).

Pero ¿qué ocurre con esos sujetos menores de la historia?, ¿qué ocurre con las vidas que no son o no pueden ser representadas? Lxs artistas Cabelo/Carceller han desarrollado un trabajo pionero mediante el retrato, al hacer del arte el lugar desde el que las minorías sexuales y de género pueden rastrear y cuestionar sus representaciones históricas locales para construir imágenes y narrativas disidentes. En la instalación *Una Voz para Erauso. Epílogo para un tiempo trans* (2021) construyen un nuevo retrato de Erauso[2] a través de la confrontación de tres personas trans y no-binarias (Tino de Carlos, Lewin Lerbours y Bambi) con el retrato histórico, en un proceso de desregulación de las convenciones con las que se nos ha representado.

Agamben desarrolló los conceptos, valor de uso y derecho de uso, para llegar a una condición de lo común más-allá-del-uso, donde lo común no es sólo aquello libre de usar sino más bien libre de uso: una condición de disponibilidad pura (Boano, C., & Astolfo, G., 2015). Los trabajos del arte pueden asumir esta condición de disponibilidad pura.

[1] La ironía es que los historiadores del arte actuales están seguros de que la figura de Roma no podía ser ninguna de las dos Agripinas, por el característico estilo tardío de la escultura. Sin embargo, es todavía objeto de discusión que se trate en realidad de Helena, la madre del emperador Constantino (306-337 e.c.) (Beard 2021, p. 162)

[2] A medio camino entre los siglos XVI y XVII, bautizado con el nombre de Catalina de Erauso y conocido con el sobrenombre peyorativo de 'la monja alférez', Erauso fue una persona capaz de saltar las restricciones que el binarismo de género ha impuesto a lo largo de la historia sobre nuestros cuerpos.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

3. Cualquiera de nosotras

En una conferencia reciente Leire Sanmartín aludía a las *políticas del trecho*, que Idoia Zabaleta comenta con Pablo Marte (2023), cuando reflexiona sobre los procesos de producción. La frase del saber popular, "del dicho al hecho hay mucho trecho" encierra uno de los procesos más difíciles de relatar: cómo haces lo que haces. Trataré de explicar en este apartado cómo trabajo en este trecho, la preproducción de la instalación *Cualquiera de nosotras*, prevista para enero de 2025. Un *site specific* para un espacio único, que reúne la iconografía del poder religioso, político y económico, en el bullicio de un barrio muy popular. La iglesia de Santa Eulalia de los Catalanes, en pleno mercado de la Vucciria. Construida por comerciantes catalanes, que llegaron a Palermo a finales del siglo XIII en el séquito de Pedro III de Aragón. La fachada tiene un estilo plateresco español, muy ornamentado. Consta de tres órdenes con columnas y tiene en el arco central el escudo del Reino de España, subrayado por un rombo con la insignia de Barcelona y flanqueado por cuatro columnas que simbolizan las columnas de Hércules. En el último orden se aprecian cuatro guirnaldas con bustos de soberanos aragoneses o emperadores romanos. El interior, de planta de cruz griega sobre base cuadrada, con columnas y revestimientos murales de mármol, nunca se terminó del todo. Un lugar desconsagrado de lo religioso y representante del poder cultural, ahora sede del Instituto Cervantes.

Conocí el sitio cuando visité Palermo por primera vez, hace ya algunas décadas, y desde entonces me sedujo la posibilidad de exponer en un emplazamiento que, no sólo no es una *white box*, sino que mantiene toda la esencia de la arquitectura religiosa; una construcción lujosa pero aparente, que sustituye en ocasiones el mármol por estuco. Así, el proyecto que comenzó con una baraja de cartas, se enfrenta en esta ocasión a la ambiciosa propuesta de intervenir una iglesia barroca, de vestirla, con telas pintadas y guirnaldas, que muestren los retratos de mujeres anónimas que hacen lo que quieren, en las situaciones casuales elegidas por ellas mismas. Cualquier mujer retratada con los históricos privilegios del poder y el dinero, expuestas en los muros que nunca nos pertenecieron.



Fig. 6. Bocetos de la iglesia de los catalanes y medidas para piezas

Así, vamos a seguir utilizando el dibujo en acuarela, para trabajar en dos escalas, grande (impresiones) y muy pequeño (originales). El objetivo es que cuando el espectador entre, lo que vea primero sea el lugar. Que perciba esa característica arquitectura y decoración de iglesia, aunque las imágenes no correspondan a la

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

iconografía cristiana. Y que sólo en una segunda percepción observe las pequeñas piezas originales incrustadas en la antigua decoración del ábside y las capillas. Habló Kabakov de la instalación total como un mecanismo de doble acción, que de manera simultánea permite experimentar la ilusión al tiempo que favorece la instrospección:

> el espectador no debe olvidar que ante él hay un engaño y que todo se ha hecho "intencionalmente", especialmente, con el fin de crear una impresión (…) En este sentido, la instalación total es un lugar de acción interrumpida (…) ¿Cómo se puede devolver a las artes plásticas el tiempo que se les ha escapado? Esto ha sido posible en la instalación total grande. El espectador, con una concentración dispersa, deambula en ella un largo rato, inspecciona, se aleja, piensa, vuelve a pasar. La atmósfera que lo rodea concentra la atención, lo obliga a sumergirse en recuerdos, a moverse de un nivel a otro en sus pensamientos; después de todo, una instalación tan correctamente construida debe "funcionar" en todos los niveles: desde el más banal, profano, hasta el más intelectual, "espiritual". (Kabakov, 2014, 15)

Deséenme suerte.

FUENTES REFERENCIALES

Agamben, G. (2010) *Signatura rerum. Sobre el método.* Anagrama.

Boano, C. y Astolfo, G. (2015). Un nuevo uso de la arquitectura: El potencial político del uso común de Agamben. *Arq (Santiago)*, (91), 14-25.

Beard, M. (2021). *Doce Césares. La representación del poder desde el mundo antiguo hasta la actualidad.* Planeta.

Cabello/Carceller (2022). *Una voz para Erauso. Epílogo para un tiempo trans.* Edita Azkuna Zentroa--Alhondiga Bilbao.

Johns, C. M. S. (1997). Subversion through historical association: Canova's *Madame Mère* and the politics of Napoleonic portraiture. *Word & Image*, *13*(1), 43–57. https://doi.org/10.1080/02666286.1997.10434266

Kabakov, I. (2014). *Sobre la instalación total.* COCOM.

Kabakov, I. (1990). De las instalaciones, un diálogo entre Ilya Kabakov y Boris Groys. Disponible en *Lugar a dudas,* Cuartilla 5-04 2008. [en línea: http://www.lugaradudas.org/archivo/pdf/cuartilla5.pdf].

Zabaleta, I (2023) *#6 RRRRR* en #Sector Conflictivo. Basilika. Disponible en: https://basilika.eus/sector-conflictivo-RRRRR-Idoia-Zabaleta-Cap-5-REALISTA

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17416

Te juro que te hablo de algo profundo[1]. Confluencias procesuales entre el karate y el arte desde su hacer

I swear that I am talking about something profound. Processual confluences between karate and art from their practices

Mireya Moral Alzaga
Universidad del País Vasco UPV/EHU, mmoraltesis@gmail.com

Breve bio autora:

Artista e investigadora. Realizó el Grado en Arte (2021) y el Máster en Arte Contemporáneo, Tecnológico y Performativo (2022) en la Facultad de Bellas Artes de la UPV/EHU.
Actualmente está desarrollando el doctorado en Investigación en Arte Contemporáneo en el departamento de Escultura y de Arte y Tecnología de la UPV/EHU con la ayuda de la beca PIF UPV/EHU 2023.

How to cite: Moral Alzaga, M. (2024). Te juro que te hablo de algo profundo. Confluencias procesuales entre el karate y el arte desde su hacer. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17416

Resumen

En el karate y en la práctica artística observamos paralelismos relacionados con procesos vitales. En este texto se habla desde el hacer en ambas prácticas, de cómo una puede influir en la otra y del valor experiencial que puede llegar a tener en quienes las practican.

Palabras clave: *imagen fotográfica; cuidados; artes marciales; karate; práctica artística.*

Abstract

In karate and in artistic practice we observe parallelisms related to life processes. In this text, we talk from the point of view of doing in both practices, about how one can influence the other and the experiential value that it can have in those who practise them.

Keywords: *photographic image; care; martial arts; karate; artistic practice.*

INTRODUCCIÓN

El hacer artístico y la práctica en artes marciales tienen algunas características metodológicas que se relacionan en este texto vinculadas a la noción de autocuidado. Desde lo teórico, ya son varios/as los/las autores/as que establecen una relación de semejanza entre las artes marciales y el arte. Javier Eloy Martinez Guirao[2], profesor de antropología social y cultural, nos habla de la relación arte-artes marciales desde una investigación etnográfica del taekwondo y de reflexiones de otros/as autores/as que reflexionan sobre estas confluencias como: Klens-Bigman (2002)(2007), Nichols (1991) y Dillon (1999), James Harrison(2017), Paul Turse (2003)(2005).

En esta comunicación busco establecer conexiones procesuales entre ambas prácticas desde la experiencia personal en ellas, partiendo de la importancia que pueden llegar a tener en la vida de quienes las practican.

[1] Anier. (2017). Creadores del tiempo. [Canción]. Anier - CREADORES DEL TIEMPO (+ letra) (youtube.com)

[2] Martínez Guirao, J. E. (2010). La construcción del arte en las artes marciales. Una aproximación antropológica al taekwondo.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Annete Alander, artista, investigadora y pedagoga, escribe:

> "Si comienzas con la práctica, eres inevitablemente específico; La práctica está ligada a una situación, lugar o circunstancia y probablemente también a su experiencia personal. No es una "práctica en general". ¿Puede el relato de una práctica tan específica hablar o inspirar a otra persona, con una práctica diferente, sin ser primero abstraído y generalizado; hecho cuasi-universal de alguna manera? Espero y creo que sí; en mi propia experiencia puedo reconocer estrategias o problemas específicos y relacionarlos con mi propio trabajo, incluso si provienen de un contexto o práctica completamente diferente. Si escribo sobre los problemas que he encontrado en algunos casos particulares, asumo que mi relato ejemplifica algo que puede ser "convertido" por otros a sus propias experiencias, horizontalmente, como la elección de usar el modo de primera persona en la escritura."[3]

En la práctica artística, trabajo con imágenes, pensándolas, pensando con ellas[4]. Tanto en la práctica artística como en la de karate, se aprende necesariamente mediante el hacer. Es mediante la práctica que se va trabajando un pensamiento y se va desarrollando con el tiempo. De alguna manera esto me ha recordado a una frase que dijo Isabel De Naverán, investigadora en danza y escritora, en la librería Gil situada en Santander, en una charla que tuvo con la psicooncóloga y escritora Noelia Palacio, en la que dijo que si ella hubiera escrito el libro *Ritual de duelo* muchos años después, el libro estaría escrito de otra manera. [5] Escribo esto porque me lleva a pensar de qué manera se escribe cuando se hace en el ámbito artístico o en la labor investigadora. En cómo influye a la escritura el estado en que nos encontremos, física o psicológicamente.

Hay diferentes tiempos en los efectos y causas psicológicas y físicas (lo que sentimos de manera más inmediata y lo que requiere de un tiempo más prolongado). En cuanto a lo inmediato, a veces me sirve escribir estando cansada después de entrenar, me concentro más porque me siento más relajada. Supongo que cada persona tendrá sus momentos y lugares favoritos tanto para escribir como para entrenar. Me resulta interesante la manera en la que ordenamos nuestras rutinas, ajustándolas a un cuerpo y un contexto concreto y cómo los hábitos que creamos nos afectan incluso de manera profunda.

Lo que está claro, es que lo que escribimos y cómo entrenamos es gracias al aprendizaje que hemos desarrollado con la ayuda de otras personas.

DESARROLLO

Tanto en la práctica artística como en el karate encontramos relaciones procesuales con procesos vitales. Es decir, los principios inherentes a la práctica del karate y nuestra manera de abordar el hacer artístico afecta directamente a nuestros procesos psicológicos y, por consiguiente, a la manera que tenemos de afrontar nuestro día a día.

Algunas de las palabras con las que relaciono mi práctica artística con la karateca son: la concentración, el compromiso, la repetición, el esfuerzo, el movimiento, la constancia, el aprendizaje y la confianza.

Gichin Funakoshi, maestro de karate y fundador del estilo Shotokan[6], dice que es más importante el espíritu que la técnica[7].

---

[3] Annette Arlander. "How should I write about my work? Notes on publishing artistic research." jar-online.net. 29/12/2022. https://doi.org/10.22501/jarnet.0059 Traducido con el Traductor de Cambridge.

Esta manera de identificación, también sucede a veces con canciones. Cuando las sentimos muy próximas a uno/una mismo/misma sin necesariamente haber vivido lo mismo. Quizás la elección personal de escuchar unas canciones y no otras en nuestro día a día tenga que ver con eso, en cómo nos afectan al escucharlas. También nos podemos sentir afectados/as por la ilusión y motivación que siente alguien en lo que se dedica.

[4] Polanco, A. F., y Atienza, L. (2014). Pensar la imagen/Pensar con las imágenes. Delirio.

Soto Calderón, A. (2023). Imágenes que resisten. La genealogía como método crítico. Ayuntamiento de Barcelona. Instituto de Cultura. La Virreina Centre de la Imatge.

[5] De Naveran, I. (15/03/2024). Charla con la psicooncóloga y escritora Noelia Palacio. Librería Gil.

[6] Gichin Funakoshi - Wikipedia, la enciclopedia libre

[7] Teramoto,J. (2006). Los veinte principios rectores del kárate. El legado espiritual del gran maestro. Gichin Funakoshi. Ediciones Tutor, S.A.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Uno de los principios expresados por Funakoshi es "el karate no se limita al dojo"[8]. Éste explica que los valores y aprendizajes propios del karate sirven en la vida cotidiana. Los principios de éste fueron influenciados por el confucionismo y el budismo zen, además del bushido[9]. Cristiano Roque Antunes Barreira y Marina Massimi profundizan sobre las ideas psicopedagógicas y espiritualidad en el planteamiento de Hichin Funakoshi.[10]

Una de las principales relaciones que encuentro entre el karate y el arte es su implicación en la vida.

Muchos karatekas han vivido/viven el karate como una forma de vida. Por ejemplo: Hichin Funakoshi (Shuri, Reino de Ryūkyū, 1868-1957), Massatoshi Nakayama (Kanawaza, 1913-1987), Hiroshi Shirai (Nagasaki,1937-), Yoshiharu Osaka(prefectura de Fukoka, 1947-), Kunio Kobayashi (Tokyo, 1967-).[11]

Barreira y Massimi (sobre las palabras de Hichin Funakoshi) expresan:

> "Además de señalar la necesidad de entrenar con intensa seriedad, no limitándose a practicar los ejercicios físicos del karate, sino practicarlos con su indispensable dimensión psicológica, existe, una vez más, la relación entre la práctica y la vida. Se compara directamente con la lucha con la vida, la necesidad de pasar por ambas situaciones, de lucha y de vida, sin dejar escapar oportunidades, porque esto puede significar la derrota y la no realización de las propias potencialidades vitales. La actitud hacia ambos debe ser la misma(…)"[12].

En este sentido, muchos karatekas compartían/comparten esta forma de entender la práctica de karate.

Nakayama expresa que mediante el trabajo únicamente intenso, en el karate se desarrolla una "moral de la personalidad", una filosofía de vida que comparten muchos/as karatekas. Quizás está filosofía también tenga que ver con que el karate no se inventó para ejercer ningún tipo de violencia, sino por una necesidad de defensa.

Asimismo, son muchos/as los/las autores/as que establecen conexiones entre el arte y la vida. Por ejemplo, la artista Lorea Alfaro cuando habla en su tesis de cómo el trabajo, y especialmente, el arte participa en nuestra vida.[13] Juan Martín Prada, catedrático de la Universidad de Cádiz, nos habla del sentido que tiene el arte de ahora en nuestras vidas. Y expresa: "*(...) El mundo en el arte es radicalmente otro, pero al mismo tiempo es posible que sea sólo entonces cuando es (más) idéntico a sí mismo*".[14]

Alice Casanova dos Reis, doctora en psicología social, y Andréa Vieira Zanella, doctora en psicología de la educación, nos hablan de las confluencias entre el arte y la vida desde el pensamiento y desde una visión psicosocial del arte de Vygotsky y Bakhtin. Casanova y Vieira hablan de lo común/singular, del arte como una

[8] Teramoto,J. (2006). Los veinte principios rectores del kárate. El legado espiritual del gran maestro. Gichin Funakoshi. Ediciones Tutor, S.A. Pág. 53. Dojo: "es el término empleado en Japón para designar un espacio destinado a la práctica y enseñanza de la meditación o las artes marciales tradicionales modernas o gendai budo." Dōjō - Wikipedia, la enciclopedia libre

[9] Barreira, C. R. A., y Massimi, M. (2003). As idéias psicopedagógicas e a espiritualidade no karate-do segundo a obra de Gichin Funakoshi. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 16, 379-388.

Bushido: "(…) es un código no pronunciado y no escrito, que posee aún más el poderoso aval del acto verdadero, y de una ley grabada en el corazón." Nitobe, I., & Suchi, T. (1998). Bushido (pp. 61-73). Tokyo: Kodansha International. Pág.94.

(…) era el código de conducta de los samuráis, la clase guerrera aristocrática que surgió durante las guerras del siglo XII entre los clanes Taira y Minamoto y que alcanzó una gloriosa realización en el período Tokugawa."

Nitobe, I. (2013). Bushido: El retrato clásico de la cultura marcial de los samuráis. Paidotribo.

[10] Barreira, C. R. A., y Massimi, M. (2003). As idéias psicopedagógicas e a espiritualidade no karate-do segundo a obra de Gichin Funakoshi. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 16, 379-388.

[11] Escribo de karatekas pertenecientes al estilo Shotokan porque es el estilo que práctico y conozco. Pero también existen estilos como: Shito-ryu, Shotokai, Gensey-ryu, Goju-ryu y Wado-ryu.

[12] Barreira, C. R. A., y Massimi, M. (2003). As idéias psicopedagógicas e a espiritualidade no karate-do segundo a obra de Gichin Funakoshi. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 16, 379-388. Traducido con el Traductor de Google.

[13] Alfaro, L. (2021). *Amor y distancia técnica. Sobre una práctica propia [2005-2015]*. Tesis doctoral. UPV/EHU.

[14] Prada, J. M. (2013). Otra época, otras poéticas. En *Conferencia inaugural del I Congreso Nacional de Investigadores-La Investigación Artística en un Contexto de Crisis* (pág. 6). Universitat Politècnica de València.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

práctica que transforma vida. Como ellas dicen: "El arte se establece a partir de la vida" pero a su vez, influye y forma parte de la realidad de los/las artistas y de los receptores. [15]

Además, un ejemplo claro donde está relación entre el arte y la vida se puede ver reflejada de manera más directa en trabajos como los de: Nan Goldin, Irantzu Yaldebere.

El bibliotecario, arqueólogo y artista marcial Boris Alberto Toscano[16], plantea:

> "Las artes marciales japonesas se conocen con el término genérico de *Budo, la Vía marcial.* Más allá de su contenido bélico, poseen un halo que representa el espíritu de lo inmaterial, del sentimiento, del afecto, de la improvisación y de la creatividad. Incluyen todo lo concerniente a la moral, la disciplina y la forma estética".[17]

Como explica Toscano, en las artes marciales no se trabaja solo la técnica. Se trabaja mucho más que eso. Un aprendizaje que no se queda en el tatami. Traspasa a la vida porque se construye una actitud ante la vida. ¿Nuestra actitud ante la vida influye en las imágenes que generamos en el arte?

De hecho, Gabriela Orozco Calderón, investigadora y docente en la Facultad de Psicología UNAM, psicobióloga y psicóloga, nos explica que practicar artes marciales tiene beneficios físicos, psicológicos e incluso neuropsicológicos.[18]

Ambas prácticas son maneras de darse tiempo a uno/a mismo/a.

Marina Serrano, licenciada kinesióloga fisiatra, licenciada en psicología y profesora y campeona internacional de taekwondo, explica:

> "Aprender un arte marcial va más allá del conocimiento mecánico. Es un proceso lento, no sé trata sólo de tiempo como herramienta de intercambio, X tiempo asegura Z adquisición, no se trata de creer lo que llega fácil, fácil se va, sino de procesos, de volúmenes inmensos de información, de lograr que aquello que se repite, que se entrena, se da lo adecuado para integrarlo en forma eficaz. Es tiempo, pero no sólo tiempo. Es esfuerzo, pero no esfuerzo desorientado. Es un camino con una estrella guía que seguir, pero sin punto de llegada". [19]

Es bonito lo de la estrella guía. Quizás no tenga que ver pero… ¿Se puede implicar al cielo y las estrellas?[20]

Hacer imágenes también requiere de ese tiempo. Son procesos que no son siempre lineales, son lentos y complejos. Por eso, es importante tener la confianza de que merecen la pena.

Asimismo, tanto en un arte marcial como en una práctica artística es importante disfrutar del proceso. A veces no es tan sencillo encontrar esa estrella. En estas, es beneficioso tener paciencia y no querer llegar al resultado en un tiempo imposible. Es muy importante dar y darse tiempo. La técnica se desarrolla con una actitud prolongada en el tiempo. Sin motivación, la práctica pierde su sentido.

Una fuerza que necesariamente se trabaja. La confianza y la fuerza también se trabajan. Supongo que así aparecen ese tipo de estrellas.

Lo que me ayuda una práctica en artes marciales en una práctica artística y viceversa, es sobre todo en la parte del pensamiento. Entrar en el tatami es como salir de uno/una mismo/a, aún paradójicamente, estando sobre todo, con un/a mismo/a. Trabajando dentro y fuera del dojo esa confianza en uno/una mismo/misma y esa

---

[15] Casanova dos Reis, A., y Vieira Zanella, A. (2017). Arte e vida, vida e(em) arte: entrelaçamentos a partir de Vygotsky e Bakhtin. *Psicologia Argumento*, 32. https://doi.org/10.7213/psicol.argum.32.S01.AO09

[16] Boris Alberto Toscano | Colegio Universitario San Gerónimo de La Habana - Academia.edu

[17] Toscano, B. A. (2011). El espíritu de las artes marciales. *Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón*, *3*(11), 1-5.

[18] Orozco-Calderón, G. (2015). Cerebro y artes marciales: beneficios, riesgos e intervención neuropsicológica. *Ciencia & Futuro*, *5*(4), 142–156. Recuperado a partir de https://revista.ismm.edu.cu/index.php/revistacyf/article/view/1201

[19] Serrano, M. (2023). *El ripio camino de las artes marciales*. Tomo lll. *Sobre la enseñanza y el aprendizaje en artes marciales*. Editorial S.E. Pág. 29.

[20] Augusto Corrieri nos habla del planteamiento de Marianne Van Kerkhoven en Corrieri, Augusto. «La piedra, la mariposa, la luna y la nube.» En El tiempo es lo único que tenemos. Actualidad en las artes performativas, de Barbara Hang y Agustina Muñoz, 267-284. Caja Negra, 2019.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

fuerza. Considero que en el desarrollo artístico también intento trabajar esa autoconfianza y esa fuerza e intento compartirla con otras personas.

Andrea Soto Calderón, doctora en filosofía y profesora de Estética y Teorías del arte en la Universidad Autónoma de Barcelona, plantea esta pregunta:

> "¿Cómo pensar la imagen desde otro régimen en el que ella misma sea articuladora de formas de vida y no lugar de captura?".[21]

En este sentido, entendiendo las imágenes desde su performatividad[22] y pensando este tipo de performatividad en las artes marciales, encuentro relación con las palabras de Erika Fischer-Lichte y Jens Roselt:

> "Los procedimientos performativos tienen un efecto en la realidad constituida, en la que la acción no solo se reproduce, se audiciona o representa, sino que en el instante de su llevarse a cabo presentan y producen lo que la asignación significativa excluye. Lo semiótico y lo performativo no son, por ende, opuestos, sino que están estrechamente relacionados entre sí".[23]

Elegir hacer estas prácticas con una actitud u otra nos afecta. Puede tener que ver con una manera de querer vivir. Algo que tenga que ver quizás con la filosofía.

Se insertan en nuestra cotidianidad en el momento no sólo de realizarlas, sino de pensarlas. Soto Calderón[24] nos explica que no es lo importante únicamente lo que se ve con los ojos en las imágenes, sino nuestra relación con ellas.

¿Es por eso, que al realizar algunas imágenes, se genera un tipo de fuerza que no es únicamente física? Aunque hagamos el mismo kata más de una vez, practicando siempre se aprende algo nuevo. Mucho más que técnica. Algo se mueve en el cuerpo, algo se mueve en el pensamiento. Uno/una sale del tatami siempre distinto/distinta de cómo estaba. ¿Se hace arte también para eso? No hacemos arte o karate para hablar de la vida, sino para vivirla más que nunca.

De igual manera que en la práctica artística se puede pensar a través de las imágenes, se puede pensar a través de un arte marcial. Pero, como plantea Soto Calderón acerca de las imágenes, en un arte marcial este pensamiento no se asimila únicamente por el concepto.

> "si pretendemos afirmar que acontece un tipo particular de pensamiento que no se deja asimilar por el concepto, es necesario ensayar otras categorías y operaciones desde las que poder pensar."[25]

Además, Serrano nos explica que:

> "(…) el saber del arte marcial es evidente, o no lo es, no requiere palabra, demostración, simplemente se percibe como unidad y más allá de la mente consciente".[26]

Por eso, pregunto al lector/lectora. ¿Qué buscas tú de las imágenes en el arte?

---

[21] Soto Calderón, A. (2023). Imágenes que resisten. La genealogía como método crítico. Ayuntamiento de Barcelona. Instituto de Cultura. La Virreina Centre de la Imatge. Pág.24.

[22] Soto Calderón, A. (2020). *La performatividad de las imágenes*. Metales pesados.

[23] Erika Fisches-Lichte: Profesora doctora, doctora honoris causa (Prof. Dr. Dr. h. c.) y directora de la cátedra de Estética, Teoría e Historia del Teatro en el Instituto de Estudios Teatrales de la Universidad Libre de Berlín.

Jens Roselt: Profesor doctor (Prof. Dr.) de Teoría y Praxis del Teatro en el Instituto de Medios y Estudios Teatrales de la Universidad de Hildesheim. Junto a su trabajo como dramaturgo.

En Erika Fischer-Lichte, E., y Roselt, J. (2023). La atracción del instante. Puesta en escena, performance, performativo y performatividad como conceptos de la ciencia teatral. *Apuntes De Teatro*, 130, 115–125. Pág. 124.

[24] Soto Calderón,A.(2023). Imágenes que resisten. La genealogía como método crítico. Ayuntamiento de Barcelona. Instituto de Cultura. La Virreina Centre de la Imatge.

[25] Soto Calderón, A. En https://ajuntament.barcelona.cat/lavirreina/es/actividades/seminario-pensar-traves-de-las-imagenes/782

[26] Serrano, M. (2023). *El ripio camino de las artes marciales*. Tomo lll. *Sobre la enseñanza y el aprendizaje en artes marciales*. Editorial S.E. Pág. 7.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

CONCLUSIONES

Es complejo trabajar con algo que es inmaterial. Aunque hable desde el karate y el arte, estas palabras que escribo se pueden aplicar a otras prácticas similares.

Estas prácticas se pueden realizar en casi cualquier lugar. Más allá de que en el hacer artístico o en el karate se pueda hablar de la vida como un tema y a pesar de la paradoja de que ambas prácticas nos sacan de nuestros ritmos cotidianos, forman parte de la vida de una manera directa.

¿Qué tipo de fuerza y de confianza nos puede dar el karate? ¿Y el arte?

¿Cuál es su valor más importante?

Como dicen los/las autores/as mencionados/as con anterioridad, realizar estas prácticas tienen que ver con aprendizajes que no tienen que ver únicamente con aplicar una técnica física, sino que a través de ellas se pueden trabajar aspectos filosóficos de nuestra vida.

Te juro que te hablo de algo profundo.[27]

[27] Anier. (2017). Creadores del tiempo. [Canción]. Anier - CREADORES DEL TIEMPO (+ letra) (youtube.com)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

REFERENCIAS

Alfaro, L. (2021). *Amor y distancia técnica. Sobre una práctica propia [2005-2015]*. Tesis doctoral. UPV/EHU.

Anier. (2017). Creadores del tiempo. [Canción]. Anier - CREADORES DEL TIEMPO (+ letra) (youtube.com)

Arlander, A. (2022). How should I write about my work? Notes on publishing artistic research. *jar-online.net*. 29/12/2022. https://doi.org/10.22501/jarnet.0059

Arlander, A. (s.f.). https://jar-online.net/en/node/5

Baeza, F. A. M. (2014). Visiones críticas de las relaciones entre arte y vida: de las neovanguardias al escenario contemporáneo. *Figuraciones Revista de Teoría y Crítica de Arte*, 11, 1-15.

Barreira, C. R. A., y Massimi, M. (2003). As idéias psicopedagógicas e a espiritualidade no karate-do segundo a obra de Gichin Funakoshi. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 16, 379-388.

Casanova dos Reis, A., y Vieira Zanella, A. (2017). Arte e vida, vida e(em) arte: entrelaçamentos a partir de Vygotsky e Bakhtin. *Psicologia Argumento*, 32. https://doi.org/10.7213/psicol.argum.32.S01.AO09

Corrieri, A. (2019). La piedra, la mariposa, la luna y la nube. En B. Hang y A. Muñoz, *El tiempo es lo único que tenemos. Actualidad en las artes performativas* (pp. 267-284). Caja Negra.

De Naveran, I. (15/03/2024). Charla con la psicooncóloga y escritora Noelia Palacio. Librería Gil.

del Rincón, D. L. (2016). *Bioarte. Arte y vida en la era de la biotecnología* (Vol. 33). Ediciones Akal.

Dillon, R. (1999). Accounts of martial arts in actor training: An enthusiast's critique. *Journal of Theatrical Combatives*, Dec.

Erika Fischer-Lichte, E., y Roselt, J. (2023). La atracción del instante. Puesta en escena, performance, performativo y performatividad como conceptos de la ciencia teatral. *Apuntes De Teatro*, 130, 115–125.

Funakoshi, G. (2006). *Los veinte principios rectores del kárate. El legado espiritual del gran maestro*. [versión española de la traducción inglesa de J. Teramoto]. Ediciones Tutor, S.A.

Klens-Bigman, D. (2002). Towards a Theory of Martial Arts as Performing Art. En D. E. Jones, *Combat, ritual, and performance: anthropology of the martial arts*.

Klens-Bigman, D. (2002). When is a martial art not a martial art? Fight Choreography in perspective. *Journal of Theatrical Combatives*, 1-7.

Klens-Bigman, D. (2007). Yet More Towards a Theory of Martial Arts as Performing Art. Retrieved June, 19, 2011.

Martínez Guirao, J. E. (2010). La construcción del arte en las artes marciales. Una aproximación antropológica al taekwondo. *Gazeta de Antropología*, *26*(2), artículo 26. http://hdl.handle.net/10481/6767

Nichols, R. (1991). A "Way" for Actors: Asian Martial Arts. *Theatre Topics*, *1*(1), 43-60.

Orozco-Calderón, G. (2015). Cerebro y artes marciales: beneficios, riesgos e intervención neuropsicológica. *Ciencia & Futuro*, *5*(4), 142–156. Recuperado a partir de https://revista.ismm.edu.cu/index.php/revistacyf/article/view/1201

Polanco, A. F., y Atienza, L. (2014). Pensar la imagen/Pensar con las imágenes. Delirio.

Prada, J. M. (2013). Otra época, otras poéticas. En *Conferencia inaugural del I Congreso Nacional de Investigadores-La Investigación Artística en un Contexto de Crisis* (pág. 6). Universitat Politècnica de València.

Serrano, M. (2023). *El ripio camino de las artes marciales*. Tomo lll. *Sobre la enseñanza y el aprendizaje en artes marciales*. Editorial S.E.

Soto Calderón, A. (2020). *La performatividad de las imágenes*. Metales pesados.

Soto Calderón, A. (2023). Imágenes que resisten. La genealogía como método crítico. Ayuntamiento de Barcelona. Instituto de Cultura. La Virreina Centre de la Imatge.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Soto Calderón, A. (2024). https://ajuntament.barcelona.cat/lavirreina/es/actividades/seminario-pensar-traves-de-las-imagenes/782

Toscano, B. A. (2011). El espíritu de las artes marciales. *Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón*, *3*(11), 1-5.

Turse, P. (2003). Martial arts and acting arts. *Journal of Theatrical Combatives*.

Turse, P. (2005). What Makes a Martial Activity an Art?. *Journal of Theatrical Combatives*.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia

RESONANCIA EN JUEGO: Determinación teórica de recomendaciones de diseño para audiojuegos que emplean la ecolocalización

IN-GAME RESONANCE: Theoretical determination of design recommendations for audio games that use echolocation

Nicolás Müller Bravo
Máster Universitario en Artes Visuales y Multimedia, Universidad Politécnica de Valencia, nmulbra@upv.edu.es

Breve bio autor:

Artista sonoro y arquitecto chileno especializado en la realización de piezas musicales de carácter experimental, instalaciones sonoras y actividades de difusión de arte medial. Actualmente enfoca su trabajo en la exploración de procesos interactivos, audiojuegos, y en el desarrollo de proyectos que vinculan arte y ciencia.

How to cite: Müller Bravo, N. (2024). RESONANCIA EN JUEGO: Determinación teórica de lineamientos de diseño para audiojuegos que emplean la ecolocalización. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. pp. 820-821 https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.19019

Esta comunicación ha sido invitada a presentarse para su publicación en la Revista ANIAV.

Resumen

A pesar del creciente desarrollo en el ámbito de la accesibilidad a experiencias vídeo-lúdicas enfocado en las poblaciones afectadas por algún grado de discapacidad visual, estás aún se topan con limitaciones que dificultan su relación con los videojuegos. En este contexto, los audiojuegos se presentan como una relevante tipología lúdica que puede proveer un marco experiencial de carácter más universal e inclusivo. A través del análisis, comparación y complementación teórica de referentes, se presenta una indagación centrada en el estudio de lineamientos y recomendaciones de diseño de audiojuegos enfocados específicamente en el uso de la ecolocalización como estrategia de jugabilidad, en consideración del potencial de este recurso como herramienta de percepción y navegación espacial, y de la relevancia actual que las experiencias inmersivas, los entornos virtuales y la realidad aumentada poseen, con la intención de formular un listado de estrategias para abordar el desarrollo de experiencias audio-lúdicas basadas en este tipo de audio-localización, de identificar problemáticas específicas relacionadas con su diseño, y de aportar a la bibliografía centrada en el desarrollo de audiojuegos en torno a mecánicas de jugabilidad específicas.

Palabras clave: *audiojuegos; accesibilidad; inclusión digital; entornos virtuales; ecolocalización.*

Abstract

Despite the continued growth in the ambit of accessibility to video-ludic experiences focused on people afflicted with visual impairments, they still strive with limitations that make their relationship with videogames difficult. In this context, audiogames present a relevant ludic typology that could provide a more universal and inclusive experiential frame. Through analysis, comparison and theoretical complementation of references, an investigation centered in the study of design lineaments and recommendations for audiogames based specifically in the use of echolocation, as

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

a playability strategy, is presented, in consideration of the potential of this resource as a tool for special perception and navigation, and the current relevance that immersive experiences, virtual environments and augmented reality have, with the intention of formulating a list of strategies to engage the development of audio-ludic experiences based in this type of audio-location, of identifying problems specific with their design, and to contribute to the bibliography centered in the development of audiogames related to specific game mechanics.

Keywords: *audiogames; accessibility; digital inclusion; virtual environments; echolocation.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18844

THE ART FOR GOOD FIRE

Estudio intensivo del proceso de producción artística de cuatro fallas infantiles divergentes

THE ART FOR GOOD FIRE

Intensive study of the artistic production process of four divergent children's fallas

Julia Navarro Coll

Doctora por la Universidad Politécnica de València, navarro_julia@yahoo.es; navarro_julia@yahoo.es

Breve bio autora:

Artista interdisciplinar, comisaria. Profesora asociada Comunicación audiovisual, Universitat Politécnica de València, 2007-2016. Mujer migrante en India, cooperante internacional, diseñadora de proyectos artísticos de intervención social, 2016-2017. Doctora por la Universidad Politécnica de València (UPV), programa "Diseño y comunicación, nuevos fundamentos", 2016. Licenciada en Bellas Artes, especialidad de Pintura, 1996. Máster en Gestión y Restauración del Patrimonio Cultural. Universidad de València y Fundación ADEIT, 2003. Postgraduada en Arteterapia por Metáfora, en colaboración con la Universidad Pompeu Fabra, Barcelona, 2012. Curso de especialización en Turismo Cultural 21ª edición. Fundación Cañada Blanch, 2022. www.trementinalux.com

How to cite: Navarro Coll, J. (2024). THE ART FOR GOOD FIRE. Estudio intensivo del proceso de producción artística de cuatro fallas infantiles divergentes. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18844

Resumen

El presente artículo analiza una producción artística pionera por el propio objeto, su enfoque, su contexto de producción y la orientación efímera para ser destruido por el buen fuego. Desde una perspectiva ecofeminista, arteterapéutica y chamánica el artículo investiga los cuatro proyectos de Fallas Infantiles de València realizados por una mujer artista, Trementina Lux desde 2019 hasta 2024: "Un lloc en la tribusfera", "Falliruma", "Cos i Mot" y "Flames i Niflames".

Las Fallas de Valencia son fiestas de interés internacional declaradas por la UNESCO Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad. Este estudio se centra en las estrategias conceptuales y formales llevadas a cabo por la autora con el objetivo de cambiar el paradigma actual de la construcción de fallas actualmente patriarcal, hegemónico, tradicionalista, homeostático, masculinizado, orientado a la espectacularización y la estandarización del uso del poliestireno expandido, hacia un nuevo paradigma sostenible, artivista y matriarcal.

Este estudio pone en valor los procesos creativos vinculados a la alta sensibilidad, la biocomunicación con plantas y el pensamiento neurodivergente de la autora, detallando el laborioso desglose de tareas asociadas que permanecen invisibles, como la gestación de dosieres conceptuales, artefactos gráfico-discursivos, planificación de materiales de difusión y defensas ante jurados. El artículo pone el acento en el reto de crear arte efímero no contaminante con restos de la agricultura y las sociedades de consumo, fomentar la salvaguarda de procesos y materiales ancestrales y favorecer la inclusión social sin barreras en un constante diálogo con la contemporaneidad.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

En conclusión, el artículo explicita la tensión entre alta cultura y la cultura popular y se observa que las fallas de València entendidas de forma matriarcal como fiesta de barrio respetuosa con el ecosistema, funciona como un poderoso vehículo para la mediación artística y la coeducación en valores elevados de crecimiento humano, libre creatividad, cooperación y sensibilidad medioambiental.

Palabras clave: *Fallas de València; arte efímero; ecofeminismo; sostenibilidad; arte regenerativo; mujeres que hacen fallas.*

Abstract

This article analyzes a pioneering artistic production by the object itself, its approach, its production context and the ephemeral orientation to be destroyed by good fire. From an ecofeminist, art therapeutic and shamanic perspective, the article investigates the four projects of Fallas Infantiles de València carried out by a woman artist, Trementina Lux from 2019 to 2024: "Un lloc en la tribusfera", "Falliruma", "Cos i Mot" and "Flames i Niflames".

The Fallas of Valencia are festivals of international interest declared by UNESCO Intangible Cultural Heritage of Humanity. This study focuses on the conceptual and formal strategies carried out by the author with the objective of changing the current paradigm of the construction of faults that is currently patriarchal, hegemonic, traditionalist, homeostatic, masculinized, oriented towards spectacularization and standardization of the use of Expanded polystyrene, towards a new sustainable, artivist and matriarchal paradigm.

This study highlights the creative processes linked to high sensitivity, biocommunication with plants and the neurodivergent thinking of the author, detailing the laborious breakdown of associated tasks that remain invisible, such as the creation of conceptual dossiers, graphic-discursive artifacts, planning of dissemination materials and defenses before juries. The article emphasizes the challenge of creating non-polluting ephemeral art with remains from agriculture and consumer societies, promoting the safeguarding of ancestral processes and materials and promoting social inclusion without barriers in a constant dialogue with contemporaneity.

In conclusion, the article explains the tension between high culture and popular culture and observes that the Fallas de València, understood in a matriarchal way as a neighborhood party respectful of the ecosystem, functions as a powerful vehicle for artistic mediation and co-education in high level values of human growth, free creativity, cooperation and environmental sensitivity.

Keywords: *Fallas de València; Ephemeral art; ecofeminism; sustainability; regenerative art; women who makes fallas.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

1. INTRODUCCIÓN: LAS FALLAS DE VALÈNCIA EN EL CAMBIO DE PARADIGMA

Las Fallas de València son fiestas de Interés turístico Internacional declaradas por la UNESCO Patrimonio Inmaterial de la Humanidad en 2020. Su origen como hogueras anuales se pierde en la noche de las culturas mediterráneas y siendo irreductible a la datación las leyendas acerca de su nacimiento se convierten en mitos políticamente intencionados. El culto al fuego y el solsticio de primavera están en la base antropológica de una fiesta matriarcal, pagana y vecinal reificada hoy día por los fastos, la espectacularización y la economía transnacional, protegida por una declaración que explicita el peligro de su extinción

En la cultura valenciana la hoguera primitiva dio paso a una hoguera simbólica en la que se quemaban los comportamientos reprobables mediante la crítica y la ironía. La peligrosidad de una festividad en auge motivó la férrea normativización por parte de las autoridades. Apareció la Junta Central Fallera, autorizaciones, tasas, procesos, premios, calendarios, permisos de asociación y trabajo relacionados con la fiesta. El textil, la paja y la cera de abejas primero, el cartón fallero y finalmente el poliestireno expandido se convirtieron en materiales canónicos de lo que se consideraba una falla normativa. A través de El Gremio de artistas Falleros[1] se reguló el intrusismo profesional y a través de las comisiones el intrusismo social.

La cremà se convirtió en un esfuerzo adicional[2] y bien entrado el S. XX las fallas perdieron la orientación introspectiva hacia el fuego sanador y prevaleció en ellas la mostración visual de bellos volúmenes espectaculares, realizados con materiales tóxicos contaminantes, forzadas a resistir la intemperie del 14 al 19 de marzo y atraer a miles de turistas y visitantes.

2. FALLAS ORIENTADAS A LA BONA CREMÀ

En 2024 se contabilizaron 384 comisiones falleras inscritas en València. Solo 11 mujeres artistas firmaron fallas como autoras en exclusiva. Las cuatro fallas que analizamos en este artículo fueron realizadas entre 2019 y 2024 para la Asociación Cultural Falla Ripalda Beneficència i Sant Ramon, por Julia Navarro Coll (Trementina Lux) una mujer artista fuera del gremio y del paradigma actual.

Las cuatro fallas retornan al origen, se afianzan en el presente y aspiran a sembrar un legado de futuro. Se construyen recuperando saberes, materiales y cohesión social mediante procesos y resultados artísticos de vocación arteterapéutica, ecofeminista y chamánica. Son fallas pequeñas, libres, innovadoras y autocríticas orientadas a la *"Bona Cremà"*, están destinadas al fuego, conectadas a la naturaleza y a la esencia transcendental de la vida en el clan, situadas de pleno en este desafío monumental del S. XXI. Son fallas matriarcales que explicitan y demuestran la viabilidad de un cambio de paradigma hacia la libertad creativa, la vida regenerativa en armonía con los ciclos circadianos, la mutualidad y la cooperación.

DOCUMENTACIÓN Y COMISARIADO: Las piezas realizadas incluyeron la ejecución de los siguientes documentos: Boceto y explicación del proyecto de falla para Junta Central Fallera. Redacción de tres dosieres diferenciados para los jurados: de *El Premi Caliu a les Falles Igualitaries, Inclusives i diverses; el Premi a les Falles Neutres i Sostenibles; y el Premi a les Falles Innovadores i Experimentals*. Traducción y locución de textos a tres idiomas, accesibles mediante QR. Encuestas digitales, diseño de talleres creativos y material didáctico para su desarrollo. Diseño de señalética y cartelas en la falla. Redacción de entradas en el Blog de la autora[3] y difusión en redes sociales. Imágenes y videos, instalación, Plantà y dirección de la Cremà. Textos e ilustraciones para el *Llibret* impreso, en el caso de "*L'Oraculet Faller*" se redactaron 36 páginas, ilustraciones con IA y la versión *Print and Play.*

[1] Para más información sobre la historia de las Fallas y los materiales de construcción hasta 1993, léase: Villarroya, A. A., Martí, G. M. H. I., & Pitarch, V. B. I. (1993). *Los escultores del fuego: aproximación a la historia del Gremio Artesano de Artistas Falleros de Valencia*. Diputación de València.

[2] "Com a últim trevall hiá que cremar la falla de la millor manera, ya qu'eixe moment es la consagració definitiva de tan simpàtica costum". Gracia, Juan Mª, ¿Com se fa una falla? *Pensat i Fet*, *Mars* 1924, p.7.

[3] Información de los proyectos en: *FALLAS Archives - Planeta Trementina*. (s. f.). Planeta Trementina. https://trementinalux.com/Blog/category/fallas/

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

2.1 Un lloc en la Tribusfera, 2019-2021. Falla infantil sostenible, procesual, arteterapéutica y chamánica con seis figuras, semillas i animalitos.

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL: Falla no adultocéntrica basada en el círculo. Ninots i ninotas de tamaño natural, inspirados en niños y niñas reales con acceso al discurso público y que tratan de hacer ver a las personas mayores que este progreso egoísta basado en la competitividad destruye la vida en el planeta. Referentes vivientes con un comportamiento heroico en la misión por el clima, las nuevas masculinidades y la defensa por la igualdad de los derechos humanos. La máscara, el móvil y la base con cajas de juguetes sexualizados, funcionan potenciando la reflexión sobre la construcción /destrucción de la propia personalidad en un entorno capitalista de mercado. Fomenta la aspiracionalidad.



Fig. 1 Un lloc en la Tribusfera plantada en la plaza en Septiembre de 2021 (post pandemia). Fuente: Navarro, J. (2021)

CONTENIDO: Seis Personajes: Tardora, Greteta, Averyna, Heroi del Coltan, Campbonic y Sofita, tapados por un móvil hiperbólico. Progresivamente cada ninot es descubierto en un ritual procesual (descoberta) y el móvil queda a sus pies conteniendo información sobre el personaje inspirador y los prejuicios que se quemarán. Base circular policromada con collage de cartón comercial, animales de poder en el centro.

TALLERES CO-CREATIVOS Y MEDIACIÓN ARTÍSTICA: "Viaje al encuentro con los animales de poder" taller arteterapéutico guiado mediante viaje chamánico con tambor, ejecución de obra plástica libre sobre tubos de cartón realizada por la comisión infantil de RIBESAN y sus familias. Duración: 5h. Encuentro online de dibujo virtual. Taller de artista abierto a personas que experimentan con su proceso creativo.

PROCESOS Y MATERIALES: Recuperación de materiales y procesos de ejecución utilizados en 1940-50: modelado en barro, molde de escayola y vaciado en cera de abejas y cartón artesanal realizado a mano con cajas de la mudanza a India. Restos de poda de almendros, lavanda, esparto, cáñamo, algodón y arroz. Colas de harina, conejo, gomalaca y resinas. Pintura al óleo, pigmentos naturales y acrílica. Collage de cartón de la noche de Reyes Magos. Salvaguarda del comercio del Barrio del Carmen en peligro de extinción por la gentrificación. Textil de economía circular de mercadillos ambulantes. Táctil y odorífera.

PIEZA PARA LA EXPOSICIÓN DEL NINOT: "*Heroi del Coltan i Ésser de llum. El repte de creixer lliure al S.XXI."* El niño que no es esclavo, la niña que no es esclava: personitas que trabajan en la mina y se refugian en la oscuridad de las pantallas para que funcione la obsolescencia programada." Modelado original, vaciado en cera de abejas, pan de oro, sarmientos, estopa, chocolate, canela y pimienta. Okume y moneda de oro. Museo de las Ciencias Príncipe Felipe y Marina Real de València.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 2 ***Heroi del Coltan i Ésser de llum. El repte de creixer lliure al S.XXI*****.** Fuente: Navarro, J. (2021)

PERFORMANCES PLANTÀ Y CREMÀ: Viaje inaugural con tambor chamánico para la comisión infantil ofrecido por Beatriz Simarro y Julia Navarro Coll. Cierre de cremà con tambores chamánicos a cargo de Lorena, Irene, María Eugenia y Julia.

PREMIOS, MENCIONES Y RECONOCIMIENTOS: Primer Premio Caliu de València a las Fallas Igualitarias, Inclusivas y Diversas. Tercer Premio de Fallas Infantiles Innovadoras y Experimentales de València. Primer Premio de Ingenio y Gracia de Sección. Premi Colilla LEVANTE, El Mercantil Valenciano. Recomendada por la Fundación ONCE. Entrevistas en Radio 9, EL LEVANTE y LAS PROVINCIAS.

2.2 Falliruma 2021-2022. Falla Infantil oximorónica, procesual, amigable, con propósitos y mucha meditación

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL: Falla no adultocéntrica basada en la geometría del triángulo. Inspirada en las figuras devocionales japonesas denominadas Daruma, asociadas a la buena suerte y la consecución de logros en las culturas hermanadas por los campos de arrozales. Cuando la persona decide realizar un propósito pinta de negro la pupila izquierda mientras la otra permanece en blanco. Cuando lo logra, pinta de negro la pupila derecha. Los Daruma se mantienen en pie, aunque sean empujados y son símbolo de sabiduría, calma, prosperidad y resiliencia. Falliruma expresa con libertad la parte masculina y femenina que habita en cada ser vivo, las raíces de la identidad del pueblo valenciano a través de sus cosechas y celebra el hito de la creación colectiva. Todos los Daruma, como los Fallirumas, arden juntos en una fantástica hoguera anual.

PROCESOS Y MATERIALES: Reutilización de una fosa séptica encontrada en el campo gracias a la biocomunicación con los árboles. Extracción de contra molde en cartón fallero evitando el uso de maderas de aserradero y generando una estructura sin daño lesivo a la naturaleza. Pigmentos y colas naturales. Paja de arroz, fibras, inciensos, cañas, cascara de almendras, iluminación led, materias naturales odoríficas aptas para la Bona Cremà. Investigación de procesos de combustión mediante aceite de buñolería y bombas caloríficas.

CONTENIDO: Pieza central Falliruma de 3 metros de altura. 51 fallirumas originales de 30 cm de altura realizadas por la Comisión de RIBESAN con molde de barro, contra molde, vaciado en cartón y acabado arteterapéutico orientado a la coherencia formal y conceptual con el propósito elegido. Base triangular y propósitos impresos.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 3 Falliruma plantada y bona cremà, marzo de 2022. Fuente: Navarro, J. (2022)

TALLERES CO-CREATIVOS Y MEDIACIÓN ARTÍSTICA: "Fent Falliruma" Talleres artísticos para 80 personas, tres sesiones de trabajo de 8 horas en pleno estado pandémico: objetivo retomar la vida en el casal, vencer el miedo al contacto físico[4]. Taller arteterapéutico asociado al propósito individual. Participa la Coral Allegro ONCE.



Fig. 4 Talleres "*Fent Falliruma*". Diciembre-febrero de 2021-22. Fuente: Navarro, J. (2022)

PIEZA PARA LA EXPOSICIÓN DEL NINOT: "*Pineal i Pupil·les*" de FALLIRUMA. Ninot abstracto merced a su descontextualización, pero figurativo dentro de su contexto, ya que la Falliruma gigante permanece con los ojos en blanco a la espera de recibirlas el 14 de marzo. El propósito: plantar fallas con normalidad tras la pandemia. Paja de arroz de El Palmar, incienso de Estambul con pan de cobre, cartón fallero, vara de esparto, cuarzo blanco, madera del árbol del cielo y resina de Almendro. Museo de las Ciencias Príncipe Felipe.

[4] "Los artistas falleros se inspiran, año tras año, en el medio social que los envuelve e imprimen a sus creaciones una humanidad tremebunda." Pérez Contel, Rafael (1995) *Ninot de Falla. Escultura folklórica valenciana*. Albatros Ediciones.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 5 "*Pineal i Pupil·les*" de FALLIRUMA. Fuente: Navarro, J. (2022)

PERFORMANCES PLANTÀ Y CREMÀ: Concierto en la Plantà a cargo de la Coral Allegro ONCE. Concierto de la banda de música de Mislata en la Cremà. Investigación en la Bona Cremà con aceites de buñolería y paja seca de los arrozales.

PREMIOS, MENCIONES Y RECONOCIMIENTOS: Cuarto Premio de Fallas Infantiles Innovadoras y Experimentales de València. Tercer premio de Ingenio y Gracia de Sección. Recomendada por Fundación ONCE.

2.3 Cos i Mot, 2022-2023. Falla infantil y juguetona para construir cuerpos diversos, inventar palabras y descubrir conceptos. Falla Ripalda Beneficència I Sant Ramon 2023.

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL: Falla lúdica y experiencial no adultocéntrica basada en el cuadrado, con doble cara: los paraísos artificiales y el paraíso perdido. Inspirada en el juego del ahorcado que consiste en adivinar las letras que forman una palabra concreta. Cada vez que una letra no forma parte de la palabra el cuerpo simbólico queda más colgado. Esta relación opositiva y excluyente entre la completud de la palabra o la del cuerpo es la que inspira Cos i Mot. Falla múltiple, intercambiable y abrazable.

PROCESOS Y MATERIALES: ninots originales cosidos en textil de algodón de mercados ambulantes y rellenos de viruta de cama de caballo. Maderas cedidas por empresas de maquinaria industrial. Investigación con *tufting*, hilos de algodón de comercio tradicional valenciano. Reutilización de moldes del artista Regino Más[5], vaciado en cartón fallero extinto, cuerpo para "*EL Cap*" de fibras naturales, tallos de clavel excedentes de la ofrenda. Reivindicación de los ecoparques como fuentes de materia prima.

CONTENIDO: Falla lúdica y cohesiva, lugar de encuentro de la comisión Infantil, con dos partes diferenciadas en un espacio-cadalso accesible, teatro a la italiana donde somos arte y parte. Una es el espíritu de la civilización contemporánea artificial alejada de la naturaleza, la otra el espíritu del Paraíso Perdido. Ambas están relacionadas con la fisonomía actual y antigua del barrio de Carmen. Con la oposición entre el pavimento sucio que oculta la tierra y con la huerta y los árboles talados en el barrio. Tres ninots con cuerpos intercambiables de gran tamaño y un cajón con letras, kanjis y pictogramas. Suelo mullido, azul con rayas blancas, espejo de los cielos contaminados por la aviación.

[5] "Regino en esa prueba anual demostró durante muchos años que no tenía rival; que no solo era artesano, que no se limitaba a reproducir técnicas aprendidas en los talleres de sus maestros, sino que sabía crear, innovar, transgredir cánones". Ariño, A. et al. (1999) *Regino Más. Historia de una época.* Diputació de València. Museu d'Etnologia.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 6 "*Cos i Mot*" Los paraísos artificiales. Fuente: Navarro, J. (2023)

TALLERES CO-CREATIVOS Y MEDIACIÓN ARTÍSTICA: "Taller Safari Cos i Mot" de conexión con la naturaleza del asfalto, impresión de alcantarillas, vinculación al territorio mediante tipografías de los comercios defenestrados por la gentrificación. Co-diseño de un ninot con la Fallera Mayor Infantil. Encuesta a la comisión Infantil para que manifieste qué cosas desea quemar de esta sociedad. Talleres artísticos de creación de tipografías y pictogramas con la comisión de RIBESAN. Movilización vecinal: "*Salvem els arbres del solar Corona i Sant Ramón"*.

PIEZA PARA LA EXPOSICIÓN DEL NINOT: "*El Cap*. Co-creando con Regino Más". Cabeza en cartón fallero extinto de molde del artista Regino Más (1899-1968) sobre alfombrilla para *tapaora de comú* y maderitas de embalaje. *Cap* significa cabeza y jefe, o jefa. La cabeza es lo primero que se pierde cuando se juega al ahorcado. Esta cabecita exenta se reunirá con su cuerpo en la falla en el Paraíso Perdido, el lugar verde y bello que nos recuerda que en el Barrio del Carmen sigue latiendo la huerta valenciana bajo los paraísos artificiales del asfalto. Reivindica la creación de la "Moldeteca Valenciana", una biblioteca de moldes históricos que permita la salvaguarda y el uso de este tesoro de conocimiento en peligro de extinción.



Fig. 7 "*El Cap*". Fuente: Navarro, J. (2023)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

PERFORMANCES PLANTÀ Y CREMÀ: Taller de instrucciones de uso de "*Cos i Mot"* en la Plantà. Concierto de la banda de música de Mislata en la Cremà. Investigación en la Bona Cremà con aceites de buñolería y paja seca de los arrozales.

PREMIOS, MENCIONES Y RECONOCIMIENTOS: Primer Premio Caliu de València a las Fallas Igualitarias, Inclusivas y Diversas. Quinto Premio de Fallas Infantiles Innovadoras y Experimentales de València. Primer premio de Ingenio y Gracia de Sección. Premi Colilla LEVANTE, El Mercantil Valenciano. Recomendada por la Fundación ONCE. Entrevistas en redes sociales, EL LEVANTE y LAS PROVINCIAS.



Fig. 8 "*Cos i Mot*". El paraíso perdido. Fuente: Navarro, J. (2023)

2.4 Flames i Niflames 2023-2024. Falla Infantil oracular, juguetona e imprevisible para adivinar de dónde venimos, dónde estamos y adónde vamos (o no tanto...)

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL: Falla infantil no adultocéntrica basada en el pentágono. "*Flames i Niflames* "es la falla Infantil del 150 aniversario de la Comisión. Es un proyecto de pasado y de futuro que explicita las cinco actitudes secretas que han cohesionado a varias generaciones de personas durante 150 años. Estas cinco *Flames* (Amor incondicional, Alegría de vivir, Desapego, Trabajo gozoso y Honestidad) y las *Niflames*, actos colectivos falleros cargados de contenido antropológico y forman las cartas de una herramienta de adivinación: "*L'Oraculet Faller*" consultada por las personas visitantes. Falla infantil colectiva construida en presente mediante la transmisión de conocimiento vivo alrededor de la adivinación mágica de futuro y la memoria de los antepasados.



Fig. 9 "*Flames i Niflames*". Fuente: Navarro, J. (2024)

PROCESOS Y MATERIALES: Estructuras pentagonales realizadas con madera de palets, trama interior de tubos circulares excedentes de polígonos industriales, cortados y lijados a mano. Pintura acrílica, cola de carpintero y grapas. Asientos realizados con tubos de cartón, telas naturales de mercados ambulantes valencianos, restos de poda del jardín de las

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Hespérides y tallos de clavel de la ofrenda de flores, vaciado de moldes de escayola en cartón fallero, paja de arroz, trigo, relleno de festuca. Tubos de papel higiénico de la comisión de RIBESAN. Esfera realizada a mano con hidroxi-metilpropilcelulosa, cedida por laboratorios valencianos

CONTENIDO: Cinco pentágonos de metro y medio de altura con trama de tubos distribuidos pentagonalmente formando un espacio interior concéntrico con rampa de acceso y entrada. Cinco asientos en las uniones interiores, uno para cada Flama. Esfera de adivinación sobre tarima en el centro. Cartas originales de *L' Oraculet Faller* a doble cara con pinturas de la comisión infantil e ilustración realizada mediante IA. Textos y cartelas con QR. Cesped en la estancia interior.

TALLERES CO-CREATIVOS Y MEDIACIÓN ARTÍSTICA: Creación del Primer "*Divendres Circular, Fallapop*" feria de intercambio de enseres y saberes dinamizadora de la vida vecinal. Creación colectiva de "*L'Oraculet Faller"* con la Comisión infantil y sus familias en conexión con la naturaleza en el Cauce del Río Turia. 8 horas de duración. Talleres de formación en adivinación con "L'Oraculet Faller", expedición carné de magos y magas: la comisión infantil es la garante de transmitir el conocimiento sobre las 5 actitudes falleras a turistas y visitantes dentro de la pieza durante su permanencia en el espacio público.



Fig.10 "*Expenedora de futur*" y *Flames* de "*L'oraculet Faller*". Fuente: Navarro, J. (2024)

PIEZA PARA LA EXPOSICIÓN DEL NINOT: "*Expenedora de futur*", ninot interactivo que contine 150 tiques anticipados para lectura de futuro en la falla "*Flames i Niflames*". Tubos de cartón cedidos por Solrimar, algodón de comercio tradicional, cola de carpintero, tela de traje de novia del mercadillo de Jesús, pintura acrílica, clavos, cáscara de huevo, papel encerado, impresiones adhesivas. Base cedida por Xuan Mannequin.

PERFORMANCES PLANTÀ Y CREMÀ: Performance inaugural "*La veu de L'Oraculet*". Concierto de la banda de música de Mislata en la Cremà. Investigación en la Bona Cremà con aceites de buñolería y paja seca de los arrozales.

PREMIOS, MENCIONES Y RECONOCIMIENTOS: Cuarto Premio de Fallas Infantiles Innovadoras y Experimentales de València. Tercer premio de Fallas de València Neutras y Sostenibles. Recomendada por Fundación ONCE.

3. CONCLUSIONES

El paradigma actual de construcción de Fallas en València se fundamenta sobre una forma hegemónica de hacer fallas insostenible, abocada críticamente al final de una era. Durante los cinco años de producción artística expuestos en este artículo, la artista, con presupuestos aproximados de 3000 euros/pieza, ha demostrado que el modo de hacer falla puede y debe estar vinculado al respeto por todos los seres vivos, la cooperación y la libertad creativa. La toma del espacio público urbano mediante el artivismo ha permitido a miles de personas compartir saberes, co-educar y co-crear su realidad con referentes revolucionarios e inspiradores, inscritos en alta sensibilidad humana y medioambiental propia de la vocación matriarcal.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Como acciones artivistas complementarias, Julia Navarro Coll presentó al concurso público de fallas municipales infantiles 2022 un proyecto pionero en el uso de los restos de poda de la agricultura valenciana, motivando la creación en el siguiente ejercicio de los premios municipales a las Fallas Neutras y Sostenibles, de lo que se hizo eco la prensa[6]. Presentó al Gremio, medios de comunicación y autoridades el proyecto de creación de la Moldeteca Valenciana y emprendió el proyecto Cadafalia 364, para la gestión turística, difusión y salvaguarda del Patrimonio cultural inmaterial Valenciano.[7]

En resumen, la fortaleza de las propuestas presentadas ha demostrado que existen materiales de deshecho en las sociedades contemporáneas para generar las 384 fallas de València sin quemar más poliestireno. Que estos materiales pueden transformarse en producto artístico de calidad. Que es necesario dialogar con los sectores productivos valencianos, industria y agricultura para reutilizar sus excedentes combustibles de *Bona Cremà*. Que co-crear con la naturaleza y co-educar en libertad salvaguardando el conocimiento ancestral es la misión que los agentes de la fiesta pueden y deben garantizar. Que la sociedad valenciana demanda un giro hacia la vida regenerativa y el disfrute antropológico entorno al fuego sanador.



Fig. 11 *Bona Cremà* de "*Flames i Niflames*", 19 de marzo de 2024. Fuente: Navarro, J. (2024)

FUENTES REFERENCIALES

Ariño, A. et al. (1999). *Regino Más. Historia de una época*. Diputació de València. Museu d'Etnologia.

Ariño Villarroya, A. (dir.) (1993). *Los escultores del fuego: aproximación a la historia del Gremio Artesano de Artistas Falleros de Valencia*. Diputación de València.

Gracia, J.M. (1924) ¿Com se fa una falla? *Pensat i Fet, Mars* 1924.

Navarro Coll, J. *FALLAS Archives - Planeta Trementina. (s. f.). Planeta Trementina.* https://trementinalux.com/Blog/category/fallas/

Pérez Contel, R. (1995). *Ninot de Falla. Escultura folklórica valenciana*. Albatros Ediciones.

[6] Entrevista en: Soriano, L. (2022a, abril 11). Fallas 2023. Ceballos y Sanabria revalidan la falla municipal infantil. *Las Provincias*. https://www.lasprovincias.es/fallas-valencia/ceballos-sanabria-revalidan-20220411195131-nt.html

[7] Para más información sobre el impacto de la Moldeteca Valenciana, léase: Domínguez, M. (2022, 26 mayo). Proponen una «moldeteca» para salvar los originales de ninots de falla de cartón. *Levante-EMV*. https://www.levante-emv.com/fallas/2022/05/26/proponen-moldeteca-salvar-originales-ninots-66577905.html. Y Soriano, L. (2022, 26 mayo). Una artista propone crear una «moldeteca» fallera. *Las Provincias*. https://www.lasprovincias.es/fallas-valencia/artista-propone-crear-20220526184028-nt.html

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18819

El paseante ciego. Una deriva desde los medios hasta los extremos de la ciudad de Valencia

The blind Walker. A drift from the media to the limits of the city of Valencia

Miguel Ángel Navarro Rodríguez
Doctorando FPI, Departamento de Escultura, LCI, Facultat de Belles Arts, Universitat Politècnica de València, esscoin@hotmail.com .

Breve bio autor: Como artista multidisciplinar, el objetivo de mis propuestas es intentar descifrar el mundo a través de la poética del arte contemporáneo, siendo mi reto principal conmover al público creando espacios para la reflexión, encarando problemáticas actuales desde los conceptos de *time specific* y contexto específico con un componente sociopolítico.

Citar como: Navarro Rodríguez, M.A. (2024). El paseante ciego. Una deriva desde los medios hasta los extremos de la ciudad de Valencia. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18819

Resumen

A partir de la producción de un texto generado desde el concepto de Escritura No-Creativa (Goldsmith, 2019), incorporando citas y artículos periodísticos, replicados y recontextualizados sin alteración alguna, junto con otros propios, reflexionando sobre las desigualdades sociales desde un punto de vista más personal y subjetivo, se propone un trabajo de investigación/creación, en el que se lleva a cabo un ejercicio de hibridación entre narrativa y artes visuales, donde la escritura, la imagen, la materialización gráfica y la puesta en escena expositiva conforman un todo holístico, con el objetivo de crear un espacio para la reflexión y el debate público sobre las desigualdades sociales. Haciendo un recorrido desde los postulados socioeconómicos que sostiene Thomas Piketty, poniendo en práctica derivas de investigación por la web y los medios de comunicación y, finalmente, realizando Observaciones Participantes por algunos distritos de la ciudad de Valencia como estudio de campo y lugar donde se visibilizan todos estos fenómenos de inequidad.

Por otro lado, El paseante ciego, entabla una interrelación de medios desde los conceptos de escritura expandida e hipertexto en la era digital, con el propósito de desarrollar un discurso de carácter sociopolítico y, a nivel formal, para experimentar desde el concepto de site specific, proponiendo el montaje de una instalación artística en uno de los espacios comunes de circulación del IVAM, dentro del programa Articulacions. En la propuesta, la escritura se expandirá desde la gráfica contemporánea con impresiones en papel en A1, A2 y A3, desplegándose por los paramentos verticales, el pavimento y las balaustradas del edificio, proponiendo al receptor recorrer el espacio para poder completar la lectura del texto, o simplemente seleccionar las partes que más le interesen, pudiendo acceder también a la obra desde un código QR.

Palabras clave: *Escritura expandida; Escritura no-creativa; Instalación artística; Desigualdades; Valencia.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

Starting from the production of a text generated from the concept of Non-Creative Writing (Goldsmith, 2019), incorporating quotes and journalistic articles, replicated and recontextualized without any alteration, along with others of our own, reflecting on social inequalities from a more personal and subjective point of view, a research/creation work is proposed, in which an exercise of hybridization between narrative and visual arts is carried out, where writing, image, graphic materialization and exhibiting staging makes up a holistic whole, with the aim of creating a space for reflection and public debate on social inequalities. Taking a tour from the socioeconomic postulates that Thomas Piketty maintains, putting into practice research derivations through the web and the media and, finally, carrying out Participant Observations in some districts of the city of Valencia as a field study and a place where all these phenomena of inequality are made visible.

On the other hand, "The Blind Walker" establishes an interrelation of media from the concepts of expanded writing and hypertext in the digital age, with the purpose of developing a discourse of a sociopolitical nature and, at a formal level, to experiment from the concept of site specific, proposing the assembly of an artistic installation in one of the IVAM's common circulation spaces, within the Articulacions program. In the proposal, the writing will expand from contemporary graphics with paper prints in A1, A2 and A3, unfolding across the vertical walls, the pavement and the balustrades of the building, proposing the recipient to walk through the space in order to complete the reading of the text, or simply select the parts that interest him/her the most. A QR code can also be used to access to the work.

Keywords: *Expanded writing; Non-creative writing; artistic installation; Inequalities; Valencia.*



Figura 1. *Prueba de impresión del texto en papel DIN A4, Valencia, 2024 Foto Miguel Ángel Escoín.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

1. Pasaje I: capitalismo e inequidad

"Y cuál es mi papel?, te preguntarás, como BAUDELAIRE [sic], yo soy una nube, una nube delgada, afilada que pasa por la gran pradera. O bien una lagartija que toma sol en el tejado del salón. O el chino de la lavandería china."

Roberto Bolaño. Carta a la crítica literaria Soledad Bianchi

1.1. ¿No hay alternativa?

Charles Baudelaire, en el ensayo sobre Marceline Desbordes-Valmore, la única mujer incluida en *Los poetas malditos* (Verlaine, 2018), incorpora al final del texto la figura del paseante, caminando por el jardín campestre de la poesía, abriéndose ante él las perspectivas del pasado y del futuro. "Pero estos cielos son demasiado vastos para estar siempre limpios, y la temperatura del clima demasiado caliente... El paseante, al contemplar esas extensiones veladas por el duelo, siente subir a sus ojos el llanto de la histeria." Ante ésto, el paseante es incapaz de disfrutar del paseo relajado e intrascendente, por lo que huye a la oscuridad de las ciudades y se transforma en *flâneur*. (Benjamin, 2005, p.445).

Y es en la ciudad contemporánea donde el paseante se enfrenta ante su propio ser a través de los otros, como fragmento insignificante de un determinado colectivo, siendo miembro de una sociedad reglada y normativizada, para formar parte de una masa desposeída de cualquier pensamiento crítico, adormecida por el consumismo como ideología y manipulada por los medios de comunicación al servicio de los intereses de las élites sociales. (Navarro, 2023). Todo ello en un periodo de urgencia epocal, en la era del *Realismo capitalista* (Fisher, 2016) con la idea de capitalismo como sistema imbuido en el inconsciente colectivo y donde, como apunta Frederic Jameson: "Es más fácil imaginar el fin del mundo que el fin del capitalismo." Una realidad que se antoja inamovible desde la caída del muro de Berlín en 1989 con el desmoronamiento de la URSS, cuando Margaret Thatcher fustigó a la oposición de izquierdas con su famosa sentencia *There is no alternative.* No hay elección, un eslogan político que se convirtió en una premonición del ascenso del neoliberalismo, que sin restricciones por parte del Estado, dio como resultado el gran aumento de las desigualdades socioeconómicas desde la década de los 80 hasta nuestros días.

Según Thomas Piketty, El capital en el s. XXI (2013), entre 1870 y la Primera Guerra Mundial, las desigualdades fueron muy elevadas, propiciadas por políticas conservadoras. Después de la Segunda Guerra Mundial, con gobiernos socialdemócratas consiguieron reducir los niveles de desigualdad considerablemente al mismo tiempo que disminuía el poder de las élites. A partir de la crisis del petróleo (1973), las desigualdades empezaron a dibujar una línea ascenderé, incrementándose de forma exponencial en el primer cuarto del s. XXI. El economista francés sostiene que: "en la medida en que la renta del capital, neta de impuestos, crece a mayor tasa que la renta nacional, la proporción riqueza/renta aumenta, lo que conduce [...] a una mayor concentración de la riqueza y al aumento de la desigualdad". Todo esto implica que la riqueza se hereda de generación en generación por lo que la mayoría de la población acaba sufriendo las consecuencias de formar parte de sociedades heredocráticas.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

2. Pasaje II: la ciudad como contexto

"Una ciudad no son sólo los edificios, sobre todo es la vida: la vida en sus calles, en sus parques, en su transporte público. Y eso es también la política; comprender el espacio común y el sitio del otro".

Rem Koolhaas

2.1. El libro de los pasajes, Walter Benjamin

En *El libro de los pasajes* (1982), el pensador alemán trazó las coordenadas para crear una filosofía material de la historia del siglo XIX, donde realizó un archivo documental con una recopilación de materiales a modo de mapa inconcluso de los fenómenos sociales del mundo moderno; apuntes, notas referenciales, citas, comentarios, proyectos urbanísticos, fachadas, páginas de periódico y la presencia de la figura del flâneur, con el objetivo de exponer la vida parisina de fin de siglo, tomando la calle como el escenario ideal para ello. A través de *Los pasajes,* Benjamin percibe la prosa baudeleriana y la experimentación de las vanguardias desde un eclecticismo contrario a la ortodoxia. Los pasajes, almacenes de novedades, productos de lujo, son la metáfora de un tiempo y una casta social y su ideología. El lector recorre el libro, metáfora de la ciudad, como se transitan las calles de Paris, perdiéndose por los arrabales y los serpenteantes callejones del centro histórico. En su trasfondo se vislumbra una crítica a la modernidad, en un contexto de decadencia de la burguesía, reivindicación de la clase obrera y auge del fascismo encarnado en el liderazgo de Hitler y Mussolini.

El presente texto se estructura en pasajes, también presentes en Valencia (Figura 2), como elementos simbólicos, y como un homenaje a la obra de Benjamin, quién denunció el peligro que comportaba el ascenso de los totalitarismos en Europa. Una amenaza que se manifiesta en el presente, en las calles y en las instituciones democráticas, alcanzando al ámbito cultural en formas de censura anacrónica que parecían superadas.



Figura 2. *Pasaje Ripalda, Valencia, 2024 Foto Miguel Ángel Escoín.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

2.2. Paterson, William Carlos William

Paterson (2001), escrita por William Carlos Williams, en forma poética de acercamiento al habla y al idioma americano, donde la conversación, su ritmo y dicción, tienen la potestad de expresar el carácter y la historia de una comunidad, y en donde el paisaje y los procesos sociales determinan la configuración política del país y de sus habitantes. Al igual que sucede con *El libro de los* pasajes, lo que relaciona *Paterson* con *El paseante ciego,* es su estructura narrativa a modo de archivo, como palimpsesto de lo histórico y lo autobiográfico, con capas que van creando estratos a partir de reflexiones personales y datos cuantitativos de la ciudad de Paterson (New Jersey), creando un retrato de sus habitantes y del capitalismo estadounidense de posguerra. Un paralelismo con *El paseante ciego*, trasladado a la ciudad de Valencia, donde se lleva a cabo una radiografía del momento actual a partir de reflexiones personales, datos estadísticos, reseñas de películas, enlaces a internet y noticias de periódicos como Levante (Figura 3), que dibujan un momento histórico caracterizado por las desigualdades sociales, los flujos migratorios, la gentrificación, la llegada a las instituciones de la extrema derecha y la incertidumbre existencial derivada de la crisis cronificada del s.XXI.


Levante

EL MERCANTIL VALENCIANO

Sant Antoni

València exhibe la mayor reunión de mascotas de España

MILES DE PERSONAS LLEVAN A SUS ANIMALES A RECIBIR UNA BENDICIÓN QUE CONTÓ CON MÁS DE TRES HORAS DE DESFILE

URBAN

El precio del alquiler crece hasta un 90 % en los barrios más humildes de València

Mazón y Bernabé pactan un marco de «cordialidad» frente a la tensión política

EL JEFE DEL CONSELL PIDE LA REUNIÓN DE PRESIDENTES Y LA DELEGADA DEFIENDE LA VALENCIANÍA DEL EJECUTIVO

La capital del Turia lidera la subida de los arrendamientos entre las grandes ciudades de España con un aumento del 42 % desde 2019

Poblats de l'Oest sufre el mayor incremento del coste, que también se dispara en Jesús, Poblats del Sud y Benicalap

Portada en papel del diario valenciano LEVANTE del 18 de enero de 2024. Foto Escoín.

EL PRECIO DE LOS ARRENDAMIENTOS SE DISPARA UN 91% EN POBLATS DE L'OEST

Y ENTRE UN 30% Y UN 48% EN POBLATS DEL SUD, BENICALAP Y JESÚS

Poblats del Nord y Benimaclet son las dos únicas zonas de la capital con pisos por debajo de mil euros al mes

Valencia lidera la subida de precios de las grandes ciudades en España con un aumento de un 42% desde 2019 frente a un 24,6% de Barcelona y un 11% DE Madrid.

Figura 3· *Reseña del diario Levante.*

2.3. Paris, Paterson, Valencia

Para Benjamin, la ciudad es el bosque donde perderse, realizando una deriva baudeleriana, sin rumbo fijo, como un flâneur atribulado en busca de nuevas sensaciones. Sin embargo, ese paseo acaba convirtiéndose en una observación dirigida hacia la crítica social, cuando señala los pasajes de novedades, expresión del lujo y de la seductora y voraz vida parisina como metáfora del espejismo capitalista.

También para Williams, Paterson, su ciudad, es el pretexto para representar Estados Unidos y, a su vez, el mundo intimista de relaciones personales y conflictos cotidianos en un entorno local, que de forma metafórica sintetiza en la imagen de la cascada y el río con sus aguas siempre en constante movimiento.

Siguiendo las dinámicas de la obra de ambos autores, *El paseante ciego* también convierte la ciudad, en este caso, Valencia, en el escenario donde todo ocurre. Un laboratorio de ideas desde donde desplegar nuevas

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

miradas para desarrollar un proyecto desde el pensamiento crítico y la poética del arte contemporáneo. Un ejemplo de ello, es la primera página del texto, con la fotografía de la fachada de la Diputación de Valencia en plena restauración. Imagen cargada de simbolismo sobre las perturbaciones sociales del s.XXI, que en Valencia se manifiestan con el aumento de las desigualdades, en parte consecuencia de la gentrificación y el impacto turístico en los barrios en donde el vecindario y el comercio tradicional están siendo expulsados por la especulación inmobiliaria, produciendo una sensación de parque temático turistificado en El Carmen, Ruzafa y El Cabañal, (Figura 4).



EL PASEANTE ciego

Una deriva desde los *mass media* hasta los extremos de la ciudad de Valencia

Por Miguel Ángel Escoín. Doctorando FPI, D. de Escultura, LCI, Facultat de Belles Arts de València, UPV

Restauración de fachada de un edificio oficial en la calle Serranos de Valencia, 2023. Foto Miguel Ángel Escoín.

Según Thomas Piketty, *El capital en el s. XXI* (2013), durante la *Belle Époque*, entre 1870 y la Primera Guerra Mundial, las desigualdades fueron muy elevadas propiciadas por políticas conservadoras. Después de la Segunda Guerra Mundial, con gobiernos socialdemócratas, la proporción riqueza/renta pasó de un valor 6 a 3, reduciéndose los niveles de desigualdad considerablemente al mismo tiempo que disminuía el poder de las élites.

Figura 4. *Primera página de El paseante ciego. Calle Caballeros, 2023.*

3. Pasaje III: El paseante ciego

"...contemporáneo es aquel que tiene fija la mirada en su tiempo, para percibir no las luces, sino la oscuridad. Todos los tiempos son para quien lleva a cabo la contemporaneidad, oscuros".

Giorgio Agamben. *¿Qué es lo contemporáneo?*

3.1. Disneyficación del mundo

El paseante ciego pretende indagar en cómo se construyen las jerarquías piramidales en la ciudad contemporánea, desde una mirada comprometida políticamente, no dogmática, en la que el arte sea el medio que desvele lo que no se quiere ver (Speranza, 2022).

El objetivo de la propuesta, enmarcada en los conceptos *de time specific* y contexto específico, desde la investigación/creación artística, será abrir un debate capaz de crear un espacio de reflexión alrededor de las tremendas desigualdades económicas existentes en nuestro entorno más cercano, el territorio urbano por el que circulamos todos los días dibujando rutas invisibles por la ciudad, "caminando con los oídos taponados por los auriculares […] desconectados del mundo, del otro" (Han, 2023), absortos en nuestras preocupaciones

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

cotidianas, ajenos a la injusticia social que nos rodea, ciegos ante el dolor y la desesperación de una parte de la sociedad que, sin agencia ni posibilidad de transformar sus propias condiciones de vida, está condenada a heredar la pobreza generación tras generación. Pero ese sector marginal que habita aceras y jardines de nuestras ciudades es solo la punta del iceberg que nos alerta del empobrecimiento de las clases medias y del enriquecimiento abusivo de las élites, en una sociedad marcada por un capitalismo omnipresente, impulsor de un modelo de economía neoliberal que aboga por minimizar la influencia del Estado para dar libertad de acción a las grandes corporaciones supranacionales, imposibilitando así una justa redistribución de la riqueza.

Ante el abuso de las fuerzas políticas reaccionarias, palafreneros de las élites, solo queda crear espacios de disidencia para la concienciación de la ciudadanía, manipulada por los medios de comunicación y anestesiada por el consumismo y las industrias culturales *mainstream* cuya estrategia es la disneyficación del mundo. (Vogel, 2016).

3.2. Paseando por la escritura no-creativa

"Todos estábamos convencidos de que el mundo iba a convertirse en el imperio de lo visual, un lugar lleno de imágenes; pero si miramos a nuestro alrededor, lo único que vemos es gente que no para de escribir, leer y textear..."

Escritura no-creativa, Kenneth Goldsmith

En el mundo digital la escritura se entrelaza fluidamente con la imagen, como los bloques de texto en el cine mudo para ayudar a entender una película de Chaplin. Internet abre los documentos, los modula y habilita a los usuarios para que los editen, reutilicen y creen nuevos contenidos a partir de otros preexistentes, y que además se puedan compartir en la web. "Crear es hoy también ejecutar eficazmente ciertas operaciones de captura, colección, montaje, trasporte de textos."(Goldsmith, 2019). El escritor británico, proclamando: "El mundo está lleno de textos más o menos interesantes; no quiero añadir más", anima a utilizar las grandes cantidades de material escrito que pululan por el mundo, más aún desde la disponibilidad que procura Internet, el gran poema del s.XXI.

Así, cuando pasamos del texto lineal al hipertexto, experimentamos la infinita posibilidad de citar, retomar, y asociar el propio texto con la inabarcable textualidad que lo rodea. Dentro de la práctica de la escritura, la sobreabundancia que ofrece Internet, lejos de empobrecer o encorsetar a la escritura, la expande.

"El escritor no-creativo navega la Web de modo constante en busca de nuevo lenguaje, su cursor captura las palabras de múltiples e insospechadas páginas como en un encuentro clandestino."(Goldsmith, 2019).

Siguiendo las pautas dadas por Goldsmith, *El paseante ciego* aprovecha todos los medios y recursos tecnológicos que aporta Internet para desarrollar un trabajo de escritura no-creativa, alrededor del concepto de Hipertexto, enlazando textos entre sí como estrategia de ensamblaje, recorriendo la web, las calles y barrios de la ciudad de Valencia con los ojos bien abiertos, reparando en la desigual distribución de la riqueza, no sólo en su urbanismo; las calidades de las construcciones residenciales, colegios, zonas verdes o instalaciones deportivas, sino también desde una investigación cuantitativa, aportando datos estadísticos para realizar una triangulación metodológica con las conclusiones cualitativas alcanzadas desde la subjetividad cualitativa de la mirada artística.

El paseante ciego, como texto experimental, está diseñado como un ensamblaje entre imágenes y textos propios y de otros autores disponibles en la web, así como pantallazos extraídos de internet e imágenes tomadas de monitores de TV, generando grandes intermediaciones. De esta manera, se va construyendo una hibridación de texto e imágenes, y al mismo tiempo un relato cercano al ensayo. Llevando a cabo una labor de archivo, organizando, administrando y seleccionando información alrededor de las temáticas planteadas, con el propósito de diversificar el lenguaje y enriquecer el discurso.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Goldsmith nos recuerda que "el lenguaje no es ni remotamente estable: hasta en su forma más abstracta, la letra más ínfima está cargada de sentidos semánticos, semióticos, históricos, culturales y asociativos". Siguiendo estas pautas, *El paseante ciego* acomete el relato transgrediendo la representación arquetípica del ensayo y crea un collage de materiales diversos, a la vez que se vale de la utilización de subrayados en rojo para enfatizar el mensaje, además de proponer un caos tipográfico controlado con diferentes familias, fuentes y tamaños de letra.

Sobre el Ecosistema textual Goldsmith puntualiza: "...los escritores están listos para asumir tareas que parecían ser exclusivas de programadores, administradores de bases de datos y bibliotecarios. Se borra así la línea que separa a los escritores de los archivistas, productores y consumidores".

3.3. Conocimiento situado

Un artista interesado por el archivo es Pedro G. Romero, cuyos proyectos devienen en puestas en escena e investigaciones enciclopédicas, como la realizada en *LO POPULAR* en 2024 en el IVAM. En conversación con el creador sevillano, durante el transcurso de las clases magistrales que impartió en el mes de febrero para el programa Articulacions, identificó el presente trabajo más cercano al concepto de observación militante que al de deriva situacionista. Aunque personalmente pienso que *El paseante ciego* es una hibridación de estrategias entre el paseo sin rumbo del flâneur, las relaciones emocionales y perceptivas del entorno urbano que aporta el concepto de Psicogeografía y la mirada más politizada de la ciudad a través del pensamiento de Guy Debord.

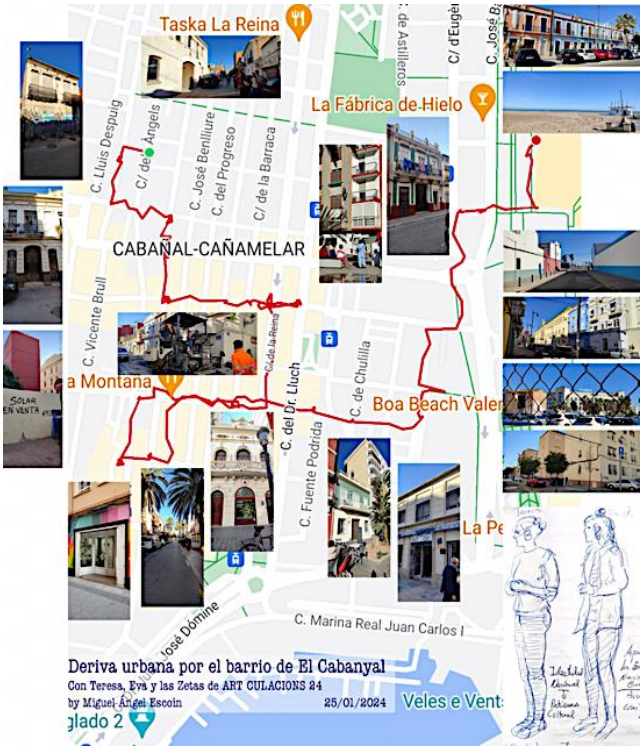


Figura 5. *Deriva por el Cabañal, Valencia, 2024.*

Uno de estos paseos fue el realizado desde una perspectiva social antropológica por el barrio del *Cabañal*, siguiendo rutas diversas, recorriendo calles y plazas con una metodología de aproximación a la observación participante, proponiendo técnicas de investigación desde el trabajo de campo en contextos concretos. Una práctica artística a la que se incorporó, gracias a una aplicación de móvil, un mapa digital del recorrido mientras iba tomando fotografías del entorno, (Figura 5).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Posteriormente y encauzando la deriva hacia las temáticas de desigualdad que me interesan realicé una marcha por el barrio acompañado de las profesoras activistas Eva Monzó y Teresa Vicente, con la intención de hacer una observación desde el afecto, más allá de mirar o de ver, a partir del Conocimiento Situado, con una mirada subjetiva, focalizando en lo que nos llama la atención pero sin alterarlo y con mucho respeto, escuchando más que interviniendo. Realizando un trabajo cercano a lo antropológico y etnográfico. Haciendo aproximaciones a la realidad social del barrio desde el punto de vista de sus habitantes, con entrevistas en las que predominaba la escucha del otro sobre todo lo demás.

3.4. De la escritura expandida a la instalación artística

"[...] acoger la actualidad como la otra cara de la eternidad, la que está escondida en la historia. Y revelar la huella de esta cara escondida."

Walter Benjamin, *Libro de los pasajes*

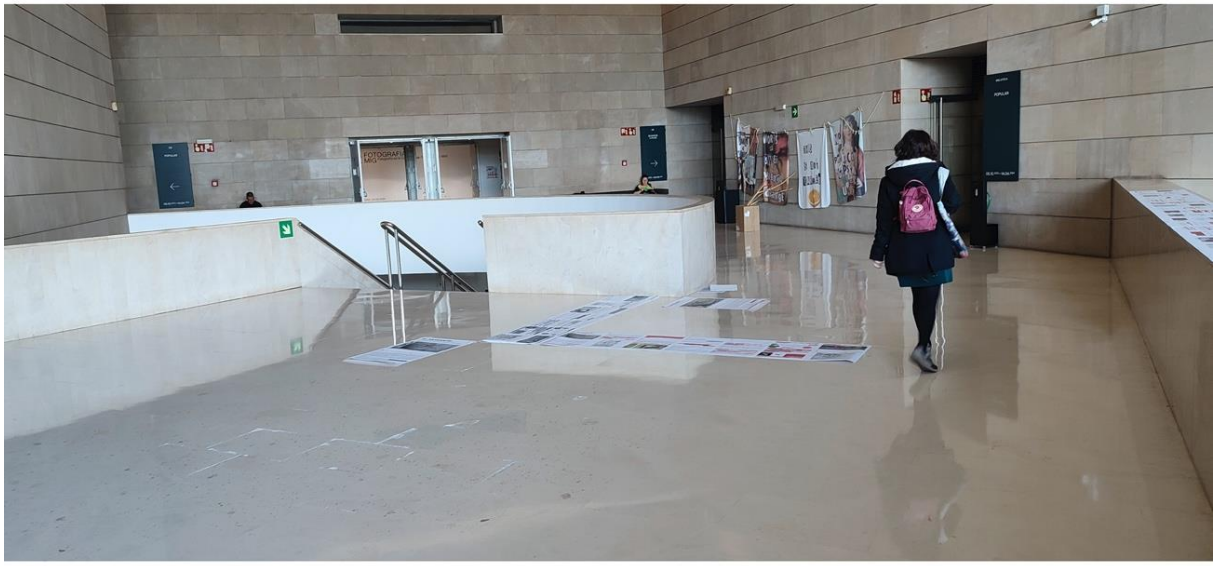
A partir de las premisas anteriores, *El paseante ciego,* como proyecto multidisciplinar, propone una instalación artística para desplegar espacialmente los conceptos desarrollados en el texto. De esta manera, realizando un ejercicio de hibridación entre la letra escrita, el dibujo, la fotografía, la gráfica y la escultura expandida, se aborda la ciudad de Valencia como arquetipo de urbe en donde se dan las grandes desigualdades de clase propias de nuestro tiempo, reflejadas en su urbanismo, en la calidad de sus edificaciones, en sus calles, plazas, jardines, zonas deportivas, y en la ausencia de muchas de estas prestaciones en los distritos más desfavorecidos, donde los barrios pasan a ser espacios grises y duros para el desarrollo de la vida. Y donde zonas urbanas como Pla del real, con una renta del 1% más rico de España, conviven con distritos como Algirós, con una renta del 1% más pobre del país. En una gran ciudad donde los alquileres de la vivienda han subido de forma exponencial en los últimos años y donde solo un 16% de los jóvenes menores de treinta años consigue independizarse de sus padres. En definitiva, lo que se persigue con todos estos variados relatos, extrapolables al resto del país, es lograr retratar la Valencia del s.XXI, a través de la ciudad y sus gentes y, por extensión, el paisaje panorámico de una época. Finalmente, se plantea al IVAM un proyecto expositivo (Figuras 6,7,8,9,10,11,12), en el que el propio texto deviene en materialidad y artefacto artístico, expandiéndose con impresiones en papel, a partir del concepto de gráfica contemporánea, desplegándose por el "cubo blanco" que constituye el museo de arte moderno, en forma de instalación para ser recorrida, observada y leída por un público que de esta forma se convierte en paseante que puede ver lo que solo el arte es capaz de desvelar, la oscuridad de una época.

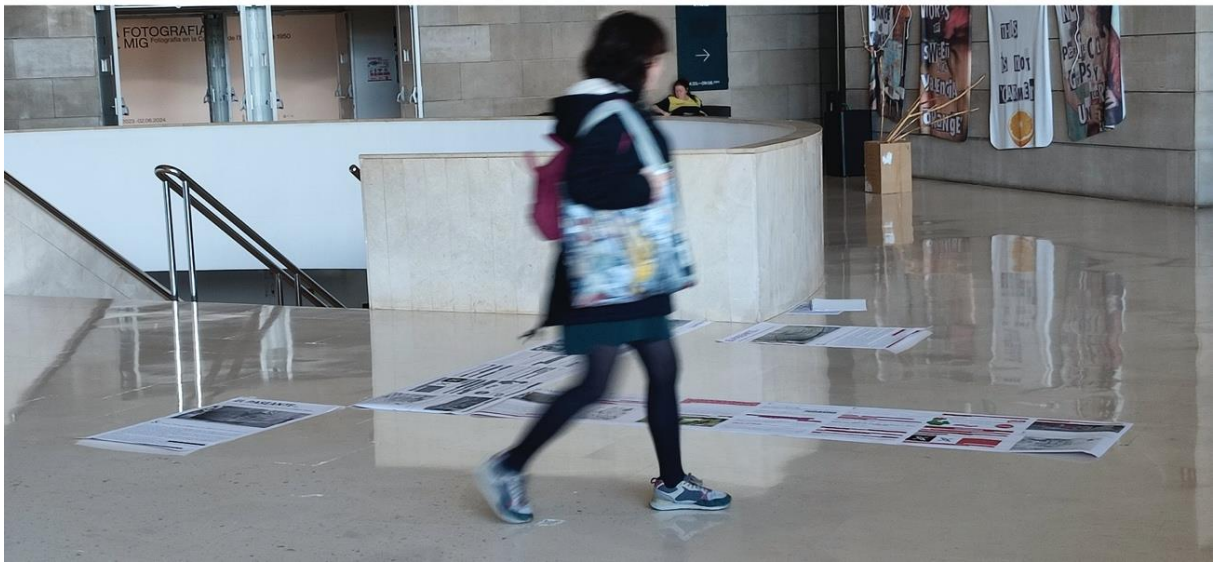


Figuras 6,7. *Pruebas de impresión digital. Foto Miguel Ángel Escoín.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



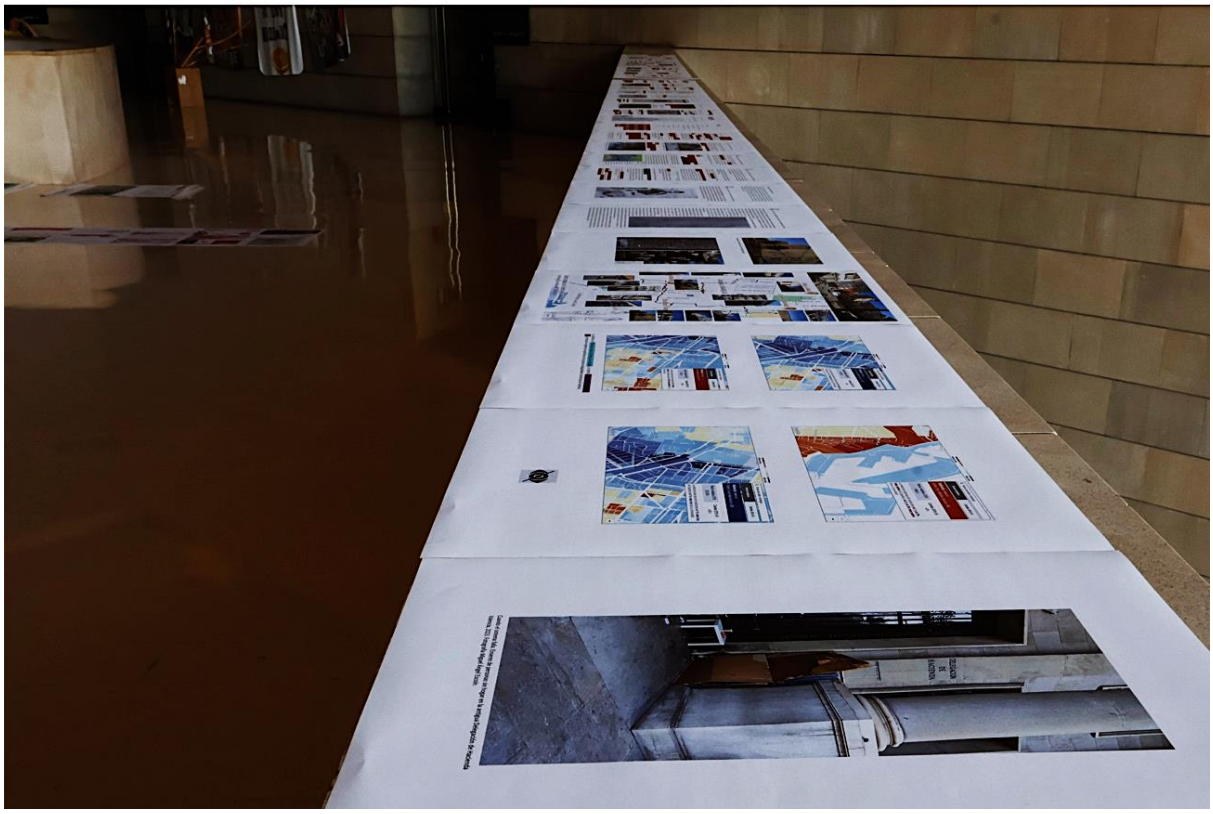




Figuras 8,9,10. *Pruebas de puesta en escena de la instalación artística El paseante ciego, IVAM, 2024. Foto Miguel Ángel Escoín.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA





Figuras 11,12. *Detalle de la instalación desplegada en la balaustrada, IVAM, 2024. Foto Miguel Ángel Escoín.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

4. Pasaje IV: Fuentes referenciales

Benjamin, W. (2005). *El libro de los pasajes.* Akal.

Fisher, M. (2018). *Realismo capitalista ¿No hay alternativa?* Caja Negra.

Goldsmith, K. (2015). *Escritura no –creativa: gestionando el lenguaje en la era digital.* Caja Negra.

Guasch, A.M. (2011). *Arte y archivo*. Akal.

Navarro, M.A. (2023). El mensaje, los medios y la guerra. Instalación artística, aura y reauratización. Dialnet, Recuperado el 21 de mayo 2024 de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9102211

Piketty, T. (2014). *El Capital en el siglo XXI.* Fondo de Cultura Económica.

Speranza, G. (2022). *Lo que no vemos, lo que el arte ve.* Anagrama.

Vogel, A. (2016). *El cine como arte subversivo.* Ambulante.



2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18252

La edición como espacio de disturbio. Pedagogías y transferencias entre arte y diseño

Edition as a space of disturbance. Pedagogies and transfers between art and design

Montserrat Noguera Muntadas
ESDAPC Campus Llotja; mnogue48@xtec.cat.

Breve bio autora:
Licenciada en Bellas Artes con la especialidad de diseño gráfico y Máster en producción e investigación artística por la Facultad de Bellas Artes de la UB. Autora de 14 libros sobre software gráfico. Docente en ESDAPC Campus Llotja, donde imparte Proyectos de Diseño, Medios digitales, Edición e Ilustración. Combina la docencia con la obra e investigación artística focalizada en la exploración de los fundamentos gráficos, el paisaje y la edición.

How to cite: Noguera Muntadas, M. (2024). La edición como espacio de disturbio. Pedagogías y transferencias entre arte y diseño. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18252

Resumen

La edición es una forma de hacer y transmitir mundo. Vincular la edición a las prácticas de investigación artística genera una red de transferencias en continua construcción. En las enseñanzas de arte y diseño, la edición suele ocupar un lugar en el plan de estudios. Plantear el proyecto editorial como espacio de disturbio, pensamiento y reflexividad, presupone, para el docente, una indagación pedagógica en la transmisión de las formas de investigación. A través de la forma y disciplina editorial se emprenden prácticas de comprensión y diálogo con la existencia y experiencia humana. El proyecto editorial se sitúa así en un estadio de complejidad que habita entre el arte y el diseño en una relación sin fronteras y de complementariedad. Habita en el discurrir como espacio de pensamiento no proposicional, crítico, perturbador, de particularidad inexacta. Habita en el hacer como forma de estructuración gráfica y simbólica, como estudio a modo de laboratorio de medios, lenguajes y formas contemporáneas del soporte impreso. La práctica editorial es, de manera inherente, una investigación estética en tanto que la esteticidad estimula la cognición, cuestiona la sensibilidad y genera esferas de inteligibilidad, sentido y significado. Las experiencias editoriales de este artículo, que introducen al alumnado en la investigación entre el arte y el diseño, toman forma en el Grado en Diseño Gráfico de la escuela ESDAPC, pública de Cataluña, en la evolución de la asignatura de Diseño editorial como optativa de 4º curso. El valor de cada resultado editorial deriva de la conciencia imaginativa y reflexiva que le vincula a la vida como dispositivo que interpela y despliega pensamiento, y en qué medida comparte procesos, recorridos y trayectorias. El fin es ser accesible, transparente y transferible. Y la mente siempre apercibida de que, a menudo, el conocimiento sucede en el ocaso.

Palabras clave: *edición; editorial; diseño editorial; edición contemporánea; enseñanza de la edición.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

Editing is a way of making and transmitting the world. Linking publishing to artistic research practices generates a network of transfers in continuous construction. In art and design education, editing often has a place in the curriculum. Proposing the editorial project as a space for disturbance, thought and reflexivity, presupposes, for the teacher, a pedagogical inquiry into the transmission of forms of research. Through the editorial form and discipline, practices of understanding and dialogue with human existence and experience are undertaken. The editorial project is thus situated in a stage of complexity that lives between art and design in a relationship without borders and complementarity. It lives in discourse as a space of non-propositional, critical, disturbing thought, of inexact particularity. It lives in making as a form of graphic and symbolic structuring, as a study as a laboratory of media, languages and contemporary forms of printed media. Editorial practice is inherently an aesthetic inquiry insofar as aestheticity stimulates cognition, questions sensibility, and generates spheres of intelligibility, meaning, and meaning. The editorial experiences of this article, which introduce students to research between art and design, take shape in the Degree in Graphic Design at the ESDAPC public school in Catalonia, in the evolution of the subject of Editorial Design as an elective of 4th course. The value of each editorial result derives from the imaginative and reflective consciousness that links it to life as a device that challenges and displays thought, and to what extent it shares processes, journeys and trajectories. The goal is to be accessible, transparent and transferable. And the mind always aware that, often, knowledge happens in the twilight.

Keywords: *edition; editorial; editorial design; contemporary edition; teaching editing.*

INTRODUCCIÓN

La edición es un campo experimental abierto a la contemporaneidad. Las enseñanzas artísticas de Grado ofrecen experiencias editoriales que habitan en la creatividad y enfoque técnico. El tema de estudio versa sobre la propia investigación como disciplina, y se centra en un avance cognitivo que empuja la interpretación de la práctica editorial desde contextos teóricos y de reflexividad critica. ¿Es posible un avance en la enseñanza editorial para emprender un camino que aúna los métodos de edición con los procesos del pensamiento? ¿Es posible introducir una investigación entre el arte y el diseño desde la práctica editorial? Esta es la experiencia vivida, a lo largo de los cursos académicos 2019-20 al 2023-24, en la asignatura de Diseño editorial, como optativa de 4º curso de Diseño gráfico del Grado de ESDAPC Campus Llotja. El plan de estudios incluye competencias de introducción a la investigación, y se planteó el objetivo de trabajarlas en dicha optativa como ensayo al TFG. La finalidad era introducir la investigación académica desde la edición como realidad inextricable de artisticidad, complejidad, sensibilidad con sentido crítico, y exploración estética.

El alumnado de 4º curso posee competencias de representación y experimentación como base para investigar. Es interesante observar los estadios del arte como empresa cognitiva: “el de la presentación y la representación, el de la experimentación y, recientemente, el de la investigación” (Vilar, 2021: 128), porque se dan y coexisten a pequeña escala en la evolución del alumnado. Las competencias en tipografía, composición, maquetación, y dominio del espacio gráfico se han trabajado en cursos anteriores. Es el momento del giro cognitivo. La introducción a la investigación expande límites entre arte y diseño, y presupone una indagación pedagógica a tres niveles. En primer lugar, proporciona los métodos y fundamentos propios de la investigación académica. En segundo lugar, ofrece un espacio de disturbio de la razón, de pensamiento crítico, perturbador, de particularidad inexacta, no proposicional. En tercer lugar, se profundiza en la disciplina editorial en cuanto a producto estético,

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

editable y reproducible, que requiere una exploración a manera de taller laboratorio de técnicas, medios y formas contemporáneas del soporte impreso. Estos tres raíles pedagógicos trenzan la edición como investigación y proceso abierto a las tipologías que puedan surgir. La aportación de Dávila da una mirada de contexto:

> Desde principios del siglo pasado, y muy especialmente a partir de los años cincuenta, la producción artística ya no podía entenderse únicamente a través de las obras de arte, sino que el "documento" (en sus diversas y muy variadas acepciones) había entrado a formar parte del lenguaje que compone una producción cultural compleja como es el arte. (Dávila, 2012: 2).

La visión de Vilar respecto de la relación entre arte y diseño, en lo que respecta a la investigación, aporta un discernimiento actualizado. Hasta hace algunos años distinguíamos arte de diseño con las premisas que el arte propone reflexión y platea problemas, pero no soluciones, porque tiene una función autónoma y no funcional, mientras que el diseño aporta soluciones y mejoras como investigación aplicada y funcional. Esta distinción, que arrojaba iluminación, ha dejado de tener sentido y es, según Vilar, una visión caduca cuando hablamos de investigación. Algunos artistas se inclinan hacia la aplicabilidad, y el diseño se va imbuyendo de maneras o problemas que visibilizan, pero sin una misión imprescindible de resolución.

METODOLOGÍA

La edición es un diálogo entre la mente y las manos. La metodología plantea cómo introducir la investigación desde la práctica editorial a través de la interacción entre pensamiento y práctica, a fin de desencadenar procesos cognitivos que empujen el flujo creativo y mantengan un trayecto explorador. La metodología es necesaria a dos niveles; el docente indaga *cómo impartir* la asignatura como estudio principal, y, a su vez, incorpora los métodos de investigación para el proyecto *del alumnado*. Calderón y Hernández proponen un trayecto al margen de límites estrictos o estructuras prefijadas que significa "abrirse a la posibilidad de generar modos de pensar y prácticas de escritura que ofrezcan otra mirada sobre la realidad a medida que se dan cuenta de los tránsitos y desvíos que se recorren" (Calderón y Hernández, 2019: 55).

Múltiples dinámicas, ensayadas en la evolución de la asignatura, empujan la interrelación entre pensar y hacer, a la vez que trabajan la metodología en los dos niveles expuestos. Más bien podemos hablar de "metódicas" para aceptar la palabra propuesta por Vilar. Son dinámicas internas que operan a modo de explosión. Se inician las actividades con un mapa mental de motivaciones e inquietudes personales; un debate posterior entre el alumnado analiza, comenta y extrae vías de interés. A continuación, se introduce el alumnado en los métodos y principios fundamentales de la investigación; el engranaje académico de fuerzas internas que dan coherencia y sentido al proyecto, desde la correcta descripción del tema, hipótesis, objeto de investigación, objeto empírico, *metodología*, base teórica, etc. Un nuevo debate grupal usa la pregunta como herramienta de investigación y conocimiento compartido de las propuestas. Mientras el pensamiento emerge, se realizan talleres prácticos de formatos de edición (Fig. 1) que se completan con salidas de observatorio a librerías en Barcelona**:** ArtsLibris, Terranova, Ona. El alumnado emprende acciones investigadoras que generan material, y se inicia la exploración estética en un ambiente de laboratorio de impresión para la inmediatez experimental del código gráfico. Cuando la exploración cristaliza y se concretan resultados, se estudia la encuadernación. El alumnado muestra recorridos y trayectorias de pensamiento, a fin de hacer el proyecto accesible, transparente y transferible en una memoria. Se extrae un resumen e imágenes significativas para una ágil comunicación. Estas dinámicas introducen la investigación y empujan iniciativas editoriales con recorrido de reflexividad crítica y estética. Vilar se refiere a lo imprevisto, la serendipia, la deriva asistemática, la casualidad, la inspiración ocasional o el azar, como parte de estas investigaciones en mayor grado que en las ciencias.

Una mirada más profunda, como horizonte de comprensión, puntualiza dos conceptos expuestos por Vilar: la categoría de estas prácticas y el carácter *enactivo*. Vilar cuestiona la dicotomía y oposición entre teoría y práctica, y hace alusión a los teóricos que encarnaron las tentativas de superar la clásica distinción griega *(theoria, praxis,*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

poíesis) para apurar el concepto: "Los productos de la investigación artística no pertenecen, o no pertenecen solo, a una de las tres categorías, sino a otra categoría que puede incluirlas a las tres" (Vilar, 2021: 47). Estas prácticas arrojan un conocimiento *enactivo* donde la percepción y el pensamiento no pueden entenderse como separados del cuerpo en acción.

Las metodologías, desarrollo y resultados surgen del análisis reflexivo de la experiencia académica, del camino personal en edición independiente de la autora del artículo, y de una revisión de textos especializados o de otros ámbitos que transfieren inteligibilidad al proyecto editorial. Se fundamentan, principalmente, en los textos sobre investigación artística de Gerard Vilar, Natalia Calderón y Fernando Hernández, las experiencias académicas de Alfonso del Río-Almagro, la filosofía de Marina Garcés, la visión antropológica sobre la transmisión pedagógica de Lluís Duch, y la curiosa mirada de Gilles Clément sobre la actitud de la naturaleza en las formas de exploración. Las metodologías impulsan la enseñanza editorial de Grado y justifican la preparación de profesionales capacitados para la investigación crítica, con una mirada compleja hacia la edición como producto cultural con fuerza cognitiva y estética.



Fig. 1. "Taller Blanco". *Ensayo práctico de formatos y encuadernaciones. Noguera, M. (2019). Elaboración propia*.

DESARROLLO

1. De las inquietudes personales a la descripción de un tema. Las formas del arte y el diseño

La actividad se inicia con la elaboración de un mapa mental de motivaciones, inquietudes, obsesiones o hipótesis, que albergan intereses. Un debate en grupo recorre los discursos que nos atraviesan como seres humanos para analizarlos desde una subjetividad que da razón de investigar, a fin de definir el tema como lugar de partida. Ahí se inicia la conceptualización de las fuerzas internas del proyecto. Los textos de Del Río-Almagro describen, desde su experiencia, compartida plenamente, las dificultades del alumnado. Definir el tema es acotar la parcela, delimitar y problematizar, mirar desde un ángulo y perspectiva. Representa un compromiso, una posición ética y política, una actitud de vida. Este posicionamiento no es algo encerrado individualmente, porque, como acierta Del Río-Almagro, se trata de encontrar el inserto de tales preocupaciones en una estructura social, en un contexto amplio. Esta conciencia es importante porque de ella derivan formas de abordar la metodología y otros aspectos. La formulación de las hipótesis es motor de investigación, "en su articulación es capaz de sintetizarla, delimitarla y justificarla. De ahí que consideremos que su enunciación es imprescindible para poder concluir con la elección y definición del tema de investigación." (Del Río-Almagro, 2017: 146).

Los temas propuestos por el alumnado son variados y surge la puesta en valor de identidad del trabajo en arte y diseño, porque, como expone Vilar, los temas pueden ocuparse del mismo objeto de conocimiento que un antropólogo, un historiador, un psicólogo o un periodista. Se proponen temas relacionados con el género, la

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

política, las relaciones sociales, la vida y la muerte, que bien podrían tratarse desde otras disciplinas y ser abordados por otros profesionales. Debe hallarse la diferencia, el sustrato que da sentido a la disciplina del arte y el diseño. La práctica editorial propone una investigación desde una perspectiva crítica y artística que se nutre de acciones como trabajos de campo, realización de imágenes y gráficos, búsqueda de documentos, fotografías, textos propios o apropiados, opiniones, entrevistas, voces y otras formas de trabajo que enfocan el tema desde la complejidad, la sensibilidad o la conexión con los sentidos humanos.

Los conocimientos que despiertan estas investigaciones son distintos al conocimiento científico proposicional, enfocan formas de pensamiento. Son variaciones reflexivas, miradas escépticas, desorganizaciones, giros en las reglas de juego y en las creencias supuestas, en suma, lo que Vilar nombra "disturbios de la razón":

"El arte, las artes, son maneras de pensar el mundo. Muy raras veces, de conocerlo en sentido fuerte […] Pensar es siempre arrojar una red de sentido sobre un fragmento o aspecto del mundo. Pero conocer solo es una forma de pensar el mundo. El pensar es mucho más vasto que el conocer". (Vilar, 2021: 89).

"Nelson Goodman y otros, reafirmando el carácter cognitivo de las prácticas artísticas, preferían hablar de entendimiento o comprensión (*undestanding*), no de conocimiento." (Vilar, 2021: 93). La práctica editorial busca una acción práctica original, experiencial y contextualizada desde la singularidad y la sensibilidad, que ayuda a la comprensión de aspectos del mundo. Algunas veces puede producir conocimiento justificado y verdadero, como también reconoce Vilar, pero desde unas sensibilidades y complejidades singulares.

2. Necesidad de un sentido crítico hacia la emancipación

La mirada al momento actual, que Marina Garcés evoca en su nueva ilustración radical, aporta razones para un sentido crítico que ha de abrir caminos de emancipación humana. La *condición póstuma*, nombrada así por Garcés, es una muerte histórica producida por el relato dominante de nuestro tiempo. "Nuestro combate, hoy, es el combate de lo necesario contra lo que se nos presenta como imperativo". (Garcés, 2017: 72). Entonces, necesitamos encontrar nuestro combate particular contra el sistema de credulidades del tiempo presente y sus efectos de dominación. Garcés sitúa la necesidad de la crítica en sus raíces, en el sentido emancipador que tiene la denuncia de las relaciones entre el saber y el poder: en la medida que nos da la capacidad de dar valor a la experiencia humana y la reafirma en la libertad y dignidad. Así, según Garcés, una de las tareas principales del pensamiento crítico hoy es la insumisión a la ideología póstuma, pero por no caer en un acto autocomplaciente, precisa herramientas para compartir su posición. "Necesitamos herramientas conceptuales, históricas, poéticas y estéticas que nos devuelvan la capacidad personal y colectiva de combatir los dogmas y sus efectos políticos" (Garcés, 2017: 30). Se propone, precisamente, este espacio de edición como herramienta conceptual y estética, donde compartir miradas. Se comprende como actividad a través de la cual elaboramos el sentido de la experiencia humana. "La nueva ilustración radical tiene como principal desafío volver a poner en el centro de cualquier debate el estatuto de lo humano y su lugar en el mundo". (Garces, 2017: 56). "¿Qué caminos tenemos para explorar estas proximidades y elaborar el sentido de la experiencia humana sin proyectar un modelo sobre otro?" (Garcés, 2017: 69). La práctica editorial proyecta un espacio que responde a esa necesidad de estructurar colectivamente vías de pensamiento, y compartir experiencias de vida para tejer caminos.

La introducción del pensamiento crítico en la asignatura es el compromiso con el pensar el mundo desde la personalización y para la colectividad. La crítica, en palabras de Robinson, "no se limita a la lógica formal; requiere interpretar intenciones, entender el contexto, percibir valores y sentimientos velados" (Robinson, 2016: 189). Es hacer de la inteligencia una potencia reflexiva y autónoma, y no solo una fuerza productiva. Desde esta práctica docente nos atrevemos a pensar de nuevo la relación entre los saberes y la emancipación. Los temas propuestos por el alumnado abogan sobre las grandes preguntas humanas y el docente debe encauzarlas no solo como producciones, sino, con la mirada de Robinson y el discurso educativo de Garcés en *Escola d'aprenents:* "como prácticas con las cuales los humanos podemos liberar la vida donde nosotros mismos la encarcelamos y la maltratamos". (Garcés, 2020: 44, 45).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

3. Exploración gráfica para una fuerza estética

El material generado durante las acciones investigadoras precisa ser tratado con rigor, a fin de transmitir la reflexividad que entraña en su máxima expresión. La exploración gráfica y estética consiste en analizar las imágenes en su lectura, observar narrativas, jerarquizar contenidos, trabajar la legibilidad y el interés tipográfico, ensayar composiciones potenciales, estudiar el ritmo de la publicación y trabajar materiales. La fuerza estética es la conexión entre el valor estético y la fuerza cognitiva, "hay proyectos que se distinguen por estar centrados en aquellos ámbitos en los que la dimensión estética del proyecto se convierte en crucial para la generación de espacios de inteligibilidad". (Vilar, 2021: 54). Cuando el valor estético es valor cognitivo de por sí, entonces surge la verdadera fuerza estética.

Las tácticas excesivamente rígidas, previsibles o prefijadas de paginación son substituidas por otros movimientos que pueden producir, en un principio, sensación de incertidumbre. En este punto debemos hablar de orden y desorden, de límites y de descartes *vivos*. Ante miradas más dinámicas, los procesos gráficos viven etapas de aparente desorden, pero entendido como un estado de máximas posibilidades o grados de libertad, que quiere decir tener los vínculos necesarios para llevar el desorden a buen puerto. Por otra parte, la exploración de los límites en cuanto a formatos, composiciones y materiales recaen en la educación del lenguaje en sí:

> Una buena antropología de la transmisión también debería ofrecer la posibilidad de aprender aquellos lenguajes que permiten la expresión de la transgresión de los límites que, en cada *hic et nunc* concreto, delimitan, con frecuencia, incluso, ahogan, el campo expresivo y las posibilidades axiológicas de una determinada cultura. (Duch, 1997: 112).

Los descartes de la exploración gráfica o las líneas inacabadas forman parte del proceso, son vías latentes de continuidad. Clément lo expone desde su mirada al movimiento de jardín planetario y el mensaje biológico de la naturaleza, que entraña una válida metáfora: eliminar flores marchitas en un jardín "significa también eliminar los frutos y, por lo tanto, las semillas. Ahora bien, es precisamente en las semillas donde se encuentra lo esencial del mensaje biológico, el que genera un orden dinámico y conduce a jardines desconocidos" (Clément, 2012: 13).



Fig. 2. *Instantes de exploración y doblaje de cuadernillos en el taller de encuadernación. Noguera, M. (2023). Elaboración propia.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

4. Fuerzas de valoración en los resultados

Las propuestas editoriales resultantes despliegan conocimiento y comprensión desde identidades singulares, narrativas, memoria colectiva, experiencias con empatía, constelaciones o fragmentos asociativos, pensamientos visuales, explicaciones con diagramas, metalenguajes e investigaciones estéticas.

El libro "Ver más 'D'espacio" de Martí Viñuales, con reconocimiento en los premios Laus estudiantes 2023 (Fig. 3), es una investigación con fuerza estética. El proyecto analiza la pausa, recopila experiencias y sentimientos transmitidos por el espacio en blanco, y plasmados en textos que se relacionan con la arquitectura en una bien llamada *arquitectura gráfica*. Interesantes fotografías de espacios arquitectónicos quedan encerradas entre páginas dobladas y sin guillotinar por el corte frontal del libro, eso impide visualizarlas como metáfora de la tendencia a no percibir estos espacios.

Cada propuesta editorial es valorada en el análisis de su realidad plural y reunión de fuerzas. Toma valor la conciencia reflexiva que le vincula a la vida como dispositivo que interpela y despliega pensamiento, estimula habilidades imaginativas y capacidades de empatía. Se analizan valores estéticos y simbólicos en su plasmación codificable y programable. Se observa en qué medida, y a través de la memoria académica, es accesible, transparente y transferible, da cuenta de procesos, comparte recorridos y trayectorias, o expone líneas de continuidad. "El resultado cosificado no es investigación si no va a acompañado de una sistematización clara del desarrollo de la creación." (Del Río-Almagro, 2017: 149). Se considera la acertada síntesis en la comunicación, con resumen e imágenes representativas. La aportación especial de los resultados da justificación en una amplia muestra de libros y otras tipologías de documentos con gran fuerza cognitiva y estética, un impulso en los estudios de Grado de ESDAPC Campus Llotja como constructora social, y un compromiso con la transmisión de las complejas formas del arte y el diseño. (Figs. 4-9).



Fig. 3. "Ver más (D) Espacio". *Viñuales, M. (2023). Fuente: Memoria académica del alumno 2023.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 4. *Resultados de grupo. Curso 2020-21. Noguera, M. (2021). Elaboración propia.*

Propuestas sobre el duelo, la terapia asistida con animales en interacción con el ser humano, el dibujo como espacio de cura y la fotografía como abstracción de lo circundante.



Fig. 5. *Resultados de grupo. Curso 2022-23. Noguera, M. (2023). Elaboración propia.*

Propuestas sobre el abrazo como curación, la idolatría a través de objetos cotidianos y el uso del tiempo, entre otros.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 6. *"**Identidad después de la muerte".** Pérez, M. (2023). Fotografías de Noguera, M. (2023). Elaboración propia.*

Marc Pérez problematiza la identidad después de la muerte como vacío simbólico. El libro plasma la reflexión sobre el diseño tipográfico de las lápidas del Cementerio Municipal de Premià de Mar. La fotografía recopila la gráfica, la evolución y la tendencia a la serialización.

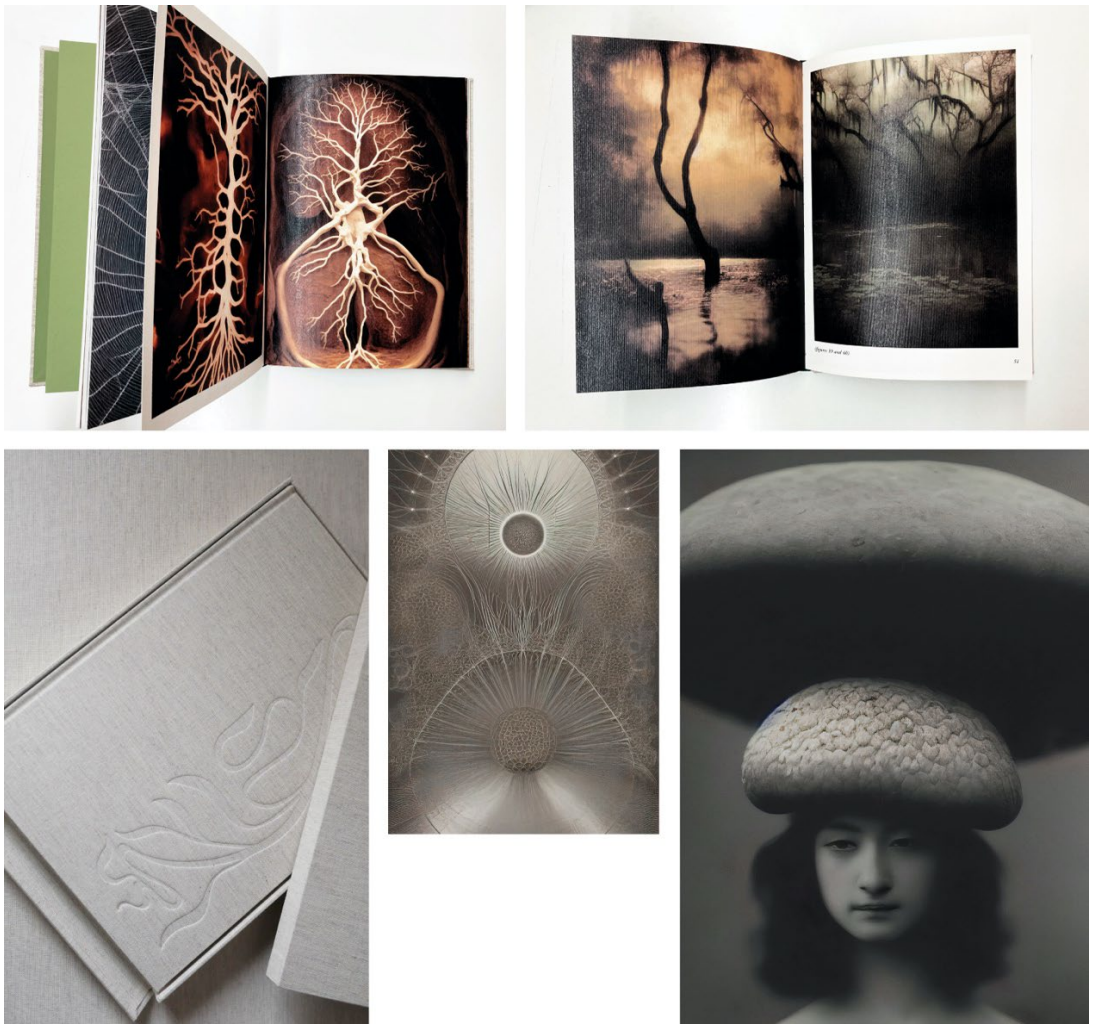


Fig. 7. *"**A tale of diffusion".** Voltas, E. (2023). Fotografías de Voltas, E. y Noguera, M. (2023). Elaboración propia.*

La propuesta de Eulalia Voltas usa la IA como análisis del imaginario sobre las marismas y pantanos estonianos a partir de descripciones paisajísticas.
El enfoque del tema contrasta con un acabado de encuadernación artesanal.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 8. *"**El Bar el Candil"**. Serrano, C. (2024). Fotografías de Noguera, M. (2024). Elaboración propia.*

La propuesta de Clara Serrano explora la gastronomía local como un factor constitutivo de identidad colectiva, a través de una fotografía que remolina una intimidad desgarradora con el valor documental.



Fig. 9. *Resultados de grupo 2023-24. Noguera, M. (2024). Elaboración propia.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

CONCLUSIONES

· Conciencia ética y política. El alumnado une temas de interés de su vida con el mundo.

· Conciencia constructiva del arte y el diseño como vehículo para hacer sociedad. “No vemos el arte como un simple reflejo de la sociedad. Vemos el arte como vehículo para hacer sociedad, para crear futuro, para activar a las personas” (Parramón, 2008, p.3, citado por Del Río-Almagro, 2017: 146).

· Maduración del sujeto investigador. El proceso modifica la propia subjetividad. Se fusiona el sujeto investigador con el objeto investigado en el modo de aproximarse, y se vinculan en una interacción, en lo que Del Río-Almagro llama, *coinvestigación*.

· Visión ampliada de proyecto más allá de la producción, se comprenden recorridos, inexactitudes, reflexiones y conocimientos no proposicionales.

FUENTES REFERENCIALES

Calderón, N. y Hernández, F. (2019). *La investogacón artística. Un espacio de conocimiento disruptivo en las artes y en la universidad*. Ediciones Octaedro.

Clément, G. (2012). *El jardín en movimiento*. Gustavo Gili.

Dàvila, M. (2012). ¿Es una obra, o es un documento? El Centro de Estudios y Documentacióndel MACBA. En G. Picazo, *IMPASSE 10. Llibres d'artista, edicions especials, revistes objectuals, projectes editorials, edicions independents, publicacions especials, edicions limitades, autoedicions, edicions d'artistes, publicacions digitals* (pp. 300-308). Ajuntament de Lleida, Centre d'Art La Panera.

Del Río-Almagro, A. (2017). Consideraciones sobre la elección, definición y problematización del tema de investigación en el campo de las Bellas Artes. *Arte, Individuo y Sociedad, 29*(1), 137-151.

Duch, Ll. (1997). *La educación y la crisis de la modernidad*. Ediciones Paidós.

Garcés, M. (2017). *Nova il·lustració radical*. Anagrama.

Garcés, M. (2020). *Escola d’aprenents*. Galaxia Gutenberg.

Robinson, K. (2015). *Escuelas Creativas.* Penguin Random House Grupo Editorial.

Vilar, G. (2021). *Disturbios de la razón. La investigación artística*. Machado Grupo de Distribución.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18310

Pensarnos desde el cuerpo

Thinking Ourselves from the Body

Cora Novoa Pérez
Universidad Politécnica de Valencia, cnovper@doctor.upv.es

Breve bio autora: investigadora y artista multidisciplinar gallega graduada en Bellas artes en la Universidad de Vigo. Amplia sus estudios en Kingston School of arts (Londres), cursa un máster, MAEV, en la universidad de Sevilla y actualmente realiza el doctorado en la Universidad Politécnica de Valencia. Ha realizado múltiples exposiciones individuales y colectivas, a nivel nacional e internacional.

How to cite: Novoa Pérez, C. (2024). Pensarnos desde el cuerpo. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18310

Resumen

El presente artículo traza un recorrido a través de las palabras que anhelan escapar de su formato lineal y abrazar una configuración más libre y expansiva. A través de una ontología relacional y una genealogía cartográfica, que integra teoría y praxis, se plantea la investigación como creación y viceversa, donde el lenguaje rizomático y la experiencia se entrelazan estrechamente y la práctica, concebida desde el pensar mediante el hacer, se sostiene por sí misma. Mediante un interés por evitar las restricciones disciplinarias y fomentar la hibridación de lenguajes, este artículo propone una síntesis superadora de los sistemas binarios arraigados en el pensamiento occidental, vinculados a las condiciones de precariedad, al racionalismo cartesiano y a la lógica de la representación.

Al profundizar en la relación entre percepción y significación, se destaca la fragilidad de la relación entre cuerpo y texto. A través de la metodología del habitar performativo, como propuesta de interrelación y co-implicación, donde la investigación, la acción y lo poético se entrelazan y la percepción es entendida como una interacción entre lo percibido, el que percibe y el acto mismo de percibir. Abriendo el sentido a lo inesperado, en el encuentro con lo desconocido y procesual, esquivando enunciados rígidos y definiciones estáticas, a través de nociones como carne y quiasmo, para llegar al cuerpo colectivo como punto de partida, donde repensar nuestra relación con el mundo.

Palabras clave: palabra; habitar; performativo; experiencia; cuerpo colectivo.

Abstract

This article traces a journey through words that yearn to escape from their linear format and embrace a freer and expansive configuration. Through a relational ontology and cartographic genealogy, which integrates theory and praxis, research is posited as creation and vice versa. Where rhizomatic language and experience are closely intertwined, and practice, conceived from thinking through doing, sustains itself. Through an interest in avoiding disciplinary constraints and encouraging the hybridization of languages, this article proposes a synthesis that overcomes the binary systems rooted in Western thought, linked to conditions of precariousness, Cartesian rationalism, and the logic of representation.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

By delving into the relationship between perception and signification, the fragility of the relationship between body and text is highlighted. Through the methodology of performative inhabiting, as a proposal of interrelation and co-implication. Where research, action, and the poetic are intertwined and perception is understood as an interaction between the perceived, the perceiver, and the act of perceiving itself. Opening the sense to the unexpected, in the encounter with the unknown and processual, dodging rigid statements and static definitions, through notions such as flesh and chiasmus, to reach the collective body as a starting point, where to rethink our relationship with the world.

Keywords: word; inhabit; performative; experience; collective body

INTRODUCCIÓN

El presente artículo parte del lema *ex ± acto* que alude a la complejidad disidente del pensamiento artístico, un ámbito inclusivo con una gran superficie entre lo + y lo –, un texto incierto que opera como imagen. En el, se explora la conexión entre el lenguaje y la experiencia, destacando la fragilidad entre cuerpo y texto, proponiendo una ontología relacional que integra teoría y praxis.

Partiendo de la superación de las restricciones disciplinarias y sistemas binarios, el texto busca una configuración más libre y rizomática. A través de la metodología del habitar performativo, inevitablemente vinculado a su contexto, entre la gestión y mediación de prácticas propias y colaborativas, a través de la convivencia como parte fundamental del enfoque y la hibridación de lenguajes como espacios relacionales, produciendo otros cuerpos. En este contexto, se propone la investigación como un acto de creación y viceversa, de pensar mediante el hacer. *Pensarnos desde el cuerpo* está escrito en primera persona del plural, ya que el tiempo común articula la base de la experiencia artística de los proyectos de los que se parte.

Desde la palabra, pasando por la presencia y la acción, para llegar al cuerpo.

DESARROLLO

Palabras

El pensamiento binario de occidente y la filosofía occidental moderna se fundamentan en la premisa de que la única forma válida de conocer objetivamente el mundo es a través del razonamiento lógico. Este enfoque tradicionalmente dominante arraigado al racionalismo cartesiano, ha permeado profundamente en las estructuras de pensamiento y ha tendido a perpetuar una visión binaria de opuestos irreconciliables.

Para impugnar el modelo anterior, hilemórfico, que sanciona una única forma logocéntrica de acceder al conocimiento, proponemos acercarnos a una ontología relacional y rizomática de las prácticas, como la planteada por autores como Deleuze y Guattari. La noción rizoma se acoge de estructuras de la botánica y ejemplifica un sistema cognoscitivo descentralizado, donde “la organización de los elementos no sigue líneas de subordinación jerárquica, sino que cualquier elemento puede afectar o incidir en cualquier otro” (1972, p. 13). En el presente texto adaptamos las palabras a un formato lineal, aunque el verdadero deseo sea el de una configuración diagramática, cartográfica. Esta disposición, en contraposición con lo lineal, se elabora simultáneamente desde todos los puntos y establece una relación entre lenguaje poético y experiencia vivencial.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Ante la relación paradójica entre los estudios artísticos y los modelos de investigación científica, abogamos por una ontología relacional de las prácticas y discursos de diversas áreas, a fin de enriquecer el panorama discursivo y evitar las restricciones disciplinarias. De igual modo, sugerimos distanciarnos de la concepción convencional de estructuras dicotómicas y narrativas universales, las cuales tienden al reduccionismo, limitan nuestras posibilidades de acción e interacción y operan de manera asimétrica en términos de relaciones de poder. Estas estructuras están intrínsecamente vinculadas a la condición de precariedad, al racionalismo cartesiano occidental y a la lógica de la representación:

-"La precariedad empuja" (Zafra, 2017) y configura un marco cotidiano sometido al poder estructurador del "entusiasmo" en las prácticas artísticas y culturales. En relación al dualismo teoría-praxis de los modelos de investigación artística, en consonancia con las reflexiones de Baudrillard (Atencio, 2021, p 6), se señala que "la dependencia del arte de las producciones discursivas que la sostienen es uno de los síntomas de su precariedad". Proponemos partir desde la premisa del arte como un método válido de producción, transmisión y transformación del conocimiento, que se sostiene por sí mismo. De manera análoga, aprehender la palabra rizomática más allá de una vinculación exclusivamente a la teoría, un sintetizar la praxis: se sustenta por sí misma.

-En lo relativo al dualismo cartesiano de occidente, remitiendo a Foucault (1992):

> La genealogía sería, pues, oposición a los proyectos de una inscripción de los saberes en la jerarquía del poder propia de la ciencia, una especie de tentativa para liberar a los saberes históricos del sometimiento, es decir, hacerlos capaces de oposición y de lucha contra la coacción de un discurso teórico, unitario, formal y científico. La reactivación de los saberes locales —menores, diría Deleuze— contra la jerarquización científica del conocimiento y sus efectos intrínsecos de poder: éste es el proyecto de esta genealogía en desorden, fragmentaria. (p. 131)

-Vinculado a la lógica de la representación, tal como se elabora en el artículo *Para una* teoría del performanymal (Silvestre, F. L., y Alonso, G. R., 2021, p. 433), no podemos aprehender lo concreto «indiscernible», apelamos a ello con el pronombre «esto». Cuando el lenguaje emplea la generalidad del pronombre «esto», no remite a una singularidad concreta, sino a cierta universalidad conceptual que traspasa lo inmediato, el *aquí* y *ahora*. Esta universalidad, vinculada a la lógica de la representación, tanto en el ámbito lingüístico y científico, como en el desplazamiento en el arte de la representación a la presencia. Una presencia desprovista de categorías prefijadas y propiedades preestablecidas, capaz de mutar y errar, más allá del ámbito de las palabras, donde el cuerpo y la experiencia se entrelazan.

Acción / Experiencia

La acción se erige como un lenguaje primordial que precede a la capacidad de verbalizar.

Pier Paolo Pasolini afirma que "El primero y principal de los lenguajes humanos puede ser la acción misma" (Briguglia, 2013, p. 6). Simondón escribe en *Imaginación e invención* que "el sujeto que ha participado con fuerza en una acción, en una situacion, ha dado algo de sí mismo a dicha realidad" (1966, p.11), participando en un fragmento de la realidad de la situación, que le permite activarla de alguna manera. Se entrega para que una situación se forme, y esta le regala lo contrario de una síntesis, un montaje a través de superficies, una imagen.

Valente sostiene que el lenguaje poético y su capacidad para manifestarse trasciende su función instrumental, liberándose de su labor pragmática, "Tal es el lugar de lo poético. Pues la palabra poética es la que desinstrumentaliza al lenguaje para hacerlo lugar de la manifestación" (Valente 1982, p.53). Volvemos al lenguaje, pero rizomático, concebido como vivencia, como onda que se junta y retoma para proyectarse más

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

allá de ella misma. No se trata de escoger entre hecho y artificio sino de actuar en la sombra de esa disyuntiva, la visibilidad no produce agencia en sí misma. No hay proceso de transformación sin proceso, sin alzar cierto andamiaje -al que se refiere Andrea Soto en el libro "La performatividad de las imágenes"- que pueda operar desde lo menor, no introduciendo más luz, sino más opacidad. Un entrever trata de un conjeturar o ver confusamente: lo invisible es condición de lo visible, no hay visión sin punto ciego ni sin velo. La fragilidad en un dispositivo enlatado de este cuerpo-texto se ubica en el tiempo presente, en el tuyo, en voz baja, con tu tono, en tanto que lees.

La constitución del mundo de la experiencia es definida por Schutz (López, D. G., 2018) como una estructura total constituida por diferentes estratos, ordenamientos o contextos de significado. No existe ese concepto unificado de imagen y la oposición entre imagen y lenguaje. Entendemos la palabra como otro lenguaje más, no coincidente con el binomio teoría-práctica, definido por un hacer desde el diálogo de sus partes, donde la práctica y teoría difieren, se entrecruzan y retroalimentan. No se puede escribir "sobre" algo sin afectarlo a la vez que es afectado por ello. En una dinámica que permite trascender dualismos y explorar así los límites de la relación teoría-praxis, sujeto-objeto, arte-vida, derecho-revés, alto-bajo, obra-proceso, artista-público, real-virtual, etc. Estas relaciones significan sin abandonar la complejidad, porque es allí donde la vida acontece.

La observación, entendida como vivencia, de una obra implica un diálogo con múltiples factores, estrechamente vinculados con códigos culturales, sociales, económicos, etc. Nadie se enfrenta a la observación de forma plana. La experiencia es, en sí misma, un principio y un fin, y así, respira y es liberada en una emancipación para profundizar en nuestra cotidianeidad. En la reflexión merleau-pontyana, la percepción se entiende como una interacción entre lo que se percibe y lo percibido, marcado por una relación dialéctica entre sincronía y diacronía, abordando el lenguaje como un "equilibrio en movimiento". La lengua no es la suma de signos individuales claramente articulados, según Ponty, sino más bien, un "conjunto de gestos lingüísticos convergente que serán definidos menos por una significación que por un valor de uso" (1960). Si la lengua quiere decir y dice algo, no es porque cada signo vehicule una significación propia, sino porque todos los signos aluden a una significación siempre en suspensión, cuando los consideramos individualmente, y hacia la dirección de la cual yo los traspaso sin que ellos la posean. (Merleau-Ponty, 1960).

De esa forma, a partir de una intención significativa, el sujeto retoma la lengua estructurada para atribuirle un valor más allá de los significados aparentemente establecidos, en el que la estructura no sólo esta hecha de palabras sino de fuerzas que se contienen en la multiplicidad. Textos rizomáticos que hacen hueco, no sustraen contextos, introducen una suerte de quiebre, un pensamiento critico, de hábitos y abstracción, de síntesis. Un andamiaje que se produce desde un choque, una cita o el alimentar el deseo de otra imagen, de estar en la superficie de las cosas: donde se juega a la resistencia e inscribe la ideología. No se contrapone a lo profundo, en los pliegues superficiales es donde se forma una consistencia. No es relativo, sino una suerte de fricción o tiempo geológico de posibilidades de fractura de cuerpos imaginarios que permite a lo que todavía no es, ser.

A través de la gestión y mediación de prácticas tanto individuales como colaborativas y la hibridación de lenguajes en los márgenes de la transdisciplinariedad, así como en la convivencia como propuesta investigativa, emerge de forma orgánica la denominada metodología del habitar performativo, desafiando fronteras entre arte y vida. Mediante un enfoque holístico (a través del conjunto). Hay algo en el conflicto de exponernos que es una pequeña máquina o andamiaje, porque la realidad necesita envolturas, sus modos de darse. Este enfoque nos invita a generar un espacio para que acontezca un encuentro.

En este contexto, proponemos la investigación como acto de creación y viceversa, de pensar mediante el hacer. Donde el contacto directo con los materiales y el entorno se convierte en una forma de teorizar desde la carne. Esta teorización no se basa en enunciados rígidos o definiciones estáticas, sino que está abierta a lo inesperado, a la posibilidad de tomar otros rumbos o alterar su estructura si fuera preciso. Un proceso rizomático, donde el conocimiento se deconstruye y reconstruye constantemente, donde no hay una solución

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

concreta o meta definida más allá de la acción misma, y es precisamente en la incertidumbre de los espacios indeterminados de lo procesual, en su propia incógnita, donde reside su relevancia. Donde se genera un espacio para que las cosas sucedan.

Mediante propuestas con un acercamiento a través del conjunto, como la de *Algo de verán*, un proyecto de periodicidad anual en Aldán, Galicia, partiendo de lo precario, trabajando con lo puesto y lo encontrado. El término habitar performativo, denota la acción en relación con los espacios transitables y colectivos, fundamentado en la experiencia efímera del presente -como la propia lengua-. Una sintaxis que invita a desplazar el eje central y repensar la relación con el entorno y los demás cuerpos. La co-implicación de *un mundo común* del que habla Marina Garcés -que da título a su libro- de aprehendernos desde un trato con el todo, en el pliegue, donde se encuentran lo singular y el cuerpo colectivo. Un cuerpo más-allá-del-cuerpo, plural, entre individuos y lenguajes diversos, inevitablemente vinculado a su entorno y contexto.

Cuerpo

La memoria interactiva, parte del proceso creativo, escapa a su tendencia por adoptar una posición dominante. Este texto está escrito en primera persona del presente plural, ya que el tiempo común articula la base de la experiencia artística de los proyectos de los que se parte. La praxis responde a lo que nos atraviesa el cuerpo, nuestros modos de ver, “No hay neutralidad del lugar de enunciación. Quien piensa, quien escribe, está implicado y directamente interesado en lo que necesita pensar (...) -La escritura- está necesariamente conectada con el modo de vida” – (Garcés, 2013, p. 32).

Max Scheler argumenta que “toda persona auténtica y finita se integra siempre como persona colectiva compleja, es decir, como miembro de una comunidad. La persona, más un organismo aislado, es una especie particular de la totalidad social.” (Sola, 2018, p. 3). Del mismo modo, Deleuze expone que la relación resultante de combinar “armónicamente las relaciones de dos cuerpos componentes en un "individuo superior" o "persona colectiva", tal como una comunidad o una asociación, corresponde a una potencia colectiva del ser afectado, y resulta en afectos comunales o colectivos" (Morales, 2018, p. 5).

Un cuerpo colectivo se manifiesta como una construcción compleja de propiedades emergentes, conformadas por un conjunto de multiplicidad de centros. Sobre el cuerpo, Jones Warr indica que “se ha utilizado durante más de dos siglos como el «objeto fóbico» del movimiento moderno artístico [...] ya que es el cuerpo lo que vincula inexorablemente el sujeto a su entorno social” (2010, p.20). Encarnarnos es asumir la finitud, el dolor, la enfermedad, el cuidado, el amor. Lea Vergine (Jones, 2010, p.19) proclama en un texto hiperbólico que el artista del cuerpo está “obsesionado con la obligación de exhibirse para poder ser [...] La elección del cuerpo como medio de expresión es un intento por hacer frente a algún tipo de represión que, con el tiempo, vuelve a la superficie de la experiencia”.

Desde la perspectiva ontológica de *somos un cuerpo*, sin necesidad de acudir a adjetivos posesivos, donde nos proponemos reaprender las relaciones entre nosotres, relaciones que no se escogen y que no suprimen nuestros predicados, no borran nuestros atributos. Desde la hospitalidad, una propuesta ontológica del ser sensible al que Ponty denomina *carne*. La *carne* transciende la piel, abarcando nuestra vivencia encarnada del mundo; es la matriz de nuestra experiencia y determina cómo percibimos, cómo se nos percibe, cómo entendemos y nos relacionamos con el entorno (Ferrada-Sullivan, J., 2019, p. 159). Además, Ponty emplea el término *quiasmo* para describir la reversibilidad de nuestra experiencia corporal y el mundo, donde la relación entre la mano que toca y la que es tocada se diluye. Nuestra percepción no es una mera representación mental del mundo externo, sino que implica un entrelazamiento de nuestra corporalidad con el entorno.

Cuerpos encarnados, donde aprehender a pensarnos y a decirnos como nosotros. Cuerpos que somos, simultáneamente sujetos y objetos, donde el hecho artístico habita un lugar y tiempo concretos, cuerpos

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

inacabados y cuerpos pliegues, que repliegan, doblan, guardan y resguardan. Donde nada es a priori sino una persecución constante de un equilibrio inestable, situándonos así ante un discontinuo concebido desde la incertidumbre del proceso, sin una solución concreta o meta definida más que la acción. Tomando así distancia de nosotres mismes, por medio de un cuerpo-imagen especular, fragmentado, que es simultáneamente sujeto y objeto, sacudiéndonos la costumbre regularmente, una experiencia de lo que somos y de nuestro presente.

CONCLUSIONES

Las conclusiones derivadas de este proceso, que por anticipado se abstiene de una conclusión definitiva, resuenan con un trazado de esbozos y expectativas abiertas. De manera análoga a la tesis de Álvaro Porras, *No pasa nada* (2023), optamos por dejar atrás el paradigma de la investigación del conocimiento basado en una epistemología objetiva, para plantear una metodología honesta al hacer artístico propio.

Pensarnos desde el cuerpo implica una metodología de investigación que se infiltra hacia la cotidianeidad, en la vivencia encarnada, desafiando nociones dualistas, a través de una percepción holística y una práctica de la presencia, de lo que nos atraviesa. La conclusión reside en el devenir, generando un espacio para que las cosas sucedan, donde la acción y la reflexión se entrelazan de manera continua. Este enfoque favorece una deriva procesual, en diálogo con lo real, que se abre a lo inesperado, al error, a la sorpresa, desde donde se define, plagado de contingencias.

FUENTES REFERENCIALES

Atencio, R. C. M. M. (2021). *La realidad como reflejo del misterio: Jean Baudrillard*. Alcances Extraestéticos de la Experiencia del Arte. https://www.teseopress.com/experienciadelarte/chapter/la-realidad-como-reflejo-del-misterio-jean-baudrillard/

Berger, J. (2016). *Modos de ver*. Editorial GG.

Briguglia, C. (2013). Pier Paolo Pasolini y el imperioso afán por traducir. Trans. *Revista de Traductología,* 17, 187-193. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4657080

Calafell, N. (2012). *Cuerpo / Pensamiento, ¿binomio imposible? La respuesta de Alejandra Pizarnik a las ideas teatrales de Antonin Artaud*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.

Calderón, A. S. (2020). *La performatividad de las imágenes*. Metales pesados.

Cañadas, C. (2021). *El no hacer como práctica artística*. Autoedición.

Correa, N. (1998). En defensa del artista gestor, nómada, cazador y recolector. *Fuera de Banda*, 5. https://docplayer.es/67962799-En-defensa-del-artista-gestor-nomada-cazador-y- recolector-nieves-correa-publicado-en-fuera-de-banda-no-5-otono-1998.html

Deleuze, G. y Guattari, F. (1972). *El anti-edipo*. Ediciones Paidós.

Eco, U. (1988). *Signo*. Labor.

Fabio, B. J. (1993). *La fenomenología de Maurice Merleau-Ponty y la investigación en comunicación*. Planeta de Agostini.

Ferrando, B. (2004). *Arte Acción*. IVAM de Valencia, Generalitat Valenciana.

Ferrando, B. (2012). *Arte y cotidianeidad. Hacia la transformación de la vida en arte*. Árdora Exprés.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Ferrando, B. (2009). *El arte de la performance: Elementos de creación*. Mahali Ediciones. Stella Cometa.

Foucault, M. (1992). *Microfísica del poder*. Ediciones de La Piqueta.

Garcés, M. (2013). La estandarización de la escritura. La asfixia del pensamiento filosófico en la academia actual. *Athenea Digital*, *13*(1), 29-41. https://ddd.uab.cat/pub/athdig/athdig_a2013m3v13n1/athdig_a2013m3v13n1p29.pdf

Garcés, M. (2022). *Un mundo común*. Bellaterra.

Glusberg, J. (1986). *El arte de la performance*. Ediciones de Arte Gaglianone.

Jones, A. y Warr, T. (2010). *El cuerpo del artista.* Estudio de Amelia Jones. Phaidon.

Lacalle, M. (2000). *La poética de José Ángel Valente.* Departamento de educación, Gobierno de Navarra Departamento de Educación y Cultura.

López, D. G. (2018). El mundo de la vida y la superación de los dualismos. En Ed. Universidad de Buenos Aires *El olvido del mundo de la vida. La correspondencia entre Alfred Schutz y Talcott Parsons. Teseo* https://www.teseopress.com/correspondenciaschutzparsons/chapter/el-mundo-de-la-vida-y-la-superacion-de-los-dualismos/

Matthews, W. (2012). *Improvisando la libre creación musical*. Turner.

Merleau-Ponty, M. (1970). *Lo visible y lo invisible*. Seix Barral.

Jimenez, R. S. (2018). *Miradas sobre la digitalización (II). Remedios Zafra: «El entusiasmo».* Ensayo y política. https://rafaeljimenezasensio.com/2018/01/06/miradas-sobre-la-digitalizacion-ii-remedios-zafra-el-entusiasmo/

Silvestre, F. L. y Alonso, G. R. (2021). *Para una teoría del performanymal. De la representación a la presencia animal en el arte contemporáneo*. Dialnet. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8147713

Simondon, G. (2013). *Imaginación e invención*. Cactus.

Sola, S. (2018). Los sentidos e interpretaciones del yo: Un análisis multidimensional. *DIXIT*, 29. https://doi.org/10.22235/d.v0i29.1695

Soriano, Á. P. (2023). *No pasa nada. Vinculaciones discursivas en torno al arte de acción mínima.* [Tesis doctoral] Universidad Politécnica de Valencia https://doi.org/10.4995/thesis/10251/201112

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18312

Dimensiones lúdicas del arte digital

Playful dimensions of digital art

Beatriz Page Valero
Doctora investigadora (UCLM), beatriz.page1@alu.uclm.es

Breve bio autora: Artista digital y Doctora en investigación en Humanidades, Artes y Educación. Trabaja en Diseño e ilustración, y colaboraciones periodísticas.

How to cite: Page Valero, B. (2024). Dimensiones lúdicas del arte interactivo. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18312

Resumen

El «juego digital» representa una dimensión creativa fundamental dentro de la cultura contemporánea. Aunque se identifica principalmente con el videojuego —referente consolidado por su propio campo especializado en la producción comercial—, esta no es la única de sus manifestaciones. Las prácticas lúdicas también se desarrollan con medios digitales en el contexto de las artes computacionales, cuestionando el modelo generado para el entretenimiento.

En la creación digital se abordan otros aspectos de la experiencia lúdica, expandiendo a la obra de arte a través de propiedades fundamentales del medio como la interactividad, la realidad virtual y la inteligencia artificial. En este artículo, abordamos esta dimensión donde se perfila un paradigma propio, incluso antes de la llegada de las herramientas digitales. Para ello, empleamos una noción de «juego» estético cuyo significado se vuelve estrategia expresiva como registro de la condición humana, y portadora de una construcción vinculada a otras esferas desde las civilizaciones ancestrales.

Palabras clave: *juego; arte interactivo; tecnología; estética contemporánea; Game studies.*

Abstract

The concept of the «digital game» represents a fundamental creative dimension within contemporary culture. Although it is mainly identified with the video game —reference consolidated by its own field specialized in commercial production—, this is not the only one of its manifestations. Playful practices are also developed with digital media in the realm of computational arts, questioning the model generated for entertainment.

In digital creation, other aspects of the playful experience are addressed, expanding the work of art through fundamental properties of the medium such as interactivity, virtual reality, and artificial intelligence. This article delves into this dimension, where its own paradigm is emerging, even preceding the digital tools. To explore this, we adopt a notion of aesthetic «game» whose meaning becomes an expressive strategy as a record of the human condition, and carrier of a construction linked to other spheres from ancestral civilizations.

Keywords: *game; interactive art; technology; contemporary aesthetics; Game studies.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

INTRODUCCIÓN

El videojuego desencadena el fenómeno de «juego» tecnológico que se expande por las sociedades posmodernas. Nace el dominio de los medios digitales que producen la resignificación de artefacto «juego» dándole propiedades audiovisuales e interactivas. En este contexto, la identidad del «juego digital» comienza a imbricarse en el videojuego, que establece la referencia actual en las sociedades posmodernas. Sin embargo, no es la única de sus configuraciones, ya que otras se desarrollan más allá de los modelos comerciales.

Vamos a explorar las dimensiones de la experiencia lúdica, observando una noción de «juego» estético que nos sumerge en la forma y su significado supeditado en el pensamiento occidental, a la tecnología digital y los parámetros de la cultura contemporánea.

1. PARADIGMAS DEL «VIDEOJUEGO»

¿Qué es el artefacto «videojuego»? ¿Qué supone su aparición? La idea surge en el ámbito científico a mediados del siglo pasado. La ingeniería informática y electrónica estadounidense y británica crean, junto a otros campos como la vida artificial o el entrenamiento militar, los «juegos» experimentales. *Bertie the Brain* (1950) y *OXO* (1952) se convierten en precedentes de la invención definitiva de un sistema de juego autónomo interactivo con visualización gráfica. El primero es *Tennis for Two*[1] (1958), que recrea una partida de tenis empleando un osciloscopio como pantalla y un pulsador como mando.

Su aplicación pasa de la industria audiovisual del cine y la televisión a la especialización como entretenimiento, que surge con la producción de los monitores electrónicos y el microprocesador de 8-bits, revolucionan el sector a finales de los años setenta. Se lanzan los primeros juegos comerciales como *Pong* (1972), *Space Invaders* (1978) y *Asteroids* (1979), videoconsolas para el uso doméstico y máquinas de «arcade» para los salones recreativos.[2]



Fig. 1. Jugando al *Pong*. (c. 1972)

La creación de los medios digitales genera una nueva experiencia: una representación ficcional controlada mediante máquinas, que expande la percepción más allá del mundo físico. A diferencia de otras creaciones, el artefacto «videojuego» presenta sistemas de performatividad para experimentar en vivo y en primera persona, fusionándonos con un medio reactivo en constante movimiento.

[1] *Tennis for Two* fue creado por William Higginbotham, físico conocido por participar el desarrollo de la bomba atómica.
[2] De los primeros dispositivos como Magnavox Odyssey (1972) y Atari 2600 (1977), a la carrera tecnológica de Nintendo Entertainment System (NES) (1983), Sega Master System (1985) o PlayStation (1994) que llega a la actualidad.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

La exploración de este fenómeno, más allá de los aspectos formales, muestra las capacidades mentales que nos facilitan entrar en esta dimensión, innatas en el ser humano. Si pensamos el «juego» como construcción, su desencadenante es una «mente lúdica» que se proyecta y que despliega internamente en una ficción, aceptando la disociación que produce estar dentro de ella (Page, 2024).

Este factor nos permite desligarnos de la vida cotidiana y experimentar una «realidad *juego*», denominada así por Johan Huizinga. Aunque separada del mundo real, existe mientras jugamos, dando entidad a lo que vivimos interactuando, un «círculo mágico» donde experimentar sin peligro. Nuestras acciones cobran sentido en esta realidad abstracta y efímera y, por ende, en ella se crea el significado del juego (Huizinga, 2007).

El videojuego se expande con la apertura de la industria cultural al ocio masivo entre los años ochenta y noventa. Novedades como *Pac-Man* (1980), *Tetris* (1984), *Street Fighter* (1987) o *Doom* (1993) triunfan junto a los sistemas electrónicos que se vuelven cada vez más complejos, mejora la calidad de imagen y la velocidad de reproducción de los dispositivos que repercute en los campos de la interactividad, la realidad virtual y la inteligencia artificial.



Fig. 2. Doom [Captura de pantalla]**.** Fuente: id Software (1993)

1. 1. Cómo definir el «juego» digital

Ludwig Wittgenstein encuentra una anomalía lingüística en la palabra «juego». Esta se refiere a tantas cosas a la vez y tan diferentes, que no tiene consistencia lógica. Este resuelve que lo mejor es describir los «parecidos de familia» de las manifestaciones lúdicas (Wittgenstein, 1999).

Siguiendo al filósofo, los deportes de pelota que se practicaban en la cultura maya son antepasados del futbol o el baloncesto. Entonces, ¿podría haber llegado esa transmisión universal de las civilizaciones ancestrales a las configuraciones computacionales? Por supuesto. Hallamos parecidos entre los parientes lejanos, los deportes electrónicos y los Juegos Olímpicos de la Antigua Grecia. Los videojuegos donde se funden la tradición narrativa, la fantasía heroica, la mitología y los juegos de rol. Las supercomputadoras que aprenden a jugar con inteligencia artificial, Deep Blue y AlphaGo, referentes de los juegos de mesa milenarios como el go y el ajedrez.

El videojuego como forma de arte interactivo más popular, y reconocida por el mundo del arte, aparece en diversas vertientes de los estudios especializados, llamados *Game Studies.* Entre ellas, la teoría ludológica[3], fundada por el teórico y artista digital Gonzalo Frasca, ubica al videojuego dentro de las manifestaciones

[3] La ludología critica el enfoque funcionalista con el que tradicionalmente se analizaban los videojuegos, abogando por un análisis científico y holístico que es seguido por importantes teóricos como Alexander Galloway, Eespen Aarseth, Jesper Juul, Miguel Sicart, Katie Salen y Eric Zimmerman.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

lúdicas, diferenciándolos de los juegos tradicionales y otras configuraciones computacionales como las narrativas interactivas o el hipertexto.

Para Frasca, la noción de «experiencia» se despliega en tres dimensiones: el campo de juego (o «playworld) donde se desarrolla la acción, la «mecánica» determinada por las reglas y el rendimiento del juego («playformance») representa el desarrollo en tiempo real. La «performance lúdica» trasciende la experiencia jugable, integrando elementos artísticos y creativos en ella.

Graeme Kirkpatrick, teórico especializado en el videojuego, revisa esta idea conectando con el pensamiento filosófico de Immanuel Kant y Friedrich Schiller, los cuales reconducen la condición humana en el siglo XVIII hacia el juego como búsqueda de libertad y belleza. Kirkpatrick considera importante incluir la dimensión estética del romanticismo alemán a la investigación actual. En especial, el concepto kantiano de «forma» que permite cuestionar qué nos resulta esencial a la hora de jugar, su forma trascendental. (Kirkpatrick, 2001)

En otras corrientes de investigación actual, la forma del videojuego se define por las reglas inscritas en su propio código, imponiendo un orden abstracto, pero establecido la programación informática que fundamenta cada acción y, por lo tanto, nuestra experiencia a la hora de jugar (Bogost, 2007; Juul, 2005).

La interrelación entre la creación de significados y los conceptos de juego, arte y tecnología es evidente. Con la llegada de los medios de comunicación masivos e Internet, se desarrollan modalidades multijugador en juegos como *Unreal* (1998), *EverQuest* (1999) y *Grand Theft Auto* (2001) y las tendencias sociales de juego deslocalizadas y virtuales de *The Sims* (2000), *Minecraft* (2011) y *Fortnite* (2017) que dan popularidad y consolidan la identidad más representativa de las sociedades posmodernas. La experiencia lúdica parece integrarse en las sociedades cada vez más tecnologizadas. Un «homo ludens» contemporáneo participa inconscientemente de un «juego» que ahora está fuera del mundo, como los metaversos.

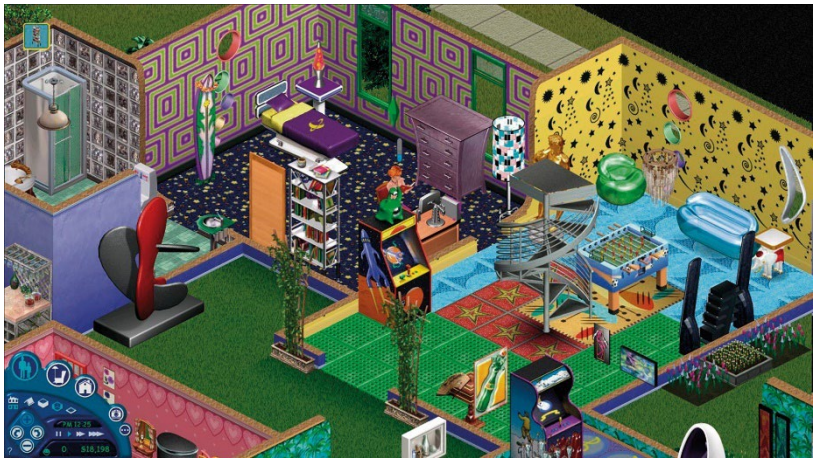


Fig. 3. *The Sims* [Captura de pantalla]. Fuente: Will Wright, W./Electronic Arts (1999)

2. PARADIGMAS DEL ARTE DIGITAL

2. 1. Una parada histórica

En las sociedades occidentales, la expansión creativa a través del juego se produce en un contexto anterior a la aparición de los medios digitales. Cubismo, futurismo, dadaísmo y surrealismo usan esta dimensión para romper las convenciones establecidas. El engaño visual, la escritura experimental, la improvisación o la experimentación cooperativa, como el «cadáver exquisito» una primera eclosión de «juegos» experimentales.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Otros artistas presentan un carácter *juguetón* único. Entre la acción y la narración, Marcel Duchamp presenta una falsa y retorcida potencialidad simbólica en *El gran vidrio* (1915–1923) y sus «ready-made». Bruno Munari renueva la percepción espacial del objeto con *Tetracono* (1965) y los libros pop-up.

El movimiento situacionista concibe una práctica de «juego» subversivo dentro de la esfera pública. Guy Debord, ideólogo principal, adhiere esta consigna política a *Le jeu de la Guerre*, un juego de mesa al que dedica gran parte de su vida.

Allan Kaprow y Joseph Beuys, pioneros del arte performativo, se alinean con un «juego» descerebrado y simple de acción-creación, vida y arte. El movimiento Fluxus también utiliza este elemento en sus performances e instalaciones, incluso en los *flux games*.

John Cage desafía la composición musical con un «juego» indeterminado. En algunas obras como *Music of Changes* (1951) o *Fontana Mix* (1958) usa estrategias experimentales de azar. En el concierto *Reunion* (1968), una performance sonora en colaboración con Marcel Duchamp —en su faceta menos conocida— juegan una partida de ajedrez sobre un tablero electroacústico.



Fig. 4. *Reunion*. Fuente: The John Cage Trust/ Shigeko Kubota (1968)

El arte de «juego» de las vanguardias y neo-vanguardias atraviesa ciertos conceptos lúdicos asociados al momento histórico. El «juego» se perfila como herramienta de creatividad, portadora de «fantasía», «ilusión» y «estados de conciencia» vinculados a la esfera mental.[4] No obstante, la capacidad ficcional, que observaba Huizinga en la «realidad *juego*», pertenece a los rasgos primarios e instintivos de la condición humana, compartidos con los animales. La «irracionalidad» y el «sinsentido» nos vuelve espontáneamente inventores de una dimensión expandida fuera del mundo real.

2. 2. Despertar del espíritu lúdico

El arte computacional empieza a experimentar un tipo de «juego» diferente al videojuego. Aunque nutrido de las mismas herramientas digitales y aplicaciones virtuales, esta dimensión estética se abre a la investigación-creación que difiere de los parámetros dominantes, creando los suyos propios.

Obras pioneras como *Videoplace* (1975) de Myron Krueger, *The Legible City* (1988) de Jeffrey Shaw o *Aspects of Gaia* (1989-1989) expanden la idea de interactividad al espacio. Estas instalaciones performativas sumergen al

[4] Esta idea coincide con las teorías modernas de la psicología cognitiva y la pedagogía, difundidas en las sociedades occidentales a partir del siglo XIX. Este campo explora el desarrollo individual unido a los procesos psicológicos del jugador en edades tempranas (véase en las investigaciones de Konrad Lange, Karl Groos y Jean Piaget) o se aplica a la terapia psicoanalítica (véase en Melanie Klein, Anna Freud, Erik Erikson y Donald W. Winnicott). No obstante, esta visión está presente en el pensamiento occidental desde la filosofía de la Antigua Grecia.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

público en una representación extrapolada a una realidad diferente donde las acciones tienen consecuencias. Generan entornos inmersivos desligados de la representación, transitando entre el mundo real y el mundo virtual mediante dispositivos de control electrónicos, interfaces y sensores.

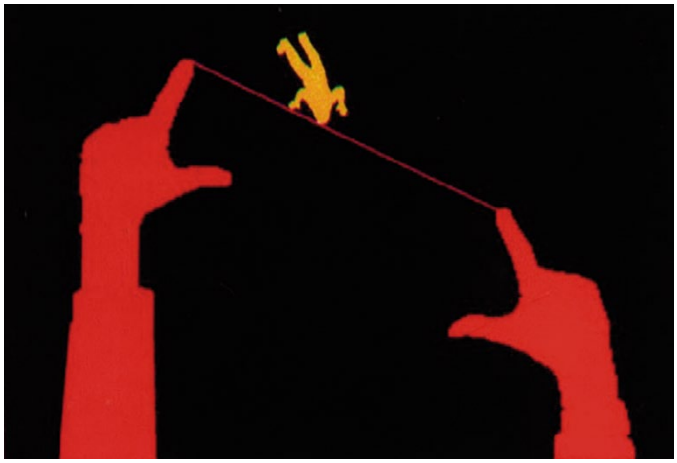


Fig. 5. *Videoplace*. Krueger, M. (1975).



Fig. 6. *The Legible City*. Shaw, J. (1975)

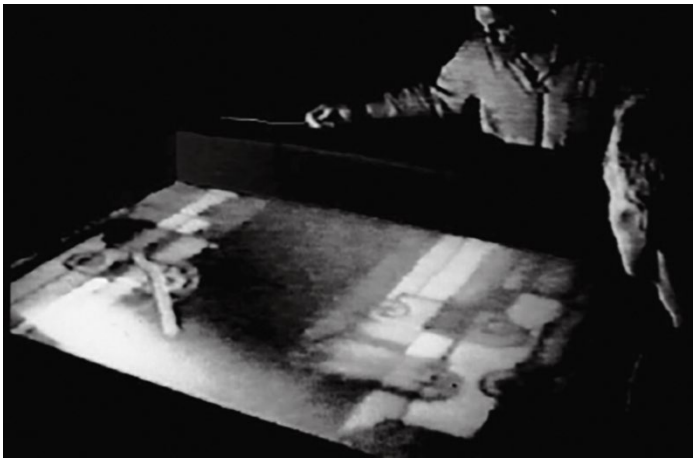


Fig. 7. *Aspects of Gaia*. Ascott, R. (1989-1989)

Para Claudia Giannetti, esta dimensión se convierte en el motor del arte interactivo. Esta estrategia implica al «observador» en el «terreno de lo virtual (el como-si)», produciendo una «escisión» de la realidad, al tiempo

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

que lo conduce a un espacio «lúdico visual» donde se convierte en «jugador». Este crea una «realidad propia» donde se unifican el objeto y la acción, la interfaz y el público (Giannetti, 2001, p. 157).

En la obra de arte interactivo, las acciones del «jugador» se expanden al dispositivo y su experiencia virtual. La materialidad no desaparece, se traduce con la visión, el oído o el tacto a una experiencia intuitiva. Nuestros movimientos corporales a través de los sentidos respaldan que lo que percibimos es algo real y tangible.

2. 2. 1. El poder simbólico

Silvestre Pestana invierte la experiencia, convirtiéndose él mismo en el jugador. Sus series de performatividad lúdica, *Povo Novo Virtual*, *Action-Fénix* y *Drone*, fluctúan entre el mundo real y el mundo digital usando una extensión virtual en la plataforma de juego *Second Life* (2003). Su avatar, llamado Vito Flores, ayuda al artista en su tránsito cuestionando las creencias instaladas en la tradición cultural y la identidad social.



Fig. 8. *Sufoco* [serie de Povo Novo Virtual]. Silvestre, P. (2014)

2. 2. 2. Medio de conexión

Para Hsien-Yu Cheng, el «juego» es un catalizador para el creador digital. Está integrado en las propias dinámicas del arte interactivo, estableciendo comunicación directa con el público. En sus instalaciones como *Second Life: Habitat* (2016), *Sandbox* (2016) y *Around 7 meters is more fun* (2023) crea un diálogo en el que humano y máquina participan activamente, reflexionando sobre el uso de la tecnología en las sociedades actuales.

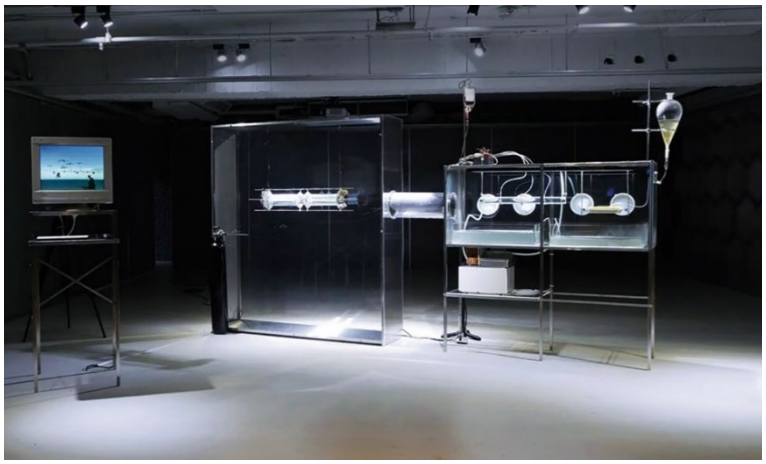


Fig. 9. *Second Life: Habitat*. Cheng, H-Y. (2016)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Autoconciencia «maquínica»

Mónica Rikić investiga modos poco convencionales de hacer juegos, construyendo máquinas de exploración filosófica. En obras como *W.U.R.M.: Escape from a dying star* (2015), *New home of mind* (2020) o *Metamàquina* (2022) busca aproximar nuestra capacidad innata de jugar con la de experimentar el arte, resignificando la identidad humana a través de su presencia tecnológica.

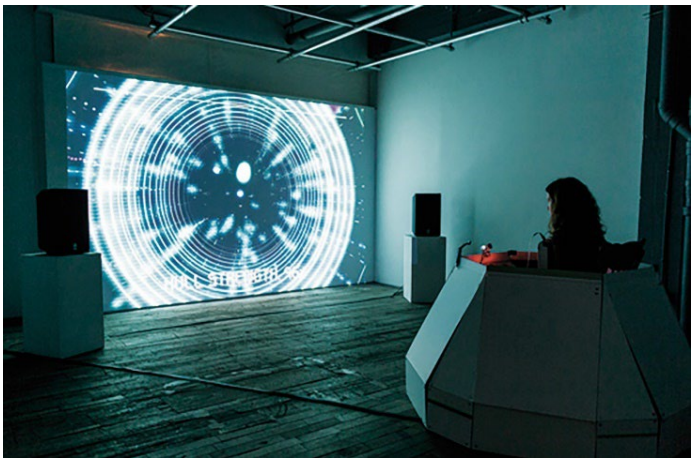


Fig. 10. W.U.R.M. Rikić, M. (2015)

2. 2. 3. Un sueño hecho realidad

La instalación de realidad virtual, *Chalkroom* (2017) de Laurie Anderson, en colaboración con Hsin-Chien Huang, es un universo de dibujos, palabras y sonidos donde la artista conceptualiza uno de sus sueños: volar. En este, el protagonista virtual experimenta un estado mental conectado a la pérdida del cuerpo, jugando en primera persona, sin normas ni mapas, tal solo guiado por la intuición y la voz de la artista (Anderson, 2017).



Fig. 11. *Chalkroom*. Fuente: Espacio Fundación Telefónica/Anderson, L. (2017)

3. ENTRE LO MATERIAL Y LO INMATERIAL

Las ramificaciones del arte interactivo esbozan dos dimensiones lúdicas, cuya distinción recuerda a las dos configuraciones del juego «paidia» y «ludus», acuñadas por Caillois. La expresión que define a «paidia» es el «acto de jugar», perturbador del orden, exagerado e improvisado; mientras que la de «ludus», es el «juego», estructurado e intencionadamente complejo (Caillois, 1986).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Los conceptos de «acto de jugar» y «juego» aparecen enfrentados en el discurso occidental de las sociedades modernas. El primero contiene los rasgos primarios, es un reducto infantil y de fantasía desbocada. Este registro permite conectarlo con los planteamientos observados en la práctica contemporánea, cuyo verdadero potencial transmuta el significado y multiplica la expresividad del artista, encontrando un nuevo significado.

La noción de «juego» que participa más de los parámetros del videojuego, es construido sobre la lógica pero también la tradición cultural. La interpretación moderna conlleva además un cambio trascendental, un efecto derivado de la frivolidad del «pasatiempo». Este separa al juego de la esfera sagrada, a la que pertenecía junto a los ritos en las culturas ancestrales.[5]

Una dimensión que no ha desaparecido, sin embargo, en la noción de «acto de jugar» de Huizinga. La expresión característica de esta supone un cambio de conciencia que expresa la verdadera esencia inmaterial de su interior, revela el «espíritu» del jugador. No obstante, este considera que pertenecen al dominio de la naturaleza primitiva (Huizinga, 2007, p. 14).

CONCLUSIONES

Este artículo esboza las dimensiones del fenómeno lúdico, atravesados por los paradigmas determinantes en nuestro tiempo de una noción de juego estético entre lo racional y lo no racional. Encontramos un debate fundamental en la investigación académica, ubicado entre los dos polos que enfrentan entre sí.

El paradigma basado en el videojuego da continuidad a la tradición racionalista porque se basa en los aspectos formales del juego que ocupan un lugar central en la creación, como las reglas seguidas voluntariamente que determinan nuestra conducta. Además, establecen el marco de referencia donde se crea el significado actual, como modelos lógicos consensuados colectivamente.

El paradigma de la práctica artística intenta reconciliarse con la esencia, desarrollando su propio concepto ramificado entre el arte, el juego y la ciencia. A través de los sentidos, transmutan la naturaleza, buscando algo más que formalizar la propia dinámica del medio, emergente, efímera e indefinida. Este espectro artístico se convierte en campo de contingencias donde se combinan realidades físicas y virtuales, objetos y experimentación despojada de funcionalidad. No obstante, conserva una funcionalidad al servicio del arte.

FUENTES REFERENCIALES

Anderson, L., y Edgers, G. (2017). A Laurie Anderson pilgrimage? Just don't tell her you're calling it that. *The Washington Post*. https://www.washingtonpost.com/entertainment/a-laurie-anderson-pilgrimage-just-dont-tell-her-yourecalling-it-that/2017/05/25/b106bf3a-4075-11e7-adba-394ee67a7582_story.html

Ascott, R. (2003). *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*. University of California Press.

Baigorri, L. (2008). I Will Not Make Any More Boring Art. Subvirtiendo elitismo y banalidad. En *Homo Ludens Ludens* [catálogo de exposición] (pp. 21-26). LABoral Centro de arte y creación Industrial.

Baigorri, L. (2013). Game art y espíritu Fluxus: una conexión subversiva y desmitificadora del arte. En A. Mercader y R. Suárez (Eds.), *Puntos de encuentro en la Iconosfera. Interacciones en el audiovisual*. Edicions de la Universitat de Barcelona.

[5] Algunos teóricos como Huizinga y Caillois consideran que los juegos de las civilizaciones antiguas podrían haber sido vías de comunicación con lo divino y las fuerzas cósmicas. Para ampliar el tema, véase también *Teoría estética* de Theodor Adorno (2004) o *Profanaciones* de Giorgio Agamben (2005).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games*. The Expressive Power of Videogames. MIT Press.

Bordes, J., Brosterman, N., Fontán del Junco, M. y Kinchin, J. (2019). El juego del arte. Pedagogías, arte y diseño. Fundación Juan March [Catálogo de exposición]. https://digital.march.es/fedora/objects/cat:299/datastreams/PDF/content

Dragona, D. (2008). ¿Quién se atreve a desacralizar el juego de hoy? En *Homo Ludens Ludens* [catálogo de exposición] (pp. 27-32). LABoral Centro de Arte y Creación Industrial.

Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo.* Fondo de Cultura Económica.

Dreher, T. (2015). *History of Computer Art* [versión en línea]. IASLonline Lessons/Lektionen in NetArt. http://iasl.uni-muenchen.de/links/GCA_Indexe.html

Fernández Gonzalo, J. (2015). *Pixelar a Platón.* (1ª ed.). Editorial Micromegas.

Frasca, G. (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. *Comunicación*, *1*(7), 37-44. https://doi.org/10.7195/RI14.V11I2.604

Frasca, G. (2016). Ludología frente a narratología: similitudes y diferencias entre (video) juegos y narrativa*. Bit y aparte. Revista interdisciplinar de estudios videolúdicos,* (5), 74-84.

Giannetti, C. (2001). Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura,* (27), 151-15. https://raco.cat/index.php/Analisi/article/view/15091

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza Editorial.

Juul, J. (2005). *A Dictionary of Video Game Theory. Half-Real* [Página web]. https://www.half-real.net/

Kirkpatrick, G. (2011). *Aesthetic Theory and the Video Game*. Manchester University Press.

Page Valero, B. (2024). *Juego digital: Paradigmas sobre el significado del juego y su desarrollo en el medio digital*. Tesis doctoral. Universidad de Castilla-La Mancha.

Spariosu, M. I. (1989). *Dionysus Reborn: Play and the Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discourse*. Cornell University Press.

Schrank, B. (2014). *Avant-garde Videogames. Playing with Technoculture*. MIT Press.

Swink, S. (2009). *Game Feel. A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Elsevier.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17426

La identidad del espacio arquitectónico a través de la mirada fotográfica

The identity of the architectural space through the photographic gaze

Palleiro-Sánchez, Pedro
Investigador (Universidad Complutense de Madrid)

How to cite: Palleiro-Sánchez, P. 2024. La identidad del espacio arquitectónico a través de la mirada fotográfica. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17426

Resumen

En el entramado urbanístico de Madrid, al igual que en el de otras muchas ciudades españolas, destaca un tipo específico de edificación, a modo de colmena, para dar solución al residencialismo y obrerismo de los años 50, 60 y 70 del pasado siglo. Rápidamente, estos grandes complejos residenciales declinaron en lo barrial, lo suburbano e incluso lo marginal. Sin embargo, esa fábrica de estigmas groseros e identidades a bajo coste asumen hoy un papel como escenarios naturales y distintivos en el cine, la televisión y la publicidad. A través de la fotografía barrios como Opañel, Usera y La Concepción nos invitan a mirar, descubrir y reflexionar en torno al espacio construido desde una dimensión no solo física, sino también simbólica. Sus edificaciones son el reflejo de una sociedad y sus circunstancias. Desde esta perspectiva, la investigación basada en la práctica artística pone en evidencia ese carácter situado del conocimiento, aquel que no está desligado ni de su contexto ni de la subjetividad de quien lo emite. Así, en el marco de esta investigación la fotografía no se limita únicamente a atestiguar la existencia de una realidad, sino que persigue ampliar la comprensión de la imagen fotográfica como medio de expresión. Pero en la construcción de la fotografía no solo interviene el fotógrafo, sino también el espectador, quien la dota de sentido añadiendo sus propios conocimientos y experiencias a partir de la mirada subjetiva propuesta por el autor. Entonces, la fotografía se presenta como una construcción subjetivada de las realidades del autor y el espectador.

Palabras clave: *fotografía; arquitectura; espacio urbano; identidad.*

Abstract

In the urban framework of Madrid, as in that of many other Spanish cities, a specific type of building stands out, like a beehive, to provide a solution to the residentialism and workerism of the 50s, 60s and 70s of the last century. Quickly, these large residential complexes declined into neighborhood, suburban and even marginal areas. However, this factory of crude stigmas and low-cost identities today assume a role as natural and distinctive settings in film, television, and advertising. Through photography, neighborhoods such as Opañel, Usera and La Concepción invite us to look, discover and reflect on the built space from a dimension that is not only physical, but also symbolic. Its buildings are the reflection of a society and its circumstances. From this perspective, research based on artistic practice highlights the situated nature of knowledge, that which is not detached from either its context or the subjectivity of the person who issues it. Thus, within the framework of this research, photography is not limited only to witnessing the existence of a reality, but also seeks to expand the understanding of the photographic image as a means of expression. But not only the

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

photographer intervenes in the construction of the photograph, but also the viewer, who gives it meaning by adding his own knowledge and experiences from the subjective perspective proposed by the author. Then, photography is presented as a subjectivated construction of the realities of the author and the viewer.

Keywords: *photography; architecture; urban space; identity.*

INTRODUCCIÓN

A lo largo de nuestras vidas, las personas llegamos a sentir los espacios con los que interactuamos como algo nuestro. ¿Cómo se genera esa vivencia? Para responder a esta pregunta debemos atender, en un primer momento, a la relación que se establece entre la arquitectura y su dimensión cualitativa, conexión que es resaltada profusamente por Rossi (1999). Esa dimensión cualitativa permite que la arquitectura como creación artística considere otras dimensionalidades conexas, como son lo subjetivo y lo objetivo, lo trascendente y lo intrascendente, lo imperecedero y lo transitorio, lo absoluto y lo relativo, lo universal y lo particular, etcétera (Tarragó, 1999). Igualmente, sabemos que el espacio arquitectónico constituye una parte importante de la expresión cultural de un territorio: un país, una región, una localidad e incluso un barrio. En este sentido, la identidad viene dada por todo el conjunto de formas, texturas, materiales, sistemas constructivos, disposición, etcétera, así como las relaciones que se establecen entre ellos y el territorio, o sea, la conformación del espacio urbano entendido como conjunto: las calles, las plazas, los parques y jardines, los monumentos o los espacios colectivos de convivencia (Jové, 2011).

Pero la ordenación del espacio urbano, además de ser un factor de aglutinamiento social, es también un factor de creación de identidades, que puede convertirse en un elemento negativo y ser un punto de partida para solidificar guetos (Bohigas, 2003). En este marco, adquieren especial relevancia los conceptos de *identidad* e *identificación* social. De acuerdo con Tajfel (1984), la identidad social se entiende como "aquella parte del autoconcepto de un individuo derivado del conocimiento de su pertenencia a un grupo o grupos sociales juntamente con el significado valorativo y emocional asociado a esta pertenencia" (p. 63). En cuanto al término identificación social, Chichu (2002) se refiere a él como el "proceso mediante el cual un individuo utiliza un sistema de categorizaciones sociales para definirse a sí mismo y a otras personas" (p. 5).

Sin embargo, la identidad no es solo un sistema de identificaciones impuesto desde fuera. Aguirre (1997), por ejemplo, afirma que las identidades implican al mismo tiempo "el conocimiento de pertenencia a uno o varios grupos sociales, la valoración de esa pertenencia y el significado emocional de la misma" (p. 47). Bajo esta perspectiva, la identidad social se construye: "utiliza materiales de la historia, la geografía, la biología, las instituciones productivas y reproductivas, la memoria colectiva y las fantasías personales, los aparatos de poder y las revelaciones religiosas" (Castells, 1998, p. 29). Asimismo, otros conceptos cercanos son los de identidad social urbana (Valera y Pol, 1994), a través del cual "se contempla el entorno como una categoría social con un significado socialmente elaborado y compartido que puede servir de base para la definición de grupos sociales" (p. 5), y el de identidad de lugar, que remite "al conjunto de cogniciones referentes a lugares o espacios donde la persona desarrolla su vida cotidiana y en función de los cuales el individuo puede establecer vínculos emocionales y de pertenencia a determinados entornos" (p. 10).

Si bien la idea de que los seres humanos estamos siempre ubicados y, por tanto, relacionados con unos determinados entornos, el papel que juegan tales entornos en la formación de la identidad de los individuos, grupos o comunidades no resulta tan evidente, debido, posiblemente, a factores relacionados con la tendencia general a adoptar una visión excesivamente reduccionista del entorno, acotándolo a dimensiones puramente físicas, o la consideración de la identidad social como resultado de la interacción entre individuos y grupos, relegando el espacio físico a un segundo término (Valera y Pol, 1994). Con respecto a esto último, Augé (1999) analiza el espacio urbano desde un enfoque antropológico, donde lo construido tiene un sentido para quienes lo

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

habitan. El espacio arquitectónico no es un contenedor indiferenciado, sino que "se define en relación a los seres humanos que lo usan, que lo disfrutan, que se mueven en su interior, que lo recorren y lo dominan" (Signorelli, 1999, p. 53). En este marco, la relación individuo-espacio coincide con la relación entre el ser humano en el espacio y con la conciencia cultural de esa relación, la cual es, frecuentemente, de índole ideológica, debido a que la utilización del espacio está condicionada según ciertas modalidades de vida y el grupo social al que se pertenece (Foucault, 1986).

En consecuencia, la identidad también está ligada a la clase social y la realidad compartida, así como los recorridos socioespaciales que los grupos realizan. Desde este enfoque, el espacio urbano organiza el funcionamiento de la sociedad, *educándonos* sobre los campos situacionales, o espacios de vida, a través de nuestros itinerarios (García, 2020). Y es ahí, precisamente, donde el individuo recibe el influjo de las dinámicas sociales, urbanas y económicas que componen la ciudad. En particular, en las periferias de las grandes ciudades es reconocible un tipo de asentamiento residencial: los conjuntos habitacionales de construcción social. Al respecto, cabe señalar que el urbanismo en España de las décadas cincuenta, sesenta y setenta del siglo XX se focalizó en un funcionalismo eficientista, dotado de un instrumental separador más que integrador, justificado por urgencias sociales de vivienda y equipamientos urbanos básicos, y acentuado por la compartimentación de las administraciones públicas y los cuerpos profesionales (Borja y Muxí, 2003). Es así como resultaron las grandes operaciones de vivienda pública, donde cada actuación es destinada a un segmento social determinado.

Ese urbanismo de *zonificación*, con sus grandes complejos residenciales, ofrece al antropólogo motivos de reflexión e investigación. De acuerdo con Signorelli (1999), apropiarse cognoscitiva y operativamente de un espacio culturalmente modelado significa integrarse en el grupo social artífice de aquel proceso de modelamiento: "en el momento en que el habitante entra en la que será su casa, encuentra incorporada en ella (en la tipología, en la morfología, en los criterios de distribución, en los contactos con el exterior, y así sucesivamente) una cultura que no es la suya" (p. 58). Ese desajuste entre *espacio* y *lugar* ya fuera advertido por Rossi (1999) cuando señaló la carencia de criterios sólidos de análisis por parte de los arquitectos en la relación que se establece entre lugar, espacio y memoria a la hora de proyectar sus obras. Así, la apropiación, "entendida como 'interiorización' de la praxis humana a través de sus significados", permite al individuo hacerse a sí mismo "mediante las propias acciones […] Este proceso –cercano al de socialización–, es también el del dominio de las significaciones del objeto o del espacio que es apropiado" (Vidal y Pol, 2005, p. 283). Por lo tanto, la apropiación del espacio es un proceso dinámico de interacción de la persona con el medio. No es una mera adaptación, sino la apropiación de sus significados definidos socialmente (Graumann, 1976, citado en Vidal et al, 2004, p. 33).

Pero el uso antrópico, es decir, humano, del espacio es también algo instrumental. De acuerdo con Sánchez y Campos (2018), esto lleva a reivindicar el aspecto material, perceptible, del hecho arquitectónico como parte de la realidad de la persona. Marchette et al. (2011) observan la importancia que tiene la memoria visual a la hora de moverse y organizarse a través del espacio arquitectónico. Otro ejemplo de la importancia de esta memoria cognitiva de la arquitectura se presenta en las tentativas que realizan muchos de los habitantes de las viviendas de protección pública para diferenciar el exterior y el interior de sus casas respecto a las otras, intentos que responden, antes que a una necesidad afectiva de identificación, a una necesidad cognoscitiva de ubicación y orientación (Signorelli, 1999, p. 62). Igualmente, lugares concretos del espacio construido (edificios, espacios públicos, monumentos, etcétera) adquieren el valor de puntos singulares, o sea, "referencias que hacemos para con toda situación respecto a otra situación" (Rossi, 1999, p. 187). Esa idea alrededor del espacio construido nos lleva a la dialéctica de lo individual y lo colectivo de la memoria, así como la subjetividad y la objetividad del espacio. En este marco, la memoria depende de un espacio y un tiempo determinados (Messori, 2006).

Por último, el barrio como unidad morfológica y estructural es un momento de la *forma* de la ciudad íntimamente vinculado a su evolución y naturaleza. La forma urbana es la forma diseñada para vivir colectivamente y para la representación de la colectividad. Al fin y al cabo, el espacio construido no deja de ser el espacio en el que la

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

sociedad se hace visible (Borja y Muxí, 2003). Entonces, el barrio se alza como el *locus* de la memoria individual y colectiva, concepto que hace referencia a "aquella relación singular y sin embargo universal que existe entre cierta situación local y las construcciones que están en aquel lugar" (Rossi, 1999, p. 185).

OBJETIVOS

El objetivo general de esta investigación es desarrollar una obra fotográfica contemporánea sobre el papel del espacio arquitectónico en la construcción de la memoria y la identidad cultural. Nos enfrentamos, por tanto, al objeto de investigación-creación en un marco contextual específico y un medio en el que existe y se desarrolla: el fotográfico. Por ende, a través de la producción artística analizamos el uso de la fotografía como forma de conocimiento (situado) acerca de la realidad humana.

Como objetivos específicos se señalan los siguientes: a) Analizar la fotografía como medio para desarrollar la expresividad subjetiva, b) Percibir y conceptualizar aspectos de la realidad susceptibles de ser tratados artísticamente, y c) Identificar y aplicar recursos autorales en la construcción de imágenes fotográficas.

DESARROLLO

Si bien no existe unanimidad a la hora de definir cómo debería ser la relación entre investigación y arte, Borgdorff (2006) plantea, a partir del texto de Frayling (1993), tres posibles manera de abordar la investigación artística: investigación sobre las artes, investigación para las artes e investigación en las artes. En particular, la investigación *en* arte, a diferencia de las dos primeras aproximaciones, tiene como eje principal de la investigación *hacer arte* (Borgdorff, citado en Cabana, 2020). De hecho, la producción artística, aquellas que se materializa en una obra de arte, es lo que distingue a la investigación artística de otras formas de conocimiento (Vilar, 2017). Aunque existen diferentes etiquetas para referirse a este tipo de investigación, podemos encontrar dos características comunes y definitorias: la práctica artística como método (la investigación se lleva a cabo en y a través de la creación) y la práctica artística como resultado (el producto creativo es también parte de la investigación). En consecuencia, la investigación basada en las artes abre la puerta a que el conocimiento que se pueda generar mediante la investigación sea transmitido a través del propio proceso y/o producto artístico, otorgándole centralidad narrativa a la voz y la experiencia del investigador-creador. Además, para que la práctica del arte se considerada investigación, los resultados deben ser publicados y compartidos por la comunidad artística (Sullivan, 2010). De esta forma, se pone en valor no solo el proceso creativo y la producción de la obra, sino también el documento en el que se expone la investigación (Grande, citado en Blasco, 2013).

Por lo tanto, el proyecto que se presenta consiste en la elaboración de una obra fotográfica, una serie de imágenes en torno al espacio arquitectónico urbano. Ahora bien, a través de la fotografía no solo contemplamos la arquitectura de una ciudad y sus barrios, sino que también podemos realizar un acto de reinterpretación y resignificación del espacio construido. De acuerdo con Guasch (2022), en el arte actual lo local se ha convertido tanto en una preocupación teórica como un problema artístico. El fotógrafo contemporáneo se convierte en una suerte de *documentalista*. Y si bien la modalidad de arte documental aparece en el siglo XIX a raíz de la invención de la fotografía y el cine, la novedad reside en una apuesta por un tipo de arte que presenta:

> la realidad como relacional, construida y distinta dependiendo del punto de vista particular. Y lo importante no es sólo pensar qué imágenes nos rodean, sino la forma y el contexto en que se hallan inmersas, así como el hecho de que traten de reflejar […] el dilema de la propia naturaleza de sus imágenes: imágenes que apuntan a una realidad relacional y construida. Lejos de ilustrar hipótesis, las obras en cuestión abren campos complejos de experiencia y estimulan la discusión acerca de las actuales estrategias documentales y ensayísticas. (Guasch, 2016, p. 3)

En efecto, desde sus inicios la fotografía ha sido considerada como la forma en que la naturaleza se representa a sí misma, al margen de cualquier intervención humana. Sin embargo, toda fotografía es una construcción

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

marcada por un conjunto de mediaciones físico-técnicas, formales y culturales (Colorado, 2017). De hecho, la imagen fotográfica es un producto que depende del acto humano y, como tal, es creada en un contexto determinado y con unas intenciones concretas. Según este enfoque, la fotografía se asocia, pues, con una subjetividad expresiva mediante el empleo de recursos autorales (González, 2005), tales como la retórica visual (sinécdoque, hipérbole, metáfora…), el contenido (el motivo fotografiado) o la disposición de los elementos fotográficos (encuadre, angulación, ritmo…), así como los elementos semióticos de la imagen (ícono, signo o símbolo). De ahí que la realidad que nos muestra la fotografía es una elaboración subjetivada del mundo, y no su reflejo (Aparici et al., 2009). Por otro, el espectador también dota de sentido a la imagen añadiendo una asociación significativa, que va a depender de una serie de aspectos relacionados con su historia personal. En este sentido, nuestros modos de ver afectan directamente a nuestra manera de interpretar y entender la realidad circundante (Berger, 2001). Por consiguiente, cada individuo tiene una mirada articulada a partir de su trayectoria vital y su relación espacial y temporal con la imagen (Rapoport, 1978).

De manera que las imágenes que se presentan a continuación invitan a realizar una reflexión sobre el papel de la fotografía en la construcción de la identidad del espacio arquitectónico. En particular, se han seleccionado algunas edificaciones representativas de barrios populares como Opañel (Figuras 1, 2, 3), Usera (Figuras 4, 5, 6) y La Concepción (Figuras 7, 8), asentamientos residenciales levantados en la periferia de Madrid en los años 50, 60 y 70 del pasado siglo y que, rápidamente, declinaron en lo suburbano e incluso lo marginal. Hoy día, esas fábricas de estigmas groseros e identidades a bajo coste asumen un papel como escenarios naturales y distintivos en el cine, la televisión y la publicidad (Sánchez, 2021); precisamente, porque todavía guardan ese carácter de barrios humildes, auténticos, masificados y heterogéneos: relaciones entre diversos individuos y colectividades, concentración y convivencia de las diferencias de origen, aptitudes, actividades, etcétera (Borja y Muxí, 2003).



***Figura 1**. Barrio de Opañel, Madrid. Palleiro-Sánchez, 2018. Fotografía del autor*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



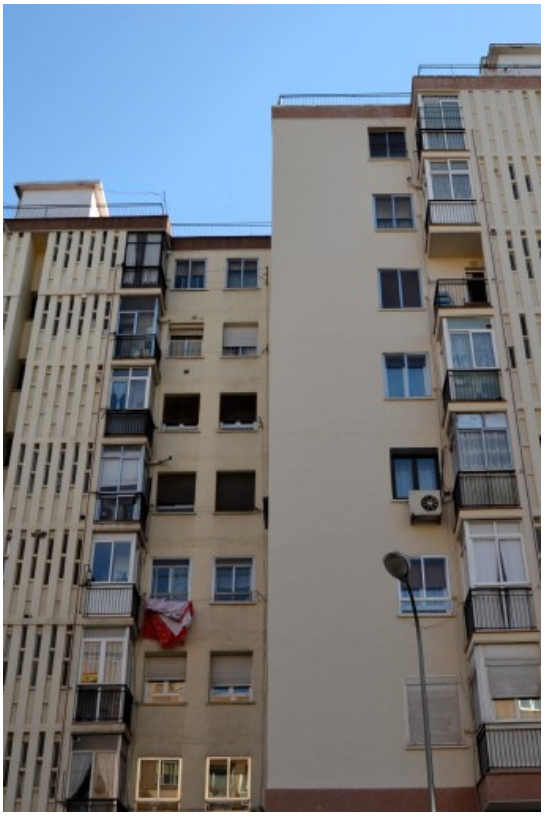


Figura 2 (imagen izquierda) y Figura 3 (imagen derecha). *Barrio de Opañel, Madrid. Palleiro-Sánchez, 2018. Fotografías del autor*



Figura 4. *Barrio de Usera, Madrid. Palleiro-Sánchez, 2018. Fotografía del autor*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



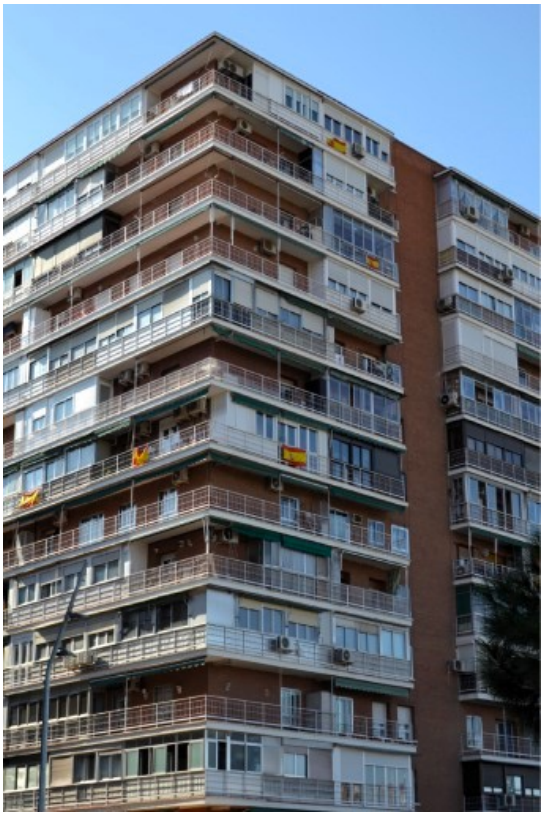


Figura 5 (imagen izquierda) y Figura 6 (imagen derecha). *Barrio de Usera, Madrid. Palleiro-Sánchez, 2018. Fotografías del autor*



Figura 7. *Barrio de La Concepción, Madrid. Palleiro-Sánchez, 2018. Fotografía del autor*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Figura 8. *Barrio de La Concepción, Madrid. Palleiro-Sánchez, 2018. Fotografía del autor*

CONCLUSIONES

Desde siempre la ciudad ha sido *objeto* fotográfico, una suerte de escenario donde se desarrollan el tiempo y el espacio humanos por antonomasia. El fotógrafo se ha aproximado a la ciudad desde dos parámetros conceptuales principalmente: la ciudad como elemento expresivo y la ciudad como elemento generador de nuevas miradas. Pero la ciudad no debe abordarse únicamente desde una dimensión física y funcional, sino que es fundamental incorporar la experiencia de quienes la habitan. De ahí que el papel del fotógrafo ha sido muchas veces de intermediario entre el espacio físico y el ente social.

En este marco, el fotógrafo hace uso de una serie de recursos autorales, tanto técnicos y formales como conceptuales y psicológicos, accediendo así a una subjetividad expresiva con la que poder alcanzar la artisticidad. Como en cualquier proceso de comunicación la fotografía es creada con una intención comunicativa concreta, pues contiene información explícita (denotada) e implícita (connotada) que se desea transmitir. Pero, además del fotógrafo, existe otro actor importante en la construcción de la imagen fotográfica: el espectador, quien la dota de sentido añadiendo sus propios conocimientos, experiencias y reflexiones a partir de la mirada subjetiva propuesta por el autor. Entonces, la fotografía va a posibilitar toda una serie de asociaciones y proyecciones particulares en cada individuo, convirtiendo al espectador en un participante emocional.

Por último, el arte es un campo de conocimiento que contiene sentidos culturales y sociales, a los que se agregan las experiencias que surgen en el contexto de la acción y la reflexión, en un sentido pragmático y/o hermenéutico. Del mismo modo, el arte nos remite a un marco relacional intersubjetivo y situacional, porque esa experiencia toma sentido de modo concreto en un entorno específico. Así pues, la artisticidad de las imágenes no solo viene dada por sus elementos formales y estéticos, sino, y sobre todo, por la selección misma del motivo que reproduce. Pero, a diferencia de la fotografía tradicional, aquí no se trata de una mera duplicación fotográfica de

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

la realidad, sino una manera particular de presentar y representar el mundo mediante la formación de una imagen coherente y distintiva de este. Es así como a través de la fotografía podemos no solo contemplar la ciudad desde una perspectiva histórica (documental), sino también crear nuevas narrativas en torno al territorio y su arquitectura, y su vinculación con la memoria y la identidad de sus habitantes.

FUENTES REFERENCIALES

Aguirre, A. (Ed.). (1997). *Cultura e identidad cultural. Introducción a la antropología*. Ediciones Bardenas.

Aparici, R., García, A., Fernández, J. y Osuna, S. (2009). *La imagen. Análisis y representación de la realidad*. Gedisa.

Augé, M. (1999). *Los no-lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa.

Berger, J. (2001). *Mirar*. Gustavo Gili.

Blasco, S. (2013). *Investigación artística y universidad: materiales para un debate*. Ediciones Asimétricas.

Bohigas, O. (2003). En defensa de la urbanidad. En J. Borja y Z. Muxí, *El espacio público: ciudad y ciudadanía* (pp. 11-12). Electa.

Borgdorff, H. (2006). *El debate sobre la investigación en las artes* [Archivo PDF]. http://www.gu.se/digitalAssets/1322/1322698_el-debatesobre-la-investigaci--n-en-las-artes.doc

Borja, J. y Muxí, Z. (2003). *El espacio público: ciudad y ciudadanía*. Electa.

Cabana, E. (2020). El paradigma de la investigación en artes. ¿Debate o realidad? *INDEX: Revista de Arte Contemporáneo*, 9, 122–128. ISSN: 2477-9199.

Castells, M. (1998). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. El poder de la identidad* (Vol. 2). Alianza.

Chichu, A. (Coord.). (2002). *Sociología de la identidad*. Universidad Autónoma Metropolitana.

Colorado, O. (2017, 22 de abril). La mirada fotográfica. *Oscarenfotos*. Acceso el 15 de diciembre de 2023. https://oscarenfotos.com/2017/04/22/la-mirada-fotografica/

Foucault, M. (1986). Of other spaces [De otros espacios]. *Diacritics, 16*(1), 22-27. ISSN: 1080-6539.

Frayling, C. (1993). Research in art and design [Investigación en arte y diseño]. *RoyalCollege of Art Research Papers, 1*(1). https://researchonline.rca.ac.uk/384/3/frayling_research_in_art_and_design_1993.pdf

García, P. (2020). Modelando el socioespacio. Hacia un modelo para el análisis de la identidad espaciocultural. *AREA: Agenda de Reflexión en Arquitectura, Diseño y Urbanismo, 26*(2), 1-12. ISSN: 2591-5312.

González, L. (2005). *Fotografía y pintura: ¿dos medios diferentes?* Gustavo Gili.

Guasch, A. M. (2022). *Derivas. Ensayos críticos sobre arte y pensamiento*. Akal.

Guasch, A. M. (2016). *Las prácticas documentales entre lo global y lo local* [Archivo PDF]. https://annamariaguasch.com/pdf/research/THE_DOCUMENTARYU_PRACTICES_BETWEEN_THE_GLOBAL_AND_THE_LOCAL_.pdf

Jové, F. (2011). Arquitectura e identidad cultural en el contexto de la cooperación internacional en el continente africano. *TABANQUE: Revista pedagógica*, 24, 115-132. ISSN: 0214-7742.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Marchette, S. A., Yerramsetti, A., Burns, T. J. y Shelton, A. L. (2011). Spatial memory in the real world: long-term representations of every environments [Memoria espacial en el mundo real: representaciones a largo plazo de los entornos]. *Memory & Cognition, 39*(8), 1401-1408. ISSN: 1532-5946.

Messori, R. (2006). Memoria e inscripción: temporalidad y espacialidad de la arquitectura según Paul Ricoeur. *Arquitectonics: Mind, Land & Society*, 13, 35-62. ISSN: 1579-4431.

Rapoport, A. (1978). *Aspectos humanos de la forma urbana*. Gustavo Gili.

Rossi, A. (1999). *La arquitectura de la ciudad*. Gustavo Gili.

Sánchez, F. (2021, 27 de abril). Deconstruir la colonia de la Concepción [en línea]. *Elurbanoblog*. https://elurbano.org/2021/04/27/deconstruir-la-colonia-de-la-concepcion-madrid-fernando-sanchez/

Sánchez, J. y Campos, P. (2018). Identidad, lugar y arquitectura. Reflexiones en torno a la relevancia de la mutua interacción en la construcción del espacio. Identidades y movimientos en el espacio urbano. En *Actas del Congreso Internacional Arquitectonics: Mente, Territorio y Sociedad*. Universitat Politècnica de Catalunya. https://upcommons.upc.edu/handle/2117/130219?show=full

Signorelli, A. (1999). *Antropología urbana*. Anthropos.

Sullivan, G. (2010). *Art practice as research: Inquiry in visual arts* [La práctica del arte como investigación en las artes visuales]. Sage.

Tajfel, H. (1984). *Grupos humanos y categorías sociales*. Herder.

Tarragó, S. (1999). Prólogo a la edición castellana. En A. Rossi, *La arquitectura de la ciudad* (pp. 7-40). Gustavo Gili.

Valera, S. y Pol, E. (1994). El concepto de identidad social urbana: una aproximación entre la Psicología Social y la Psicología Ambiental. *Anuario de Psicología*, 62, 5-24.

Vidal, T. y Pol, E. (2005). La apropiación del espacio: una propuesta teórica para comprender la vinculación entre las personas y los lugares. *Anuario de Psicología, 36*(3), 281-297.

Vidal, T., Pol, E., Guàrdia, J. y Peró, M. (2004). Un modelo de apropiación del espacio mediante ecuaciones estructurales. *Medio Ambiente y Comportamiento Humano, 5*(1-2), 27-52. ISSN: 1576-6462.

Vilar, R. (2017). ¿Dónde está el 'arte' en la investigación artística? *ANIAV: Revista de investigación en artes visuales*, 1, 1-8. ISSN: 2530-9986.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18654

La magia en la animación de Jan Švankmajer[1]

Magic in animation by Jan Švankmajer[2]

Pascual Galbis, Pau
Universidade da Madeira. Instituto de Investigação em Design. Media e Cultura [ID+] Portugal, pau.galbis@staff.uma.pt

Breve bio autor/es: Profesor y director de la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidade da Madeira (Portugal); así como también, miembro del grupo de investigación ID+. Su investigación está centrada en el aspecto extraordinario de la condición humana, presente principalmente en la narrativa cinematográfica, vídeo musical y la animación de autor.

How to cite: Pascual Galbis, P. (2024). La magia en la animación de Jan Švankmajer. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024.
https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18654

Resumen

Interrelación de la antropología con las obras de animación del artista Jan Švankmajer. Especialmente incurriendo en su contenido mágico y presente en su narrativa y heterogéneos objetos empleados. Tomando, así pues, la definición de magia como un fenómeno social, arte o ciencia oculta con que se pretende producir, valiéndose de ciertos actos o palabras, o con la intervención de seres con resultados contrarios a las leyes naturales. Además, y según los principios sobre magia de James George Frazer, y revisados por Marcel Mauss; expresan que las cosas, se pueden relacionar unas con otras, pero no de forma arbitraria, sino con una asociación por semejanza y contigüidad; es decir, que todo lo que se haga a un objeto material, afectará de igual modo a la persona con quien este objeto estuvo en contacto, haya o no formado parte de su propio cuerpo. Por consiguiente, esa experiencia mágica o cambio cualitativo de la realidad, está adyacente en los objetos de la cinematografía de Švankmajer. Encarnando; a su vez, emociones y estados subversivos que inciden en una imaginación simbólica, en la que ayude al público, a pensar en ser, más humanos. De hecho, los filmes del autor checo, así como sus diversas piezas artísticas, pretenden transgredir su significado convencional, y alterar su uso más común, en otros sentidos y conceptos. Aparte de suscitar en la mente del espectador, un enigma, o sea; el decir cosas reales relacionando cosas imposibles. En conclusión, la magia acontecida en sus animaciones surrealistas, se transforman en un ente amenazador, que nos advierte de la fragilidad de las normas, y cometidos de nuestra sociedad; por muy pragmáticos que sean. El objeto poseído en sí mismo, adquiere una lectura ideológica y maravillosa que escenifica una ruptura transitoria de la sociabilidad.

***Palabras clave**: Jan Švankmajer; Magia; Antropología; Animación; Surrealismo;*

[1] Agradecimientos: este artículo cuenta con la financiación nacional de FCT –Fundação para a Ciência e a Tecnologia (Portugal)–, I.P., en el marco del proyecto UIDB/04057/2020.
[2] Acknowledgments: This article has national funding from FCT –Fundação para a Ciência e a Tecnologia (Portugal)–, I.P., within the framework of the project UIDB/04057/2020.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

Interrelation of anthropology with the animation works of the artist Jan Švankmajer. Especially, incurring its magical content, and present in its narrative and heterogeneous objects and/or dolls used. Taking, therefore, the definition of magic as a social phenomenon, art or occult science that is intended to be produced, using certain acts or words, or with the intervention of beings with results contrary to natural laws. Furthermore, and according to the principles of magic by James George Frazer, and reviewed by Marcel Mauss; They express that things can be related to each other, but not arbitrarily, but with an association by contiguity; That is to say, everything that is done to a material object will equally affect the person with whom this object was in contact, whether or not it formed part of their own body. Consequently, this magical experience or qualitative change of reality is adjacent to the objects of Švankmajer's cinematography. Embodying; in turn, emotions and subversive states that influence a symbolic imagination, in which it helps the public to think about being more human. In fact, the Czech author's films, as well as his various artistic pieces, attempt to transgress their conventional meaning, and alter their most common use, in other senses and concepts. Apart from raising an enigma in the viewer's mind, that is; saying real things relating impossible things. In conclusion, the magic that occurs in its surreal animations transforms into a threatening entity, which warns us of the fragility of the norms and tasks of our society; no matter how pragmatic they are. The possessed object in itself acquires an ideological and wonderful reading that stages a temporary rupture of sociability.

Keywords: *Jan Švankmajer; Magic; Anthropology; Animation; Surrealism;*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

Sabe que tus palabras al fin me han convencido,
a practicar la magia y las artes ocultas.
La filosofía es odiosa y oscura,
y tanto las leyes como la física son para genios mezquinos;
la divinidad es la más ruin de las tres:
desagradable, hosca, despreciable y vil.
¡La magia, la magia es lo que me ha encantado!

Christopher Marlowe[3]

Marcel Mauss, profesa que la magia es un fenómeno social, una especie de lenguaje que participa de la religión, por un lado, y con la técnica y la ciencia, por el otro. Según James G. Frazer, los principios del pensamiento mágico, son básicamente dos. Primero, la ley de semejanza, trata de que el chamán puede producir el efecto que desee sin más que imitarlo; y el segundo principio, deduce que todo lo que haga con un objeto material afectará de igual modo a la persona con quien este objeto estuvo en contacto, haya o no formado parte de su propio cuerpo. (Frazer 1981 : 33). En la primera ley, de tipo abstracta, se representa simbólicamente; por ejemplo: la lluvia, como la tormenta; el ejército, por un muñeco soldado; el amor, por un nudo; etc. (Mauss 1992 : 47). Entonces esa noción figurada y aplicada tanto a seres como a cosas, se transforma en un símbolo que el curandero ha de interpretar. Por otra parte, la segunda ley, trata de la identificación de una parte por el todo. Como, por ejemplo: los dientes, el sudor, los cabellos de los individuos, representan íntegramente a la persona, de tal manera que por medio de ellos se puede actuar directamente sobre ella, y ya sea con la intención de seducirla o hechizarla. Asimismo esta fórmula es no sólo válida para las personas, sino también para las cosas.

En este estudio, interesa la práctica mágica acontecida en las cosas y disposiciones narrativas del cine de Švankmajer. Para este artista, la animación de los objetos tiene una estrecha relación con la magia, un término originario del griego *mageia* e indicando: *cualidad de sobrenatural.* Además, afirma que el animador es un chamán, palabra originaria del tungús siberiano, *šamán*, que significa: *que sabe*; y la técnica de la animación, es efectivamente un rito mágico[4]. A más, lo justifica expresando que el animador da vida a una materia inerte. A lo sumo, para Claude Lévi-Strauss, la labor del artista es la de mediador o *bricoleur,* a través del cual se restituyen en el inconsciente los vínculos que unen al que mira con aquello que mira. Por consiguiente, esa mirada recíproca resultante de la experiencia estética, se asocia a su vez a las animaciones con los objetos acontecidos en los filmes de Švankmajer. Unas acciones pertenecientes a la magia, que en este trabajo se analiza desde el punto de vista antropológico y artístico. Desde esta perspectiva, Lévi-Strauss, alega que el arte se inserta, a mitad de camino entre el conocimiento científico y el pensamiento mítico o mágico; pues con medios artesanales, confecciona un objeto material que es al mismo tiempo objeto de conocimiento. (Lévi-Strauss 1997 : 43).

Por otro lado, en Papúa Nueva Guinea, Švankmajer proyectó su filme *Otesánek* (2000) a una tribu nativa. Asumiendo todo el pueblo que el filme era pura realidad. Además, comenta que: *ellos tomaron la película - Otesánek- como una realidad, y la magia que hay en ella, la tomaron como algo real como su propia magia* (Švankmajer en Lacalle y Lapeña : 2012). Asimismo, hay que subrayar al documental *Kunstkamera* (2022), como

[3] (Marlowe, 1897 : 10)
[4] (Švankmajer en Lacalle y Lapeña : 2012)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

su última producción efectuada hasta la fecha, que trata sobre sus colecciones de máscaras y fetiches en su castillo-museo de Horni Staňkov.



Fig.1 *Fotograma del documental Kunstkamera (2022) de Jan Švankmajer. Fuente: IndieLisboa (2023)*

DESARROLLO

Metodología

Esta investigación liga el concepto antropológico de magia con los filmes de Švankmajer. Formulando a esa magia afectiva, como una manifestación social y cualidades extraordinarias. Presentes principalmente en los objetos en movimiento de sus piezas, así como igualmente en su estética onírica y lenguaje narrativo audiovisual. Igualmente desde la etnología sobre la magia, este trabajo está sustentado en las investigaciones de James G. Frazer, Marcel Mauss, Claude Lévis-Strauss y Manuel Delgado. En relación, con la figura, praxis y obra del artista, enumerar las ediciones fundamentales sobre estudios de su filmografía, crítica y procesos técnicos de Peter Hames, Eugenio Castro, Julián La Calle, Carlos Lapeña y Gregorio M. Gutiérrez. Por otra parte, y en referencia a los enunciados del surrealismo checo con su conexión fílmica, son destacados los libros de Michael Richardson y Peter Hames. Finalmente, y en correspondencia con la teoría de animación aplicada a los objetos, son notables los postulados de Paul Wells.

Sortilegios y vida interior en los objetos

> *Utiliza la animación como se realices una operación mágica. La animación no consiste en hacer que se muevan las cosas muertas sino en reanimarlas. O mejor, en darles vida*.
>
> Decálogo III en (Švankmajer 2014 : 112).

En sus películas los principios mágicos estarían situados prácticamente en el juego y desarrollo con los objetos animados; ya sean de manera metafórica o metonímica; y siempre en relación con la recepción fisio-psicológica del espectador. Además en su trabajo, subyace el componente surrealista de los vasos comunicantes, en el que se restablece la unidad entre el mundo de la vigilia y el del sueño; y en específico, sus objetos tienen como

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

propósito subvertir al espectador. Por ende, los objetos de uso cotidiano, devienen con otra funcionalidad, y, con ello, se consigue transformar la realidad, simulando otra más insegura. De esta manera, se instauran otras formas narrativas de percibir la sociabilidad y en el que todo, podría funcionar de distinta manera. Hay que resaltar, que la etnografía está estrechamente emparentada con el cine, por su diligencia en reflejar ese flujo de la acción humana o sociabilidad, con una atención destacada por lo que ocurre, por el acaecer.

De tal manera, Mauss expone que las cosas que han estado en contacto y han dejado de estarlo continúan actuando las unas sobre las otras, como si el contacto persistiera. (Mauss 1992 : 45). Un principio antropológico, que coincide con el tipo especial de objetos que, en la opinión de Švankmajer poseen una cierta vida interior. En relación con esa magia interior, Paul Wells, indica que su animación elaborada, es como un proceso que insiste en que el objeto es un actor y un modo de aparato técnico. (Wells 2014 : 7).

Además, el artista checo asevera que en los objetos que toca la gente en condiciones de extrema sensibilidad se conservan ciertos contenidos latentes sobre ellos. Por tanto, los objetos que poseen una carga emocional, son capaces, en determinadas condiciones de revelar esos contenidos mágicos, por lo que tocarlos proporciona asociaciones y analogías a nuestros propios destellos inconscientes. Así es como *en varias de mis películas hago uso de un objeto o de un grupo de objetos a los cuales escucho.* (Švankmajer 2014 : 84). A lo sumo, Švankmajer cita como ejemplo de esa escucha emotiva o sortilegio especial en sus objetos, a estos siguientes filmes: *Jabberwocky* (1971), *Tichý týden v domě* (Una semana tranquila en casa, 1969) y *Johan Sebastian Bach: fantasia G-moll,* (J.S Bach: fantasía en sol menor, 1965), (Hames 1995 : 73). En esta comunicación se procederá a estudiar el cortometraje *Jabberwocky* como modelo de lo expuesto.

Rito de paso o la decadencia de los juguetes encantados en *Jabberwocky* (1971)

> *Si el mundo del niño es aterrador, también está marcado por la crueldad*[5]*. Esto se revela especialmente en Jabberwocky (1971), la principal exploración de Švankmajer sobre la sensibilidad del niño.*
>
> Michael Richardson[6]

Desde la antropología, el término rito de paso o de iniciación, determina a un conjunto específico de actividades que simbolizan y marcan la transición de un estado a otro en la vida de un individuo. Por ejemplo, en este cortometraje *Jabberwocky* (1971); marca el rito de paso del adolescente a adulto. Formándose una *liminalidad permanente*, que es un concepto señalado por Victor Turner; que significa, estar en un umbral, entre una cosa que se ha ido y otra que está por llegar. Y sobre todo, en que todo puede suceder. Ya que los adolescentes, no son ni uno ni lo otro; es decir, no son ni niños ni adultos. Justamente toda esta turbación y presión social, esta plasmada en la pantalla de esta pieza, con los intentos fallidos de una línea negra en salir de un laberinto, y en las incongruencias animadas de múltiples acciones inverosímiles. Finalmente, se consigue escapar del laberinto y el gato negro embrujado es encerrado. Así pues, todos los objetos heterogéneos en escena, dejan de estar vivos; es decir, pierden ese contenido emotivo, mágico o vida interior. A consecuencia de ese cambio de estado, el vestido infantil del marinero pierde su magia, y es sustituido por un serio traje oscuro de hombre.

En síntesis, *Žvahlav aneb šatičky Slaměného Huberta* (*Los vestidos de Žvahlav y Hubert de paja;* o *Jabberwocky*), es un corto de animación de Švankmajer, que comienza con la voz de una niña recitando el poema *Jabberwocky* de Lewis Carroll. Mientras tanto, un armario de madera se desplaza por un bosque de manera

[5] (En especial la escena del baile de la navaja con sangre)
[6] (Michael Richardson 2006 : 130)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

sórdida. La escena cambia en una habitación de estilo época victoriana con muchos juguetes alrededor, un retrato fotográfico central y con el mismo armario al fondo. De repente, todos los objetos mágicamente cobran vida, realizando acciones lúdicas. Destaca como protagonista, un traje de marinero infantil que surge del armario danzando, que es una clara metáfora del niño y está asociada a los juguetes animados que perpetran travesuras en escena. Otra imagen simbólica principal es el laberinto, formado por unos rompecabezas que representan los problemas del niño-adolescente, y cada vez, que una línea negra no consigue salir de ese lugar, un gato negro procede a destruirlo. Esta parte se repite como un ritual de pasaje, unas tres veces en la película. Hasta que finalmente la línea logra escapar del laberinto y el gato o la personificación de la represión es encerrado en una jaula. Por último, la línea esta vez liberada del laberinto, efectúa garabatos sin control por toda la habitación, y en concreto sobre el retrato de la pared. El cortometraje termina con el armario que se abre, revelando en su interior al gato negro confinado, y a un traje negro de adulto. En el suelo yace la ropa de marinero. De hecho, hay que añadir que esa misma indumentaria infantil de marino, es precisamente la misma que parece en la ilustración de Jiří Trnka, en el cuento *Anička skřítek a Slaměný Hubert* (La duende Anita y el niño de paja Hubert, 1936) de Vítězslav Nezval, según confirma Jiří Rambousek.

Esta pieza, está basada en el poema leído al revés del mismo nombre *The Jabberwocky* de Lewis Carroll, que aparece en su novela *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí* (1871), y que habla sobre la muerte de una criatura grotesca. Esta obra literaria de Carroll, consta de juegos infantiles de palabras, galimatías y rimas con palabras sin sentido. Más tarde, Švankmajer adaptara también *Alicia en el país de las maravillas* del mismo escritor; realizando el largometraje *Něco z Alenky* (Algo para Alicia o Alicia, 1988). Para el artista checo, Carroll es un surrealista *avant la lettre*, fuente de inspiración respecto a la imaginación, y que comprende a la perfección la lógica de los sueños (Hames 2010 : 179). También esta producción está basada en el libro infantil de acento surrealista *La duende Anita y el niño de paja Hubert* de Nezval, al que se hace referencia en el título en checo, con muchas similitudes con el poema del británico, y a más de tener bastantes correspondencias en la puesta en escena con la misma obra. Por lo demás, hay que apuntar que Nezval, fue uno de los fundadores del grupo surrealista checoslovaco e influyéndole de manera especial en sus inicios como artista.



Fig.2 *Fotograma del filme Jabberwocky (1971) dirigido por Jan Švankmajer. Fuente: Spectacular Attractions. film in all its forms (2010)*

Por otra parte, en esta pieza se emplean varias técnicas de animación cuadro a cuadro o *stop-motion*; y los diversos juguetes que aparecen en escena, tienen una emotividad o carga mágica única; sobre todo, en las

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

entrañables muñecas decimonónicas alemanas Simon & Halbig de porcelana biscuit, y escenificadas en la primera parte, como un retrato familiar doméstico en que la madre da de comer a sus hijas pacientemente.

En esta misma película, atiborrada de cachivaches, pertrechos y trastos, se destaca ante todo al juguete. A su vez, Charles Baudelaire; comentaba sobre el juguete, que es como la primera iniciación del niño al arte o mejor dicho, es para él la primera realización artística. Además, las muñecas presentes, no están vivas ni tampoco muertas, se encuentran en una frontera borrosa entre las dos dimensiones, en una transición prodigiosa como otro rito de paso etnológico para seres inertes, que incomoda al espectador y que es definido por Sigmund Freud, como la inquietante extrañeza o lo siniestro. A más, esa particular ambivalencia de la muñeca del corto, es similar a la visión animista infantil; que según la cual, para el niño no hay ninguna división clara que separe los objetos de las cosas vivas. (Hames 1995 : 31).

Michael Richardson, precisa que la visión de Švankmajer en esta pieza, nunca es la de un niño, pues siempre es consciente de la distancia que lo separa, hasta el punto de se podría hablar de él como un *antropólogo de la infancia.* (Richardson 131 : 2006). También, resalta que en realidad, ningún niño aparece en el corto, excepto el bebé que está siendo sacudido en las nalgas, pero de cualquier manera este filme consigue potenciar los recuerdos de la puericia. Por consiguiente, Richardson, afirma que quizás sea la mejor película de Švankmajer; pues, consigue recrear de manera experimental, y a través sobre todo del montaje, como un crío crea su propio mundo. (Richardson 130 : 2006). Por lo demás, hay que indicar que la música de Zdeněk Liška, determina más la atmosfera inquietante y pueril acontecida.

En última instancia, *Jabberwocky* es una plena apología a la vida, proyectada en sus objetos embrujados y que, a veces, tiende a una cotidianeidad extraña. Subrayada, mediante planos directos de proximidad, cortes dinámicos de primeros planos, y un ritmo a la manera de Eisenstein. Por ende, se desarrolla una narrativa fragmentada y surrealista. Formulándose a su vez, un aire de desasosiego que recae en una cierta magia desde los objetos, o entre ellos y hacia el público. Anunciando crepuscularmente el ocaso de la infancia.

CONCLUSIONES

Lo mágico, es en realidad, un poderoso operador que lleva mil años ayudando a los seres humanos a pensar simbólicamente, es decir, a ser humanos.

Manuel Delgado[7]

En realidad la magia no es un amasijo de ideas y conjuraciones absurdas como se piensa. Más bien, es un esfuerzo epistémico por ordenar la realidad, y relacionando al individuo con la naturaleza. Por lo tanto, la magia seria ese enlace portentoso y fenómeno social con los elementos del universo primitivo. En la obra surrealista de Jan Švankmajer, esta noción mágica esta diseminada en la vida interior de los mismos objetos, en la narrativa de ascendente literario; e inclusive en la animación misma como un ritual. Concebido ese encantamiento artístico de cara al público, como una intención subversiva y no de belleza compulsiva. Como también, se asevera desde la etnología, la elección del cine -de animación-, como un instrumento cualificado e ideal, para expresar esa magia invisible en las cosas y sustituir la realidad por imágenes en movimiento.

Por lo demás, en los axiomas antropológicos mágicos de Frazer y Mauss. Basado el primero, en que el curandero usa la semejanza proyectada a una cosa para invocar un sortilegio; y el segundo, sobre la identificación de una parte por el todo. Son principios que nos acercan a la estructura de su praxis y

[7] (Delgado 1992 : 134)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

sobrevenida en sus interrelaciones fetichistas animadas. Así como en la carga emotiva o recuerdo de la persona que ha utilizado dichos objetos. Al mismo tiempo que sus artefactos se relacionan con la analogía, metáfora, metonimia, alteridad, inquietante extrañeza freudiana y con la teoría surrealista de los vasos comunicantes o comunión de la vigilia con el sueño. Por otra parte, en la película *Jabberwocky*, inspirada en Carroll y Nezval, los juguetes exhibidos como modelo, son en esencia unos objetos con vida que deambulan en un rito de paso. Una fase social intermedia y en el que se pasa del rol de adolescente a adulto. Un cambio de estado sociológico o transición liminal designada por Turner y articulado como un ritual. Por último, hay que indicar que las películas de Švankmajer, son mezclas inclasificables, libres e indiscriminadas de géneros y técnicas. Sin embargo, lo que une y caracteriza sistemáticamente a todas sus obras, es un intenso elogio a la imaginación en toda su magnitud, tiempo y percepción. A todo esto, a una imaginación entendida como eterna, como bien expresa William Blake, y a su vez, muy próxima a la magia.

FUENTES REFERENCIALES

Delgado, M. (1992). *La magia, la realidad encantada.* Editorial Montesinos

Frazer, J. G. (1981). *La rama dorada. Magia y religión.* Fondo de cultura económica

Hames, P. (1995). *The Cinema of Jan Švankmajer: Dark Alchemy.* Westport: Praeger.

Lacalle, J. y Lapeña C. (Directores). (2012). La insegura realidad mágica de Jan Švankmajer. [Documental-entrevista]. Pepitas de calabaza. Filmoteca Española, Madrid. 13-01-2012 https://www.youtube.com/watch?v=uHXRiawleqk

Lévi-Strauss, C. (1997). *El pensamiento salvaje*. Fondo de cultura económica

Marlowe, C. (1897). *The Tragical History of Doctor Faustus.* Aldine House

Martín Gutiérrez, G. (2010). *Jan Švankmajer la magia de la subversión.* T&B Editores

Mauss, M. (1992). *Sociología y antropología.* Editorial Tecnos.

Richardson, M. (2006). *Surrealism and Cinema.* Berghahn.

Švankmajer, J. (2014). *Para ver, cierra los ojos*, *Jan Švankmajer*. Pepitas de calabaza.

Wells, P. (2014). Chairy Tales: Object and Materiality in Animation. *Journal of Film & Screen Media*, Issue 8.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17863

El archivo, la semilla y el futuro

The archive, the seed and the future

Gema Pastor Andrés [a] **y Diana Fernández Romero** [b]

[a] Universidad Rey Juan Carlos, gema.pastor@urjc.es y [b] Universidad Rey Juan Carlos, diana.fernandez.romero@urjc.es

Breve bio autoras:

Gema Pastor Andrés es profesora de la URJC. Licenciada en Bellas Artes y Doctora en Ciencias de la Comunicación, su trabajo artístico, docente y de investigación gira en torno a la imagen, especialmente la fotográfica. Ha participado en proyectos de investigación dentro del área de las representaciones de género y los Estudios Culturales.

Diana Fernández Romero es Profesora Titular de Periodismo en la URJC. Ha liderado y participado en proyectos sobre el activismo digital feminista, las representaciones de la prostitución y la trata, los discursos culturales sobre las violencias machistas y la construcción de la identidad femenina en el medio rural.

Ambas son fundadoras del colectivo artístico de investigación y creación sobre cultura contemporánea e identidad femenina en el medio rural Noctiluca https://colectivonoctiluca.wordpress.com/.

Proyecto *Figura y fondo. Acción icónica para redescubrir a las mujeres del campo. El archivo fotográfico a través del arte.* Proyectos singulares. Arte, ciencia y tecnología, Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología, F.S.P. Ministerio de Ciencia e Innovación 2023-2025.

How to cite: Pastor Andrés, G. y Fernández Romero, D. (2024). El archivo, la semilla y el futuro. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17863

Resumen

Según Bruno Munari, un árbol es la lenta explosión de una semilla. En el proyecto Figura y Fondo queremos también revisar la cadencia de nuestra mirada sobre lo posible al reflexionar sobre qué ocurre con lo que se guarda para después: ¿Cuál es la acción icónica de las imágenes de archivo en las que aparecen mujeres trabajando en el campo español?, ¿qué desvelan sobre la propiedad de la tierra que se cultiva? El proyecto pone en diálogo el archivo institucional y las situaciones del pasado en él reflejadas, sus formas, códigos y medios con las mismas prácticas en un presente que mira al futuro y su uso a través de nuevas tecnologías. El trabajo cuestiona los mitos asociados a la ruralidad y a las mujeres en un espacio de participación colectiva y pensamiento plástico. Un grupo de artistas y adolescentes juegan con herramientas de inteligencia artificial a las que les preguntan por las representaciones y el futuro de ese campo y de esas mujeres.

¿Cuál será la relación de la figura con el fondo?, ¿cuál será la relación de la mujer con el paisaje?, ¿quién tendrá la propiedad de las tierras, el fondo, en las que vemos una figura de mujer que escarda, cultiva, rastrilla, ara, trilla, vendimia…?, ¿quién decidirá qué y cómo se representa?

Palabras clave: *archivo; tierra; imagen; mujeres; campo; inteligencia artificial.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

According to Bruno Munari, a tree is the slow explosion of a seed. In the Figura y Fondo project we also want to revise the cadence of our gaze on the possible by reflecting on what happens to what is kept for later: what is the iconic action of the archive images of women working in the Spanish countryside, what do they reveal about the ownership of the land that is cultivated? The project puts the institutional archive and the situations of the past reflected in it, its forms, codes and media in dialogue with the same practices in a present that looks to the future and their use through new technologies. The work questions the myths associated with rurality and women in a space of collective participation and plastic thought. A group of artists and teenagers play with artificial intelligence tools and ask them about the representations and the future of the countryside and of these women.

What will be the relationship between the figure and the background, what will be the relationship between the woman and the landscape, who will have ownership of the land, the background, in which we see a figure of a woman weeding, cultivating, raking, ploughing, threshing, harvesting..., who will decide what and how it is represented?

Keywords: *archive; land; image; women; field; artificial intelligence.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

El archivo

El proyecto *Figura y Fondo. Acción Icónica para Redescubrir a las Mujeres del Campo. El Archivo Fotográfico a través del Arte* pretende reflexionar sobre la agencia de las imágenes (García Varas 2019, Fontcuberta 2020) de archivo para interrogar y abrir caminos mediante la mediación artística que permitan indagar sobre aquello que desvelan acerca de la propiedad de la tierra en España. Articulado en cuatro fases: archivo, mediación, exposición y transferencia; el proyecto responde a la necesidad de plantear nuevos enfoques sobre la cuestión de la escasa propiedad de la tierra por parte de las mujeres tanto en el pasado como en el presente y de cara al futuro. Para ello, recopila imágenes de archivo en las que se representan mujeres trabajando en el campo y se plantean diversas relecturas e intervenciones a partir de la mediación cultural, social y artística.

En la fase de archivo se hace acopio de numeroso material procedente de diversos archivos institucionales: de la Biblioteca Tomás Navarro del Centro de Ciencias Humanas y Sociales del CSIC; del Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación; de la Filmoteca de Castilla y León; de la Fundación Anastasio de Gracia; del Archivo Provincial de Soria. Las más de 300 imágenes recogidas ofrecen una mirada retrospectiva sobre la relevancia de las mujeres anónimas que trabajaron la tierra a lo largo del siglo XX. Su visionado pone en evidencia la labor de las mujeres en una economía familiar y de subsistencia, y revela las intenciones de las tomas y de los corpus que las almacenan.

En la fase de mediación se plantean tres talleres para redescubrir a las mujeres en las imágenes a través de un acercamiento al pasado: mezclándolas con otras imágenes no institucionales; al presente: con la puesta en juego del cuerpo y la pose; y al futuro: con su lectura y reinterpretación con nuevas tecnologías como la inteligencia artificial utilizadas por alumnado adolescente. La relectura de las imágenes supone un acercamiento plástico a esta problemática por medio del trabajo colectivo.

El taller titulado *El archivo y el futuro*, en el IES La Rambla de San Esteban de Gormaz invita al alumnado a establecer un diálogo entre las imágenes del pasado y las tecnologías del presente para plantear una mirada hacia el futuro tanto de la representación como de la propiedad de la tierra. En el Instituto de Educación Secundaria de la provincia de Soria se proponen varias acciones que utilizan IA para interrogar a las fotografías de archivo y provocar la generación de imágenes nuevas. Todo ello para contribuir a imaginar un futuro con otros modelos y diversas formas de habitar y de poseer la tierra. Abordaremos en este texto la experiencia en este taller que quiere aproximarse a la mirada hacia las fotografías que hacen genealogía por parte de quienes construirán las imágenes del mañana con las nuevas herramientas tecnológicas.



Fig. 1 Alumnado del IES La Rambla en el taller EL ARCHIVO Y EL FUTURO. *Fuente: Colectivo Noctiluca (2024)*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

La semilla

La clase de tercer curso de la ESO del IES La Rambla de San Esteban de Gormaz (Soria) es el semillero para la acción de mediación cultural y artística del proyecto que apunta su mirada al futuro (Figura 1). El Colectivo artístico Noctiluca vinculado a la Universidad Rey Juan Carlos (Madrid) y el Colectivo Estampa (Barcelona) proponen activar una mirada crítica de las imágenes que documentan el pasado y a las que representan lo que está por llegar. Asimismo, plantean preguntas sobre la herramienta que, cada vez más, se impone no solo en el ámbito educativo, sino en todos los entornos vitales: la inteligencia artificial.

El taller, de dos jornadas consecutivas, arranca con cuestiones que giran sobre cómo definir la IA, ¿qué es capaz de hacer?, ¿qué herramientas conocemos y manejamos ya en nuestra cotidianeidad?, ¿es autónoma, física y neutra o no? Estas y otras reflexiones sobre su rápida evolución y desarrollo nos llevan a pensar en colectivo sobre su capacidad para reforzar o alterar los imaginarios sobre la propiedad de la tierra en España. En el marco del proyecto, se propone al alumnado la indagación sobre cómo la IA es capaz de leer e interpretar las imágenes de archivo de mujeres trabajando en el campo. Se les pide a los alumnos que pregunten a las imágenes utilizando la IA sobre lo qué pasa, lo qué hacen y, a partir de ahí, explorar los sesgos de género, raza, clase social, cultura… que la inteligencia artificial no solo no es capaz de esquivar, sino que puede también contribuir a reforzar.

La descripción de las imágenes de archivo a través de la IA ofrece resultados inesperados. En la experimentación se interactúa con fotografías en las que hay mujeres solas, mujeres y hombres, animales, tierra, frutos, arados y otros aperos de labranza… En imágenes que integran figuras masculinas y femeninas, la inteligencia artificial entiende que ellos laboran y ellas posan. Ante la reiterada pregunta ¿de quién es la propiedad de la tierra?, la IA responde indistintamente “del señor”. Los dictados abren por tanto nuevas cuestiones para pensar: ¿se equivoca la IA?, ¿responde lo mismo a las mismas preguntas?, ¿por qué obtenemos esos resultados y no otros? En sus lecturas ¿encontramos sesgos de género, de idioma, de cultura?, ¿cuáles?

Con ese bagaje, afrontamos una segunda sesión del taller que invita a contrastar el archivo institucional y las situaciones del pasado en él reflejadas, sus formas y medios de representación, en un presente con el uso de nuevas tecnologías a partir de la creación de imágenes del futuro. Si la propuesta en la primera sesión trataba de leer las imágenes, en esta sesión el trabajo consiste en generar imágenes a través de la Inteligencia Artificial generativa tratando de imaginar la evolución iconográfica de la representación de las mujeres trabajando en el campo. Se retoma la conexión de las fotografías del pasado con un presente que pretende construir un mañana, tal vez diferente, desde un punto de vista crítico. Ello permite otorgar de nuevo un significado a las imágenes del archivo conectado con una hipotética situación y evolución futura y plasmar los significados de forma artística. La acción implica revisitar las imágenes como vectores que atraviesan desde el pasado nuestro presente y también imaginan o proyectan las posibilidades de otro porvenir. El alumnado propone prompts con fechas futuras para buscar las propuestas de la IA sobre lo que vendrá, en ocasiones solo a partir de texto, y en otros momentos mezclando prompt y archivo. Las imágenes resultantes proponen un futuro en el 2080 hiper-tecnificado y luminoso, en el que la IA generativa produce pequeñas alucinaciones (es como se conoce a las creaciones de la IA que no tienen sentido para las personas) en el que las personas se funden con el terreno, los animales, los aparatos o los productos del campo. En algunas de ellas aparecen ciudades de rascacielos al fondo. En muchas de ellas las mujeres y los hombres se miran o se dejan mirar y dejan de estar en acción. Cuando el territorio futuro se restringe a la provincia de Soria este aparataje y tecnificación desaparece y cuando aumenta la distancia al futuro desaparece la representación fotográfica y la ilustración cuenta el porvenir... ¿a partir de qué imágenes se construyen la idea de futuro?, ¿qué ideas se transmiten a través de con estas construcciones?, ¿nos podemos reconocer en ellas?

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

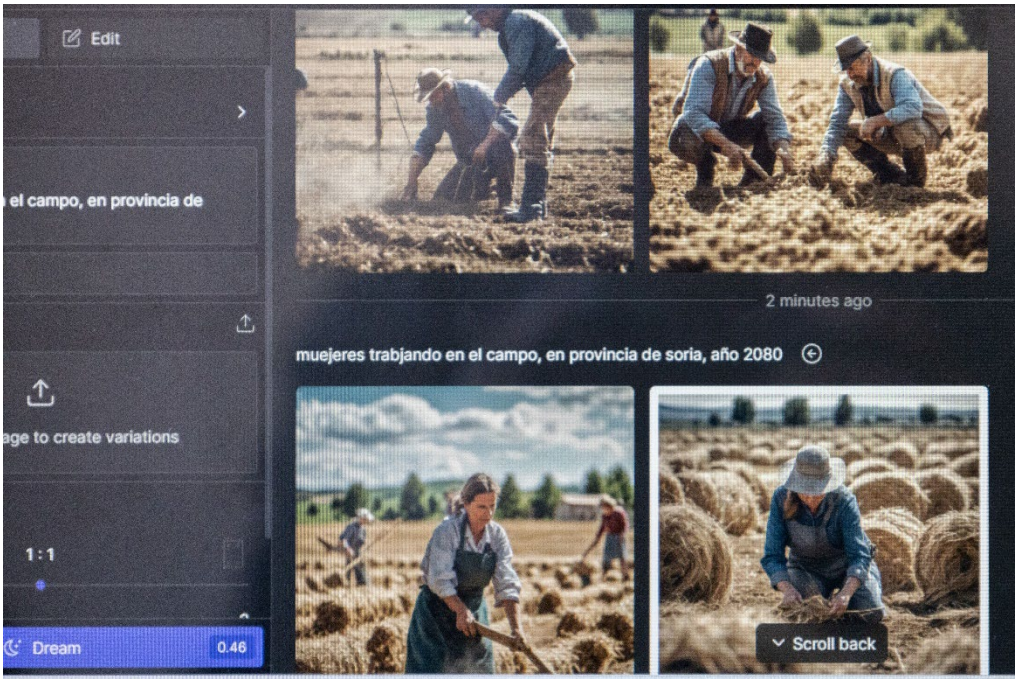


Fig. 2 Pruebas con IA generativa. *Fuente: Colectivo Noctiluca (2024)*

El futuro

En esta primera acción de mediación del proyecto Figura y Fondo se han abierto posibilidades de reflexión y de acción sobre la capacidad de las imágenes para activar, reforzar, promover y generar imaginarios. Las fotografías de archivo en blanco y negro que recogen e imprimen un pasado histórico que habla de un legado de las mujeres en el trabajo con y en la tierra de cultivo han sido interrogadas, descritas y generadas por el alumnado utilizando la Inteligencia Artificial para hacer aflorar significados que proceden de un contexto cultural y representacional a cuestionar.

El uso de las herramientas tecnológicas ha permitido poner en evidencia los sesgos de los relatos culturales y artísticos de los que la Inteligencia Artificial no queda exonerada. La propuesta de generar imágenes nuevas que dibujen un futuro en el que las mujeres sigan interactuando con la tierra ha supuesto un reto y ha abierto numerosas preguntas. Entre ellas, si la Inteligencia Artificial es capaz de promover otros modos de imaginar un futuro que desafíe las representaciones de las mujeres vinculadas al trabajo y a la propiedad de la tierra, si es capaz de imaginar más allá de las imágenes existentes y de las ideas que las sostienen. ¿cómo será ser mujer, agricultora, soriana, propietaria...? El alumnado se sorprende de la reiteración de la propiedad por “el señor” y de la desaparición de la tecnología en el futuro agrícola de la provincia. Además, no se reconoce en las imágenes propuestas por la IA, la forma (alucinaciones, ilustración, figurinismo, tecnificación) de las imágenes provoca lejanía de ficción: el halo distópico de las imágenes, el acabado pastiche de carne y cosas, la mirada simplista y central, el gesto hierático de parte de los y las protagonistas... hace que los y las adolescentes no se reconozcan. Según sus propias palabras a partir de la experiencia: el futuro “se parecerá más a su presente, pero que no será igual que el de sus mayores”.

Con este trabajo se sientan las bases para impulsar las siguientes acciones de mediación del proyecto y continuar fomentando la reflexión sobre las posibilidades de resignificación de las imágenes de archivo. El proyecto recopila y promueve la generación de obras colectivas como resultado de iniciativas de mediación cultural en las que las

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

y los participantes posibilitan el debate sobre los imaginarios, las imágenes y la representación de la femineidad asociada a la propiedad o no de la tierra.

El juego con la Inteligencia artificial generativa ha descubierto algunos de los paradigmas que se nos imponen desde los imaginarios dominantes y nos descubre la necesidad de una mirada atenta, profunda y compartida con la que revisarlos. *Es fundamental volver a pensar la puesta en forma de la apariencia y de la visibilidad, de la aparición y de la presencia, restaurar la capacidad de aparecer* (Soto Calderón, 2021). Juntos, adolescentes, artistas e investigadoras, hemos empezado a pensar en el futuro árbol desde la semilla que tenemos en nuestras manos, ¿cómo es la semilla que plantamos en el momento actual?, ¿qué lleva almacenada en su interior?, ¿cómo llegará a ser el árbol que nos dará sombra en el futuro?

FUENTES REFERENCIALES

Colectivo Estampa https://tallerestampa.com/

Colectivo Noctiluca https://colectivonoctiluca.wordpress.com/

Fontcuberta, J. (2020). Contribuir a una pedagogía de la discrepancia forma parte de la responsabilidad de los fotógrafos. Extraído el 16 de mayo de 2020, de https://e-lur.net/dialogos/joan-fontcuberta/

García Varas, A. (2019). *Acción y poder de la imagen. Agencia y prácticas icónicas contemporáneas.* Plaza y Valdés.

Munari, B. (2016). *¿Cómo nacen los objetos?* GG.

Soto Calderón, A. (2021). *La performatividad de las imágenes*. Metales Pesados.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18321

Ficcionar el yo como aprendizaje en acción de una mediación artística

Fictionalising the self as learning in action of an artistic mediation

Noemí Peña Sánchez
Universidad de La Laguna, npenasan@ull.edu.es

Breve bio autora: Profesora Contratada Doctora del Departamento de Bellas Artes de la Universidad de La Laguna (ULL). Actualmente trabaja como Vicedecana de Ordenación Académica e Internacionalización en la Facultad de Bellas Artes. Su interés investigador se centra en proyectos de mediación artística y cultural desarrollados con comunidades locales y la sensibilización de la diversidad cultural a través de prácticas en educación artística contemporáneas.

How to cite: Peña Sánchez, N. (2024). Ficcionar el yo como aprendizaje en acción de una mediación artística. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18321

Resumen

Se presentan los resultados de una acción formativa en mediación artística de una comunidad integrada por la docente junto a futuros graduados y graduadas en Bellas Artes de la Universidad de La Laguna (ULL). La mediación artística como dispositivo de intervención social brinda formas alternativas de trabajar la(s) arte(s) en las que sus lenguajes son vías para fortalecer vínculos entre quienes participan empoderando así a la comunidad.

- Ficcionar el yo- se realiza como acción desde tres temporalidades proyectando tres miradas hacia la identidad y la subjetividad del yo como estudiante. Cada mirada genera un retrato en lenguajes diversos e interrelacionados, a través de la escritura y de la fotografía. El momento del ayer es el detonante para hablar y compartir las inquietudes del presente, justo en el cierre de su trayectoria formativa y el mañana permite a cada estudiante ficcionar su futuro bajo la mirada del otro (a) quien fotografía. Los retratos a tres tiempos tejidos por imágenes y textos son compartidos a toda la comunidad, los cuales van cargados de vínculos y afectos generados en la comunidad de aprendizaje. La reflexividad posterior de la acción vivida supone un primer paso necesario para comprender desde la experiencia acontecida, las claves que conforman una mediación artística.

Palabras clave: fotografía; retratos; subjetividad; comunidad de aprendizaje; educación artística.

Abstract

It describes the results of an action for training in art mediation aimed at the community integrated by the teacher together with future graduates in Fine Arts of the University of La Laguna (ULL). Art mediation as a social intervention strategy provides alternative ways of approaching art(s) and its languages as means to strengthen ties among those who participate, thus empowering the community.

-Fiction of oneself- is performed as an action from three temporalities projecting three views of the identity and subjectivity of oneself as a student. Each gaze generates a portrait, from diverse and interrelated languages, through writing and photography. The moment of yesterday is the trigger to talking and sharing the concerns of the present, right at the end of their formative trajectory and the moment of tomorrow allows each student to fictionalize their future under the gaze of the other who photographs. The three-time portraits woven by images and texts are shared with the whole community, which are loaded with bonds and affections generated in the learning community. The subsequent reflexivity of the action experienced is a first essential stage, from lived experience, to understand the basis of an art mediation.

Keywords: *photography; portraiture; subjectivity; learning community; art education.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

1. INTRODUCCIÓN

El saber en acción es el modo en cómo desarrollamos una formación en la mediación artística y cultural en el marco de la asignatura *Educación artística y mediación cultural* del Grado en Bellas Artes de la Universidad de La Laguna (ULL). Estas prácticas son derivas de la educación artística que promueven abordajes desde y a través de la(s) arte(s) persiguiendo una participación inclusiva y activa de los contextos y empoderando a las personas que son participes.

Para introducir la mediación artística y cultural se ha realizado una revisión conceptual de los términos para comprender su significado, sus claves y el planteamiento formativo que fundamenta la acción -Ficcionar el yo-. Seguidamente, se define nuestro contexto de acción, que, si bien desde las aproximaciones conceptuales de la mediación cultural se refiere al público, más concretamente a otros públicos no expertos, en esta experiencia nos referiremos a la comunidad como grupo de aprendizaje (Villenueve y Sheppard, 2009).

1.1. La mediación artística y cultural

Existen diferentes concepciones sobre la mediación artística (Moreno, 2016; Consejo Nacional de Cultura y las Artes [CNCA], 2014) y la mediación cultural (Fontdevila, 2018; Mörsch, 2015; CNCA, 2014) que evidencian como la confluencia entre artes y educación establecen formas alternativas de acción y conexión con las comunidades a las que nos dirigimos. Daniela Campos Berkhoff del CNCA de Chile publicó en 2014 *Herramientas para la gestión cultural local-mediación artística,* donde se establecían las líneas de acción y definición de la mediación cultural y artística que promovía todo un programa innovador de gestión y promoción de la cultura y las artes. Aquí la mediación cultural es entendida como un marco de acción cultural amplio en el que existe un diálogo e intercambio a dos voces, siendo una de ellas, la mediadora, quien dota de intencionalidad a las acciones. En dicha mediación cultural participan tres agentes: la artista y su obra -el contenido creado-, la institución cultural o entidad -el contexto en el que se promociona la obra, y el público -quien presencia y comprende la obra. Todo este proceso contribuye a fomentar aprendizajes desde un conocimiento situado y contextualizado en el que además se fortalece la convivencia cultural de las personas que participan.

Por otro lado, la mediación artística adquiere diferentes enfoques que fluyen desde un terreno próximo a la mediación cultural o más alejado hacia una práctica mediadora autónoma. Desde esta posición autónoma Moreno (2016) describe la mediación artística como "territorio de prácticas artísticas y educativas donde la actividad artística actúa como un mediador, constituyendo una herramienta profesional de intervención con grupos y comunidades de cara a una mejora en sus situaciones individuales, grupales y comunitarias" (p.10). En este planteamiento encontramos que las artes adoptan un rol alternativo, ya no como fin de una práctica, sino como vía para la transformación social. Por otro lado, Peters (2019) se refiere a la mediación artística "como dispositivo de intervención social" (p.3) entendiendo la relevancia del aspecto social como toda acción desarrollada en comunidad y para la comunidad y no como acción individualizada. Este aspecto social es también relevante para Inés Silva al concretar como "consiste en permitir a un sujeto social producir, a partir de una experiencia inédita a la cual el mediador lo confronta, los conocimientos necesarios para acceder a otras formas de representación de la realidad concreta" (CNCA, p.18). En las aportaciones realizadas por el Programa Red Cultural del CNCA de Chile (2014) no existe una diferenciación tan clara a nivel conceptual entre ambas, aunque sí la sitúa en un campo específico dentro de la mediación cultural, pero no desvinculada de acciones que promueven el arte como conocimiento. Una apreciación sutil e interesante es observar cómo los vínculos comunicativos que integran una mediación artística se suceden. De ese diálogo previo a dos voces en los que parece haber más una bidireccionalidad entre mediadora y público (comunidad), se transforma aquí la mediación artística hacia un diálogo circular de enseñanza y aprendizaje en el que todas las personas que participan (mediadores y comunidad) aprenden.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

1.2. El aula como comunidad de aprendizaje

"To live in the world is to live in community" (Powers, 1999, citado por Villeneuve & Sheppard, 2009). Con esta idea de comunidad se plantea la necesidad del artista en formar parte de un entorno del que no debería pasar inadvertido ya que ese contexto y ese público, aquí conformados como comunidad, son los que se apropian y dotan de significado a la producción artística y cultural.

Nuestra comunidad se conforma al mismo tiempo como institución- el aula universitaria- y como público -estudiantes de 4º curso del Grado en Bellas Artes-. Esta idea de comunidad evidencia la presencia de vínculos y afectos (Lara, 2015) que son generados durante un espacio y periodo de tiempo comunes en los que se suceden los aprendizajes. Para Melissa Gregg y Gregory Seigworth (2010, citado por Lara, 2015) los cuerpos siempre están en relación y complicidad con otros cuerpos generando un contexto de vínculos y fuerzas que se generan y constantemente son devueltos a los cuerpos, en definitiva, a todas aquellas personas que integran esa comunidad. Esa potencia relacional de los cuerpos es evidente en una comunidad, a diferencia de la noción de público en la que no necesariamente implica una afectación entre las personas. Por tanto, para conformar una comunidad necesitamos de esos vínculos e interacciones en la que tanto alumnado y mediadora integran lo que llamamos esa comunidad de aprendizaje (Villeneuve & Sheppard, 2009).

Por otro lado, la comunidad convive durante un tiempo prolongado, pero es necesaria la implicación de acciones de mediación artística las que generan interacción entre las personas de ese espacio-el aula-. El rol de la docente como mediadora debe fomentar esa convivencia cultural y flujo circular comunicativo (CNAC, 2014) en donde los cuerpos son desplazados hacia otros cuerpos fomentando relaciones y vínculos que progresivamente se van reforzando, fortaleciendo así a la comunidad.

Comunidad como lugar	**Comunidad como grupo de aprendizaje**	**Comunidad para el bienestar social**	**Comunidad para el patrimonio y sus tradiciones**
Place Face	**Group Face**	**Social Good Face**	**Ethnographic Face**
Enfoque comunitario hacia la relevancia del lugar [site] donde el arte se aprende colectivamente, el cual se sitúa generalmente fuera del aula.	Enfoque comunitario orientado a las dinámicas interactivas y colaboraciones de personas o grupos que participan y enseñan valores de forma crítica a la comunidad	Enfoque adoptado por el Arte Público de nuevo género que se centra en problemáticas de índole social y cultural que atañen especialmente a la comunidad.	Enfoque comunitario basado en la educación multicultural y que promueve el valor cultural y el legado patrimonial de la comunidad. Promueve así también la participación de artistas representativos de la cultura local.

Tabla 1. Tipos de Comunidades basadas en la CBAE (Villenueve y Sheppard (2009). Fuente: elaboración propia.

Villeneuve & Sheppard (2009) proponen cuatro caras [faces] como abordajes educativos desde, en y con la comunidad basados en una Educación Artística basada en la Comunidad [Community-Based Art Education] (CBAE) (Ulbricht, 2005). En estas cuatro tipologías (Tabla 1) la comunidad como grupo de aprendizaje [Group Face] resulta la más coherente como forma comunitaria de actuación al centrarse precisamente en el potencial de las dinámicas relacionales y de las contribuciones colectivas que se producen entre el alumnado y la docente -actuando aquí de mediadora-.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

METODOLOGÍA

El planteamiento de esta acción mediadora se fundamenta en el abordaje de la mediación artística basado en las aportaciones de CNCA (2014) Moreno (2016) y Peters (2019) junto a las dinámicas comunitarias de los proyectos de Wendy Ewald (2019, 2018, 2001).

La acción se plantea como una experiencia inédita y situada en la que desde un contexto formal – el aula universitaria- encontrando dos voces: la mediadora y el alumnado. Todas las voces devienen sujetos activos de esa comunidad en la que, si bien la mediadora plantea con intencionalidad la acción, participa y aprende como una voz más dentro de la propia comunidad de aprendizaje. Además, planteamos una mediación artística en la que la mediadora también forma parte de la acción, tal y como Ewald (2018, 2001) plantea su actuación en los proyectos comunitarios de los que participa. De hecho, "para el artista se trata de `tejer con´ el mundo que le rodea, al igual que los contextos tejen y vuelven a tejer la realidad" (Ardenne, 2006, p.15).

Como ejemplos de esta forma de "tejer con la comunidad" encontramos las dinámicas colaborativas de Wendy Ewald (2019, 2018, 2016) y expresamente nuestra acción está inspirada en el proyecto colaborativo *Black Self/White Self* desarrollado entre 1994 y 1997. Esta propuesta de Ewald (2016) aborda la problemática de la raza en el fin de la segregación de las escuelas entre personas blancas y negras de las escuelas públicas de la ciudad de Durham y que la convivencia en las aulas se sigue mirando con reticencia por ambas partes. El diseño de este proyecto aborda así una problemática que está íntimamente en relación con intereses y afectos de las personas que participan. Otro aspecto metodológico que nos interesa especialmente es el uso de lenguajes visual y escrito y cómo Ewald los entreteje dentro de la misma acción (Peña, 2011). Además, la mediación artística promueve también el uso de las artes y la pluralidad de estos lenguajes pensado hacia la adecuación de estos a los procesos creativos que demanda cada acción.

La comunidad de aprendizaje de la acción se conforma por cuarenta y siete estudiantes de cuarto curso del Grado en Bellas Artes de la Universidad de La Laguna (ULL). El alumnado- comunidad entendida como grupo de aprendizaje [Group Face] (Villenueve y Sheppard, 2009)- se organiza en tres grupos diferenciados. en los que dos grupos cuentan aproximadamente con un número similar de alumnado, mientras que uno de los grupos cuenta con 22 estudiantes. Por otra parte, la docente como mediadora dinamiza la intervención a partir de interrogantes que promueven el diálogo en parejas y la escucha activa entre todas las personas de cada grupo. La secuencia de dinámicas promueve el uso del lenguaje, tanto de forma verbal como escrita como la creación visual a partir de las fotografías. Otro de los aspectos metodológicos de la práctica es desligar la creación de una acción individualizada y concebirla como proceso colaborativo con una autoría compartida. El espacio tiempo de la acción se desarrolla inicialmente en diferentes espacios del aula y se abre hacia otros espacios fuera del aula y se convierten en escenarios para la ficción.

DESARROLLO

El tema de nuestra acción se teje con el contexto, tal y como afirma Ardenne (2006) siendo necesaria esa constante retroalimentación que es la que genera una afectividad y conexión de los intereses de la comunidad. Como estudiantes de cuarto curso, el último de su formación en el Grado en Bellas Artes les proponemos como tema repensar en su identidad y concretamente en la subjetividad como artistas haciendo una mirada de ellos y ellas mismas a tres tiempos. Primero desde una mirada al pasado próximo, como estudiantes de primer curso, una segunda mirada hacia el ahora, al presente de ese cuarto curso y en el cierre casi de su formación universitaria de grado y un tercer momento en el que desde el ahora son proyectados hacia el futuro, ficcionando sus subjetividades como graduados y graduadas en Bellas Artes. Cada momento es interrogado, pensado y escrito y fotografiado.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Retratos de un primer tiempo nos lleva a comenzar escribiendo un retrato sobre un pasado próximo recordando aquello que a cada estudiante le llevó a realizar el Grado en Bellas Artes. Estos relatos son compartidos en parejas, intercambiando puntos de vista, inquietudes o contradicciones que generan complicidades que afectan inconscientemente a quienes dialogan. Mantenemos en adelante ese espacio de confianza para avanzar hacia el presente y las palabras combinan nuevas conversaciones que hablan y cuestionan los intereses presentes de nuestro hacer artístico, nuestros lenguajes y proyectos que retan ese presente. En *Retratos del presente* también se cuestiona cuál es su mirada hacia la influencia del arte actual en su entorno más próximo. Desde su posicionamiento como estudiantes de último curso nos interesa conocer cómo son percibidas las artes visuales y de qué forma generan un impacto en la sociedad local. Desde este presente y como segundo retrato se continua en ese diálogo cómodo y ya seguro a dos voces, al que como mediadora me sumo en atenta escucha a las voces y conversaciones que se producen. Ahora la comunidad se construye en un espacio circular en el que compartimos nuestros diálogos, nuestras miradas del presente, ese íntimo como individuo artista y ese social que construye cómo el arte se sitúa en nuestro contexto, nuestro territorio. Aquí se plantea un diálogo desde la otredad, compartiendo la mirada del otro/otra a quien previamente se ha escuchado. Esto es precisamente lo que Ewald (2016) plantea en ese *White Self /Black Self* situándonos, ficcionando ser ese otro yo racializado. Situarnos en ese otro lugar es en este segundo retrato un acto consciente de escucha. Hablar desde esa otredad deviene inintencionadamente en una mirada atenta hacia lo que escuchamos, voces que indudablemente nos afectan porque hablan de nuestra subjetividad desde otro lugar. Estos relatos en palabras ajenas generan nuevos vínculos también con la comunidad quien es participe de todas esas voces. Durante este segundo retrato, surge la fotografía del yo mediadora que genera un retrato hacia ese presente compartido en toda una cartografía visual en la pared blanca. Por último, brindamos un tercer retrato en el que nos proyectamos hacia un futuro imaginando ese ¿quién seré yo después de 20 años? Volvemos a la escritura pensando nuestra ficción, proyectando con nuestras palabras un posible retrato que imagina un yo incierto. Este retrato ficcionado se construye nuevamente a dos voces junto con quien ya hemos compartido nuestro primer retrato. Esta fotografía si bien nos retrata, esta se construye desde esa otredad de imaginar al otro(a). Este desplazamiento al fotografiar empodera sin quererlo la subjetividad del otro.

Estos retratos a tres tiempos son compartidos entre y con la comunidad de aprendizaje, los cuales han tejido un espacio de relaciones, de confianza y seguridad. La necesaria reflexión que cierra la acción vivida ha supuesto un paso para comprender la mediación artística.

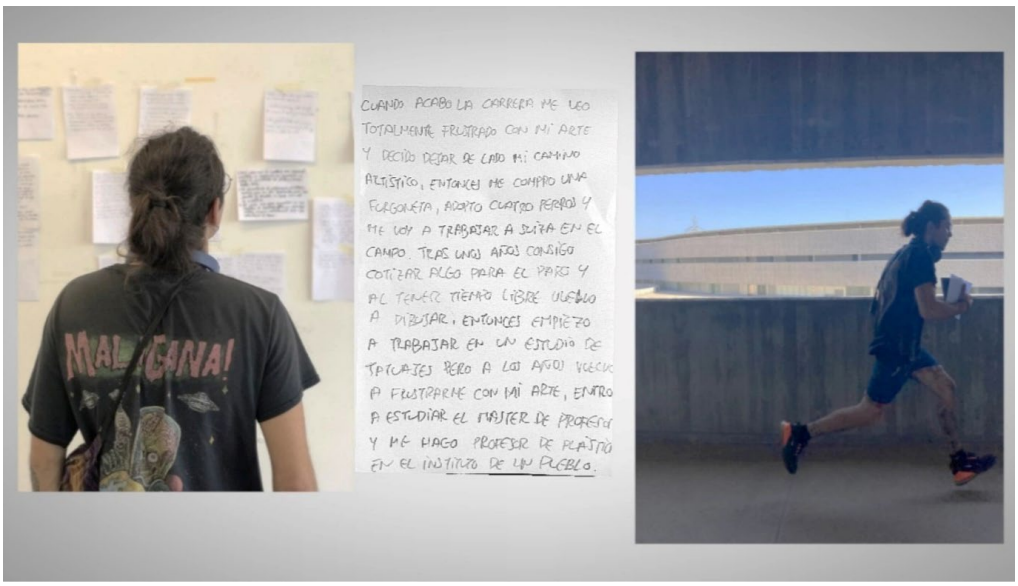


Fig. 1 Retrato a tres tiempos compuesto por retrato del presente (izquierda) ficción escrita (centro) y retrato ficcionando el yo (derecha).
Fuente: Eriste Gabarde Rodríguez (2023).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos ponen de manifiesto la relevancia de contextualizar el tema de una acción hacia los intereses y particularidades del contexto con el que desarrollamos una mediación artística. Las palabras de Ardenne (2006) resuenan nuevamente al constatar cómo es necesaria la constante mirada hacia las personas que integran la comunidad y volver a tejer con quienes participan de esa acción mediadora.

También comprobamos como la palabra escrita ayuda a dar consciencia a los pensamientos que después son compartidos con el resto de la comunidad. La escritura sirve también como boceto para una creación, al trasladar en lenguaje aquello que pienso posteriormente materializar visualmente, la palabra ayuda a visualizar. Esto se observa claramente en el retrato ficcionado, donde la idea descrita por el retratado es materializada por esa otra mirada -también voz- que nos fotografía.

Otro de los aspectos sobre los que se fundamenta la mediación artística es el flujo de interacciones que se suceden durante su proceso. Cada momento, cada retrato afianza unos vínculos que se inician desde una comunicación a dos voces entre dos estudiantes a las que paulatinamente se suman otras, la de quien media la acción y las voces de todas aquellas personas que están presentes como comunidad de aprendizaje. Ciertamente la participación del alumnado en esta acción formativa posibilita entender la práctica mediadora desde la experimentación individual y colaborativa, entender así el papel que juega la mediadora que son -quienes activan- las voces de la comunidad.

FUENTES REFERENCIALES

Ardenne, P. (2006). Un Arte Contextual. Creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación. Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo (CENDEAC).

Cevallos, A. y Macaroff, A. (Eds.) (2015). *Contradecirse una misma: Museos y mediación educativa crítica*. Experiencias y reflexiones desde las educadoras de la documenta 12. Fundación Museos de la Ciudad.

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes [CNCA] (2014). *Herramientas para la gestión cultural local- Mediación artística.* Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. https://www.cultura.gob.cl/redcultura/publicaciones/mediacion-artistica-herramientas-para-la-gestion-cultural-local/

Ewald, W. y Lightfoot, A. (2001). *I wanna take me a picture: teaching photography and writing to children.* Center for Documentary Studies in association with Beacon Press.

Ewald, W. (25 de julio de 2016). Black Self/White Self. 1994-1997. https://wendyewald.com/portfolio/black-self-white-self/

Ewald, W. (2018). *America, border culture dreamer: the young immigrant experience from A to Z*.

Ewald, W. (2019). An Immigrant Alphabet [Visual Essay]. *Studies in Social Justice, 13*(1),10-19.

Fontdevila, O. (2018). *El arte de la mediación.* Consonni.

Lara, A. (2015). Teorías afectivas vintage. Apuntes sobre Deleuze, Bergson y Whitehead. *Cinta moebio*, 52, 17-36. http://dx.doi.org/10.4067/S0717-554X2015000100002

Moreno González, A. (2016). *La mediación artística. Arte para la transformación social, la inclusión social y el desarrollo comunitario.* Octaedro.

Peters, T. (2019). ¿Qué es la mediación artística? Un estado del arte de un debate en curso. *Revista Córima. Revista de Investigación en Gestión Cultural, 6*(4). https://doi.org/10.32870/cor.a4n6.7134

Ulbricht, J. (2005). What is Community-Based Art Education? *Art Education, 58*(2), 6–12. https://doi.org/10.1080/00043125.2005.11651529

Villeneuve, P. y Sheppard, D. (2009). Close to Home: Studying Art and Your Community. *Art Education, 62*(1), 6–13. https://doi.org/10.1080/00043125.2009.11518998

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18269

Tecnologías emergentes en enseñanza y aprendizaje del arte universitario, un mapeo sistemático del año 2023

Emerging technologies in university art teaching and learning, a systematic mapping of the year 2023

José-Armando Pérez Crespo [a] **y Rafael Guzmán Cabrera** [b]

[a]Universidad de Guanajuato, armando.perez@ugto.mx ; [b]Universidad de Guanajuato, guzmanc@ugto.mx

Breve bio autores:

José-Armando Pérez Crespo, profesor titular de la Licenciatura en Artes Digitales, del Doctorado Iberoamericano en Teorías Estéticas, y Coordinador de la Maestría en Docencia Universitaria para la Educación Digital de la Universidad de Guanajuato, México.

Rafael Guzmán Cabrera, profesor adscrito a la División de Ingenierías del Campus Irapuato – Salamanca de la Universidad de Guanajuato, México. Línea de investigación: reconocimiento de formas e inteligencia artificial.

How to cite: Pérez Crespo, J.A. y Guzmán Cabrera, R. 2024. Tecnologías emergentes en enseñanza y aprendizaje del arte universitario, un mapeo sistemático del año 2023. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18269

Resumen

La presente contribución, considera la evolutiva integración de las tecnologías educativas al proceso de enseñanza y aprendizaje en las universidades contemporáneas, y reflejadas en las particulares capacidades de cada sede; como antecedente, en la modalidad presencial a la población estudiantil se le atiende sin mayores restricciones, empero al surgir la crisis sanitaria por el SARS-CoV-2 en los años 2020 y 2021, salieron a la luz ciertas debilidades en los sistemas educativos tanto en lo presencial, híbrido o virtual a distancia, lo que propició una intensa dinámica en el desarrollo de elementos mediáticos direccionados al aprendizaje efectivo de contenidos, de donde las disciplinas humanísticas de nivel superior y las focalizadas al arte y su historia, no han sido la excepción en esta inercia tecnológica, por lo tanto se plantea la pregunta de investigación: ¿Cuáles son las tendencias en tecnologías emergentes (TE) para la enseñanza y aprendizaje del arte y su historia, considerando las transformaciones didácticas-tecnológicas registradas en el año 2023?; por lo tanto, en los propósitos del trabajo se contempla teóricamente al conectivismo, más un marco conceptual referido a las TE y ciertas variantes de innovación e investigación; para continuar en una metodología cualitativa-descriptiva adaptada a un modelo de mapeo sistemático de literatura, con cuestionamientos alternos, exploración primaria, criterios de inclusión-exclusión y las valoraciones respectivas, apoyándose en el motor de búsqueda Google Académico para cien recursos documentales selectivos en artículos, tesis de posgrado y proyectos afines correspondientes al año 2023, versados para dar respuesta a la pregunta de investigación en el hecho de las nuevas alfabetizaciones tecno-pedagógicas, el uso de la IA, el aprendizaje autogestionado de los estudiantes y en la investigación constante de estas experiencias, que configuran integralmente a las tecnologías emergentes.

Palabras clave: *tecnologías emergentes; aprendizaje; art; mapeo sistemático.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

This contribution considers the evolving integration of educational technologies to the teaching and learning process in contemporary universities, and reflected in the particular capabilities of each site; However, when the SARS-CoV-2 health crisis arose in 2020 and 2021, certain weaknesses came to light in the educational systems, whether face-to-face, hybrid or virtual distance learning, This led to an intense dynamic in the development of media elements aimed at the effective learning of content, where the humanistic disciplines of higher education and those focused on art and its history, have not been the exception in this technological inertia, therefore the research question arises: What are the trends in emerging technologies (ET) for the teaching and learning of art and its history, considering the didactic-technological transformations registered in the year 2023?; therefore, in the purposes of the work, connectivism is theoretically contemplated, plus a conceptual framework referring to TE and certain variants of innovation and research; to continue in a qualitative-descriptive methodology adapted to a systematic literature mapping model, with alternate questioning, primary exploration, inclusion-exclusion criteria and the respective evaluations, relying on the Google Scholar search engine for one hundred selective documentary resources in articles, graduate theses and related projects corresponding to the year 2023, versed to answer the research question in the fact of new techno-pedagogical literacies, the use of AI, self-managed learning of students and in the constant research of these experiences, which integrally configure emerging technologies.

Keywords: *emerging technologies, learning, art, systematic mapping.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

Luego de la crisis sanitaria (SARS-CoV-2) entre los años 2020 y 2021, salen a la luz ciertas carencias en áreas mediáticas para la enseñanza emergente, tecnología educativa, modelos de aprendizaje de contenidos, sumándose el nivel de alfabetismo tecno-pedagógico; por lo tanto en la existencia de asignaturas focalizadas a la enseñanza universitaria presencial del arte y su historia, se motiva en lo contemporáneo, a un eje exploratorio en educación digital universitaria y tecnologías emergentes para la enseñanza y el aprendizaje disciplinar, y en lo planteado por Bernaschina, (2019, pág. 43) en su estudio *Las TIC y artes mediales: la nueva era digital en la escuela inclusiva*; al considerar: *"La interacción pedagógica (o triángulo pedagógico) se relaciona con los tres dialécticos (profesor-estudiante-contenidos) para intervenir en la toma de decisiones educativas, tanto la teoría como la práctica desde la perspectiva-estrategia metodológica."*; y ante la posibilidad de que las tecnologías emergentes para la enseñanza y el aprendizaje (TEEA) se acoplen a la inercia tecnológica postcrisis sanitaria, situación adherida a la postura de Venegas Loor y Moreira Aguayo (2021, pág. 868): *"[…] las tecnologías son un elemento imprescindible dado que conforma un sistema de relaciones interactivas permanentes en lo global y, en esta articulación creciente e irreversible las universidades no se pueden quedar rezagadas, […]"*; tales hechos estructuran entonces, una cuestionable inconsistencia para la investigación: *¿Cuáles son las tendencias en tecnologías emergentes (TE) para la enseñanza y aprendizaje del arte y su historia, considerando las transformaciones didácticas-tecnológicas registradas en el año 2023?*; por consiguiente, en los propósitos del trabajo se contempla teóricamente al conectivismo, más un breve marco conceptual referido a las TE, para continuar en una metodología cualitativa-descriptiva adaptada a un modelo de mapeo sistemático de literatura, con fuentes documentales que permitan contribuir a una aproximación al estado del arte, a la toma de decisiones en planeación, estructuración de recursos tecnológicos y actualización curricular entre otros.

DESARROLLO

1. Marco teórico

Abordar la problemática de las TEEA para estudiantes de arte considerando las transformaciones didácticas-tecnológicas post-COVID-19, implica la determinación de un marco teórico para reconocer variantes de aprendizaje en los estudiantes y enfrentadas por el docente, más la diferencia entre el aprendizaje personalizado y el personalizar la educación en ambientes digitales; la nueva ecología de redes, el aprendizaje en la teoría del conectivismo, y derivar lo teórico en lo conceptual de la tecnología educativa emergente y las tendencias para enseñanza y aprendizaje; por lo que es pertinente relacionar al conectivismo como mezcla del constructivismo, cognitivismo y la pedagogía para el nuevo aprendizaje digital globalizante; por otra parte, agregando de Semanivska (2015, pág. 12) el considerar sobre la capacidad de creatividad, al conocimiento de técnicas de pensamiento, en donde la idea creada tiene que resolver el problema planteado, no sólo hacer cosas buenas e interesantes; por consiguiente y ante las necesidades cambiantes, las teorías deben responder al reflejo de ambientes subyacentes, tal como argumentan Rodríguez Rodríguez y Molero de Martins (2009, pág. 75) de Vaill (1996, pág. 42) y Siemens (2004, pág. 1): *"[…] el aprendizaje debe constituir una forma de ser -un conjunto permanente de actitudes y acciones que los individuos y grupos emplean para tratar de mantenerse al corriente de los eventos sorpresivos, novedosos, caóticos, inevitables, recurrentes […]"*; lo que incide que la tecnología relacionada con la educación se pueda entender en lo evolutivo al producir una nueva ergonomía llamada "nueva ecología de redes", en contextos interactivos, de hipertextualidad y conectividad (Uribe Canónigo, 2017, pág. 31).

De modo entonces, la teoría permite trazar términos especializados y relacionados con la investigación (Villegas, 2022) y para construir perceptivamente sobre la problemática:

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

- Tecnología educativa emergente: *"[…] han dado paso al surgimiento de pedagogías que proponen un concepto innovador en el aprendizaje, estas pueden presentarse tanto de forma complementaria como absoluta, dependiendo de la necesidad, el área del conocimiento y los objetivos educativos"* (Meza Montes, 2023, pág. 2538).
- Tendencias tecnológicas para la enseñanza: la pedagogía considera las condiciones necesarias para que el docente pueda emplear metodologías, estrategias y otras herramientas para potenciar el aprendizaje, siendo STEAM, Microlearning, Desing Thinking, Gamificación (Red Educativa Mundial, 2023).
- Tendencias de estudio sobre innovación educativa: innovaciones educativas en curriculum, modalidades híbridas y a distancia online, cultura digital y educación, tecnologías digitales aplicadas a la educación, alfabetización y competencias digitales, transformación digital de las organizaciones e instituciones educativas, tecnologías digitales y la educación inclusiva, nuevas metodologías y técnicas de investigación educativa apoyadas en tecnologías digitales (2023a), así como la tecno-pedagogía.
-

2. Metodología

En origen sustentada en una revisión sistematizada de literatura, que en su objetivo pretende: *"[…] dar respuesta a una pregunta de investigación formulada de manera clara y concreta. A través de este tipo de investigación se puede ofrecer una perspectiva global y fiable del tema objeto de estudio, a fin de evitar posibles sesgos durante la investigación."*, en señalamiento de Andreo-Martínez et al. (2022), Sánchez-Meca y Botella (2010), y Wischlitzki et al., citado por Sánchez Serrano, Pedraza Navarro, y Donoso González, (2022, pág. 52); y para la presente revisión, del mapeo sistemático de literatura, de Navarro Corona y Ramírez Montoya, (2018) en Salas Rodríguez y Lara (2020, pág. 15) se le describe como sigue:

> […] es un método utilizado para conocer y contextualizar un determinado tema. Dicho método es considerado como un estudio secundario al tratarse de una revisión bibliográfica cuyo fin es identificar, evaluar y sintetizar información de diversas investigaciones con respecto a una temática y a unas preguntas previamente establecidas.

Continuando, se presenta un esquema adaptado de las etapas del mapeo en la Figura 1, y como parte de los objetivos de la investigación.

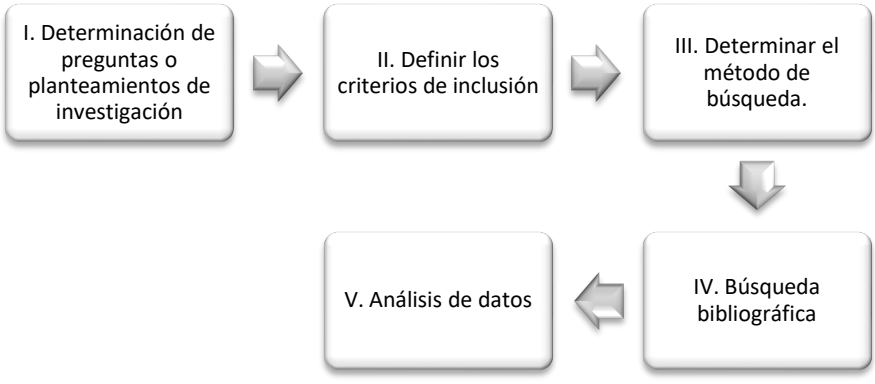


Fig. 1 *Esquema inspirado en las etapas del modelo de mapeo sistemático de literatura de Navarro y Ramírez (2018) en Salas y Lara (2020). Autoría y adaptación de los autores.*

Para la etapa I, se determinaron ciertos planteamientos -secundarios- para identificar las tendencias del tema, con encuadres cuantitativos (ECT) y cualitativos (ECL), Tabla 1.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Tabla 1. *Planteamientos secundarios de investigación y categorización de encuadres cuantitativo (ECT) y cualitativo (ECL)*

Fuentes consultadas	ECT
Estudios con un autor	
Estudios con más de un autor	
Ubicación geográfica de emisión del estudio	
Autores con citaciones, citas y tipo de publicación	
Tipo de estudio	
Hallazgos destacados por criterios de búsqueda	ECL

Entonces, sobre los criterios de inclusión (etapa II), se tienen cinco para la idoneidad de consulta en el uso de una sentencia de cinco palabras máximo para cada criterio, y veinte fuentes por criterio en publicaciones que abarcan únicamente al año 2023:

- C-1 tecnologías emergentes enseñanza del arte (2023)
- C-2 enseñanza virtual historia del arte (2023)
- C-3 tecnología educativa artes (2023)
- C-4 IA y enseñanza del arte (2023)
- C-5 Investigación en tecnología emergente artes (2023)

Para la etapa III, se contempló la base de datos de Google Scholar o Académico (en español) con características de cobertura anotadas a continuación:

> […] da cabida a todo tipo de documentos, por ejemplo, revisiones por pares, tesis, libros, resúmenes, informes científico–técnicos, informes de trabajo, comunicaciones, ponencias, congresos, seminarios, patentes y documentos académicos en todos los campos de la investigación de diversos editores y sociedades. […] Cabe mencionar que Google Scholar se complementa con Google Books, Google Patents, Google Scholar Metrics, citas de Google y con enlaces a bibliotecas. (Franco Pérez, 2023, pág. 38).

En la etapa IV el filtrado responde a la inmediatez de las fuentes y a los criterios de búsqueda, derivando su organización y síntesis acorde con los ECT y ECL.

3. Resultados

La organización y análisis de las fuentes consultadas con los ECT y ECL se muestran en Tablas 2 y 3 respectivamente (etapa V).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Tabla 2. *Resultados de la revisión de literatura con ECT*

Conceptos	**Resultados**	
Número de estudios consultados	100	
Estudios con un autor	32	
Estudios con más de un autor	68	
Ubicación geográfica de emisión del estudio	España	39
	Ecuador	11
	Colombia	12
	México	8
	Perú	6
	Argentina	6
	Brasil	4
	Venezuela	3
	Bolivia	2
	República Dominicana	2
	Nicaragua	2
	Chile	1
	Cuba	1
	Luxemburgo	1
	China	1
	Hong Kong	1
Identificación abreviada de Autores	**Selectiva de citas ≥ 5**	**Tipo de publicación indizada/arbitrada**
Centeno y Acuña (2023).	5	Artículo. Redined. Red de información educativa. Arbitrada. DSPACE.
Cazan y Maican (2023).	6	Articulo. Revista Científica de Comunicación y Educación. Comunicar. Indizada. JCR/Scopus. IF 5.6
Aguirre et al., (2023).	6	Artículo. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa – RELATEC. Indizada. JCR. JCI Percentil: 21.90 (Q4). Latindex.
Moral et al., (2023).	10	Artículo. RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia. Indizada. JCR IF 4.8 SJR 0.98
Carbonell et al., (2023).	16	Artículo. Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes. Arbitrada. Dialnet.
González et al., (2023).	20	Artículo. Revista Qurriculum. RIULL Repositorio Institucional Universidad de La Laguna. Arbitrada.
García et al., (2023).	23	Artículo. Revista complutense de educación. Arbitrada. Dialnet.
Maggio (2023).	30	Libro. Híbrida: Enseñar en la universidad que no vimos venir. Tilde editora.
Flores y García et al., (2023).	107	Articulo. Revista Científica de Comunicación y Educación. Comunicar. Indizada. JCR/Scopus. IF 5.6
Tipo de estudio		
Artículo		63
Libro		3
Capítulo de libro		7
Informe de proyecto		5
Monografía		1
Ensayo		3
Otro		3
Tesis doctoral		2
Tesis de maestría		5
Tesis de licenciatura		8

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Tabla 3. *Resultados de la revisión de literatura con ECL con criterios de búsqueda C-1 a C5 (ver nota abajo)*

Autor(es)	Título	Hallazgos
C-1 tecnologías emergentes enseñanza del arte (2023)		
Moral et al., (2023).	Competencias docentes implicadas en el diseño de Entornos Literarios Inmersivos: conjugando proyectos STEAM y cultura maker.	Proyectos para la formación didáctico-tecnológica del profesorado, con metodologías STEAM, cultura maker y tecnologías emergentes.
Husted (2023).	Realidad Aumentada, Más allá de la historia": Un proyecto de aprendizaje STEAM y ABP para mejorar Competencias Transversales.	El proyecto mejora el aprendizaje y participación de estudiantes con potencial de transformar la forma de enseñanza y aprendizaje de la historia y el patrimonio cultural.
Becerra et al., (2023).	Modelos didácticos mediados por TIC en la enseñanza universitaria: una revisión sistemática.	El estudio remarca las competencias didácticas y tecnológicas para un nuevo perfil docente.
C-2 enseñanza virtual historia del arte (2023)		
Sanabria et al., (2023).	Incidencias de la inteligencia artificial en la educación contemporánea.	Conexión entre IA y estudiantes. IA como tecnología en las metodologías de enseñanza docente.
Sánchez (2023).	Sistema organizativo para la producción audiovisual a distancia, destinado a entornos virtuales de aprendizajes.	Acción relevante del proyecto educativo, es que los estudiantes generen su material audiovisual.
C-3 tecnología educativa artes (2023)		
Angulo et al., (2023).	Estado del arte sobre el uso de la realidad virtual, la realidad aumentada y el video 360° en educación superior.	Aplicaciones educativas basadas en las teorías educativas tomando en cuenta preferencias y capacidades de los alumnos (Gnanadurai et al., 2022).
Ortiz y Villa (2023).	Propuesta pedagógica de Laboratorio de Innovación en Tecnología Educativa LITE para creación de contenido educativo, para la licenciatura en innovación educativa de la UCEMICH.	Aprendizajes colaborativos con el modelo STEM. Creación de laboratorio de innovación.
Aguilar at al., (2023).	El papel de la tecnología educativa en las ciencias sociales: análisis bibliométrico.	El e-learning y videojuego asociado a la enseñanza de las ciencias sociales.
C-4 IA y enseñanza del arte (2023)		
Flores y García (2023).	Reflexiones sobre la ética, potencialidades y retos de la Inteligencia Artificial en el marco de la Educación de Calidad (ODS4).	Implicaciones éticas de la IA en el ámbito educativo. Se propone la creación de un observatorio ético.
González (2023).	El impacto de la inteligencia artificial en la educación: transformación de la forma de enseñar y de aprender.	Transformación educativa con IA, personalización del aprendizaje, conocimientos y habilidades, recursos interactivos.
C-5 Investigación en tecnología emergente artes (2023)		
Vélez y Borges (2023).	Las historias mínimas del anónimo transeúnte: Las sonoridades a viva voz.	Proyecto artístico e histórico fotográfico, en el uso de la realidad virtual, interactividad, inmersión, y tecnologías 3D ambisonicas.
Santos y Queiroz (2023).	Exposição no ambiente virtual: do in loco para o online. ABCIBER XVI - SIMPÓSIO NACIONAL DA ABCIBER 2023.	El patrimonio de las artes visuales en el ambiente virtual y online contribuyen a la problematización y disponibilidad del arte.
Del Campo et al., (2023).	Análisis bibliométrico sobre estudios de neurociencia, inteligencia artificial y robótica: énfasis en tecnologías disruptivas en educación.	A partir de la revisión de literatura, se tiene una creciente preocupación por el uso de las tecnologías disruptivas en la educación, los modelos tecnopedagógicos emergentes en la modalidad en línea.

Nota: la información corresponde a una descriptiva selectiva y abreviada de las fuentes consultadas y bajo nivel de sesgo ante la problemática cuestionada.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

A MANERA DE CONCLUSIÓN

En el contexto educativo actual, existen recursos tecnológicos que se van arraigando progresivamente en el estudiantado (Realidad Aumentada, IA, videojuego y otras), más metodologías innovadoras que requieren del dominio docente como el ABP, STEAM, STEM, cultura maker, storytelling; empero, las TEEA no serán efectivas sí no se diseñan proyectos integradores con lo histórico, cultural y científico para generar ambientes de aprendizaje significativos; por lo tanto de los hallazgos de la investigación y su trascendencia ante la pregunta del problema de la investigación, se muestran posibles aplicaciones de los recursos metodológicos-tecnológicos emergentes para la enseñanza y el aprendizaje del arte (Tabla 4).

Tabla 4. *Recursos metodológicos-tecnológicos y actividades diversas sugeridas de EA del arte*

Recursos metodológicos-tecnológicos	**Actividades sugeridas para un rediseño curricular**
Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).	Elaborar un reportaje fotográfico para registrar, identificar, y analizar la iconografía e iconología pictórica.
STEAM (Ciencias, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas -en inglés).	Elaborar una portada arquitectónica con las siguientes orientaciones disciplinares: ▪ Ciencia: lógica de componentes columna, capitel, arquitrabe. ▪ Tecnología: ensamble constructivo de componentes. ▪ Artes: ornamentos, significados y funciones. ▪ Matemáticas: sección de oro en la sintaxis.
Cultura maker.	Configurar e imprimir en 3D una escultura de vanguardia.
Recorridos virtuales 3D	Crear de una galería de arte para su recorrido virtual.
Storytelling	Crear narrativas electrónicas del arte y diseño.
Videojuego	Construir obras de arte por medio de cuestionamientos y claves.
App en línea	Reforzar el conocimiento sobre las expresiones artísticas.
IA	Desarrollar la creatividad personal en soporte computacionales.

Finalmente, la docencia del siglo XXI requerirá transformar constantemente su perfil con nuevas competencias didácticas y tecnológicas paralelamente al rediseño curricular, en la solvencia de las históricas problemáticas educativas en el manejo de los nuevos medios, la IA y su ética; además de un trabajo formalizado en investigación local y global, apoyado en laboratorios de TE.

FUENTES REFERENCIALES

Andreo-Martínez, P., Ortíz-Martínez, V. M., Salar-García, M. J., Veiga-Del Baño, J. M., Chica, A., y Quesada-Medina, J. (2022). Waste animal fats as feedstock for biodiesel production using non-catalytic supercritical alcohol transesterification: A perspective by the PRISMA methodology. *Energy for Sustainable Development*, 69, 150-163. https://doi.org/10.1016/j.esd.2022.06.004

Bernaschina, D. (2019). Las TIC y Artes mediales: La nueva era digital en la escuela inclusiva. *ALTERIDAD. Revista de Educación*, *14*(1), 40-52. https://doi.org/10.17163/alt.v14n1.2019.03

Franco Pérez, Á. M. (2023). Google Académico: el buscador especializado para la ayuda a la investigación. *Hospital a Domicilio*, *7*(1), 35-47. https://doi.org/10.22585/hospdomic.v7i1.188

Meza Montes, J. K. (2023). Revisión sistemática: tecnologías educativas emergentes en la formación docente de la sociedad del conocimiento en el contexto latinoamericano. *MQRInvestigar*, *7*(1), 2527-2544. https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.2527-2544

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Red Educativa Mundial. (2023). ¿Qué tendencias en tecnología educativa se esperan en el 2023? Obtenido de https://alfabetizaciondigital.redem.org/que-tendencias-en-tecnologia-educativa-se-esperan-en-el-2023/

Rodríguez Rodríguez, A. J. y Molero de Martins, D. (2009). Conectivismo como gestión del conocimiento. *Revista Electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social REDHECS*, 73-85. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2937200.pdf

Salas Rodríguez, F. y Lara, S. (2020). Mapeo sistemático de la literatura sobre la eficacia colectiva docente. *Revista Interuniversitaria De Formación Del Profesorado. Continuación De La Antigua Revista De Escuelas Normales*, *34*(2). https://doi.org/10.47553/rifop.v34i2.77678

Sánchez Serrano, S., Pedraza Navarro, I., y Donoso González, M. (2022). ¿Cómo hacer una revisión sistemática siguiendo el protocolo PRISMA? usos y estrategias fundamentales para su aplicación en el ámbito educativo a tráves de un caso práctico. *Bordón Revista de Pedagogía*, *74*(3), 52-66. https://doi.org/10.13042/Bordon.2022.95090

Sánchez-Meca, J., y Botella, J. (2010). Revisiones sistemáticas y meta-análisis: herramientas para la práctica profesional. *Papeles del Psicólogo*, *31*(1), 7-17.

Semanivska, E. Y. (2015). La influencia que tiene el entorno personal de aprendizaje en los trabajos de los alumnos de licenciatura en artes visuales y licenciatura en diseño de comunicación visual en la expoartcom de la generación 2011-2015 en la Universidad de Montemorelos. Montemorelos, Nuevo León, México: Universidad de Montemorelos. Obtenido de https://dspace.um.edu.mx/handle/20.500.11972/958

Siemens, G. (2004). Una teoría de aprendizaje para la era digital. Obtenido de http://www.downes.ca/post/33034

Uribe Canónigo, R. D. (2017). El aprendizaje en la era digital. Perspectivas desde las principales teorías. *Revista de Investigación Administración e Ingeniería*, *5*(2), 29-33. https://doi.org/10.15649/2346030X.439

Venegas Loor, L. V. y Moreira Aguayo, P. Y. (2021). Las Tecnologías Emergentes y su Aplicación a los Procesos de Enseñanza Aprendizaje en Educación Superior. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, *6*(11), 864-877. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8219360

Villegas, M. (3 de enero de 2022). Diferencias entre marco teórico y marco conceptual en una tesis. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=bsH6zVAR2Bg&t=191s

Wischlitzki, E., Amler, N., Hiller, J., y Drexler, H. (2020). Psychosocial Risk Management in the Teaching Profession: A Systematic *Review. Safety and Health at Work*, *11*(4), 385-396. https://doi.org/10.1016/j.shaw.2020.09.007

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Memoria enterrada: el pasado en una fosa

Buried memory: The past in a grave

Juan Carlos Pérez García
Universidad de Málaga, jcperez@uma.es

Breve bio autor: (Málaga, 1969). Graduado y doctor en Bellas Artes y licenciado en Derecho, es Profesor Titular de Dibujo y Vicerrector adjunto de Cultura en la Universidad de Málaga. En su trabajo como dibujante destacan las novelas gráficas *El vecino*, cocreadas con el guionista Santiago García (adaptadas a serie Netflix), y cientos de colaboraciones gráficas para medios culturales y periodísticos. V*isiting scholar* en la School of Visual Arts de Nueva York (2013) y dibujante residente en La Maison des Auteurs de Angulema (2014), entre otras estancias. Entre sus líneas de investigación recientes está la representación de la memoria histórica, colectiva y traumática en las artes visuales. Pertenece al Grupo de Investigación 'Poéticas de la ficción en las artes de la contemporaneidad' (HUM-941) y es investigador colaborador de la Acción COST financiada por la UE 'iCOn-MICs. Investigation on Comics and Graphic Novels from the Iberian Cultural Area'.

How to cite: Pérez García, J.C. (2024). Memoria enterrada: el pasado en una fosa. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. pp. 912.
https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.19019

Esta comunicación ha sido invitada a presentarse para su publicación en la Revista ANIAV.

Resumen

Esta comunicación analiza y compara algunos proyectos artísticos en torno a la memoria de las fosas comunes de la Guerra Civil española y la dictadura franquista, en el contexto español (2000-2024) de la batalla cultural por la memoria histórica. Son obras realizadas desde la primera década del siglo XXI para documentar la exhumación de las fosas comunes, en la estela de los trabajos técnicos de la Asociación para la Recuperación de la Memoria Histórica (ARMH), por artistas como Montserrat Soto, Francesc Torres o Clemente Bernad, entre otros. Obras artísticas más recientes acuden a estrategias alegóricas de ficción, a través de la acción o instalación (Eugenio Merino) o de la novela gráfica de no-ficción (Paco Roca y Rodrigo Terrasa).

Palabras clave: *fosas comunes; Guerra Civil española; memoria colectiva; memoria histórica; postmemoria.*

Abstract

This paper analyzes and compares some contemporary art projects about the memory of the mass graves of the Spanish Civil War and the Franco dictatorship, in the Spanish context (2000-2024) of the cultural battle for historical memory. They are works carried out since the first decade of the 21st century to document the exhumation of mass graves, in the wake of the technical works of the Association for the Recovery of Historical Memory (ARMH), by artists such as Montserrat Soto, Francesc Torres or Clemente Bernard, among others. More recent artistic works use allegorical strategies of fiction, through action or installation (Eugenio Merino) or the non-fiction graphic novel (Paco Roca and Rodrigo Terrasa).

Keywords: *collective memory; historical memory; mass graves; postmemory; Spanish Civil War.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17856

El *ensayo industrial*: un modelo artístico entre el ensayo audiovisual y el film industrial

The industrial essay: an artistic model between the audio-visual essay and the industrial film

Fabiana Pernisco
Universitat Politecnica de Valencia, faper@posgrado.upv.es

Breve bio autora:

Artista audiovisual e investigadora autónoma

How to cite: Pernisco, F. (2024). El ensayo industrial: un modelo entre el ensayo audiovisual y el film industrial. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17856

Resumen

Por su condición híbrida entre lo documental, lo ficcional y lo experimental, el ensayo audiovisual se caracteriza por ser el estilo cinematográfico que mejor se adapta a la actividad intelectual. Si los orígenes de este género se anclan en el ensayo literario por su método antisemántico, subjetivo y no metódico (Adorno, 1979), su estética se nutre del modo en que la técnica cinematográfica capta la plasticidad de lo real, a través de imágenes en movimiento, experimentando con soluciones dinámicas de montaje. De esta forma, el ensayo fílmico se presenta como un espacio que produce rutilantes hibridaciones y formas complejas (Català, 2014) a través de la experiencia y de una investigación metódica que tiene como objetivo desarrolar un pensamiento personal (Lopate, 2007).

Junto a este género se ha desarrollado otro que ha consolidado su propia trayectoria y hunde sus raíces en la primera representación cinematográfica de los hermanos Lumière, fechada en 1895, donde aparecen trabajadores saliendo de la fábrica homónima en Lyon: el cine industrial. Después de esa fase inicial, el florecimiento del género ocurre hacia 1930, coincidiendo con la difusión del documental. Si bien se concibió inicialmente como un medio para que las empresas publicitasen y ensalzasen sus propios logros (Aitken, 2005), el cine industrial se convertiría pronto en un poderoso medio de crítica social, política y medioambiental (Hediger, 2009).

En este documento aventuramos la definición de un género híbrido que bebe de los dos anteriores, el ensayo industrial. Para sustentar la propuesta, procedemos al análisis de algunos casos de estudio que permiten subrayar cómo este tipo de ensayo reflejaba el progreso social y tecnológico de la sociedad de consumo y atestiguaba sus consecuencias. Tras acometer la caracterización estilística, formal e histórica de cada uno de ellos, estableceremos aquellos rasgos estéticos y epistemológicos que definirían de suyo el ensayo industrial y fijaremos su utilidad para acometer una investigación artística centrada en la sociedad postindustrial.

Palabras clave: *ensayo audiovisual; documental; film industrial; industria; capitalismo.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

Because of its hybrid condition between documentary, the fictional and the experimental, the audiovisual essay is characterised by being the most suitable cinematographic template for intellectual activity. If the origins of this genre are anchored in the literary essay for its anti-semantic, subjective and non-methodical method (Adorno, 1979), its aesthetics are nourished by the way in which cinematographic technique captures the plasticity of the real, through moving images, experimenting with dynamic editing solutions. In this way, the film essay is presented as a space that produces brilliant hybridisations and complex forms (Catala, 2014) through experience and methodical research aimed at developing personal thought (Lopate, 2007).

Alongside this genre, another genre has developed which has consolidated its own trajectory and its roots in the first cinematography representation of the Lumière brothers, dated 1895, showing workers leaving the factory of the same name in Lyon: the industrial cinema. After this initial phase, the blossoming of the genre occurred around 1930, coinciding with the spread of documentary. While initially conceived as a means for companies to publicise and extol their successes (Aitken, 2005), industrial cinema would soon become a powerful medium of social, political and environmental critique (Hediger, 2009).

In this paper we venture the definition of a hybrid genre that draws from both of the above, the industrial essay. In order to support the proposal, we proceed to the analysis of some case studies that allow us to underline how this type of essay reflected the social and technological progress of the consumer society and witnessed its consequences. After undertaking the stylistic, formal and historical characterisation of each of them, we will establish those aesthetic and epistemological features that would define the industrial essay in itself and we will establish its usefulness to undertake an artistic research focused on the post-industrial society.

Keywords: *audiovisual essay; documentary; industrial film; industry; capitalism, capitalism.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

1. INTRODUCCIÓN: ENSAYO AUDIOVISUAL Y FINAL INDUSTRIAL

El concepto de ensayo fílmico ya aparece en las palabras del pintor y cineasta alemán Hans Richter nel 1940, pero no hay una sola definición clara y convencional sobre el film ensayo o ensayo audiovisual, y de hecho no quedan claras sus diferentes interpretaciones contradictorias que los estudiosos dejaron escritas sobre esta práctica, que tanto es antigua cuanto aun indispensable, genero artístico de forma híbrida, líquida y sin duda libre para exprimir un pensamiento personal. Lo que se deduce del análisis de estas interpretaciones es que el ensayo audiovisual se inscribe en un espacio, en el que la investigación académica y crítica se ha cruzado espontáneamente para aclarar los presupuestos fundamentales de este género. Las raíces de su función retórica, sin duda, se encuentran en la literatura por su forma estilística y en el documental por su modo de dialogar con la realidad a través un medio cinematográfico.

El ensayo surge en el ámbito literario y se remonta al menos al siglo XVI, cuando el escritor, filósofo y político francés Michel de Montaigne publica sus célebres *Ensayos* (1580). Con gran variedad de recursos, el autor refleja temas como el hombre, las relaciones sociales, la experiencia de vida, el ser o las costumbres, aunque ya en las primeras páginas afirma explícitamente que "Yo mismo soy la materia de mi libro" (Montaigne, 1992). Montaigne se abstiene de demostrar o encontrar una solución a los problemas tratados; más bien, a partir de algunas dudas se adentra en el laberinto de sus pensamientos revelando indirectamente una parte de sí mismo, su sustancia, a través de un método crítico. En este sentido no se entiende el ensayo como una descripción analíticamente autobiográfica de la primera persona singular del verbo ser, sino más bien un trayecto experimental e ilustrativo de un posible camino hacia el conocimiento que se compone de metáforas y analogías.

Este concepto fundamental nos lleva a entender muy bien que ambos ensayos, literario y filmico, descansan sobre dos pilares fundaméntales, que según Laura Rascaroli son la reflexión y la subjetividad (Rascaroli, 2008). Para poner en comunicación y aguantar estos pilares con seguridad es el autor quien, poniéndose en un espacio entre arte y ciencia, ficción y real, poesia y prosa, se esfuerza por expresarse de forma implícita a través de palabras y encuadres, a través del montaje a partir del cual se denota su estilo. En el ensayo audiovisual la potencialidad del montaje cinematográfico representa el eje sobre el que se basa su eficacia, porque es ante todo un procedimiento de interrupción y asociación de fragmentos, que estimula la contemplación plena de una totalidad, es un lenguaje para comunicar con el espectador. La puesta en relación de todos los fragmentos sirve además para hacer del ensamblaje un método crítico o, según Walter Benjamin, un método para un proyecto basado en la búsqueda de "imágenes dialécticas" (Pinotti, 2018), esas imágenes repentinas y parpadeantes en las que pasado y futuro se iluminan mutuamente desde el presente. Así pues, cuando Català trata la cuestión del realismo escribe que "el film-ensayo trabaja sobre lo real para extraer de él la forma de los fenómenos que lo constituyen. Los gestos del cineasta, compuestos por operaciones de cámara, de montaje, de archivo, de voz etc., son maneras de pensar la realidad que se convierten en formas de esta transmitidas al espectador, (Català, 2014, p.91). Así, el autor se dirige directamente al espectador, llamándole a participar en el proceso de su ensayar, utilizando la cámara no sólo como una pluma, tal y como anticipó Alexander Astruc en 1948, sino también como un depósito de metáforas visuales que, según el filósofo alemán Blumenberg, son un fenómeno cognitivo a través del cual se origina el pensamiento (Blumenberg, 2018). Si las metáforas verbales son un tipo de lenguaje figurativo que requiere a menudo la referencia a experiencias visuales y sensoriales, no puede pertenecer solo al mundo de la retórica sino también al mundo visual, debido a que las imágenes contienen siempre metáforas visibles u ocultas, espontáneas o voluntarias. Por lo tanto, nos gustaría subrayar que la práctica del ensayo audiovisual no sólo obedece a los estudios literarios o cinematográficos, sino que también hace uso de escrupulosas reglas estéticas y epistémicas.

Así pues, en este artículo se analiza la representación de la industria en el marco fílmico a partir de su valor simbólico, entendido como punto de encuentro entre estética y semántica. De hecho, si por un lado se sacan de su contexto imágenes de entornos industriales para someterlas a una experimentación estética, por otro recuperan su sentido al remitir continuamente a una reflexión social y filosófica sobre el significado de la producción en masa, sobre la relación entre el hombre y la máquina y sobre las oportunidades y riesgos derivados del proceso industrial. Cuando en 1895 los hermanos Lumière filmaron la salida de los obreros de su fábrica de

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Lyon, no podían prever que el resultado sería el arquetipo que despertó el interés de diversos estudiosos y cineastas. La *Sortie Des Usines Lumière*, podría considerarse el punto de partida de una investigación sobre la representación de la fábrica, y en consecuencia del trabajo, en la pantalla cinematográfica. Un verdadero prototipo del cine industrial.

Subvencionado por la empresa privada, a partir de 1906 aproximadamente el cine industrial se estableció como un género distintivo, como entretenimiento informativo que se difundirá especialmente en ferias y eventos teatrales. (Parker, 2023). De las múltiples declinaciones del cine, el industrial es sin duda la menos vistosa por mucho que haya sido prolífico en términos de producción. Aunque existen estudios sobre el tema, son escasos e irregulares, además de hallarse circunscritos a territorios nacionales (británico, francés, italiano, alemán, español, soviético y estadounidense), y casi ninguno con el objetivo de analizarlos desde un punto de vista puramente estético. En aquella época de principios de siglo, aún no se percibía el potencial artístico que podía tener el medio cinematográfico, sino que se utilizaba como soporte externo a los medios cognitivos humanos (Corrigan, White, 2012). Ya difundido en la época del cine mudo, el cine industrial floreció durante los años treinta, coincidiendo con el descubrimiento del sonido y el nacimiento del documental, pero entre los cincuenta y los setenta estuvo en la cima de su esplendor. Según Giulio Latini

> ''la película técnico-industrial, o tecno-película, como se la conoce, suele reconducirse y agotarse semánticamente en su mayor parte en el cuadro de ese específico proceso comunicativo destinado a informar sobre las actividades del trabajo corporativo, ilustrando con más o menos detalle, a través de las peculiares articulaciones lingüístico-expresivas y diegéticas del cine documental (sin desdeñar formalizaciones híbridas que contemplan tanto elementos de ficción como insertos de animación), los procesos de producción de un determinado sector o de un segmento concreto del mismo'' (Latini, 2009, p.83).

Las primeras películas industriales ciertamente no tenían el propósito de comunicar la imagen de la empresa a un público amplio, sino que se realizaban con objetivos claros dirigidos al crecimiento de la empresa y de su personal, y se proyectaban en ferias comerciales. Por estas razones, estos productos audiovisuales tenían más una finalidad documental y educativa que publicitaria (Akitan, 2006), por lo que se identificaron como películas educativas o tecnocientíficas y luego se transformaron con el tiempo en películas patrocinadas con objetivos divulgativos. Cuando, después de la Segunda Guerra Mundial, la economía crecía y progresaba, las empresas industriales europeas habían comprendido el potencial comunicativo de las técnicas de producción cinematográfica: mediante movimientos de cámara, montajes creativos y trucos retóricos, se podía ilustrar la supremacía técnica de los procesos industriales (Michieletto, 2018), pero sobre todo, también se podía explotar la pantalla como vitrina de su imagen. El objetivo de estas operaciones era, para las empresas, presentarse como los corazones palpitantes del progreso occidental, que conducirían a la humanidad hacia un futuro más próspero, rico y automatizado, con bienes de consumo más accesibles para todos.

La difusión del medio televisivo, que ha supuesto un cambio en los modelos de comunicación, ha contribuido a la decadencia del cine industrial, dejando paso a nuevas formas persuasivas. Sin embargo, la camaleónica práctica mediática del cine industrial permanece inalterada. Aunque no siga reglas precisas, ha contribuido a la construcción de una memoria histórica, importante para comprender la sociedad industrial y postindustrial. En última instancia, la convergencia de las estrategias gubernamentales y empresariales confirma la teoría de Hediger y Vonderau de que el cine industrial no es un género, sino una ''forma estratégicamente débil y parasitaria'', ya que puede adoptar la forma de varios formatos cinematográficos más sólidos (Hediger, Vonderau, 2009).

2. DEFINICIÓN DE UN GÉNERO HÍBRIDO: EL ENSAYO INDUSTRIAL

Para llevar a cabo el análisis según el cual el ensayo industrial se configura como un híbrido de ensayo audiovisual y película industrial, es necesario partir de algunos ejemplos concretos. En primer lugar, sin embargo, puede ser útil el pensamiento de Weinrichter cuando afirma: ''lo cierto es que, en muchos casos, cuando un artista hace un documental lo que le sale es un ensayo'' (Weinrichter, 2007, p. 45). A pesar de que los documentales industriales eran producidos y deseados por las empresas, siempre era el cuerpo artístico el que los realizaba,

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

encabezado por el director, que tomaba decisiones estilísticas y narrativas inevitablemente personales. La forma ensayística tuvo una gran influencia en el género documental sobre todo después de la segunda guerra mundial (Corringan, White, 2012), por lo que no se podría excluir una colisión entre los dos géneros que, en algunos casos, ponen de relieve formas de pensamiento individual reconocibles sobre un fenómeno social, a pesar de la falta de una nota autobiográfica en sentido estricto.

Alain Resnais también hizo una gran aportación al género de no ficción al tratar temas industriales. En 1958, el grupo industrial Société Pechiney le encargó una película para ilustrar sus productos y así nació *Le chant du Styrène*. Como todas las películas de ensayo e industriales, ésta también cuenta con una voz en off, cuyo comentario, en forma de poema casi satírico, está firmado por Raymond Queneau. Asistimos al proceso de producción narrado hacia atrás (del producto elaborado a las materias primas básicas) de un hidrocarburo plástico, el estireno, derivado del petróleo. La película se abre con imágenes de pequeños y sublimes objetos nacientes, como plantas que se despliegan a la luz del amanecer; después se centra en la estética de la maquinaria en funcionamiento, en moldes, filamentos o diminutos gránulos coloreados, y continúa con planos de seguimiento que siguen estructuras y tubos de trabajo hasta encuadrar el proceso de refinado de la materia prima. El minucioso montaje crea una narración homogénea destinada a sumergir al espectador en el fascinante proceso de producción, pura poesía visual. La presencia humana está casi ausente, pero la escena de los obreros alejándose de la fábrica es emblemática. Así, este himno al plástico, a través de reflexivas metáforas, critica veladamente este ''noble material enteramente creado por el hombre'', por citar las palabras del narrador. El propio título es un juego de palabras que compara el canto de las sirenas con los ruidos metálicos de la maquinaria, o enmascara una crítica que remite a las palabras que Circe dirige a Ulises advirtiéndole de las propias sirenas.

Si es cierto que el ensayo audiovisual puede realizarse con cualquier imagen (plano de cámara, dibujo animado o escenas de ficción), y si es verdad que su verdad depende de un proceso de búsqueda e investigación conceptual (Machado, 2010), entonces podemos considerar *L'Italia non è un paese povero*, de Joris Ivens, otro ejemplo de ensayo industrial. Esta película, dividida en tres partes y encargada por el fundador del ENI (Ente Nazionale Idrocarburi), Enrico Mattei, en 1960, recorre la revolución energética promovida por el descubrimiento de gas metano en toda la península italiana, con un comentario en off escrito por Alberto Moravia. La intención de este largometraje era difundir a través de la televisión la evolución que se estaba produciendo en el país, pero fue la televisión nacional la que censuró gran parte del metraje y emitió la película en versión reducida a última hora de la tarde, para hacerla desaparecer posteriormente. Afortunadamente, la copia original fue salvada por el ayudante del director y hoy podemos ver cómo la fuerte personalidad de Ivens brilla en cada una de sus elecciones estilísticas. Pasa de las imágenes de microscopio a los dibujos animados en los que caricaturiza el escepticismo de esa parte de la opinión pública que no creía posible que Italia tuviera yacimientos de fósiles. Niños que juegan con gatos y luego los ven volar experimentalmente sobre la refinería; la pobreza del sur, que acepta con exasperación las instalaciones de los llamados «árboles de Navidad», torres de extracción de las que emerge una llama constante, símbolo del cambio; la estética del realismo con tonos líricos. Todos estos elementos elevan la película a una potencia artística de rara intensidad.

Estos dos ejemplos de la segunda mitad del siglo XX representan solemnemente a la sociedad de posguerra en sus necesidades históricas más íntimas, a saber, la necesidad de reconstruir un sistema económico y cultural tras la tragedia del conflicto mundial. Pero, ¿qué ocurre después? Como ya hemos dicho, el cine industrial (al menos el financiado por las propias empresas) sufrió una fase de declive debido a las transformaciones de los medios de comunicación, como la difusión de la televisión. El género evolucionó hacia una dimensión más inquisitorial: empezó a cuestionar los problemas medioambientales y sociales causados por la industrialización desenfrenada que se había producido en los años anteriores. *Maquilapolis* es una película de 2006 de Vicky Funari y Sergio De La Torre, que se centra en las condiciones de las trabajadoras de una maquiladora, que se enfrentan a la pérdida de sus puestos de trabajo cuando la fábrica, situada en México, en la frontera con Estados Unidos, decide cambiar de centro de producción, donde los costes laborales son aún más bajos. Las peligrosas condiciones de las largas jornadas de trabajo, los bajos salarios, la contaminación en los alrededores de los domicilios producida por la

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

fábrica, el maltrato de las trabajadoras sin protección legal y su lucha contra una fábrica ahora vacía son comentados por las propias víctimas. De este ensayo performativo se deduce, pues, una reflexión histórica sobre las consecuencias de la globalización en la actualidad. Desde un punto de vista opuesto pero conforme, en *Manufactured Landscapes*, película del mismo año dirigida por Jennifer Baichwal, asistimos a un recorrido inicial de kilómetros por una fábrica con 23.000 empleados. El largometraje se basa en el ensayo fotográfico y fílmico de Edward Burtynksy que muestra los efectos de la revolución industrial en China y explora diversos paisajes fabricados por el hombre, planteando cuestiones sobre la relación entre la ética medioambiental y la estética. Los comentarios mínimos del director y las imágenes potentes y ricas semánticamente transmiten sentimientos y mensajes que ofrecen al espectador una experiencia sensorial y emocional, ya no didáctica como ocurría unas décadas antes.

3. LA IMPORTANCIA DEL ENSAYO INDUSTRIAL

Retomando lo dicho en los párrafos anteriores, podemos atrevernos a definir el ensayo industrial como un género híbrido, entre dos categorías igualmente híbridas, la del ensayo cinematográfico y la de la película industrial, como una práctica artística y crítica centrada en la representación de la industria y el trabajo. Todos los casos de estudio analizados anteriormente, dentro de los límites impuestos por el espacio, requieren una visión atenta y un esfuerzo intelectual para captar los signos del pensamiento ensayístico. Los distintos autores utilizaron el medio audiovisual para enfocar la sociedad postindustrial, en la era de la industrialización avanzada, a través de su lente de aumento personal. Si tenemos en cuenta que los cineastas se colaron en las grandes fábricas, inhalando humos y arriesgando su propia salud para transportar equipos y filmar los detalles de las actividades laborales, nos damos cuenta de hasta qué punto sus hazañas formaban parte de su ensayar, reiterado posteriormente en el montaje final. Pensadores inmersos en su época, estos autores supieron coser meticulosamente su pensamiento, salpicado de metáforas y picos estilísticos, en torno al periodo histórico del que formaban parte, ilustrándolo tal y como era: en constante evolución. Pero esto nos lleva a preguntarnos: ¿cuáles son las ventajas estéticas y cognitivas de la representación que hace el ensayo del entorno fabril? Con su estilo fascinante y al mismo tiempo inquietante, el ensayo industrial es necesario en esta época para comprender plenamente el logro técnico-científico de un sistema capitalista desenfrenado, que derrama sus beneficios y daños en la sociedad y el medio ambiente. Además, afirmando lo que dice Lukács ''en la ciencia nos impresionan los contenidos, en el arte las formas; la ciencia nos ofrece hechos y sus conexiones, el arte en cambio nos ofrece almas y destinos'' (Lukács, 2002). El ensayo industrial se manifiesta como un entretejido de hechos brutos y sus consecuencias en las almas y los destinos. El arte del ensayo industrial es un instrumento a través del cual se puede comunicar una experiencia, específicamente relacionada con una meditación intelectual sobre la condición existencial, tanto individual como colectiva, de la humanidad en la era postindustrial.

4. REFERENCIAS

Aitken, I. (2006). *Encyclopedia of the documentary film*. Routledge Taylor & Francis Group, pag 625.

Català, J. (2014). *Estética del ensayo. La forma ensayo, de Montaigne a Godard*. Universitat de València.

Corrigan, T. y White, P. (2012). *The Film Experience: An Introduction.* Bedford.

Latini, G. (2009). Filmando Gela: tre documentari ENI degli anni ‘60 tra intervento economico-industriale e riflessi sociali. Semestrale di studi e ricerche di geografia. Università Sapienza, Roma. https://doi.org/10.13133/1125-5218.15261

Lopate, P. (2007). A la búsqueda del centauro: el cine-ensayo. En: Weinrichter, A. (Ed.), *La forma que piensa: tentativas en torno al cine-ensayo* (pp. 66-89). Gobierno de Navarra.

Lukács, G. (1910). *L’anime e le forme*. Ferenc Janossy.

Machado, A. (2010). El filme-ensayo, *laFuga*, 11. [Fecha de consulta: 2024-05-07] Disponible en: http://2016.lafuga.cl/el-filme-ensayo/409

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Michieletto, M. (2018). Cine y trabajo: la producción audiovisual de empresas. En VV.AA.: *XV Jornades Imatge i Recerca*.

Montaigne, M. (1992). *I saggi*. Adelphi.

Parker, H. (2023). 'View' and 'Process': Early British Industrial Films and Visual Culture. *Historical Journal of Film, Radio and Television, 43*(4), 979-1000. https://doi.org/10.1080/01439685.2023.2218179

Pinotti, A. (2018). *Costellazioni. Le parole di Walter Benjamin*. Einaudi, p. 122.

Rascaroli, L. (2008). The Essay Film: Problems, Definitions, Textual Commitments. *Framework, 49*(2).

Vinzenz, H. y Patrick, V. (2009). *Film that Work. Industrial Film and the Productivity of Media*. University Press.

Weinrichter, A. (2007). *La forma que piensa. Tentativas en torno al cine-ensayo*. Gobierno de Navarra.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18305

Análisis para una representación interespecies e interdisciplinar. Observación, exposición y cautiverio en Una habitación llena de pájaros

Analysis for interspecies and interdisciplinary representation. Observation, exhibition and captivity in A room full of birds

Ana Isabel Perujo Pérez
Doctorando en el Programa de Doctorado en Estudios Avanzados en Humanidades. Especialidades en: Historia, Arte, Filosofía y Ciencias de la Antigüedad (Universidad de Málaga), anabelperujo@uma.es

Breve bio autora:

Licenciada en Bellas Artes en 2010 en la Facultad Alonso

Cano, Universidad de Granada, ese mismo año ingresó en el programa Ícaro de Prácticas Laborales donde comenzó su trabajo como diseñadora en IsisEdiciones y donde permaneció dos años.

En 2012 recibe la Beca Leonardo trasladándose a Berlín como asistente de la artista Andrea Sunder-Plassmann. Posteriormente continua en Granada como creativa autónoma. Cursa el Máster en Producción Artística Multidisciplinar en la Facultad de Bellas Artes UMA (2016), así como la Beca Artista Residente de Postgrado que otorga dicha Facultad (2017-18).

Actualmente cursa el Doctorado en Estudios Avanzados en Humanidades UMA.

How to cite: Perujo Pérez, A. (2024). Análisis para una representación interespecies e interdisciplinar. Observación, exposición y cautiverio en Una habitación llena de pájaros. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18305

Resumen

Las estrategias híbridas que transitan desde la conservación y convivencia con los animales (humanos y no humanos), a su estudio y observación por medio de la práctica artística, dan como resultado una documentación teórico-práctica que es necesario estudiar. En esta disertación teórica ilustrada con algunas de mis piezas, me propongo articular ese diálogo fructífero en relación con mi práctica artística y las referencias que la nutren.

Mi intención es mostrar cómo estos dispositivos de narración resultan especialmente idóneos para aportar herramientas metodológicas alternativas e interdisciplinares de conocimiento y catálogo. En esta comunicación me centro en su estudio y en las producciones derivadas de la representación y exposición de hábitats simulados, dispositivos, artificios y, en definitiva, interacciones con las singularidades del entorno. En un ejercicio interdisciplinar dentro de Las Artes de la observación que atienda las complejidades del paisaje contemporáneo biodiverso a través la práctica artística y desarrolle la literatura que emerge en este proceso.

Palabras clave: *Arte y naturaleza, multidisciplinar, entorno, dispositivo, representación*

Abstract

The hybrid strategies that go from conservation and coexistence with animals (human and non-human), to their study and observation through artistic practice, result in a theoretical-practical documentation that needs to be studied. In this theoretical dissertation illustrated with some of

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

my pieces, I intend to articulate this fruitful dialogue in relation to my artistic practice and the references that nourish it.

My intention is to show how these narrative devices are particularly suitable for providing alternative and interdisciplinary methodological tools of knowledge and catalogue. In this communication I focus on their study and on the productions derived from the representation and exhibition of simulated habitats, devices, artifices and, in short, interactions with the singularities of the environment. In an interdisciplinary exercise within The Arts of observation that addresses the complexities of the contemporary biodiverse landscape through artistic practice and develops the literature that emerges in this process.

Keywords: *Art and nature, multidisciplinary, environment, device, representation*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

"Nuestra necesidad de consuelo es insaciable…" es el título del que resultó ser el último libro del clásico sueco Stig Dagerman (2020) , casi al final del mismo escribe lo siguiente:

> "Por el contrario no está en mi poder permanecer siempre vuelto hacia el mar y comparar su libertad con la mía. Llegará el momento en que tendré que volverme hacia la tierra y encararme a los organizadores de mi opresión. Entonces me veré obligado a reconocer que el ser humano ha dado a su vida unas formas que, al menos en apariencia, son más fuertes que él.[...] Para mí, un tipo de libertad se ha perdido para siempre o por un largo tiempo: la libertad que procede de la capacidad de dominar su propio elemento. El pez domina el suyo, el pájaro el suyo, el animal terrestre el suyo. Thoreau dominaba todavía el bosque de Walden. ¿Dónde se encuentra ahora el bosque en el que el ser humano pueda probar que es posible vivir en libertad fuera de las formas congeladas de la sociedad?
>
> Debo responder: en ninguna parte. Si quiero vivir libre debo hacerlo, por ahora, dentro de estas formas. El mundo es más fuerte que yo. A su poder no tengo otra cosa que oponer sino a mí mismo, lo cual, por otro lado, lo es todo[…]" (p. 19)

Resulta desasosegante la idea de que el ser humano carece de un *hábitat natural*, un biotopo al que pertenecer y que le permanezca a su vez; lejos de la amenaza de la precariedad –entendida esta como falta de promesa de continuidad– o la depredación –como desaparición bajo la supervivencia de *un otro* más fuerte–. Pero los modelos de conocimiento no son exactos ya que no representan realidades inmunes a la eventualidad; en esa misma construcción conceptual limitada tenemos el término *naturaleza*. Un concepto fabricado y puesto a funcionar como opuesto de lo construido.

Esta disertación ofrece *más historias y fabulaciones* para una tercera vía alternativa. Haciendo uso de prácticas de exposición, observación y narrativa, entendida como convivencia, entre el animal y sus dispositivos derivados. Este recorrido se vale del análisis de varios referentes y una serie de piezas de mi autoría para propiciar una primera mirada analítica sobre algunos sistemas que participan en esta convivencia contemporánea y postnatural.

METODOLOGÍA

Se trata de una metodología determinada por un proceso identitario de búsqueda y de reconocimiento. Esta exploración promueve la apertura y la colaboración de las imágenes y de toda tesis/sospecha con el entorno, en tres fases: estudio, observación y dispositivo.

Un proceso estructurado que se nutre de estrategias como el método genealógico de Nietzsche, proponiendo que si el objeto de estudio es demasiado amplio para abarcarlo, se lo circundará. Referenciando investigaciones como las que desarrolla Anna Tsiri en *Feral Biologist* o en *La seta del fin del mundo* (2021) donde la búsqueda procura abandonar la rigidez del experimento replicable y el determinismo de un territorio acotado de estudio, para avivar una investigación orgánica, feral, en procesos de imitación con la propia naturaleza de lo vivo. Para este estudio que incluye *objeto-vivo/animal* somos nosotros como artistas y procuradores teóricos los que generamos metodologías acordes a su alrededor (disponiendo dispositivos).

A través de una fuerte influencia metodológica de los modelos procedimentales de escritura y pensamiento Patafísico, asiéndonos a esta tradición artística que invitaba a fabricar soluciones imaginativas sin modelos

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

disciplinarios; señalando el potencial único de cada problema y su solución; y la universalidad abarcadora que proponen las conclusiones de este procedimiento.

Así pues, mi producción se desarrolla bajo este ejercicio metodológico y narrativo tratando de generar los artefactos necesariamente interdisciplinares y multiespecie que posteriormente participan o promueven su hábitat y su propia fabulación.

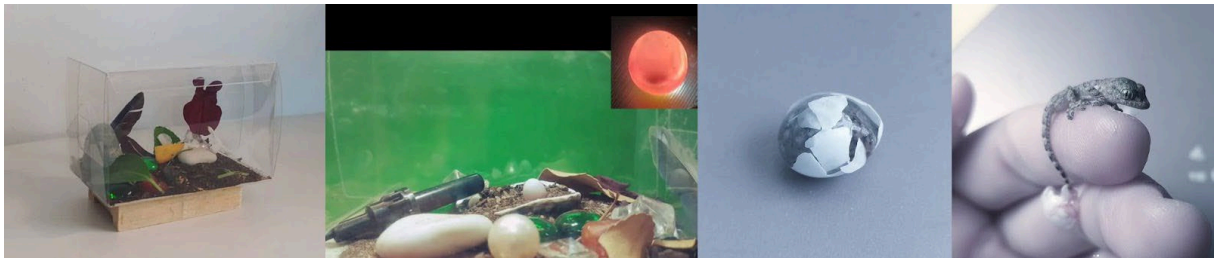


Fig. 1 Fotografías de secuencia del nacimiento de un huevo de salamanquesa huérfano. Anabel Perujo, 2023. Fuente: Elaboración propia (2023)

DESARROLLO

1. Estado de la cuestión; Entorno simulado y acotado en el fin del hábitat natural

En un primer análisis sobre el estado de la cuestión tengo que referir los estudios ya clásicos de Donna Haraway con su creación de parentescos raros (Haraway, 2023) y sus propuestas de futurismos híbridos, mutables que nunca desdeñan la contingencia del error. Haraway propone estrategias imaginativas y fuertemente interrelacionadas para ofrecer alternativas a esta suerte de Tecno-Apocalipsis y aspirar a una justicia multiespecie para *las personas y otros bichos*.

Cuento con este acto intelectivo que me conecta con lo que Graham Harman dice en su libro "*Metafísica de guerrilla. Fenomenología y carpintería de las cosas"* cuando explica que la naturaleza nunca ha sido natural y debemos desnaturalizarla ya"(Harman 2005, p.251).



Fig. 2 Fotografías de Collar reflectante para que mi gato sea visto por sus presas . Anabel Perujo. Fuente: Elaboración propia (2022)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Se nos ofrece, entonces, una interpretación del mundo que incluye su propia interpretación de la naturaleza. Esta imagen –imprescindible para su conservación o su divulgación– es una representación incompleta y defectuosa, y aún interesada. Un marco de cautiverios y depredaciones, territorialidades interpretadas, universalizaciones parciales que alimentan el binomio entre lo natural y lo artificial, lo natural/animal y lo humano; lo natural, en cualquier caso, contra el progreso potencialmente próspero. Este es el binomio, el enfrentamiento, que urge desmentir en prácticas mixtas, reconocimientos cruzados y nuevas fabulaciones para una *naturaleza* resignificada.

2. Ejercicios artísticos patafísicos en la Postnaturaleza

Estas prácticas artísticas se revelan como formulaciones "puestas entre paréntesis" de la realidad que tiene sus efectos y sus deseos; siendo normalmente objetos intencionales en los que convive una existencia puramente ideal, con el uso o deterioro que se práctica sobre ellos. Estos dispositivos ilustran y participan de esa fabulación especulativa anteriormente mencionada. Como objetivo de producción de lo que Anna Tsing llama *diversidad contaminada* (contaminación entendida como colaboración) y que no es otra cosa que un proceder productivo y recreativo que escapa de los modelos y de las unidades autónomas, por el contrario sus unidades son colaboraciones basadas en encuentros y su resistencia a la replicabilidad le infieren capacidad de adaptación y potencia subversiva.

Llegados a este punto me parece pertinente recuperar la doctrina de la ciencia Patafísica que reitera esta idea de resistencia a la replicabilidad, pero formulada dentro de la tradición de las bellas artes y en los años cincuenta. La ciencia Patafísica fue un movimiento enmarcado en las vanguardias en Francia, fundado por Alfred Jarry que se articulaba como academia alternativa de las artes y las ciencias. Su primera premisa reza "todo fenómeno es individual y por tanto defectuoso, no hay nada que funcione, nada que funcione totalmente «bien», incluidos los conceptos"(Jarry, 2016). Esta contingencia requiere una nueva metodología de investigación que se ocupe, precisamente del estudio de las excepciones y que sea capaz de generar soluciones únicas de gran demanda ante cada singularidad.

La incorporación de esta idea como procedimiento puede resultar más lento, con resultados más complejos de mensurar y de divulgar, pero como Anna Tsing propone en *La seta del fin del mundo* (2021, p.144) "Si resulta que la mejor manera de contar la diversidad contaminada es mediante una avalancha de historias turbulentas, es hora de que esa avalancha pase a formar parte de nuestra práctica epistemológica."







Fig. 3. Diseño de bolsa de agua caliente con forma de nido para los pichones. Anabel Perujo. Fuente: Elaboración propia (2023)

Fig. 4. Fotografía de escultura de Huellas falsas. Anabel Perujo. Fuente: Elaboración propia (2021)

Fig. 5. Diseño con fotografía de piedra de resina con pendrive en su interior con toda mi producción que fue enterrada frente a mi casa antes de asfaltar. *Legadito.* Anabel Perujo.
Fuente: Elaboración propia (2022)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

3. Dispositivos infiltrados: Len Howard y la convivencia interespecie. Documentación, tratado y práctica

Como aportación a esa *avalancha de historias turbulentas* que arrojen alternativas semióticas yo he investigado el referente de la naturalista inglesa Len Howard (1894 -1973), la cual vivió aislada en convivencia con pájaros silvestres más de treinta años, y escribió dos libros explicando su experiencia interespecie (Howard, 1952, 1956). Su investigación arrojó una teoría sobre la individualidad de carácter de los pájaros más allá de consideraciones de especie que no tenía precedentes en la etología de su siglo y que, de hecho, fue demostrada después. Su metodología indistinguible de su vida; su género y su soledad, la precipitaron al campo indiscriminado de la marginalidad académica.

El caso de Howard no sólo reporta un escenario creativo y metodológico "inventado para la ocasión", sino que sus resultados y conclusiones no podrían haber sido obtenidos bajo los protocolos de la ortodoxia científica de su tiempo.

Me gustaría destacar cómo su legado; los materiales y la documentación resultado de su investigación personalísima, encajan a la perfección con una producción artística multidisciplinar contemporánea. Esta se podría adscribir, por ejemplo, al Arte de Archivo o a las categorías asociadas al Arte Outsider. Lo que abunda en la idea de que el paraguas teórico y metodológico de la práctica artística se resiste ante las limitaciones disciplinarias, trabajando en los márgenes y generando un conocimiento impredecible y heterogéneo.

La figura de Len Howard, que he estudiado ampliamente, me lleva directamente a mi pieza "Una habitación llena de pájaros".



Fig. 6. Fotografía de Len Howard. "Len Howard, Surrey", David Moore, 1957.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Fuente: National Portrait Gallery (1957)

4. Una Habitación llena de Pájaros

Se trata de una habitación en continua transformación según el número, especie, época del año y necesidades especiales de algunos ejemplares. Además de estas continuas readaptaciones y mejoras, se trata de una habitación que está llena de pájaros, así que hablamos de un espacio en constante proceso de limpieza y empapelado. Cuenta con su propia población estable de especies no liberables y, normalmente, con varios ejemplares de paso esperando recuperación o madurez para su liberación.

Este proceso documenta una escalada de recursos tanto de equipamiento como de conocimiento experimental a tenor de las necesidades de los animales, su bienestar y nuestra convivencia y retroalimentación. Primeramente, el espacio se determinó como un lugar cualquiera a la salvaguardia del resto de la casa (donde mora el Gato), lejos de completar la función que ahora tiene de *territorio*, tenía una actuación simplemente fronteriza; el almacén de una gran jaula. Fuera del concepto de hábitat y lejos de la idea de exposición o convivencia, su comportamiento en la casa era parecido a un mueble o una escultura valiosa. Los pájaros rescatados comenzaron a tener rutinas de liberación por el cuarto hasta que ese espacio quedó dominado como medio ambiente.

Es a partir de que ellos se convierten en los habitantes naturales de la habitación, que el espacio empieza a mutar hasta no conservar prácticamente nada de la escala y los usos humanos. El movimiento dentro del cuarto es otro, el sonido no pertenece ni tiene la velocidad de nuestras especies domesticadas, y el día empieza y acaba con la luz natural. En definitiva: su forma de vivir no comparte nada con la mía, pero vivimos felizmente en la misma casa.

Aunque soy yo la que les provee, me ven como un animal habitual en tránsito diario por allí, mi presencia, si bien está normalizada, no es bienvenida, causando revuelo e interrumpiendo los cantos de los que son cantores.

La propia habitación funciona como disparador teórico y fuente de conversación interespecie propiciando una producción entorno a ella y también, entorno a algunos de sus dispositivos e ingenios necesarios para poder desarrollarse y permanecer.

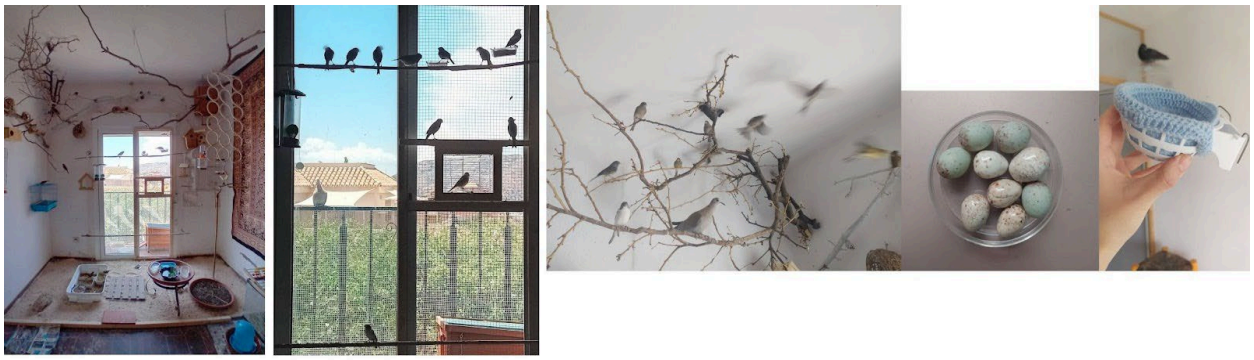


Fig. 7,8 y 9. Fotografías de La habitación de los pájaros. Anabel Perujo, 2023. Fuente: Elaboración propia.

Fig. 10. Fotografías de Huevos de porcelana con huevos de canario. Anabel Perujo, 2023. Fuente: Elaboración propia.

Fig. 10. Fotografías de nido de crochet. Anabel Perujo, 2023. Fuente: Elaboración propia.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

CONCLUSIONES

La conclusión teórica con más resonancia que extraigo de la producción, tanto de la pieza "Una habitación llena de pájaros" como de esta misma disertación, es que la libertad creativa participando de *las artes de la observación* es una de las herramientas que mejor respuesta ofrece a los retos que nos proponen los hipotéticos futurismos. Tanto en el arte, como en la relación humana con su producción y exposición en el territorio, es contingente ampliar una práctica artística desacomplejada en colaboraciones (con humanos u otros bichos). Es decir, una práctica que trabaje de espaldas a los sistemas cerrados que promueven una sola y limitada idea de progreso en lo material y en lo epistemológico. Sólo participando de esta miríada de producciones de *diversidad contaminada* con metodologías que atiendan la singularidad, los procesos serán diferentes y se obtendrán resultados, así mismo, diferentes.

La labor providencial que tiene que enfrentar la creatividad y el artista, no es otra, que ocupar el papel que el progreso lineal otorgó a la *supervivencia* (entendida esta, como mecanismo individualista de relación y enfrentamiento con el entorno). Por tanto, el artista contemporáneo puede desempeñarse como agente en la creación de una iconografía que esté comprometida verdaderamente con el tiempo y el biotropo en relaciones infinitamente más fantásticas que la explotación y el enfrentamiento.

La aspiración a la justicia interespecie, la complejización de las relaciones jerárquicas, sumados a los sistemas novedosos de documentación de esta convivencia multiespecie van fortaleciendo unas relaciones familiares cada vez más híbridas. Los sistemas de representación, la narrativa, la autoficción y la galería deben documentar este proceso en ciernes. El artista tiene, a su vez, que valerse de lo necesario en cada problemática; podemos estar hablando de una producción artística multidisciplinar sin preocupaciones con su escalabilidad ni sus capacidades de ser replicables. A verdadera escala 1:1 con lo vivo.

FUENTES REFERENCIALES

AA.VV. (2024). *La condición postnatural. Glosario de ecologías para otros mundos posibles.* cthulhu Books.

Dagerman, S. (2020). *Nuestra necesidad de consuelo es insaciable...* Pepitas de Calabaza.

Haraway, D. J. (2023). *Seguir con el problema: Generar parentesco en el Chthuluceno*. Consonni.

Harman, G. (2005). *Guerrilla Metaphysics: Phenomenology and the Carpentry of Things.* Open Court.

Howard, L. (1952). *Birds as Individuals*. London Collins.

Howard, L. (1956). *Living with birds.* London Collins.

JARRY, A. (2016). *Patafísica:epítomes, recetas,instrumentos y lecciones de aparato.* Caja Negra.

Meijer, E. (2022). *Animales habladores.* Editorial Taurus.

Parque Explora. (2012, septiembre 14). *Patafísica: iluminar la ciencia con la oscuridad de la duda* [Video de YouTube]. YouTube. https://youtu.be/rM4oqIgPVNQ

Tsing, A. L. (2021). *La seta del fin del mundo: Sobre la posibilidad de vida en las ruinas capitalistas*. Capitán Swing.

Van der Veen, J. (2018, 18 de julio). *Levende monumenten of ambassadeurs van de soort? Groene Amsterdammer. https://www.groene.nl/artikel/levende-monumenten-of-ambassadeurs-van-de-soort*

Voss, J. (2009). Exponer la vida salvaje: Zoológicos (F. Quincoces, Trans.). En C. Dercon y O. Enwezor (Eds*.), Projects: Done. Candida Höfer mit Kuehn Malvezzi*. Ausstellungskatalog (pp. XX). Museum Morsbroich.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18015

Análisis del sistema de la moda en la era transmedia

Analysis of the fashion system in the transmedia era

Marina Pomares Marco
Universitat Politècnica de València (Departamento de escultura), marinapomares99@gmail.com

Breve bio autor/es: Marina Pomares Marco (Elche, 1999) es artista e investigadora. Actualmente cursa el programa de doctorado en Arte: Producción e investigación de la UPV como contratada predoctoral en la Universitat Politècnica de València. A su vez, desarrolla una investigación en torno a la genealogía del símbolo y la identidad en el área de las prácticas textiles. Es graduada en Bellas Artes con un máster oficial en Formación del Profesorado.

How to cite: Pomares Marco, M. (2024). Análisis del sistema de la moda en la era transmedia. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18015

Resumen

En la actualidad, los medios y modos de difusión cultural han sucumbido a la multiplicación de recursos, plataformas y formatos a cargo del capitalismo, la inmediatez, lo efímero y la aceleración digital-tecnológica ansiosa. En el análisis de la institución y sistema de la moda, el objeto de estudio se centraba en la moda escrita (o más bien descrita), en las revistas. A medida que el tiempo avanza, el texto se entrama con imágenes, complicando los códigos del lenguaje, y por tanto, la condición icónica, connotaciones y bagaje simbólico del mensaje. En este instante contemporáneo, el lenguaje se ve atravesado por una realidad transmedia, en la cual los medios no responden a lenguajes privativos ni tradicionales, sino a una interrelación colectiva de los mismos. Esta evolución, repercute directamente sobre el mensaje, además de su propia transmisión: la moda trasciende lo literario. El lenguaje y la semiología, suponen uno de los pilares del análisis post-estructural, argumentando el sesgo que la palabra acarrea sobre la sociedad y el hacer cultural.

Basándonos en las teorías destacadas acerca del sistema de la moda, este trabajo pretende revisar las contradicciones, ambigüedades y complejidades en relación con la realidad actual y la compatibilidad de las conclusiones preexistentes, ubicadas en un contexto anterior y distinto.

Consecuentemente, se busca cuestionar las nuevas herramientas de comunicación, con una atención focalizada en el mensaje a través de las redes sociales, a menudo, con un carácter más interactivo y favorable para el ejercer prosumidor, que desdibuja la línea conectora entre la figura autora y lectora, y propicia una efervescente escena de opiniones e intervenciones. ¿Pueden las nuevas plataformas, divulgadoras de la cultura de masas, promover la coexistencia de la multiplicidad de identidades? ¿Cómo se representa el mito y el poder político-cultural en la moda actual?

Palabras clave: *moda; comunicación; dispositivos; consumo; hipermodernidad.*

Abstract

At present, the media and manners of cultural dissemination have yielded to the multiplication of resources, platforms and formats at the expense of capitalism, the immediate, the ephemeral and the anxiety of digital-technological acceleration. In the analysis of the institution and system of fashion, the object of study focused on written fashion (or rather described) in magazines. Over the years, the text becomes interlocked with images, complicating the codes of language, and therefore, the iconic condition,

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

connotations and symbolic baggage of the message. At the current moment, language gets struck by a transmedia reality, in which the media does not respond to exclusive or traditional languages, but to a collective interrelation of them all. This evolution has a direct impact on the message in addition to its own transmission: fashion transcends the literary. Language and semiology are the foundations of post-structural analysis, revealing the bias that words entail on society and cultural activity.

Building upon the outstanding theories about the fashion system, this work aims to review the contradictions, ambiguities and complexities in relation to the contemporary reality and the compatibility of pre-existing conclusions, stemmed from a previous and different context.

Consequently, we seek to question the new communication tools, focusing our attention on the message through social networks, often with a more interactive nature and often linked to the act of prosumerism, which blurs the connecting line between the figures of the author and reader, and fosters an effervescent scene of opinions and interventions. Can new platforms, bearers of mass culture, promote the coexistence of multiple identities? How are the myth and the political-cultural power represented in the new digital reality?

Keywords: *fashion; communication; apparatus; consumption; hypermodernity.*

INTRODUCCIÓN

El concepto de la moda se asocia tradicionalmente con el vestido, a pesar de tratarse de una cuestión mucho más amplia, abstracta y entramada. "Estar de moda" significa ocupar el presente. Cuando se califica a un objeto, artefacto o producto bajo el atributo de "pasado de moda", indicamos que este no cumple con las expectativas de actualización y que, por ende, no sostiene la conjetura de prestigio simbólico e identificativo que un día se prometió a sus electores (con esta premisa parte Barthes en el prólogo de su obra *El Sistema de la moda*[1]).

No obstante, sería engañoso pensar que el vestido comporta únicamente frivolidades. Con todo, es un lenguaje no verbal con el que nos presentamos al mundo, con el que narramos y construimos nuestra identidad y cultura. Por ello, al igual que con otras formas de comunicación y socialización, resulta necesario desarmar su entramado.

Este artículo tiene como objetivo analizar el sistema de la moda en la actualidad por medio de una metodología interdisciplinar basada en distintos enfoques teóricos y referentes, desde la historia a la comunicación, pasando por la sociología hasta la filosofía, considerando en consecuencia la evolución y la emergencia de nuevos conceptos, planteamientos y paradigmas contemporáneos.

METODOLOGÍA

La metodología se divide en cuatro aproximaciones. Por un lado, se realiza una breve revisión histórica del fenómeno moda. A su vez, se reflexiona en torno a la comunicación y la antropología. Por otro lado, se contempla un enfoque sociológico ligado a la cronología y, por último, se valora la perspectiva filosófica y reflexiva en torno a la situación actual.

En la primera parte del ensayo se trabaja como punto de partida el origen del concepto moda. Se ofrece un marco contextual histórico que permite identificar, ubicar e interrelacionar los diferentes campos de estudio y

[1] "Por qué la Moda dice tan abundantemente el vestido? ¿Por qué interpone entre el objeto y su usuario tal lujo de palabras (sin contar con las imágenes), tal red de sentidos? La razón es, lo sabemos, de orden económico." (Barthes, 1967, pág. 13).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

los distintos significados y representaciones de la idea de la moda a lo largo del tiempo, entendida como símbolo, lenguaje, identidad, cultura, estética, poder, tiempo, emulación y sistema, entre otras.

La siguiente etapa, ubicada en el marco de la semiología, no trata de adentrarse en el análisis lingüístico saussureano de la obra de Roland Barthes, sino evaluar y comparar la adecuación del modelo de «moda escrita» anterior con la realidad contemporánea, observando posibles transformaciones o reproducciones tanto en la comunicación como en el signo.

En la tercera sección dedicada al campo de la sociología, se busca considerar la influencia del valor simbólico de la moda a lo largo del tiempo, y su reflejo en la sociedad actual. El análisis se basa en la historiografía de Lipovetsky sobre la sociedad posmoderna e hipermoderna y se relaciona con un análisis actual enmarcado en la adultez temprana, concebida como el público objetivo principal por esta industria.

Por último, la cuarta parte trata de reflexionar sobre las nuevas acepciones y especulaciones filosóficas de la sociedad actual, teniendo en cuenta ideas emergentes como la actividad prosumidora, la clase creativa, el omnivorismo cultural o el capitalismo emocional, y cómo estos conceptos se materializan en el contexto de la moda.

En definitiva, este enfoque metodológico permite interrelacionar los agentes que participan en el sistema de la moda, con miras a identificar las áreas de intervención que permitan alcanzar una mayor comprensión de las partes y la estructura en su conjunto, con el fin de proponer nuevas formas de socialización, consumo y claves de concienciación social.

1. Contexto histórico: de la periferia a la hegemonía

La moda occidental es un fenómeno relativamente moderno, a pesar de que la aparición de la ropa se estima alrededor de hace 170.000 años, como imperativo de supervivencia. Atendiendo a la cronología expuesta por Lipovetsky en su obra *El imperio de lo efímero*, el surgimiento de este concepto se remonta al siglo XVI. No es hasta el Renacimiento[2], que la sociedad comienza a desarrollar un interés por "lo nuevo", con fines a abandonar la tradición instaurada, y hasta ese momento, respetada. Portar la novedad supuso una forma de diferenciarse del resto, una acción que permitió la estratificación. Históricamente, este pensador diferencia entre tres etapas, la moda aristocrática[3], la moda centenaria[4] y la moda abierta[5]. De igual modo, argumenta dos paradigmas, el de la distinción y el de la individualización.

En los seiscientos años que distan el inicio del Renacimiento con la contemporaneidad, desde una larga trayectoria en la que procura una clara división binaria entre lo masculino y lo femenino, la moda propone un estilo ornamentado exacerbado y una nueva silueta femenina, más sinuosa y encorsetada[6]. A partir de este momento, la burguesía reclama su reconocimiento a través del traje, acercándose a la estética aristocrática. A este primer período le sigue la «moda centenaria», una etapa que discurre desde mediados de los siglos XIX y XX. Como su nombre indica, las modas se renuevan en plazos de cien años aproximadamente. Surge la Alta Costura en 1858 de la mano de Charles Worth, entendida como parte de las Bellas Artes y la figura del modista

[2] "Si bien no hay acuerdo en la determinación del lugar donde se produjo esa gran conmoción indumentaria, sí lo hay en que la innovación se extendió a toda Europa occidental entre 1340 y 1350." (Lipovetsky, 1987, pág. 31)
[3] (Lipovetsky, 1987, pág. 27)
[4] (Lipovetsky, 1987, pág. 76)
[5] (Lipovetsky, 1987, pág. 119)
[6] "Transformación que instituyó una diferencia muy marcada, excepcional entre los trajes masculinos y femeninos, y se hizo extensiva a toda la evolución de las modas futuras hasta el siglo XX. El vestido femenino es asimismo ceñido y exalta los atributos de la feminidad" (Lipovetsky, 1987, pág. 30)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

se sublima, aumentando el interés por la innovación, exquisitez y la exclusividad. La moda referencia directamente al arte y sus creadores son reconocidos como artistas, así como señala Lipovetsky en su ensayo.

> "Se acude a referencias artísticas para nombrar a los diseñadores: Dior es el Watteau de los modistos, Balenciaga el Picasso de la moda[7]." (Lipovetsky, 1987, pág. 91).

Con el creciente optimismo tras el triunfo aliado en la Primera Guerra Mundial, la economía y comercio estadounidense se disparan, propiciando una progresiva democratización del consumo y el ocio. La moda femenina se transforma en un modelo más práctico y liberal tomando como principal referencia los diseños de Coco Chanel. Con ello, paradójicamente se asiste a la paulatina desnudez del cuerpo femenino, a la par que la mujer adquiere mayor reconocimiento social y derechos.

El tercer período se prolonga hasta la actualidad, la «moda abierta», y se origina en 1960 con la llegada del *pret a porter*. A partir de este momento, los medios y los avances tecnológicos se aceleran, a la par que la moda se fragmenta en décadas, como podríamos observar en las denominadas modas «setenteras» u «ochenteras», cuando hablamos de las décadas de 1970-1980.

En la contemporaneidad, la moda representa un espacio de divertimento y seducción, sinónimo de una vida de gozo, hiperelección e individualismo. Siguiendo las observaciones de Martínez-Barreiro:

> "De ahí que algunos autores centrados en la postmodernidad, como Lipovetsky, Morace y Maffesolí, aborden el papel de la moda de forma diferente, donde ya no solo tiene cabida el consumo jerárquico de la moda, sino que este ha sido sustituido por el placer y la comodidad: pasando del estatus-símbolo al estilo-símbolo" (Martínez-Barreiro, 1998, pág. 131).

2. Moda y comunicación

La moda vista a través de la comunicación y la semiología, en combinación con la historiografía, funcionan a modo de «indicador».

> "Moda y literatura disponen realmente de una técnica común cuyo fin es el parecer transformar un objeto en lenguaje: es la descripción." (Barthes, 1967, pág. 23).

En la obra *El sistema de la moda*, Barthes estudia a través del análisis semiológico cómo crea sentido nuestra sociedad por medio del vestido, y cómo el sentido está fundamentado en un sistema de signos sociales constitutivos, ideas que ya advertía la escuela estructuralista.

Al comparar el proceso comunicativo de la moda actual con la expuesta en los escritos de Barthes, apreciamos las distintas transformaciones que caracterizan a nuestra sociedad contemporánea. En los sesenta, el autor analiza el fenómeno difundido mediante los medios de comunicación de masas y las revistas del momento, a lo que él llama «moda descrita», y trata como mensaje similar al literario, configurado a partir de texto y, en ocasiones, acompañado de imágenes que ejercen apoyo a la redacción predominante. Actualmente este sistema se complica. Con el ritmo tardocapitalista y neoliberal, fetichista de la innovación, globalizador y diversificado, el desenfreno de la velocidad de la información, y los nuevos modelos de canales y códigos, los contenidos se hipersaturan, llegando a difuminar el mensaje.

[7] Referencia de origen de la cita en el texto: Beaton, C. (1954). Cinquante Ans d'élégance et d'art de vivre. Amiot-Dumont.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

La nueva actitud que promulgan las plataformas sociales como *Vinted, Youtube* o *TikTok,* que se sustenta en la rapidez y en la disolución de las fronteras de este paradigma de hipersaturación, combina el rol de productora y consumidora. La, ahora llamada, prosumidora, puede adoptar diferentes personalidades, tanto como la creadora de contenido, empresarial y usuaria. De igual modo ocurre con los códigos y los canales. Parece que todas las ubicaciones son intercambiables y resulta complicado aislar los contenidos, los espacios y los lenguajes, y por tanto, los significados y el sentido.

3. La moda como símbolo

Podemos evidenciar, aunque desde la aceleración progresiva y multiplicada, una estructura que reverbera a la vez que unas constantes: poder y capital. La sociedad desea desvincularse constantemente de los grupos de estatus inferior, lo que se conoce por *Trickle down effect*; un producto que nace en una determinada esfera e influye a las clases sociales inferiores, para posteriormente, tratar de desvincularse de aquel estrato superior, y así repetidamente[8]. Bourdieu aborda este suceso como el fenómeno de la distinción (Bourdieu, 2002), un proceso que ocurre de forma cíclica y repetida, con ánimo de renovarse y actualizarse constantemente. No obstante, la sociedad contemporánea parece haber desdibujado los límites. Ahora, la clase adinerada no viste, come y se comporta como si formaran parte de una cultura distinta. Nos encontramos ante un paradigma de «omnivorismo cultural»[9], donde la sensación de desigualdad parece haber disminuido debido a la sensación de democratización, creando veladuras ilusorias sobre el verdadero origen de la desigualdad: el capital.

La moda en la actualidad, más allá del «vestido», se traduce en *lifestyle*, y lo consumido, en símbolo. Somos aquello que comemos, habitamos, con quien convivimos. Y es que, durante la socialización, es inevitable mantenerse inmune al espíritu viral y consumista de la cultura de masas. A la postre, las personas que no cumplen con las demandas de la nueva realidad impuesta son desplazadas hacia el margen, así como ocurre en los procesos de gentrificación urbana. "Está de moda" quien, independientemente del cómo, resiste y se mantiene en su posición, a pesar de que eso suponga desbancar a otres. A propósito del urbecentrismo, surge la idea de *Creative class*[10]; un grupo de profesionales jóvenes creativos (rango etario 20-35) dedicado a la innovación y perteneciente a sectores como la ciencia, el arte, el diseño, la ingeniería y la educación, entre otros muchos. Tal y como resalta Alice Capelle en su video ensayo *The failed utopia of the creative class*:

> "The terms creative or culture have become codewords for economic growth[11]" (Cappelle, 2021, min. 13:10).

A menudo, la denominada clase creativa podría simplemente leerse como clase media-baja. Florituras a parte, se trata de jóvenes en una situación precaria con un fuerte interés por mantener el prestigio y el sentimiento de pertenencia grupal, trabajadores con salarios mínimos que se esfuman en alquileres desorbitados y un estilo de vida inasequible: cafés gentrificados, *fitness studios*, *afterwork drinks* y *networking*, sin embargo, persiste el anhelo por "estar de moda" a la vez que la necesidad humana de socializar.

[8] "Ahora bien, si relacionamos la dimensión vertical (función estratificadora) y la horizontal (función expresiva) y las asociamos con los mecanismos propuestos por la literatura para explicar la difusión de la moda se produce el efecto de goteo (trickle down effect) y el efecto virulencia de difusión de la moda." (Martínez-Barreiro, 1996, pág. 113)

[9] Richard A. Peterson. (1992). Understanding audience segmentation: From elite and mass to omnivore and univore. *Poetics*, 21, 4, 243-258.

[10] Florida, R. L. (2002). The rise of the creative class: And how it's transforming work, leisure, community and everyday life. Basic Books.

[11] Traducción al castellano: "Los términos creative y cultura se han convertido en palabras clave para el crecimiento económico."

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

4. Moda e hipermodernidad

Si con la historiografía de Lipovetsky divisamos ese relato ininterrumpido entre moda y sociedad, el capitalismo emocional de Illouz nos puede ilustrar la progresión contemporánea, en la que nuestra intimidad y sentimientos han experimentado una mercantilización[12]. Nos hallamos en una era determinada por tecnologías que incorporan comportamientos cada vez más propios de la humanidad, así como la inteligencia artificial o la realidad virtual.

Reflexionando en torno a la comunicación en redes, les usuaries que publican contenido que puede ser censurado o incluso, derivar en una inhabilitación temporal de la cuenta, tratan de alterar los códigos establecidos para consolidar su mensaje. Un ejemplo sería a través de la sustitución de letras por caracteres especiales análogos, como es el caso del "3" por la "e" o la "@" por la "a", estrategia que logra burlar el algoritmo, y por tanto, la estructura. Así como expresa Agamben:

> "El dispositivo siempre está inscripto en un juego de poder pero también siempre ligado a los límites del saber que derivan de él y, en la misma medida, lo condicionan." (Agamben, 2015, pág. 8).

Identificar los despliegues del poder nos permite, en mayor o menor medida, intervenir y resistir ante sus imposiciones, o al menos, quebrar sus reglas, así como sucede con el lenguaje. Sin embargo, en términos de Illouz, estamos ante una situación cada vez más compleja, pues los dispositivos concentran una mímesis cada vez más precisa de nuestras lógicas.

Así como advierte Foucault en sus escritos sobre biopoder en el ámbito de la sexualidad, y directamente extrapolable a la moda:

> "En suma, se trata de determinar, en su funcionamiento y razones de ser, el régimen de poder-saber-placer que sostiene en nosotros al discurso sobre la sexualidad humana." (Foucault, (1976), pág. 18).

Foucault junto con otres pensadores como Deleuze, Agamben o Butler, argumenta que la acción de desentramar los dispositivos del poder nos permite recorrer el camino a la inversa, comprender su formación, patrón y los elementos que intervienen.

Regresando a la historiografía, esta vez desde un acercamiento más coetáneo, cabe señalar que hemos presenciado una reciente caída de la moda rápida y un auge de la ropa y artículos de ocasión. Con la fiebre de la segunda mano, también deriva el movimiento DIY (*Do It Yourself*) y el *upcycling*. Lo que en un inicio se presentó como una iniciativa ética y sostenible, es ahora otro brazo del poder. De nuevo, nos hallamos ante un caso de abuso emocional por parte del mercado (también por parte de otras instituciones del poder, así como religiosas), donde cuestiones éticas o culturales como la conservación de bienes o la conciencia ecológica se ven camufladas bajo el hiperconsumo, el neoliberalismo, el individualismo y el positivismo, acentuando y perpetuando relaciones de desigualdad social remolcadas.

Con ello, surgen nuevas etiquetas como *Vintage Curator*, una especie de pegatina-arenga o refuerzo positivo en forma de anglicismo que brinda la industria a una potencial persona emprendedora, de estatus y criterio (similar al mérito que se le confiere a una figura integrante de la clase creativa). Una fuerza conferida para desempeñar su rol: extraer bienes de espacios, descontextualizarlos y tasar su valor económico al alza, y reconfigurar así su

[12] "el capitalismo ha sido caracterizado como capitalismo estético, con un énfasis más decidido en el consumo. Se trata de una forma de capitalismo que, sin ser menos agresiva o cínica que el capitalismo financiero, apunta a las capacidades emocionales de los actores." (Illouz, 2009, pág. 22)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

valor simbólico. Acciones que no solo provocan la destrucción de un espacio y un borrado cultural, sino también la proclamación de exclusividad a un producto arrebatado, entre otras consecuencias. El consumo de segunda mano, sigue configurando una propuesta mucho más ética, sostenible e impulsora de la cultura del cuidado, en contraste con la industria *fast fashion*. A pesar de todo, este modelo se ve truncado cuando el consumo es inconsciente y desmedido, acarreando una cadena de secuelas. Tener más, pagar menos. Un lema que remite más a la superproducción que al reciclaje.

Entre los espacios actuales donde se encarna o performa la naturaleza literaria de la moda (no obstante desde la prosumición o co-construcción del discurso), podría atribuirse a los *cores* circulantes de *TikTok*, que recuerdan al universo *Pinterest*. Al participar en una microtendencia o *core*, les usuaries se inspiran en una estética particular para experimentar con su identidad y cuerpo, por ejemplo; *officecore* (figura 1), en referencia al contexto de la oficina noventera-dosmilera; *coquettecore*, con la estética adorable y hegemónica femenina o *cottagecore,* en torno al universo idealizado de lo rural y lo tradicional, incluso. Se trata de modas hiperfugaces que se instauran casi de forma mágica y homogeneizadoras en el centro, para poco después desvanecerse. La autoría tampoco es clara, pero es un fenómeno ubicuo y genera un consumo narrativo que recuerda al consumo emocional de Illouz, al gestar lugares de evasión y exploración de la identidad, la cultura y la ficción desde la alienación consumista (o *delulu* en jerga de «generación alfa»). La figura del ídolo o *stars*, a pesar de conservarse, tampoco es precisa, puesto que hoy en día, tal y como promete el manifiesto neoliberal, cualquiera puede ocupar la fama.



Fig 1 Imagen de la estética officecore. *Recuperado de* *https://www.lemon8-app.com/prettygirl_guide/7336005636901323270?region=us*

CONCLUSIÓN

El peligro de las microtendencias cada vez más efímeras es claro, su objetivo reside en acelerar nuestro consumo y el presente por un trueque de divertimento momentáneo, prendas que en apenas unas semanas caigan en el olvido y nos recuerden ese vínculo vacío con nuestra identidad personal. Pero de nuevo, surge otro *microtrend* al cual sucumbir. ¿Cómo debemos relacionarnos con la moda como dispositivo? ¿Pueden constituir ídolos los propios símbolos?

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Así como evidencian las distintas miradas teóricas, nuestros modos de vivir y consumir repercuten en la vida y la moda, supone un agente ubicuo y disciplinario que se resuelve como una reverberación de nuestra realidad social. En esta contemporaneidad hipermoderna, conocer los sistemas y dispositivos parece crucial para intervenir con conciencia. El vestido se percibe como mito y símbolo de la moda, cuando puede realmente constituir un lenguaje transformador para habitar y relacionarse con el entorno, un espacio de exploración, cuestionamiento y reflexión, un medio con oportunidades de formulación y resignificación de los símbolos y así, de los sentidos y de nuestros modos de coexistencia.

FUENTES REFERENCIALES

Agamben, G. (2014). *¿Qué es un dispositivo?.* Adriana Hidalgo Editora.

Barthes, R. (1978). *El sistema de la moda*. Gustavo Gili.

Beaton, C. (1954). *Cinquante Ans d'élégance et d'art de vivre*. Amiot-Dumont.

Bourdieu, P. (2002). *La distinción. Criterios y bases sociales del gusto*. Siglo XXI Editores.

Cappelle, A [@AlliceCappelle]. (2021, octubre 27). The failed utopia of the creative class [Archivo de video]. Alice Cappelle. https://www.youtube.com/watch?v=PhKBBf4KGkI

Florida, R. L. (2002). *The rise of the creative class: And how it's transforming work, leisure, community and everyday life*. Basic Books.

Foucault, M (1976). *Historia de la sexualidad*. Siglo XXI Editores.

Illouz, E. (2009). *Capitalismo, consumo y autenticidad*. Katz editores.

Lipovetsky, G. (1987). *El imperio de lo efímero: La moda y su destino en las sociedades modernas*. Anagrama.

Martínez Barreiro, A. (1996). Elementos para una teoría social de la moda. *Sociológica. Revista de pensamiento social*, 1, 97-123.

Martínez Barreiro, A. (1998). La moda en las sociedades avanzadas. *Revista de sociología*, 54, 129-137.

Peterson, R.A. (1992). Understanding audience segmentation: From elite and mass to omnivore and univore. *Poetics*, 21, 4, 243-258.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18243

Arte y Espiritualidad: Performance y Cuerpo Colectivo

Art and Sprituality: performance art and collective body

Antonio Carlos de A. Portela
[a]afiliación (Universidade Federal do Recôncavo da Bahia), portela@ufrb.edu.br;

Breve bio autor: Nacido en Salvador, Bahía, Brasil el 04/03/1963. Doctora en Artes Visuales, del Programa de Postgrado en Artes Visuales de la Escuela de Bellas Artes de la Universidad Federal de Bahía. Desde 2010 es Profesor Adjunto del Curso de Artes Visuales, en la Universidad Federal de Recôncavo da Bahia-UFRB, en Cachoeira-Bahia. Coordinó el Centro de Educación del Museo de Arte Moderno de Bahía (2008-2010). Forma parte del Grupo de Investigación RE[I]MAGEM: grupo de investigación en Artes Visuales del CNPQ-UFRB. Participó en exposiciones colectivas, obteniendo premios en exposiciones de artes visuales. Exposiciones individuales: Impresiones: Ausentes Presentes (2001); Palabras resonantes (2016); Diez[es] Mandamientos (2017), Incandescencias (2023). Como artista, investiga el tema del impresión contemporáneo, utilizando instalación, performance y lenguajes objétales, y su objeto de estudio es la relación entre arte y espiritualidad en el proceso creativo.

How to cite: Portela, A.C. de A. 2024. Arte y Espiritualidad: Performance y Cuerpo Colectivo. En libro de actas: EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18243

Resumen

Arte y Espiritualidad: Performance y Cuerpo Colectivo aborda cuestiones relacionadas con la construcción del proceso creativo de propuestas artísticas, establecidas a través del acto reflexivo de la impresión. Es decir, a partir de experiencias desarrolladas en laboratorios y presentaciones públicas, las reflexiones giran en torno a la relación arte-espiritualidad y sus posibles conflictos y convergencias. En un momento en el que el mundo atraviesa cambios de paradigmas y asistimos a una crisis global creada por una práctica científica esencialmente materialista, este trabajo comparte ideas en proceso sobre propuestas artísticas personales, basadas en la relación arte-espiritualidad, abriendo posibilidades para una Discusión abierta y no excluyente, dada la complejidad y riqueza de la investigación artística en las artes visuales contemporáneas. Las proposiciones artísticas discutidas a lo largo del texto tienen como referente poético-operacional el concepto de impresiones asociado a los principios de vibración y resonancia de la palabra, a partir de las investigaciones de Masaru Emoto, reflexionando sobre cómo estos principios funcionan con la idea de un cuerpo colectivo. El palíndromo Roma-Amor, los Diez(es) Mandamientos y Incandescências encabezan las poéticas de las impresiones, que generan consideraciones sobre los malestares o afinidades con los diferentes ambientes en los que se presentaron y cómo el tema de la espiritualidad se refleja en las acciones. ¿Cómo se exploró la idea de un cuerpo colectivo en estas performances? ¿Cómo pueden los conflictos en proceso y las convergencias en progreso apoyar la reflexión sobre la performance como lenguaje para sumar y aunar fuerzas, compartir placeres y crear significados? Estas son algunas preguntas que motivan la reflexión, que serán respondidas o simplemente planteadas a lo largo del texto. Así, objetos, sustancias, ambientes, estímulos sensoriales y percepciones internas de impresiones tejen un relato de la experiencia del arte como práctica espiritual.

Palabras clave: *artes visuales, espiritualidad, performance, cuerpo colectivo, instauracción.*

Abstract

Art and Spirituality: Performance and Collective Body addresses issues related to the construction of the creative process of artistic proposals, established through the reflective act of printing. That is, based on experiences developed in laboratories and public presentations, the reflections revolve around the relationship between art and spirituality and their possible conflicts and convergences. At a time when the world is going through paradigm shifts and we are witnessing a global crisis created

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

by an essentially materialist scientific practice, this work shares ideas in process about personal artistic proposals, based on the art-spirituality relationship, opening possibilities for a Discussion open and non-exclusive, given the complexity and richness of artistic research in contemporary visual arts. The artistic propositions discussed throughout the text have as a poetic-operational reference the concept of impressions associated with the principles of vibration and resonance of the word, based on the research of Masaru Emoto, reflecting on how these principles work with the idea of a collective body. The palindrome Roma-Amor, the Ten/Des Commandments and Incandescências (Incandescences) are artworks lead by poetics of impressions, which generate considerations about the discomforts or affinities with the different environments in which they were presented and how the theme of spirituality is reflected in the actions. How was the idea of a collective body explored in these performances? How can conflicts in process and convergences in progress support reflection on performance as a language to add and join forces, share pleasures and create meanings? These are some thought-provoking questions that will be answered or simply posed throughout the text. Thus, objects, substances, environments, sensory stimuli and internal perceptions of impressions weave a story of the experience of art as a spiritual practice.

Keywords: *visual arts, spirituality, establishment, collective body.*

1. Arte y Espiritualidad: Performance y Cuerpo Colectivo

Este artículo analiza la relación entre arte y espiritualidad en la construcción de poéticas artísticas, a partir de los paradigmas de las impresiones. A través de una lectura crítico-curatorial de obras desarrolladas con la temática de las impresiones, busco profundizar en la trayectoria artística a partir de una investigación polisémica de procedimientos y conceptos operativos intrínsecos a las técnicas de impresión, establecidos a partir de la relación entre arte y espiritualidad. El hilo conductor en la construcción de la poética es la relación entre arte y vida presente en este recorrido artístico, denotando una búsqueda de una percepción de unidad con el todo.

El tema 'impresiones' se experimenta desde 1998, cuando en ese momento buscaba asociar las técnicas del grabado y la cerámica con el significado de la palabra impresión como la acción de un cuerpo sólido sobre otro. El problema central fueron cuestiones relacionadas con el grabado, como la relación entre lo único y lo múltiple, la matriz y la reproducción, buscando trabajar con diferentes materiales y soportes.

Reanudado en 2001, el tema problematizó las acciones plurales/polisémicas del acto de imprimir comparando el gesto del imprimir con las técnicas tradicionales de grabado y los nuevos medios de expresión artística, con el objetivo de lograr una comprensión ampliada del acto o efecto de imprimir. Fue un momento en el que las palabras 'ausente' y 'presente' se convirtieron en agentes de una poética de la huella, creando un choque entre el tiempo de la imagen, la semántica de la palabra y el potencial depurativo de los materiales simbólicos, la arena y el alcanfor.

Un hito fundamental y decisivo para esta etapa de la creación artística fue el texto curatorial de George Didi-Huberman, referente a la exposición *L'Empreinte* (La Impresión), realizada en el Centro Georges Pompidou, de París, en 1997. La polisemia de La palabra *empreinte* (impresión) le llevó a elegir obras y artistas para dar forma a lo que llamó *La Ressamblance par Contact: archéologie, anachronisme e modernité da l'empreinte*. El curador revocó a la impresión su condición de lenguaje artístico autónomo que escribía la historia del arte, pero que había sido desatendido como tal, porque en la tradición histórica la impresión siempre había sido vista como una técnica auxiliar, sin tener en cuenta sus características paradigmáticas y poder intemporal del lenguaje. Por eso, para Didi-Huberman, el gesto de imprimir forma parte de nuestra vida y casi todos hemos tenido esta experiencia. Es cierto que alguna vez tuvimos contacto con el acto de imprimir, pero fue a partir de este orden de evidencia evocado por Didi-Huberman que el concepto de impresión fue redimensionado en el proceso creativo; frente a nuevos paradigmas, consistió en acciones cíclicas para transformar la visión personal del mundo.

En la actual etapa de investigación, el tema de las impresiones y sus superposiciones técnico-concepto-operacional propician una profundización o debilitamiento del proceso creativo, no sólo por la polisemia de significados y

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

técnicas del tema de la impresión, sino reflejando cómo algunas proposiciones han venido articulando el *modus operandi* de instalaciones y performances de manera integrada, la performance-instalación como acción de instauración que efectúa un intercambio de energías entre el sujeto -el artista proponente- y la acción misma con el interactor -el público-, y sólo gracias a este intercambio. Es decir, el establecimiento considerado como una posibilidad de aproximación discursiva a las ideas que surgen en la interacción sujeto-objeto-sujetos como un cuerpo colectivo que activa el momento de la acción.

¿Qué parámetros podemos establecer para valorar la cuestión de la espiritualidad en el arte? ¿Cómo contribuye o no el arte al desarrollo de la conciencia humana en la época contemporánea? ¿Qué tipos de fricciones establecen las acciones artísticas personales con el concepto de instauración? ¿Es posible asociar el término instauración a la idea de organismo colectivo? "¿Cómo podemos entender un gesto que instaura?" (Lagnado, 2022, traducción libre).

Para evaluar estos problemas, autores y artistas-pensadores han aportado marcos teóricos a la investigación. La elección de estos se debe tanto a la pertinencia de la especificidad de algunos autores al abordar el tema de la espiritualidad, como a la identificación o aproximación con poéticas que entrelazan procesos artísticos con prácticas espirituales, a través de acciones y activaciones de energías de materiales, sustancias, espacialidades, rituales artísticos en interacción con los participantes, que el artista Tunga introduciría en su producción a modo de instauración.

1.1 ¿Espiritualidad o espiritualidades?

Vamos a compartir algunas ideas sobre el término espiritualidad, cuando en la época del doctorado se podía investigar específicamente algunos conceptos relacionados con el tema. La espiritualidad en sí misma es ya un tema complejo y multifacético, más aún en el contexto del arte contemporáneo, ya sea internacional o nacional. Esto se debe a que la palabra espiritualidad siempre ha tenido diferentes significados a lo largo de la historia de la humanidad.

Histórica y conceptualmente, las diferentes escuelas religiosas y filosóficas se desarrollaron en diferentes momentos y bajo diferentes condiciones y circunstancias, y por ello, adoptaron definiciones específicas de este término para defender sus cosmovisiones a la luz de sus realidades económicas, sociales, políticas y culturales. Durante siglos, la escultura, la pintura y la arquitectura tuvieron una fuerte influencia de la religión y fueron realizadas para ella, situando la producción artística como una forma de poder y control, pero también como un medio de concientización del ser humano para que busquen respuestas a lo que la razón no puede abarcar. Hoy en día, la reflexión sobre la espiritualidad y el arte permite articular una visión no dualista y pluralista del mundo, en contraste con el contexto occidental globalizado de percepción acelerada del ser humano contemporáneo, fomentando un diálogo entre prácticas culturales de Occidente y Oriente para reflexionar sobre temas y poéticas contemporáneas.

James Elkins (2004) describe la historia del entrelazamiento del arte y la religión en diferentes épocas en Europa, Asia, Oceanía, África y Mesoamérica, en las que arte y religión eran una misma cosa. En su opinión, en Occidente esto continuó hasta el Renacimiento, cuando cambió el significado de hacer arte, cuando se pudieron fabricar objetos de arte para glorificar al artista, cuando se proclamó que las últimas teorías del arte intercedían ante el propósito religioso del arte. Entre los siglos XVII y XVIII se intensificaron las diferencias entre arte y religión. Durante el impresionismo, la religión ya encontró poco espacio en el arte. Diversas manifestaciones del posmodernismo promovieron una ruptura aún mayor. Las vanguardias artísticas parecieron distanciarse cada vez más de la religión, a pesar de que algunas obras aportaban elementos de espiritualidad. (Elkins, 2004).

Según su posicionamiento, en el modernismo, el entrelazamiento de la búsqueda espiritual de los artistas con sus procesos creativos fue poco discutido en los círculos académicos de la época, ya que una porción representativa del ambiente artístico y filosófico celebraba los avances de la ciencia y un arte carente de credos o religiosidades. Pero "la ausencia de arte abiertamente religioso en los museos de arte moderno parece deberse a los prejuicios de un círculo de escritores académicos que se han vuelto incapaces de reconocer lo que siempre ha sido evidente: el arte y la religión están entrelazados". (Elkins, 2004, traducción libre).

Para referirse al tema, el autor indica términos como sublime, sublime posmoderno, numinoso, misticismo, teología negativa (o apofática). Palabras que pueden persuadir conversaciones sobre espiritualidad con artistas o profesores reacios a discutir el tema. Elkins (2004) nos muestra evidencia clara de que la espiritualidad y la religión son temas

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

que han sido evitados en las discusiones históricas o teóricas del arte, a pesar de que los artistas han continuado con sus creencias y convicciones espirituales a través de sus producciones a lo largo del arte moderno y contemporáneo, planteando o problematizando el tema. La relación entre arte-religión-espiritualidad permanece en un profundo conflicto teórico, y por ello ha generado opiniones de los más diversos órdenes, al no haber manera de establecer un consenso sobre esta discusión.

Por otro lado, la actividad artística en el modernismo o en la actualidad siguió alimentándose de la espiritualidad, la religión, lo sublime sin que se estableciera el consenso o no de estos términos, amigo o enemigo de los ideales modernistas y posmodernistas. Por ejemplo, el artista Nelson Felix abre perspectivas de acercamientos y cruces respecto de la práctica del Yoga en consonancia con la práctica artística, al convertir todas y cada una de las acciones cotidianas en una experiencia espiritual que expande el funcionamiento del ser en el mundo más allá de las necesidades básicas del ser humano vivir, y así romper los límites entre lo material y lo inmaterial, la materia y el pensamiento.

En el campo místico, Carol E. Parish-Harra (2002) define la palabra en su significado formal y la contextualiza con el enfoque del tema de John White, en el que, como impulso, la espiritualidad significa tomar conciencia de nuestra divinidad, y, como actividad, para permitir al alma expresar su naturaleza divina. Reconocerse divino y expresarse como divinidad en todas las dimensiones de la vida, lo que el autor llama conciencia o madurez del alma. Además de la definición elaborada por Parish-Harra, que incluye el enfoque realizado por John White, la cuestión de este tema está relacionada con la búsqueda de la autorrealización en todas las circunstancias y dimensiones de la vida – en emociones, palabras, acciones, relaciones y aspiraciones – y por esta razón, su posición es que la espiritualidad puede definirse en cada nivel de la realidad de la conciencia en sus aspectos físicos, biológicos, fisiológicos, sociológicos, ecológicos, cosmológicos y teológicos.

El artista brasileño Bené Fonteles ha contribuido enormemente al pensamiento arte-espiritualidad en la escena brasileña e internacional. Es un claro ejemplo de la práctica de la definición de espiritualidad de Carol E. Parish-Harra. Asociando siempre sus propuestas a una práctica artística mística y mítica, afirma que el artista tiene que ser poético y chamán, siempre en diálogo con lo divino y lo humano. Impulsado por este espíritu poético-chamánico-divino, Fonteles (2021) trabaja en el campo de lo sagrado, lo ritual y lo religioso, pues sus acciones están imbuidas de transformar el espacio en un ambiente de confluencia de energías, tornando estas acciones mitopoéticas[1]. En este sentido, la sabiduría, la trascendencia y las fuerzas sutiles impregnan su obra artística, desobjetificando la obra de arte y relacionándola con las fuerzas invisibles que nos mantienen y en consecuencia mantienen las cosas que hacemos.

Desde la perspectiva de Fayga Ostrower, la capacidad de comprensión del ser humano le permite relacionarse, ordenar, configurar y significar en el acto de creación (Ostrower, 1987), posibilitando así comprender su relación con el mundo y la constante transformación de sí mismo, en una mina dedicada a encontrar el brillo de las pepitas de la conciencia. A través de la organización de ideas y la realización de procedimientos se forma la obra, estableciendo una visión poético-planetaria que refleja en el microcosmos de la obra la acción de fuerzas provenientes del plano macrocósmico. Es necesario mejorar la capacidad de imaginar, de fantasear, de fracasar, incluso de identificar lo poético en la vida; y el arte es el vehículo de esta transformación, siempre y cuando se explore el simbolismo y el poder metafísico de los materiales, soportes, formas o modos de presentación.

Lygia Clark nos presenta acciones-proposiciones también dentro de esta visión de la espiritualidad. Por ejemplo, "Caminhando" (1964), nombre que recibía una proposición en la que se atribuía importancia absoluta al acto inmanente realizado por el participante. Ella lo describe de esta manera:

> El "Caminhando" ["Caminando"] tiene todas las posibilidades ligadas a la acción misma: permite la elección, lo impredecible, la transformación de una virtualidad en una empresa concreta. Haz un "Caminar" tú mismo [...]. A medida que se corta la cinta, se adelgaza y se desdobla formando entrelazados. Al final, el camino es tan estrecho que ya no se puede abrir. Ese es el final del atajo. (Si utilizo una tira de Moebius para este

[1] "El espacio creativo de lo sagrado es el mismo espacio en el que coexisten las mitologías de metáforas poéticas que alimentan e impregnan los rincones virtuales de la creación, convirtiendo al artista/poeta y al místico/chamán en agentes potenciales de esta creación. Además, como creador de mitopoéticas, el artista tiene la inmensa responsabilidad de darle al mundo otra realidad trascendente, sin la cual los seres no soportarían vivir sin crear, sin resiliencia y compasión". (Fonteles, 2021, traducción libre)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

> experimento es porque rompe nuestros hábitos espaciales: derecha-izquierda, anverso-reverso, etc. Nos hace vivir la experiencia del tiempo ilimitado y del espacio continuo). (Clark, 1980, traducción libre)

¿Qué posibilidades son estas? ¿Cuál es el significado de caminos en esta poesía? ¿Por qué la tira de Moebius? El artista nos hace reflexionar sobre cuestiones de una dimensión relacional del mundo interior con el universo exterior. Como ella misma dice, la dimensión es única, total, existencial, sin separación entre sujeto y objeto, una fusión de situaciones. Es una búsqueda en un nuevo espacio-tiempo de existencia hasta que esta nueva expresión que nace del acto de realizar la obra se convierta en una acción en la vida cotidiana. ¿Qué sería de todo esto si no pensamos en la dimensión de la espiritualidad?

Cada artista parece encontrar un medio y una manera de unir el arte con la vida, lo profano con lo sagrado, lo material con lo inmaterial. En ocasiones adhieren a prácticas espiritistas basadas en sus propias acciones artísticas o viceversa. Traemos de vuelta al artista Nelson Felix, quien da testimonio de este cruce entre arte y vida, arte y espiritualidad atravesado por prácticas espirituales, en su caso el Yoga. Así nos dice:

> Mi cosmovisión está impregnada de la visión del yoga, es decir, no hay mundo mental sin el mundo de la materia: los dos conviven, estás con esa materia y vives con ella. Como el arte. Lo bueno del arte no está realmente en los objetos que quedaron atrás; es el pensamiento que existe a través de ellos, el que sale de sí mismo, del que se impregnan estos objetos. (Felix, 2005, traducción libre)

Convertir todas y cada una de las acciones cotidianas en una experiencia espiritual que expande el rol del ser en el mundo más allá de las necesidades básicas de vivir, significa percibir el mundo en su totalidad sin hacer distinción entre lo material e inmaterial, la materia y el pensamiento; Es ver la creación como un acto divino que convierte vivir y hacer arte en una experiencia singular.

Para concluir, se entiende que el término 'espiritualidades', siempre en plural, corresponde a la idea defendida por Rina Araya (2011)[2]. En otras palabras, hablar de espiritualidad y arte implica experimentar espiritualidades, en plural, ya sea en su dimensión connotativa, que sugiere significados teóricos o denotativos, que actúa en el campo simbólico a través de diferentes materiales, lenguajes, espacios y energías de acción en proposiciones artísticas.

1.2 Performance y cuerpo colectivo en acciones de "Palabras resonantes" e "Incandescencias"

Cuando pensamos en performance, es común asociar el término a una acción que sucede directamente ante un público, es decir, dentro de un contexto colectivo en el que el cuerpo (del artista o de un intérprete) se inserta en contacto con otros cuerpos (la audiencia). Sin embargo, cuando el artista determina que una acción sólo puede ocurrir con la presencia y participación de otros cuerpos, podemos pensar que tal propuesta requiere mucho más que la presencia de otros cuerpos pasivos, si no que estos cuerpos activen la performance. Es el momento en que, en el proceso de activación, la obra se realiza y se mantiene en estado de vibración. Muchas veces, tras el acto, la obra se convierte en el residuo de todo este proceso, lo que llamamos instalación.

¿Cómo se articula el *Performance Art* en el proceso creativo y cómo se configura como medio de visibilización como obra en sí misma? El concepto de "instauración de la obra" se puede encontrar en la poética del artista Tunga (1952-2016). Noéli Ramme (2007) nos dice que el término instauración es un concepto en la filosofía de Goodman, que se convierte en un principio fundamental para comprender la relación de performance como medio de 'inaugurar' la obra. La performance (o instauración) como ritual encuentra apoyo en la obra *Performance and Anthropology*, de Richard Schechner, organizada por Zeca Ligiéro, para ampliar cómo la noción de ritual se establece en los procesos artísticos, ya sea en su *poiësis* o en la forma en que se presentan en obras (Ramme, 2007).

'Palabras Resonantes', 'Diez[es] Mandamientos' e 'Incandescencias' son los títulos de las exposiciones que se han realizado en los últimos años, todas ellas concebidas desde la perspectiva del arte-espiritualidad, bajo las diferentes articulaciones del concepto operativo de impresiones, entrelazando diferentes técnicas y procedimientos de reproducibilidad, conjeturando así modos de yuxtaponer, superponer o combinar multiplicidad/singularidad, forma/contraforma, igualdades/diferencias. Antes de reflexionar sobre las obras que integraron estas exposiciones

[2] "[...] aunque el concepto ha persistido a lo largo de los siglos, su significado es contingente y depende del contexto en el que se utilice". Sin embargo, para que estas connotaciones tengan sentido, hay que estar predispuesto y receptivo a la espiritualidad, "entonces la obra podrá suscitar una respuesta espiritual" [del espectador]. (Arya, 2011, traducción libre).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

que dialogan con el concepto de instauración, es necesario establecer algunos parámetros conceptuales que permean la construcción de sus poéticas.

1.2.1 El concepto de instauración desde la perspectiva del cuerpo colectivo y del performance.

En el acto ceremonial de apertura de la exposición llamado 'instauración', según Tunga, el artista implementa y activa estos instrumentos, espacios, sustancias u objetos compartiéndolos con el espectador, una parte integral del proceso de trabajo sin el cual no hay realización, "concepto que podría representar la inseparabilidad de las cualidades temporales y espaciales en un mismo proceso de trabajo" (Ramme, 2012, traducción libre). Tunga comparte con los neoconcretistas la idea de que el artista es un "proponente" de protocolos experimentales, un "catalizador de idealizaciones", como dice Rolnik (1998, traducción libre). El artista, sin control del resultado de sus propuestas, "es el hilo vital que alinea los cuerpos de cierta manera, dependiendo de lo que en cada uno es afectable o no por el otro, de los efectos de cada uno sobre el otro" (Rolnik, 1998, traducción libre). Lisette Lagnado dice que algo diferencia la creación de performance cuando el artista cambia "el foco de su propio cuerpo (como lo había hecho *Body Art*) hacia los cuerpos de los demás. Agencias es fusión". (Lagnado, 2022, traducción libre).

Vemos entonces una afinidad entre la instauración y lo que Lygia Clark llamó "proposición", en la que la acción misma "subraya la acción del otro", porque para 'instaurar' es necesario "considerar un cambio radical en la percepción fenomenológica de la estructura sujeto-objeto [...] para profundizar en el aquí y ahora de la energía chamánica de la creación" (Lagnado, 2022, traducción libre). Se trata de situaciones dirigidas por el artista proponente en las que aspectos rituales de la acción se mezclan e interactúan gracias al participante.

Listte Lagnado enfatiza que la instauración no se trata de una nueva categoría estética, sino de una figura retórica inestable, de unidad fragmentada, fugaz, que puede dejar huellas y huellas y en la que las personas son desplazadas de su vida cotidiana.

1.2.2 'Palabras resonantes', 'RomAmor' e 'Incandescencias': poéticas instauradas

En estos términos, el concepto de instauración de la obra difundida por Tunga traduce la noción de acción que se ha desarrollado en algunas obras de mi recorrida trayectoria creativa. Desde la perspectiva de Nelson Goodman, la instauración de la obra es una noción filosófica que trata del momento en el que un objeto pasa a funcionar como obra de arte, como objeto estético (Ramme, 2007). La experiencia estética de esta naturaleza depende, por tanto, del contexto en el que se inserta la obra y, en consecuencia, de la medida en que es posible ver los significados simbólicos presentes, lo que Goodman llama la implementación de la obra. A diferencia de la fase de ejecución, la implementación consiste en los modos de mostrar el trabajo, es decir, hacer que el trabajo funcione al contactar al interactor.

La activación de energías en la instalación '*Tea* amo' de la figura 1 consistió en un proceso ritual de preparación de agua y distribución de tazas y bolsas de té de hierbas dulces. Estas bolsitas de té llevaban impresa la palabra amor, que se iba diluyendo a medida que los presentes preparaban su propio té para beber. Antes de servir, el artista invocó vibraciones sutiles cantando un mantra en silencio, seguido del toque de un cuenco de cristal, que hizo eco de un sonido de tranquilidad en todo el ambiente. La interacción de cuerpos marcó el inicio del establecimiento hasta que todos los presentes pudieron saborear el té y sentir la vibración de quietud que emanaba, no sólo del sonido del cuenco de cristal, sino también del propio espacio, un gran patio ajardinado en frente a una capilla, que estaba ubicada en la entrada del Museo de Arte Sacro.

Al finalizar la acción, el artista condujo a todos en procesión hasta la sala de exposiciones, situada en el claustro del museo, donde se encontrarían con dos otras instauraciónes, 'La hora del té' (fig. 2) y 'RomAmor' (fig. 3), que ampliaba y prescindía de la experiencia de activación de los elementos que los integraban por parte del público presente. En el primero, bolsitas de té con las palabras impresas amor, servicio, fe y coraje estaban distribuidas en dos paredes longitudinales del espacio, en dos líneas paralelas a cada lado. Y en un rincón de la habitación encontraron los objetos para preparar su propio té (tetera, vasos desechables y servilleta), sacando las bolsitas de las bolsas instaladas en las paredes.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 1 *'Tea amo', Tonico Portela, instauración., 2006. Exposición Palabras Resonantes. Museo de Arte Sacro, Salvador, Bahía. Fuente: acervo do artista, fotografias Edgard Oliva e Rafael Portela.*

Al retirar la bolsita de té, dejaron al descubierto un sello impreso con la palabra amor que se encontraba detrás de la bolsita de té. A lo largo de la exposición, estos sellos se hicieron más evidentes a medida que los visitantes preparaban su té, dando paso a la palabra amor. En 'RomAmor' (fig. 3), los visitantes podían beber agua aromatizada con esencia de rosas, colocada en un frasco con una etiqueta transparente impresa con amor (la palabra que actúa cambiando la vibración de las moléculas de agua, como demuestra Masaru Emoto (2008) en su investigación[3]) en otro entorno de la exposición, en su poder palíndromo, esta propuesta evoca una ambigüedad, pero también insinúa un cambio de vibración de la palabra Roma a la palabra Amor, que cada una de ellas puede generar vibraciones diferentes al ser ingeridas y absorbidas por el cuerpo.

En estas dos obras quedaba claro que la presencia del artista no era un requisito para que se llevara a cabo la instauración. Su cuerpo ya no necesitaba estar presente para que otros cuerpos actuaran y activaran las instalaciones. Una performance que partió de la experiencia del instante, del momento, de las circunstancias que llevaron a la persona a interactuar para efectuar y activar la energía inmanente de los materiales y sustancias (que también podemos considerar como cuerpos). Como observa Ramme (2007), "un objeto artístico colocado en una situación dada inaugura la posibilidad de una nueva serie de eventos. Este es un evento sutil y complejo que puede verse afectado por cualquier cosa que afecte al objeto en sí o al espectador o las circunstancias de la observación". (Rammé, 2007, traducción libre).

[3] Emoto cristaliza moléculas de agua y registra increíbles imágenes cristales formadas en colores y formas únicas a partir del contacto del agua con las palabras: "expuestos a palabras hermosas forman cristales de gran belleza, mientras que expuestos a palabras agresivas forman cristales deformes" (Emoto,2008)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 2: *'Hora do chá', Tonico Portela, instalación, 2007. Exposición Palabras Resonantes. Museo de Artes Sacras, Salvador, Bahía, Brasil. Fuente: colección personal del artista Tonico Portela.*



Fig. 3: *'RomAmor', Tonico Portela, , instalación, 2007. Exposición Palabras Resonantes. Museo de Artes Sacras, Salvador, Bahía, Brasil. Fuente: colección personal del artista Tonico Portela.*

Otra experiencia ocurrió en la exposición Los Diez/Des Mandamientos (*Des[z] Mandamentos)*[4], en el que actuó el artista, creyendo en su momento que se trataba de una instauración en el mismo sentido que Tunga. Hoy queda claro que la propuesta de las Diez/Des Escrituras (figura 4) que formó parte de la exposición y que consistió en levantar largas tiras de tela estampadas con los diez mandamientos en presencia del público, seguía teniendo una connotación más performativa que instauracionista. El público necesitaba estar presente para que la acción se llevara a cabo, ya que así estaba idealizado, sin embargo, las personas mantuvieron una pasividad contemplativa, en lugar de convertirse en coparticipantes de la acción. Al son de una tumba y una plástica sonora con instrumentos de percusión, los momentos de elevación de las tiras en distintos puntos del espacio resonaron como una inauguración, un ritual de apertura que reverenciaba al público presente. Si bien las personas estuvieron en el espacio de acción, no fueron incluidas como participantes en el proceso de construcción de la obra.

La instalación denominada Escritessituras (fig. 4) se realizó a partir de los residuos de la acción performativa, que tuvo lugar bajo las fuertes vibraciones proporcionadas por todo el ambiente, los sonidos, la iluminación especial y la interacción del artista con los objetos. Lo que destaca aquí es la intención del artista de resaltar la importancia del momento de presentar la acción en presencia del público, ya que aquellos elementos sensoriales que componían la performance no tendrían significado sin la presencia de personas. No se puede negar la importancia del momento de la presentación de la obra y su inserción en un contexto de instauración, como diría Ramme (2007), lo que no ocurrió allí, pues el público permaneció como espectador de la obra -lo que no quita valor estético a la obra-, pero desde el punto de vista de la instauración, sería necesario que las personas interactuaran y actuaran en la construcción de la obra, ya que "la instauración es del orden no sólo del espacio, sino también del tiempo; es un acontecimiento. Entendida como instauración de una nueva realidad, es, ante todo, acción". (Ramme, 2007).

Por ello, Dez[s]escrissituras se designa como una performance-instalación que, entre sombras azuladas y sonidos percusivos, acogía a los participantes que se instalaban en los espacios libres entre las tiras de tela. En comunión con el momento presente, se integraban en las acciones, convirtiéndose momentáneamente en uno con la obra, pero no realizando la obra, una exploración y problematización por parte del público para manipular y alterar el estado de las cosas, junto con el artista o no.

[4] Este título en portugués sugiere la lectura ambigua de 'diez' de cantidad y 'des' de negación de una acción.

BY-NC-SA



Fig. 4: detalhes da instalação *Escritessituras*, 2007. Museu de Arte da Bahia, Salvador, Bahia, Brasil. Fuente: fotografias del artista, colección personal del artista Tonico Portela.

En la exposición 'Incandescencias', la instauración tuvo lugar en su inauguración, con el título 'Enciende la lámpara de tu amor'. La concepción de la exposición surgió a partir de experimentos en procesos cerámicos que se realizaron sobre yeso y objetos cerámicos, fotografías y videos. Durante la inauguración de la exposición, cuando los asistentes accedían al espacio expositivo eran recibidos por el artista, quien les entregaba una caja de cerillas estampada con un grabado impreso en seco con las mismas inscripciones que el título de la acción, todas ellas bañadas en oro. y pegado en el lugar de la etiqueta (fig. 5).



Fig. 5: Incandescências, Galeria Cañizares, 2023). Detalhe do momento em que uma pessoa recebia a caixa de fósforo dada pelo artista. As mãos em gesto de oferenda, tal qual nas peças cerâmicas. Fuente: fotografia de Edgard Oliva, colección personal del artista Tonico Portela.

A continuación, se pusieron en fila para elegir una o varias piezas de cerámica con las que encender la lámpara. Encender la llama daba al interactor la oportunidad de hacer que la obra sucediera. El artista sólo dirigió la acción, sin que fuera necesario su participación en la activación de la obra, mezclando aspectos rituales con la ceremonia. En otras palabras, el artista implementó la instalación para que fuera una actividad para el público. Es una forma no sólo de inaugurar, sino de activar el devenir de la obra.

El vehículo de la luz en esta performance era la llama de una vela, alimentada con mantequilla de *ghee* (j*yot* en hindi). Sustancia utilizada en rituales y celebraciones en la India, su poder era la interiorización de cada participante, que al encender las lámparas se encontraba ante el encanto del fuego, de la llama. En palabras de Gaston Bachelard "la llama, entre los objetos del mundo que nos hacen soñar, es uno de los mayores operadores de imágenes. Nos obliga a imaginar. Frente a ella, mientras sueñas, lo que percibes no es nada comparado con lo que imaginas".

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

(Bachelard, 1989, traducción libre). Es en la esfera operativa de la imaginación donde podemos sintonizar nuestra frecuencia con un estado de conciencia más sutil frente a la llama. También vale la pena recordar que la luz desempeña un papel importante en las culturas primordiales, ya que actúa como elemento transmutador de la dualidad luz-oscuridad en unidad (Lexikon, 2002).



Fig. 6: Incandescências, 2023. Exposición em la Galeria Cañizares, Escola de Belas Artes, Salvador, Bahia, Brasil. Fuente: fotografia de Edgard Oliva, colección personal del artista Tonico Portela.

El vehículo de luz en esta performance era la llama de una vela, que era alimentada por *ghee* (en forma de jyot, en hindi). Sustancia utilizada en rituales y celebraciones en la India, tenía el poder de internalizar a cada participante, quien, al encender las lámparas, se encontraba ante el encantamiento del fuego, de la llama. En palabras de Gaston Bachelard (1884-1962) "la llama, entre los objetos del mundo que nos hacen soñar, es uno de los mayores operadores de imágenes. Nos obliga a imaginar. Frente a ello, mientras sueñas, lo que percibes no es nada comparado con lo que imaginas". (Bachelard, 1989, traducción libre). Es en la esfera operativa de la imaginación donde podemos sintonizar nuestra frecuencia a un estado de conciencia más sutil ante la llama. También vale la pena recordar que la luz juega un papel relevante en las culturas primordiales, actuando como elemento de transmutación de la dualidad luz/oscuridad en unidad (Lexikon, 2002).

2. CONCLUSIONES

Como poética, la espiritualidad abarca significados que surgen de la experiencia del arte-vida y emerge como una posibilidad para expresar estos sentimientos. Si las características formales de las obras, frutos de esta experiencia, no expresan explícitamente ningún significado religioso, al menos ciertas cualidades espirituales se manifiestan en las obras y en las acciones gestuales. La intención no es validar las obras aquí presentadas como espirituales o religiosas, sino resaltar las cualidades trascendentales intrínsecas a la construcción de sus poéticas.

Desde la perspectiva del hacer artístico, el *modus operandi* utilizado durante el recorrido creativo en la construcción de las obras se confunde con la poética, se revela como una evocación de lo espiritual y que se imprime en diferentes soportes, como despliegues del proceso creativo que se expresa a través de diversos medios para compartir preocupaciones últimas sobre la espiritualidad, con cuestiones centrales sobre el significado de la vida. Storniolo (2007) escreve assim no prefácio da obra de Rabindranath Tagore[5]:

[5] Rabindranath Tagore fue un poeta, novelista, músico y dramaturgo que remodeló la literatura y la música bengalíes a finales del siglo XIX y principios del XX. Storniolo escribió el prólogo de esta obra.

BY-NC-SA

> La vida humana entra en un nuevo campo, el de la vida espiritual, que se expresa en reconocimiento y conciencia a través del pensamiento, el arte y la religión. Por lo tanto, es necesario que el ser humano nazca por segunda vez, es decir, que nazca en su realidad espiritual, la realidad que reconoce el sentido y el significado, transformando toda la realidad -mejor aún, espiritualizándola- para que entre en diálogo con el misterio de todas las cosas, inmerso a su vez en el Gran Misterio (Tagore, 2007, traducción libre).

Todo este conocimiento debe ser puesto en práctica y transpuesto a la vida cotidiana, disolviendo las fronteras entre el mundo interior y exterior, entre el macrocosmos y el microcosmos, entre la razón y la intuición, entre el arte y la vida. En este sentido, los contornos entre mundos opuestos se desdibujan y la creación artística puede impregnarse de ambos a través de la conciencia de que "la génesis de la obra es de carácter cósmico. El creador de la obra, por tanto, es el espíritu" (Kandinsky, 1996) – lo que abre precedentes para pensar una estética espiritual, pues en palabras del artista Kandinsky, "el pasado nos enseña que la evolución de la humanidad consiste en la espiritualización de numerosos valores. Entre estos valores, el arte ocupa el primer lugar" (Kandinsky, 1996). La espiritualidad es el núcleo de la existencia y, como tal, la necesidad del cuerpo debe fusionarse con la necesidad del alma.

El poder de imaginar de Bachelard alimenta el pensamiento artístico para establecer este tipo de relación poética. Y la llama de una vela, o de varias velas de *ghee*, teje los hilos y las urdimbres de la escritura del propio texto. Cuando Didi-Huberman (2009) trae a colación el argumento en el capítulo 'Ser Adro' sobre el lugar donde opera el pensamiento y, en consecuencia, que engendra las formas de visibilización-materialización de los ideales en el espacio, puedo entender por qué dice no saber nada sobre este lugar del pensamiento, y que los artistas, a pesar de no responder a la pregunta de cómo opera este lugar del pensamiento, consiguen desplazar puntos de vista, volcar espacios (tanto invisibles como visibles) o inventar nuevas relaciones, encarnando "las preguntas más esenciales, lo que es mucho mejor que creer responderlas" (Didi-Hubermann, 2009, traducción libre).

Como indicación de las posibilidades de los caminos de la poética, las 'impresiones' señalan direcciones de investigación alternativas y desviaciones que acortan los caminos de las claves operativas. En línea con filosofías metafísicas, el proceso creativo se ha conducido a través del diálogo con artistas y autores que beben de fuentes similares y que amplían la noción de la relación arte-vida, y que, personalmente, nos hacen repensar las impresiones como un proyecto para establecer obras de espiritualidad. La 'impresión' que emerge de la espiritualidad encuentra en los ritos performativos y simbolismos sagrados que emergen de la actuación o establecimiento, resonancias y vibraciones que son esenciales para trascender la impresión misma de las cosas. En este espectro, el objetivo es explorar creencias e ideales religiosos en el espacio-tiempo, incorporando el misticismo científico a la praxis artística. Se utilizan referencias espirituales asociadas al uso de materiales y sustancias para hacer de la 'impresión' en sí un acto sagrado, un gesto ritual.

Vislumbramos en los ejemplos de los objetos aquí analizados la permeabilidad del concepto de impresiones para sus construcciones. Pancartas serigrafiadas con los diez mandamientos, ochenta y un metros de tela estampada ocupando el espacio; piezas de cerámica en forma de manos ahuecadas a modo de lámparas rituales, reproducidas - multiplicadas a partir de moldes de yeso; grabados de etiquetas bañadas en oro aplicadas a cajas de cerillas; bolsitas de té estampadas con palabras; etiquetas impresas con la palabra amor sobre adhesivo transparente y superpuestas en los porta bolsitas de té de la pared. Todos estos ejemplos tuvieron como hilo conductor las operaciones implícitas en los significados polisémicos del gesto de imprimir y en los desarrollos de una poética de la serialidad engendrada por la idea de espiritualidad.

En un momento en el que el mundo atraviesa cambios de paradigmas y asistimos a una crisis global creada por una práctica científica esencialmente materialista, este trabajo comparte ideas en proceso sobre propuestas artísticas personales, basadas en la relación arte-espiritualidad, abriendo posibilidades para el futuro una discusión abierta y no excluyente, dada la complejidad y riqueza de la investigación artística en las artes visuales contemporáneas.

La idea del cuerpo colectivo fue explorada en estas performances como una acción colectiva contextualizada por el filtro de la instauración. Por eso era importante no sólo contextualizar las propuestas artísticas que tienen que ver con este concepto operativo, sino también tensionar el propio proceso creativo cuando este concepto no encaja, en el caso de la performance-instalación 'Escritessituras'. Conflictos en proceso y convergencias en progreso fue un método dialéctico para apoyar la reflexión sobre la performance como lenguaje que aúna fuerzas, combina esfuerzos, comparte placeres y crea significados plurales. Estos son algunos de los dispositivos conceptuales que

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

motivan la producción reflexiva del recorrido poético, y que han sido contestados o simplemente planteados a lo largo del texto.

Parafraseando a Ramme: "Comprender el 'significado' de una obra consiste en ver, o hacer, estas conexiones; y comprenderlas filosóficamente consiste en entender las formas en que estas conexiones se presentan». (Ramme, 2007, traducción libre). De este modo, las acciones, los objetos, las sustancias, los entornos, los estímulos sensoriales y las percepciones internas de las impresiones han entretejido un relato de la experiencia del arte como práctica espiritual, donde la relación del participante con la instalación puede alcanzar a veces cruces que se extienden más allá del campo fenomenológico, y pueden adentrarse en sutiles campos de subjetivaciones e intuiciones. La agencia como mediación de la percepción visual y los cuerpos que ya no están separados. Performance, cuerpo colectivo e instauración como amplificadores creativos surgidos del entrelazamiento poético.

FUENTES REFERENCIALES

Arya, R. (2011). Contemplations of the Spiritual in Visual Art. Equinox Publishing Ltda, Unit S3, Kellham House. Online version.

Bachelard, G. (1989). *A Chama de uma Vela*. Bertrand Brasil.

Clark, L. (2015). Breviário sobre o Corpo. *Revista Concinnitas, Revista do Instituto de Artes da UERJ*, *1*(26), 114-123.

Clarck, L. (1980). *Lygia Clarck. Textos de Lygia Clarck, Ferreira Gullar e Mário Pedrosa*. FUNARTE.

Didi-Huberman, G. (2009). *Ser Crânio. Lugar, contato, pensamento, escultura*. Trad. Augustain de Tugny e Vera Casa Nova. C/Arte.

Eliade, M. (1992). O Sagrado e o Profano. A essência das religiões. Tradução Rogério Fernandes. Martins Fontes.

Elkins, J. (2004). *On the Strange Place of Religion in Contemporary Art*. Routledge.

Emoto, M. (2008). *O Milagre da Água*. Tradução Denise de C. Rocha Delela. Cultrix.

Felix, N. y Ferreira, G. (2005). *Trilogias de Nelson Félix*. Pinakotheke.

Fonteles, B. (2021). *Antes Artes. Consciência, espiritualidade, transcendência*. Texto de apresentação Paulo Miyada. Ensaios textuais e visuais Bené Fonteles. Ensaio fotográfico Mario Cravo Neto. Revisão Sandra Fonteles. Parte I.

Kandinsky, W. (1996). *Do Espiritual na Arte e na Pintura em Particular*. Tradução Álvaro Cabral. Martins Fontes.

Lagnado, L. (2020). A Instauração. Um conceito entre instalação e performance. En R. Basbaum, *Arte Contemporânea Brasileira 1070-1999* (pp. 329-333). 2 ed. Hedra.

Lexikon, H. (2002). *Dicionário de Símbolos*. Tradução Erlon José Paschoal. Cultrix.

Ostrower, F. (1987). Criatividade e Processos de Criação. Vozes.

Parrish-Harra, C.E. (2002). *The New Dictionary of Spiritual Thought*. Sparrow Hawk Press.

Ramme, N. (2022). Instauração: um conceito na Filosofa de Goodman. Recuperado em 20/04/2024 de https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/issue/view/2058

Rolnik, S. (1998). Instauração de mundos. 15 pp. Revista MAM, São Paulo. p. 7-10. Recuoerado em 10/04/2024 de https://revistausina.com/wp-content/uploads/2017/04/rolnik-instaurac3a7c3b5es-de-mundos.pdf

Tagore, R. (2007). *Meditações*. Tradução Ivo Storniolo. Ideias e Letras.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18271

Simposio Internacional de escultura en la academia como estrategia de intercambio de conocimientos

International symposium on sculpture in the academy as a strategy for knowledge exchange

Carlos-Emilio Pozo Ruiz
Universidad Central del Ecuador, Facultad de Artes, cepozo@uce.edu.ec
Universidad Politécnica de Valencia, Escuela de Doctorado, carporui@upv.edu.es

How to cite: Pozo, C. 2024. Simposio Internacional de escultura en la academia como estrategia de intercambio de conocimientos. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18271

Resumen

El modelo del simposio promueve una producción escultórica participativa organizada desde la academia, con un énfasis educativo. Esta propuesta abierta permite la interacción entre escultores, entorno y academia durante la creación de las esculturas. Los autores diseñan y presentan sus proyectos escultóricos con la colaboración activa de docentes, estudiantes y asistentes. Además, se organizan conversatorios sobre arte urbano y escultura, generando obras de gran formato que enriquecen el patrimonio artístico y cultural de la Universidad Central del Ecuador.

El impacto del simposio se reflejó en el intercambio de experiencias con escultores de diferentes países, destacando la transmisión de conocimientos en técnicas de talla en piedra y en el bagaje cultural de los artistas. Esta iniciativa académica brindó una oportunidad única para compartir días de producción escultórica y una dinámica social de trabajo en equipo, captando la atención de toda la universidad al desarrollarse al aire libre. El resultado final incluyó no solo las esculturas, sino también material gráfico y pedagógico valioso para la Escuela de Artes de la Universidad Central del Ecuador.

Esta puesta en marcha de simposio como herramienta pedagógica promovió la transmisión efectiva de conocimientos en el campo de la creación artística, facilitando nuevos procesos de aprendizaje para estudiantes y la academia a través de la experiencia práctica con artistas profesionales, y aportando nuevas perspectivas en la formación artística con una visión global.

Palabras clave: *Simposio; escultura; arte; público; piedra; urbano.*

Abstract

The symposium model promotes participatory sculptural production organized by the academy, with an educational emphasis. This open proposal allows for interaction between sculptors and the academy during the creation of sculptures. The authors design and presented their sculptural projects with the active collaboration of faculty, professors, students and attending audience. Additionally, discussions on urban art and sculpture are organized, resulting in large format works that enriched the artistic and cultural heritage of the Central University of Ecuador.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

The symposium's impact was reflected in the exchange of experiences with sculptors from different countries, highlighting the transmission of knowledge in stone carving techniques and the cultural backgrounds of the artists. This academic initiative provided a unique opportunity to share several days of sculptural production and a dynamic teamwork, capturing the attention of the entire university by taking place outdoors. The outcome included not only the sculptures but also valuable graphic and pedagogical material for the School of Arts in Central University of Ecuador.

This implementation of the symposium as a pedagogical tool promoted the effective transmission of knowledge in the field of artistic creation, facilitating new learning processes for students and the academy through practical experience with professional artists. It contributed new perspectives to artistic training with a global vision.

Keywords: *Symposium; sculpture; art; public; stone; urban.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

La cultura pensada como uno de los ejes fundamentales en el desarrollo social, se manifiesta a través de las múltiples formas de expresión, desde lo popular y cotidiano hasta las más complejas y elaboradas expresiones del arte contemporáneo. En este contexto atravesado por diversas formas de expresión artística, se propone analizar el desarrollo de un proyecto cultural que se integra al paisaje de la Universidad Central del Ecuador, no sólo como complemento estético, sino como una política inclusiva para el fomento de las diversas expresiones del arte y la cultura, primero en el ámbito local para generar espacios y oportunidades para los creadores y luego para promover encuentros entre escultores de diversos países, estudiantes y docentes que ven en el simposio, la valiosa oportunidad de interactuar con artistas de nivel nacional e internacional.

El abordaje del arte público significa además la responsabilidad de ampliar la discusión de los derechos colectivos a mejores espacios urbanos, ampliar la reflexión sobre el estado del arte y su pertinencia en la planificación y ejecución de los entornos urbanos universitarios, en los que la academia siempre tendrá mucho que aportar en la construcción de criterios y espacios propositivos acordes con las nuevas lecturas del arte contemporáneo. Sobre la polémica que puede significar la discusión sobre el arte público, es posible pensar desde la noción del espacio público especialmente desde la visión estatal que en las sociedades latinoamericanas parte del contraste entre la vida pública y la privada, considerando el rol del estado frente a la vida privada de la sociedad, en relación de la funcionalidad de la planificación urbana (Alban, 2008) es la perspectiva desde la que se puede analizar también “lo público” como el aglutinante de relaciones sociales y culturales que se manifiestan en relativa libertad, en el caso del espacio universitario que tiene su propia lógica espacial en función de lo practico al interior del campus de la Universidad Central del Ecuador es importante plantear nuevas estrategias para integrar el arte y la cultura a la vida universitaria.

El Proyecto Primer Simposio Internacional de Escultura Universidad Central del Ecuador, ejecutado en 2017, en la línea de apropiarse del espacio universitario en articulación con el desarrollo académico y la internacionalización institucional, fue una iniciativa que exploró la investigación y creación a través de la escultura en piedra de gran formato. La propuesta buscó ampliar la visión de la escultura en el espacio público, convirtiendo los entornos abiertos de la universidad en el escenario ideal para la creación in situ de un conjunto escultórico inédito.

La convocatoria abierta a escultores de todo el mundo a través de las redes sociales significo también la visibilidad de la institución en el ámbito académico, cultural y escultórico, después de pasar por un proceso de selección se recibió la aplicación de 30 artistas de diferentes países, para que el comité de selección valorando tanto trayectoria profesional como la maqueta diseñada para el proyecto escultórico, extienda la invitación a los escultores seleccionados.

Con una cálida bienvenida a los escultores, recibimos también 20 toneladas de piedra volcánica negra extraídas de las canteras en las faldas del Chimborazo, un volcán potencialmente activo, es la montaña más alta de Ecuador y de los Andes septentrionales. Una de las primeras actividades del evento, fue la selección del material, donde los autores tuvieron su primer diálogo con la piedra. En este momento íntimo, el escultor podía visualizar su proyecto dentro de la forma natural del bloque pétreo, bajo la atenta mirada de los estudiantes.

La participación activa de la academia se materializó en la selección de dos estudiantes por cada escultor como ayudantes durante todo el evento, con el requisito de haber aprobado la catedra de talla en piedra los jóvenes se integraron al equipo de trabajo, desde el primer día; la expectativa se evidenciaba en el interés de los estudiantes por aprender de los maestros, desde como trazar los ejes del proyecto escultórico sobre la piedra pasando por las diferentes técnicas de desbaste utilizadas por los escultores, así la escultura en esos días se convirtió en el eje principal de los diálogos, aprendizajes y experiencias que se entrelazaban a cada momento, que al fin de cada jornada dejaba el desarrollo del evento.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

El simposio de escultura adoptó además un modelo participativo y abierto al espectador recibiendo en el transcurso del evento la visita de varias escuelas de arte del país, lo que resulto en un dialogo e interacción entre escultores, estudiantes y la comunidad universitaria. Los autores presentaron y desarrollaron sus proyectos escultóricos durante diez días de arduo trabajo y actividades académicas complementarias, como charlas y conversatorios sobre la vigencia de la escultura en piedra en el contexto de las artes contemporáneas

DESARROLLO

La organización del simposio de escultura representa un modelo de gestión adoptado por numerosas ciudades en todo el mundo. Mediante esta innovadora iniciativa, las ciudades han enriquecido su patrimonio artístico y cultural con esculturas concebidas y elaboradas por artistas locales e invitados, promoviendo así un diálogo visual intercultural que resulta enriquecedor tanto para el ámbito artístico como para el académico.

La aplicación pedagógica en el simposio de escultura se manifiesta como una estrategia integral que abarca una amplia gama de temas, desde la teoría y la discusión sobre el arte público hasta los procesos técnicos específicos de la talla en piedra. Estos elementos interactúan en un modelo de taller abierto y participativo, que se destaca del enfoque tradicional de las actividades académicas. El simposio se transforma así en un espacio de aprendizaje práctico que facilita el acceso al conocimiento y las técnicas a través del método "aprender haciendo".

Es crucial tener en cuenta que la técnica de la talla en piedra es una disciplina que requiere de extensos procesos prácticos para alcanzar un dominio adecuado del oficio escultórico. En este sentido, el simposio proporciona una oportunidad única para que los estudiantes participantes adquieran y perfeccionen estas habilidades en un entorno colaborativo y enriquecedor.



Fig. 1 Diseño de afiche del Primer Simposio Internacional de Escultura. *Fuente: Organización del evento Facultad de Artes (2017)*

Además del ámbito académico el abordaje del arte público en el proyecto implicó la responsabilidad de ampliar la discusión sobre los derechos colectivos y reflexionar sobre la pertinencia del arte en la planificación y ejecución de entornos urbanos universitarios, con la participación de docentes investigadores. El simposio se convirtió en

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

un espacio clave para considerar el arte y el espacio público en el contexto académico, articulando políticas institucionales con la gestión de los entornos universitarios.

Para abordar las diversas temáticas se publicó en año 2023, el libro que recoge las memorias del simposio, así los arquitectos y docentes Beatriz Tarazona y José Pelegrín abordan la problemática de la planificación arquitectónica y el espacio público universitario. En su investigación, destacan la necesidad de una adecuada planificación y manejo de espacios ante la expansión de la universidad. Proponen la creación de una "Diagonal de la Cultura" que atraviese el campus, como alternativa para equilibrar la ocupación humana de los espacios universitarios.



Fig. 2 Detalle de escultura en piedra de Ulises Jiménez*. Fuente: fotografía del autor (2017)*

La experiencia creativa en un laboratorio abierto, como un simposio de escultura, genera resultados de alto impacto. En este contexto, el arte y el creador se trasladan al espacio público, compartiendo su proceso escultórico con el espectador. Este intercambio abarca la visión del arte, las experiencias y los procesos técnicos y creativos, que capturan la atención en todo momento debido a las particularidades de la técnica de la talla en piedra, convirtiéndose en un verdadero espectáculo visual.



Fig. 3 Proceso de elaboración de escultura. *Fuente: fotografía del autor (2017)*

En el ámbito académico en general, el desarrollo del evento alteró la monotonía cotidiana al transformar el espacio abierto en una fiesta escultórica. Esto no solo involucró a los estudiantes de arte, sino que también captó la atención de transeúntes de diversas facultades que circulaban cerca del simposio. La difusión del trabajo diario en redes sociales atrajo el interés de escultores locales, quienes visitaron el evento y tuvieron la oportunidad de saludar y charlar con los escultores participantes.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Para los estudiantes asistentes que vivieron de cerca el evento, el aprendizaje y la experiencia adquiridos representan un aprendizaje significativo. Esto es especialmente relevante en el caso de la talla en piedra, que requiere un amplio conocimiento y destrezas aplicadas en la técnica del oficio escultórico.



Fig. 4 Interacción de comunidad universitaria en el evento. *Fuente: fotografía del autor (2017)*

Los resultados del simposio desarrollado en la Universidad Central del Ecuador presentan diversas aristas desde las cuales podemos analizar su impacto y pertinencia. Este hecho se genera tanto a través de la experiencia creativa y el aprendizaje colectivo, como de la investigación, gestión y los productos derivados del evento. El primer elemento por considerar es el arte público, que es el eje principal del simposio. Sin pretender hacer un análisis exhaustivo del estado del arte público local, las reflexiones planteadas subrayan la urgencia de concebir el arte y el espacio público como parte de los derechos colectivos. Estos deben ser observados a partir de la articulación de políticas institucionales que respondan al manejo y gestión de los entornos universitarios. Esta gestión debe alinearse con la función esencial de la academia: la generación de conocimiento desde una perspectiva transversal que integra el arte como componente esencial en la dinámica creativa. Esta integración exige participación y discusión en la creación artística, así como en la reflexión y transformación de los entornos en espacios propositivos para las múltiples manifestaciones del arte.

La investigación en el arte emerge como uno de los aspectos destacados del simposio, dado que el proyecto, desde su concepción hasta su ejecución, se encuentra impregnado de un enfoque investigativo inherente al ámbito artístico. En un estudio relevante, Henk Borgdorff (2007, p. 1) plantea la cuestión fundamental de si la producción artística puede considerarse en sí misma una forma de investigación, y si existe una especificidad en la investigación artística que la distinga de otros campos científicos. Borgdorff argumenta, además, que, en el contexto de las artes, la delimitación del objeto de investigación constituye un ejercicio ontológico que busca definir qué es el arte y cuáles son sus características distintivas. En nuestro caso, tanto la génesis del proyecto escultórico como su proceso de desarrollo y creatividad están imbuidos de diversos momentos de investigación, lo que pone de manifiesto la capacidad de las artes para construir sus propias especificidades y singularidades.

El simposio de escultura es un evento que brinda a la comunidad la oportunidad única de sumergirse en el proceso de creación de una obra de arte, entablar diálogos con los artistas y compartir sus experiencias creativas. Este enfoque didáctico implica un modelo organizativo, académico y logístico que proporciona todos los recursos necesarios durante el transcurso del evento. Además, requiere la colaboración por parte de la administración, la gestión académica y los estudiantes de la institución organizadora. Esto representa todo un desafío organizativo para la facultad y al mismo tiempo, convierte al simposio en un evento cultural atractivo y accesible para toda la comunidad universitaria y la ciudad en general.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

El evento no solo promueve la apreciación del arte, sino que también fortalece la interacción entre la academia y la sociedad, creando un espacio inclusivo donde se valora y celebra la diversidad de expresiones artísticas.

Finalmente, el Primer Simposio de Escultura desarrollado en la Universidad Central del Ecuador culminó con la creación de seis esculturas de gran formato en piedra de artistas nacionales e internacionales. Además de proporcionar una valiosa experiencia didáctica para la Facultad de Artes, estas obras se integran al patrimonio artístico de la universidad y formarán parte del primer parque escultórico dentro del campus. Este logro no solo mejora el entorno universitario, sino que también facilita el acceso de la comunidad académica a los lenguajes del arte, cumpliendo así con los objetivos planteados.



Fig. 5: Escultores participantes con sus obras. Desde la parte superior derecha, Gema Domínguez Guerra (España); en la segunda fila, desde la izquierda, István Böszörményi (Hungría) y José Miguel Cárcamo (Chile); en la tercera fila, desde la izquierda, Milton Estrella (Ecuador), Ulises Jiménez (Costa Rica) y Carlos Pozo (Ecuador, Universidad Central). *Fuente: Organización del evento Facultad de Artes (2017)*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

CONCLUSIONES

El primer Simposio Internacional de Escultura UCE. emerge como un contribuyente significativo en la discusión y apreciación del arte público, resaltando la importancia de concebir el espacio público como un elemento integrador vital para la vida universitaria. El análisis generado desde el ámbito académico se convierte en un valioso recurso de trabajo y referencia en el taller con los estudiantes de talla en piedra. El encuentro entre profesionales experimentados, estudiantes y docentes crea espacios de intercambio mutuo, enriquecimiento y transmisión de conocimientos basados en experiencias individuales.

Dada la complejidad inherente a la técnica de talla en piedra, que demanda una atención especial tanto en los aspectos creativos como productivos, el simposio se convierte en una plataforma crucial para su desarrollo. En el ámbito de la gestión cultural, el evento requiere la elaboración de un proyecto de investigación-creación. Cada elemento o criterio para desarrollar debe ser abordado con atención tanto conceptual como procedimentalmente. Una correcta fundamentación del proyecto, junto con la planificación, el presupuesto y la logística necesaria, aseguran su viabilidad en función de los intereses institucionales.

A nivel humano, pedagógico, la experiencia proporcionada por el simposio es quizás uno de sus aspectos más destacados. Más allá de la interacción y transmisión de conocimientos, ofrece una oportunidad invaluable para que artistas de diversas culturas compartan un espacio de varios días de intenso trabajo, lleno de vivencias, experiencias y aprendizajes difíciles de encontrar en otro contexto. Por tanto, para el arte y la escultura, la academia se convierte en el catalizador de aspiraciones y objetivos de crecimiento tanto personal como profesional para todos los participantes. Con lo cual la organización de la segunda edición del evento es una prioridad en el futuro para la Facultad de Artes.

FUENTES REFERENCIALES

Alban, A. (2008). Arte y espacio público ¿un encuentro posible?. *Calle14: revista de investigación en el campo del arte*, *2*(2), 104-111. Disponible en https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=279021515011

Borgdorff, H. (2007). The debate on research in the arts. *Dutch journal of music theory*, *12*(1).

Figueroa, J. A. (2016). Las debilidades de la industria cultural en el Ecuador y el Quito contemporáneo. *Revista Temas,* 86*,* 43-50.

Pozo, C. (2023). *Primer Simposio internacional de escultura Universidad Central del Ecuador*. Editorial Universitaria. Quito – Ecuador.

Rivadeneira, G. (2022). *50 años Facultad de Artes Universidad Central del Ecuador*. Editorial Universitaria. Quito – Ecuador.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17526

Arte y memoria un mecanismo de conservación del legado cultural

Art and memory a mechanism for preserving cultural legacy

José Prieto Martín [a] **y Vega Ruiz Capellán Vega** [b]

[a] Universidad de Zaragoza, perancho@unizar.es; [b] Artista plástica, pitagoras3456@gmail.com

Prieto Martín, J. y Ruiz Capellán, V. (2024). Arte y memoria un mecanismo de conservación del legado cultural. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17526

Resumen

En esta ponencia vamos a hablar de varios productos de investigaciones del grupo Arte y Memoria que surgió en el Campus de Teruel de la Universidad de Zaragoza en el año 2009, por el interés de conservar la memoria, y, del arte como soporte de la memoria, y, como mecanismo de conservación del legado cultural (patrimonio), debido a que el arte, la memoria y el patrimonio van de la mano. Ya que el arte es el lugar de la memoria y está construido con ella y el patrimonio es el testigo de la memoria. Lejos de presentar una única visión de un fenómeno tan complejo, se opta por dar cabida a distintas miradas y distintos enfoques. Por lo que, el desarrollo de nuestras investigaciones está basado en un enfoque multidisciplinar que pone de manifiesto la complejidad de las relaciones entre, las producciones artísticas, la memoria y el legado cultural, mostrando, de forma poliédrica, las múltiples propuestas teóricas que van acercando estos temas desde las distintas disciplinas que lo estudian. Por ser un fenómeno complejo, no se pretende dirigir el objeto mismo de la investigación hacia unas conclusiones cerradas, sino, más bien, de abrirnos a la complejidad que adopta este tema en sus múltiples dimensiones y combinaciones posibles con el arte contemporáneo y el legado cultural.

Arte y memoria es un grupo de investigación interdisciplinar, estable y dinámico, conformado por colaboradores de diferentes universidades españolas [Universidad de Zaragoza, Universidad Complutense de Madrid, Universidad de Alcalá de Henares]. Además, tiene una dimensión internacional con colaboradores de: Colombia, Estados Unidos, Francia, Italia y de México. En él también hay destacados/as profesionales (arquitectos, ingenieros, artistas), técnicos de patrimonio, conservadores de museos, gestores culturales; y, estudiantes del grado en Bellas Artes de la Universidad de Zaragoza.

Palabras clave: *Arte; memoria; patrimonio cultural; gestión cultural.*

Abstract

In this presentation we are going to talk about various research products from the Art and memory group that emerged on the Teruel Campus of the University of Zaragoza in 2009, for the interest of preserving memory, and, of art as a support for memory, and, as a mechanism for preserving the cultural legacy (heritage), because art, memory and heritage go hand in hand. Since art is the place of memory and is built with it and heritage is the witness of memory. Far from presenting a single vision of such a complex phenomenon, we opted for to accommodate different look and different

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

approaches. Therefore, the development of our research is based on a multidisciplinary approach that reveals the complexity of the relationships between artistic productions, memory and cultural legacy, showing, in a multifaceted way, the multiple theoretical proposals that bring these topics closer from the different disciplines that study them. Because it is a complex phenomenon, it is not intended to direct the object of the research towards closed conclusions but rather, to open ourselves to the complexity that this topic adopts in its multiple dimensions and possible combinations with contemporary art and cultural legacy.

Art and memory is an interdisciplinary, stable and dynamic research group, made up of collaborators from different Spanish universities (Universidad de Zaragoza, Universidad Complutense de Madrid, Universidad de Alcalá de Henares). Furthermore, it has an international dimension with collaborators from: Colombia, United States, France, Italy, México. There are also prominent professionals (architects, engineers, artists), heritage technicians, museum curators, cultural managers; and, students of the degree in Fine Arts at the University of Zaragoza.

Keywords: *Art; memory; cultural heritage; cultural affairs.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

En esta ponencia vamos a hablar de varios productos de investigación elaborados por miembros del grupo Arte y Memoria, que surgió en el Campus de Teruel de la Universidad de Zaragoza en el año 2009. Son los resultados de las líneas de investigación , relacionadas por un lado, con producciones artísticas contemporáneas creadas como acción individual y como acción participativa y colectiva, en vista de que la experiencia artística es una de las experiencias más libres y personales, y al mismo tiempo más comunitarias; por otro, vinculadas a las nuevas formas de gestión y autogestión cultural de los colectivos ciudadanos; y, por otro, vinculadas a los mecanismo de gestión y de conservación de la producción artística contemporánea y del legado cultural, que es un elemento que enriquece la identidad de cada territorio de forma específica, que describe su historia y se afianza en la memoria de cada sociedad.

Este grupo surgió por el interés de conservar la memoria, los recuerdos y los olvidos, ya que la memoria está hecha de recuerdos (de "memorias"), pero también de olvidos, pues, la buena salud de la memoria depende del olvido. Y, por el interés del arte contemporáneo y del patrimonio como soporte de la memoria y como mecanismo de conservación del legado cultural, debido a que el arte, la memoria y el patrimonio van de la mano. Ya que, el arte es el lugar de la memoria y está construido con ella y el patrimonio es el testigo de la memoria.

Arte y Memoria es un grupo de investigación estable y dinámico, está conformado por colaboradores de diferentes universidades españolas. Además, tiene una dimensión internacional con colaboradores de: Colombia, Estados Unidos, Francia, Italia y México. En él también hay destacados/as profesionales, técnicos de patrimonio, conservadores de museos, gestores culturales.

DESARROLLO

1. Metodología

En Arte y Memoria las estrategias, técnicas o rutas metodológicas las elige cada investigador/a teniendo en cuenta su proyecto, en vista de que las artes pueden ser abordadas desde distintos ángulos como objeto de investigación, con metodologías pertenecientes a otras disciplinas. Dicho lo anterior, algunas de las metodologías para realizar las mismas, tienen en cuenta: técnicas documentales (fotografías, textos, etc.); la tradición de la práctica documental colaborativa estadounidense clásica establecida por Terkel, Walker Evans, James Agee, Dorothea Lange, entre otros; el análisis simbólico y transdisciplinar- multidimensional como lo aborda Edgar Morin; estudios teóricos; etc. Además, se manejan metodologías de investigación propias del arte "estrategias de indagación propias de las diferentes especialidades artísticas, aprovechando sus lenguajes de presentación y de representación de datos, ideas y conclusiones" (Marín, 2008, p. 106). Teniendo presente que, la investigación en las artes se ocupa generalmente de interpretar lo particular y lo único, y tiene en cuenta la experimentación práctica como elemento esencial. Por lo que se incorpora en la metodología de nuestras investigaciones la experimentación y participación en la práctica y la interpretación de esta práctica. Asimismo, tenemos en cuenta, los tres tipos de investigación de Christopher Frayling que son la investigación: dentro del arte (perspectivas y estudios teóricos); para el arte (el producto final es una obra un artefacto). "En este tipo de investigación, el pensamiento se encuentra, por así decirlo, incorporado en el artefacto, y la meta no es principalmente la comunicación verbal del conocimiento, sino la comunicación visual, icónica o imaginística" (Frayling, 1993/4, p. 5); y, a través del arte (desarrollo a través de actividades artísticas). También, utiliza esta tricotomía, Henk Borgdorff, aunque, con un enfoque ligeramente diferente, sus tipos de investigación son: sobre las artes (el arte es el objeto de estudio) "la idea reguladora que aquí se aplica es que el objeto de investigación permanece intacto bajo la mirada escrutadora del investigador" (Borgdorff, 2010, p. 9); para las artes (instrumental al servicio de la

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

práctica); y en las artes (el investigador es el creador). Además, tenemos en cuenta la nueva división de García Sánchez: "A) investigación sobre las artes B) investigación para las artes C) investigación en el arte y D) investigación a través de las artes". (García Sánchez, 2023, p. 59). Y, los cuatro factores del arte que sirven como vías de investigación de Juan Fernando de Laiglesia que son: "(…) desde el arte (la ejecución de la obra; aplicaciones instrumentales); sobre el arte (el entendimiento de un problema; argumentación discursiva); en el arte (la propuesta de obra nueva); y hacia el receptor (su ubicación en el mundo)" (de Laiglesia, 2009, p. 177).

Lejos de presentar una única visión de un fenómeno tan complejo y multiforme, se opta por dar cabida a distintas miradas y a distintos enfoques. Por lo que, el desarrollo de nuestras investigaciones está basado en un enfoque multidisciplinar que pone de manifiesto la complejidad de las relaciones entre las producciones de arte contemporáneo, la memoria y los mecanismos de conservación del legado cultural, mostrando, de forma poliédrica, las múltiples propuestas teóricas que van acercando estos temas desde las distintas disciplinas que lo estudian. Por ser un fenómeno complejo, no se pretende dirigir el objeto mismo de la investigación hacia unas conclusiones cerradas, sino, más bien, de abrirnos a la complejidad que adopta este tema en sus múltiples dimensiones y combinaciones posibles con el arte contemporáneo y el patrimonio.

2. Resultados

2.1. Producciones artísticas contemporáneas como acción individual marcadas por conflictos bélicos del siglo XX

Hay varios productos de investigación que abordan la producción artística contemporánea como acción individual de artistas marcados por la guerra. El profesor Rubén Pérez en su investigación sobre el artista aragonés Eleuterio Blasco (1907-1993): "Tránsitos artísticos: La plástica de Blasco Ferrer entre la guerra civil y el exilio", nos muestra la posición política y la obra como medio para registrar la presencia y la existencia en tiempos de guerra y exilio y los nexos fundamentales que enlazan la obra plástica de Blasco desarrollada durante la guerra, antes y después del exilio. Blasco pertenece a esa generación que participo en la mayor diáspora artística de la historia de España, pocos acontecimientos históricos tuvieron una capacidad de determinación tan fuerte sobre la trayectoria artística de todo un país, como esta guerra civil, que fue el punto de partida del éxodo de muchos artistas e hizo que, alrededor de medio millón de personas, cruzaran la frontera de los Pirineos y sufrieran penosas condiciones en los campos de concentración franceses. Este conflicto también despertó la solidaridad de artistas e intelectuales como Orwell, Picasso y Hemingway, entre otros, que crearon a partir de ella obras inolvidables como la única pieza teatral de Hemingway (1899-1961) escrita en Madrid en 1937, en plena contienda, que estudia el profesor de la Universidad de Zaragoza Claus-Peter Neumann en: "La guerra en el escenario; The Fifth Column". Este premio Nobel estadounidense, es famoso sobre todo por su obra narrativa y ensayística. Sin embargo, pocos saben que, en la segunda mitad de los años 30, probó suerte con el teatro, escribiendo esta obra, publicada por su editorial habitual, Scribner.

Otro artista marcado por los conflictos bélicos es Boltanski nacido en París en 1949, coincidiendo con el último periodo de la Segunda Guerra Mundial, hijo de madre católica y padre judío, que tuvo que ocultarse durante dos años por estar perseguido por los nazis. "Las historias que pudo escuchar durante su infancia fueron las de supervivientes de la Shoah (Holocausto), algo que le influyó en su obra posterior sobre aquéllas víctimas" (Alvar Beltrán, 2016, p. 7). María Fernández profesora de la Universidad Complutense de Madrid en: "Christian Boltanski: dramaturgias de la memoria" estudia la obra de este artista multidisciplinar conocido por sus grandes intervenciones (instalaciones) fuera de los espacios expositivos, en espacios monumentales. Boltanski, en sus instalaciones nos muestra que el espacio y el tiempo de la obra de arte conforman una experiencia dramática de la que el espectador es protagonista; es el lugar de encuentro del pasado, la memoria y el presente; y, en ella encontramos lo ausente, lo presente y un homenaje a los olvidados y a los anónimos.

Para terminar este bloque veremos la investigación: "Job security. Security Workers Talk About the Parts of Their Jobs They Can Talk About and How They Feel About the Parts They Can't Talk About", de los profesores de la

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

University at Albany State University of New York, Edward Schwarzschild y Danny Goodwin, ambos han creado una obra de arte que es una investigación documental, una base de datos interdisciplinaria de narraciones, en primera persona, teniendo en cuenta la tradición de la práctica documental colaborativa estadounidense clásica establecida por Terkel en su historia oral Working de Studs Terkel, Walker Evans, James Agee, Dorothea Lange, entre otros. Es un episodio de su publicación digital periódica, de su podcast The Growing Industry of Homeland Security, donde recogen historias orales e indagan sobre el personal de seguridad y examinan la industria de la seguridad nacional en los Estados Unidos, para ello realizan entrevistas y fotografían a personal del Departamento de Seguridad Nacional (DHS) y de inteligencia. Se pueden escuchar en UAlbany News Podcast. En esta ocasión entrevistan al Coronel James Vizzard, ex comandante de batallón y ex profesor de inglés de West Point, que ha participado en conflictos bélicos, como el de Irak y el de Afganistán.

2.2. Producción artística contemporáneas con prácticas participativas y colaborativas

Algunos de nuestros investigadores han tenido presentes las producciones artísticas contemporáneas con prácticas participativas y colaborativas, que han dado como resultado creaciones cinematográficas, arte urbano, la incorporación de la basura como recurso artístico y a repensar el patrimonio cultural. Allan Kaprow (2016) en su libro Entre el arte y la vida. Ensayos sobre el Happening, nos hablaba del arte participativo y nos indicaba que no puede ser planificado previamente en cada detalle por el artista, que tiene que ser libre para emerger y crecer donde los participantes quieran llevarlo. Para empezar este bloque, repararemos en un estudio de los profesores Fernando Muñoz y Gonzalo Montón acerca de un cortometraje sobre la Guerra Civil en Sarrión, en el que se reconstruye y construye la memoria, en vista de que el cine, es el lugar de la memoria y es una <<máquina de memoria>>, para su realización la asociación de recreación histórica ¡Hay Carmela¡, participo en el rodaje realizando ejercicios de simulación militar en la zona de trincheras y fortificaciones de Sarrión, donde se filmaron sus asaltos, escaramuzas y enfrentamientos fingidos.

Las intervenciones en las paredes del espacio urbano con expresiones gráfico-pictóricas están presentes en la investigación: “Street art en el distrito creativo de l’Île de Nantes: Pinturas murales como anclas de identidad y memoria”, de los profesores de la Universidad de Zaragoza Jesús Pedro Lorente y Natalia Juan y de la conservadora de museos del gobierno de Aragón María Luisa Grau, donde analizan este distrito creativo en la Isla de Nantes, en el que se pueden encontrar todos los componentes clásicos de un barrio artístico, estudian un patrimonio visual fundamental del denominado Quartier de la Création en l’île de Nantes (Francia), pues los murales pintados en sus fachadas son a la vez elementos icónicos que lo identifican como barrio artístico y, en algunos casos, sirven además por su temática autorreferencial como reflejos de la memoria local.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 1. La Fresqu'île de Nantes ubicado en 32 Boulevard des Antilles de l'île de Nantes*. Fuente: N. Juan (2020).*

En: "Desarrollando un bestiario sostenible" el profesor de la Universidad de Zaragoza José Prieto y la artista plástica Vega Ruiz, hacen una investigación sobre un proyecto-proceso artístico, educativo, colaborativo y de autoría compartida, que promueve la reutilización (de materiales encontrados o reciclados) de forma individual y colectiva, y que está diseñado para fomentar y producir gestos colaborativos que provoquen cruces entre el arte contemporáneo, el patrimonio cultural y el reciclaje. En él se gestionan los hábitos de consumo y se incorporan los residuos generados en los entornos más próximos como recurso didáctico y como recurso artístico (de creación y de reflexión) para reinterpretar el bestiario de la techumbre mudéjar de la catedral de Teruel. Cabe añadir que esta investigación es una propuesta innovadora que en el marco teórico vincula dos conceptos que se trabajan conjuntamente: la Educación Artística y la Educación Ambiental, para tomar conciencia de la problemática medioambiental contemporánea, buscando formas de abordarla y, para desarrollar algunos ODS de la agenda 2030.



Fig. 2. TRASH + BESTIARY + (panorámica en el edificio de Bellas Artes), Teruel. *Fuente: A. Hernández (2020).*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Y, para concluir este bloque en: “Anastilosis de un lugar: morfología territorial diacrónica (2017-1938) y prácticas artísticas en el Pardo Rubio – cerros orientales de Bogotá”, la profesora de la Accademia di Belle Arti di Venezia Liliana Fracasso y el profesor de la Universidad Nacional de Colombia (sede Bogotá) Jeffer Chaparro, estudian la relevancia de la morfología del territorio y de la identidad narrativa para comprender los procesos a lo largo del tiempo y repensar el patrimonio cultural.

2.3. Nuevas formas de gestión y autogestión cultural de los colectivos ciudadanos

Ahora vamos a hablar de investigaciones elaboradas sobre las nuevas formas de gestión y autogestión cultural de los colectivos ciudadanos, que no sustituyen las ya existentes, pero vienen a cubrir una parte de la demanda, no satisfecha desde los centros de cultura pública o privada “la proliferación de prácticas participativas en el ámbito cultural se puede interpretar como un auténtico reconocimiento del valor que la contribución de los ciudadanos aporta a la gestión de los recursos del patrimonio cultural” (Sani, 2016). María Lorenzo del Instituto Cervantes de Madrid, en: “Derecho a la autogestión de la vida cultural y la construcción de memoria”, hace un estudio sobre colectivos ciudadanos y autogestión cultural, cuyo análisis se centra en los procesos de esta autogestión cultural, es decir, en aquellos en los que la labor de mediación y facilitación es desarrollada por un colectivo ciudadano que precisamente participa en las decisiones organizativas de un espacio cultural. Esta gestión propia de la producción de la actividad conlleva en sí misma una construcción del relato propio más fidedigno de los habituales en instituciones tradicionales. Se construye, por lo tanto, también, un relato cultural autocreado para la constitución de las memorias.

Sirva de ejemplo, el Museo a Cielo Abierto de Teruel (MCAT), producto de la autogestión cultural de la asociación vecinal del barrio de San Julián y de su relación con instituciones de la ciudad (Universidad, Ayuntamiento). Los estudiantes del grado en Bellas Artes Hugo Casanova y Leticia Burillo, plantean en: “Una cartografía sonora del Museo a Cielo Abierto de Teruel. Nuevos medios para la intervención artística en el entorno urbano”, un proyecto artístico ciudadano sonoro en el MCAT, creando un recorrido sonoro y un dialogo entre el espectador y el arte urbano.



Fig. 3. Soñando con San Julián*. Fuente: J. Prieto (2011).*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Y, para ilustrar mejor este apartado veremos el estudio: "Néxodos. Creación contemporánea y periferias" de los artistas Javier Ayarza e Ignacio Gil, pertenecientes a dos colectivos autogestionarios de creación contemporánea de la Comunidad de Castilla y León y del Principado de Asturias, sobre nuevas formas de gestión de la vida cultural y de creación contemporánea en el medio rural. Debido a que la aparición de la cultura participativa está generando otro modelo de participación cultural, en la que la labor de mediación y de facilitación es desarrollada por un colectivo ciudadano que participa en las decisiones organizativas de un espacio cultural donde se desarrollan proyectos vinculados a territorios de la periferia, y ponen en valor espacios alternativos impulsando nuevos formatos para la participación ciudadana autogestionada en sectores rurales.

2.4. Mecanismo de gestión de conservación del legado cultural

En el mecanismo de gestión de conservación del legado cultural la memoria ha ocupado una parte considerable del espacio público gracias a la proliferación de museos que desempeñan un rol determinante en la generación de espacios para la reflexión y producción de conocimiento sobre el patrimonio y la cultura. Conocerémos, primero, un territorio musealizado un parque que fue una experiencia pionera a nivel nacional e internacional en la visión integral sobre el territorio y su patrimonio, en la gestión social de cara a un desarrollo cultural y económico sostenible, así como, en cuanto a la participación comunitaria, que en 2023 cumplió veinticinco años. El profesor de la Universidad de Alcalá de Henares Óscar Navajas y la técnica cultural de la comarca del Maestrazgo Sofía Sánchez en: "Memoria de un territorio musealizado. El Parque Cultural del Maestrazgo", trazan una mirada a este territorio musealizado. Después, con la investigación documental, en primera persona: "Artífices del Museo Salvador Victoria. Motor de desarrollo y elemento de identidad cultural de Rubielos de Mora (Teruel)", elaborada por el profesor de la Universidad de Zaragoza José Prieto y la artista plástica Vega Ruiz, entrevistando a los artífices del Museo de arte contemporáneo Fundación Salvador Victoria, ubicado fuera de los circuitos urbanos en Rubielos de Mora (Teruel), que cumple 20 años y que ha supuesto una participación en la construcción de la memoria y en la vida cultural de Rubielos de Mora, debido a que el museo ha generado un valor añadido a la localidad, ha dinamizado el territorio, es un motor de desarrollo, un elemento de identidad de la localidad. E impacta favorablemente en el territorio con un valor económico y social.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 4. Fachada del Museo Salvador Victoria. *Fuente: V. Ruiz (2023).*

Sobre el museo que busca rescatar la identidad local mediante la incorporación de nuevas tecnologías versa la investigación de la profesora de la Universidad de Zaragoza Bia Santos: “Lugar y memoria. Rescate de la identidad en el Museo de la gente Sergipana y Museo Casa Cora Coralina a partir de las nuevas tecnologías”, en la que toma como ejemplo dos museos brasileños: el Museo "da Gente Sergipana" en Sergipe y el Museo Casa Cora Coralina en Goiás, que abogan por la importancia del rescate de la memoria colectiva como un conector de la identidad cultural y la preservación de la identidad local a través de iniciativas museísticas que integran nuevas tecnologías para rescatar la memoria colectiva y fortalecer el sentido de pertenencia de la población a su territorio.



Fig. 5. Espacio “Josevende”. *Fuente: Archivo Museo de la gente Sergipana (2024).*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

En la siguiente investigación: "Alameda central, parque urbano, de la pintura mural a la Alameda Central", la profesora de la Universidad Nacional Autónoma de México Angélica López, hace un análisis sobre el mural Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central (1947-48) de Diego Rivera (1886-1957) que va en dos perspectivas que se desarrollan de manera paralela, la primera, es un análisis transdisciplinar, como lo aborda Edgar Morín una mirada global que no se reduce a las disciplinas ni a sus campos, que va en la dirección de considerar el mundo en su unidad diversa, es decir, que los conocimientos de las disciplinas separadas con sus propios métodos trabajen en unidad y que confluyan para generar nuevas lecturas del objeto de estudio, usando formas que rebasan parcialmente los límites de los conocimientos disciplinarios. La segunda línea de investigación es la que nos interesa en este texto, sobre su significado simbólico especialmente de las escenas de racismo representadas en el mural pintado por Diego y la lectura del espacio público de la alameda que representa la pintura en su entorno actual.

Para terminar este apartado la profesora de la Universidad de Zaragoza Carlota Santabarbara cuestiona el intento de introducir en un espacio museístico el muralismo contemporáneo o Street Art y la actuación de las instituciones museísticas, que intentan patrimonializar el Street Art, en la investigación: "El oximorón de los museos de Street art". Considera que este tipo de arte no puede, ni debe, ser introducido en un espacio museístico, ya que el arte urbano, el graffiti y el muralismo comisionado o no, no puede desvincularse de su lugar de creación, debido a que éste forma parte de su propia definición como lenguaje de comunicación social en un contexto urbano determinado. Menciona que existen ya bastantes ejemplos de arranques de grafitis y de murales urbanos que han sido comercializados especulando con creaciones que nos les pertenecen, apropiándose de un arte colectivo para beneficio propio, en el caso de las galerías y las casas de subastas.

CONCLUSIONES

Arte y Memoria es un grupo de investigación interdisciplinar, estable y dinámico está conformado por colaboradores de diferentes universidades españolas y tiene una dimensión internacional con colaboradores de universidades de: Colombia, Estados Unidos, Francia, Italia, y, de México. Por destacados/as profesionales relacionados con el mundo del arte; y, por estudiantes del grado en Bellas Artes de la Universidad de Zaragoza. Durante estos 15 años el desarrollo de nuestras investigaciones está basado en un enfoque multidisciplinar que pone de manifiesto la complejidad de las relaciones entre las producciones de arte contemporáneo, la memoria, el olvido y los mecanismos de conservación del legado cultural, mostrando, de forma poliédrica, las múltiples propuestas teóricas que van acercando estos temas desde las distintas disciplinas que lo estudian. Por ser un fenómeno complejo, no se pretende dirigir el objeto mismo de la investigación hacia unas conclusiones cerradas, sino, más bien, de abrirnos a la complejidad que adopta este tema en sus múltiples dimensiones y combinaciones posibles con el arte contemporáneo y el patrimonio. En este artículo podemos ver los resultados de algunas de nuestras líneas de investigación, relacionadas, por un lado, con producciones artísticas contemporáneas creadas como acción individual y como acción participativa y colectiva; por otro, vinculadas a las nuevas formas de gestión y autogestión cultural de los colectivos ciudadanos; y, por último, las relacionadas con los mecanismos de gestión y de conservación de la producción artística contemporánea y del legado cultural, que es un elemento que enriquece la identidad de cada territorio de forma específica, que describe su historia y se afianza en la memoria de cada sociedad.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València (cc) BY-NC-SA

FUENTES REFERENCIALES

Arte y memoria. http://fantoniogargallo.unizar.es/arteymemoria

Alvar Beltrán, C. (2016). Christian Boltanski y la memoria de los objetos. Eu-topías: revista de interculturalidad, comunicación y estudios europeos, 12, 5-12. https://ojs.uv.es/index.php/eutopias/article/download/18637/16234

Ariza, S. (2021) De la práctica a la investigación en el arte contemporáneo, producir conocimiento desde la creación. Arte, Individuo y Sociedad *33*(2), 537-552.

Borgdorff, H. (2010). El debate de la investigación en las artes. *Cairon: revista de ciencias de la danza*, 13, 25-46.

De Laiglesia, J. (2009). El rizo metódico y el retruécano archivos vacíos, método necesario. *Arte, Individuo y Sociedad*, 21, 171-188.

Frayling, Ch. (1993/4). Research in Art and Design. *Royal College of Art Research Papers*, 1 (1).

García Sánchez, M. (2023). Investigación en las artes: el proyecto ARTS PROPEL como estrategia metodológica. *ANIAV - Revista De Investigación En Artes Visuales*, 13, 55–66. https://doi.org/10.4995/aniav.2023.20133

Kaprow, A. (2016). *Entre el arte y la vida. Ensayos sobre el Happenig*. Colección Héroes modernos. Alpha Decay.

Morín, E. (1994). *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa.

Podcast: The Growing Industry of Homeland Security. https://www.albany.edu/news/92339.php

Prieto, J. (2021). El patrimonio como testimonio de la menoría. En *Arte, memoria y museos*. Ed. Trea S.L.

Prieto, J. y Ruiz, V. (2018). Diez años del grupo de investigación Arte y Memoria. *AACAdigital*, 42, marzo. https://www.aacadigital.com/contenido.php?idarticulo=1399

Prieto, J. y Ruiz, V. (eds.) (2024). *Arte y Memoria* (volumen 6). IPH de la Universidad de Zaragoza / Universidad de Ibagué (Colombia). DOI: https://doi.org/10.35707/9788410169142

Sani, M. (2016). La gobernanza participativa del patrimonio cultural. El Observatorio social. Fundación La Caixa. https://elobservatoriosocial.fundacionlacaixa.org/es/-/la-gobernanza-participativa-del-patrimonio-cultural

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2025.18194

Piedras: Sobre una geología del territorio

Stones: About the geology of the territory

Regina Quesada Alonso
Faculta de Bellas Artes de San Carlos (UPV); Estudiante doctorado Dpto. Dibujo reginaquesada78@gmail.com

How to cite: Quesada Alonso, R. (2024). Piedras: sobre una geología del territorio. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18194

Resumen

Proyecto de investigación y creación artística desarrollado en el marco de la Beca Casa de Velázquez en Madrid, durante el curso 2023-2024, promovida por el Ayuntamiento de Valencia.

El proyecto ahonda en los orígenes de la memoria de las piedras que habitan en la Casa Velázquez en un momento determinado de la historia de la institución: La Guerra Civil española. La Casa de Velázquez luchó en primera línea, y parte de ella, fue incendiada y destruida. Sobre los muros y columnas de piedra, en pleno asedio de la batalla de Madrid, en noviembre del año 1936, los impactos de metralla se quedaron marcados sobre la piedra de la institución, generando una herida permanente sobre dicha superficie, que aún se conserva y que actualmente sigue siendo visible.

Durante la estancia se ha investigado el archivo fotográfico y la documentación bibliográfica sobre cómo afectó este hecho (La Guerra Civil), en este lugar. Además, en paralelo, se ha realizado una producción artística vinculada al dibujo contemporáneo donde se conecta el espacio-tiempo como principal herramienta discursiva sobre un acto de desterritorialización y reterritorialización representada visualmente por la piedra.

Palabras clave: *Dibujo contemporáneo; espacio-tiempo; investigación teórico-práctica; Patrimonio histórico-artístico; residencia artística.*

Abstract

Research and artistic creation project developed within the framework of the Casa de Velázquez Scholarship in Madrid, during the 2023-2024 academic year, promoted by the City Council of Valencia.

The project delves into the origins of the memory of the stones that inhabit the Casa Velázquez at a particular time in the history of the institution: The Spanish Civil War. The Casa de Velázquez fought in the front line, and part of it was burned and destroyed. On the stone walls and columns, during the siege of the Battle of Madrid in November 1936, the shrapnel impacts were marked on the stone of the institution, creating a permanent wound on the surface, which is still visible today.

During the stay, the photographic archive and bibliographic documentation on how this event (the Civil War) affected this place has been investigated. In addition, in parallel, an artistic production linked to contemporary drawing has been carried out where space-time is connected as the main discursive tool on an act of deterritorialization and reterritorialization visually represented by the stone.

Keywords: *Contemporary drawing; space-time; theoretical-practical research; historical-artistic heritage; artistic residency; artistic residency.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

INTRODUCCIÓN

Construir, es generar un discurso contemporáneo sobre una temática que actualmente pone en valor acontecimientos históricos acaecidos en entornos vinculados a el Patrimonio histórico-artístico. Conectar a una sociedad, que cada vez conversa menos con su pasado, es una manera de hacer visibles estados de desterritorialización[1] y reterritorialización[2] sobre un territorio geográfico y geológico, habitado o deshabitado. Existen unas constantes de movimiento en el espacio-tiempo que no se pueden controlar, y que marcan una fecha de caducidad sobre lo que, a nivel vital, se desea experimentar. ¿En qué momento y de qué manera se habitan los lugares? ¿por qué desaparecen o se entierran? ¿cómo cambian sus usos dependiendo de su cronología de vida?... Hay diversas investigaciones dentro del campo de la psicología (artes, humanidades, ciencias e incluso tecnología) que abordan este tema, y que cuestionan y plantean la manera en la que los lugares que habitamos se convierten en espacios psicogeográficos. Estos lugares, como comenta Collin Ellard en su libro *Psicogeografía La influencia de los lugares en la mente y en el corazón,* son proclives a la privacidad y al refugio, desde un prisma un tanto peligroso si se analiza de cómo cada vez la sociedad está construyendo más espacios privados de aislamiento.

Daniel Vogel es un científico, informático y artista que plantea una idea interesante relacionada con el espacio doméstico: ¿Y si la casa puede percibir cómo se sienten sus habitantes y dependiendo de su estado emocional puede modificar el entorno para así mejorar psicológicamente a sus ocupantes?... Esta cuestión que plantea Vogel, no deja de generar una cierta incomodidad sobre el contexto del espacio que se considera íntimo y que se habita en compañía de una casa viva, que responde y que se adecua al estado emocional del que la habita. Esta tecnología sensible emocionalmente, no deja de generar preguntas en torno a esta nueva manera de entender y desear conectar con el espacio doméstico. En este caso, se traslada esta visión un tanto distópica a los impactos de los proyectiles de la Guerra Civil española sobre la Casa de Velázquez en el año 1936. Imaginad un edificio con unas heridas permanentes y que pudiera expresarnos emociones, sobre los acontecimientos que le han provocado sus marcas sobre la piedra. El ser humano no sería capaz de gestionar esos múltiples estados de cambio de un entorno o espacio, a través del sufrimiento (guerras, catástrofes naturales etc.). Quizás por ello, existe esta memoria silenciosa sobre los lugares, esa capacidad de transformar un espacio devastado, en un lugar de convivencia, es un estado de resiliencia inherente en el ser humano. Significa la transformación a crear espacios mejores para vivir. Es una cuestión de supervivencia.

Sobre el lenguaje ancestral de las piedras, Anne Hertzog es una geógrafa que afirma que "La conciencia del paisaje de guerra donde la huella desaparecida puede o debe resurgir produce una relación alucinada al espacio". Esta afirmación es realmente interesante, ya que entrar en esos huecos hendidos para comprender ese momento de la historia de la Casa de Velázquez, supone generar un campo de abstracción tanto internamente como de la mirada, para así construir otra mirada, llena de subjetividades matéricas. Como bien describe Anne Hertzog, es algo así como generar una conexión espacial, casi mística con el lugar.

Hay una obra de Christian Boltanski que realmente es impactante y que aúna perfectamente esa sensación de espacio que siente y que nos lo transmite, a través de un sonido. La pieza *Les archives du Coeur*[3] está compuesta

[1] Referente a la pérdida de territorio, cuando no te dan la parte de terreno que se te heredó, pugnas de poder; donde te condena a vivir en sitios indiferenciados, donde se rompe toda relación con la historia y la memoria de los lugares, donde existe una amnesia territorial, que puede significar extrañeza y desculturización.

[2] Tendencia a la recuperación y el fortalecimiento de las identidades y valores territoriales locales, reterritorializa, recupera el vínculo con su historia, usos y costumbres, sin importar el lugar que se encuentre una persona.

[3] Teshima Art Museum forma parte de *Benessere Arte site* Naoshima. https://benesse-artsite.jp/en/art/boltanski.html

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

por mil trescientas grabaciones de latidosde corazones que están archivados en una isla deshabitada de Japón. ¿Qué quiere contar el artista con esta obra viva ubicada en una isla deshabitada?

Pensar que es posible en un futuro una hipermnesia[4] de la piedra, donde los acontecimientos sucedidos son posibles de reproducir, es una cuestión para plantear y analizar. Actualmente uno de los valores que hay que destacar precisamente, es la pérdida de la identidad del territorio, su memoria, su historia y cómo se relaciona el ser humano con ese acto de desvinculación identitario que cada vez está más acentuado y desconectado de su entorno natural y de su historia.

DESARROLLO

Todo proyecto que se inicia ha de estar conectado con el Patrimonio histórico-artístico del enclave. Ya que previamente, es necesario un estudio de campo sobre el lugar en el que se va a desarrollar la investigación. En este caso, este proyecto teórico-artístico que se presenta está conectado con el Patrimonio histórico-artístico[5] de La Casa de Velázquez. Previamente, se ha realizado una investigación histórica sobre los acontecimientos recientemente sucedidos en esta institución, que, desde su inauguración, los primeros edificios en 1928 y el edificio acabado en 1935, se ha dedicado a apoyar y difundir de forma exclusiva la cultura y la investigación humanística. Este proyecto que se presenta es un acto de memoria sobre lo que ha vivido el edificio y su repercusión social y emocional sobre la población, los estudiantes y los antepasados que estuvieron ahí. Se recupera a modo de proyecto artístico, este capítulo del pasado que habita entre sus muros: La Guerra Civil española.

“Geo” significa tierra y “logos” tratado o conocimiento, la unión de estas palabras define el objetivo de este proyecto de creación, que es capturar, analizar y entender desde un concepto más abstracto los agujeros o buchi, (como define Lucio Fontana en sus creaciones espaciales) producidos por la metralla sobre la piedra. Para Lucio Fontana, hacer agujeros significaba traspasar las limitaciones del marco de un cuadro, en este proyecto, el marco, es el muro de piedra y el agujero es la apertura a otra dimensión, en este caso espacial, representada por la proyección del dibujo imaginario de la piedra.



Fig. 1 *Fotografía de detalle de impacto de metralla sobre una columna del patio interior de La Casa de Velázquez de Madrid.*

[4] Es una anomalía o alteración de la memoria, que se caracteriza por un estado de hiperactividad o exaltación excesiva y que consiste en registrar, almacenar, recordar y retener de manera minuciosa y detallada datos e imágenes.

[5] Patrimonio Histórico Español: Este sería el grado mínimo de protección de un bien. Integran el Patrimonio Histórico Español todos los bienes inmuebles y objetos muebles de interés artístico, histórico, paleontológico, arqueológico, etnográfico científico o técnico. También forman parte del mismo el Patrimonio documental y bibliográfico, los yacimientos y zonas arqueológicas, los sitios naturales, jardines y parques, que tengan un valor artístico, histórico o antropológico (Ley 16/1985, art.1).http://www.cultura.gob.es/cultura/patrimonio/bienes-culturales-protegidos/niveles-de-proteccion/regimen-general.html

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Primera parte del proyecto:

Contacto visual y táctil con los impactos de los proyectiles sobre la piedra. Se han seleccionado y fotografiado los muros hendidos y se ha proyectado un imaginario de dibujo de piedras vinculadas a los agujeros encontrados. Aquí entra en escena el concepto de vacío unido al espacio-tiempo. Realmente la esencia de este proceso de creación ha sido proyectar visualmente una metáfora sobre el concepto atemporal del tiempo, generando interconexiones entre la fotografía, que registra la parte superficial del muro, con la parte de creación de dibujo contemporáneo, que simboliza y refleja un concepto abstracto sobre el paso del tiempo y la huella que éste deja en su entorno (Guerra Civil española). Antes de iniciar el proceso de creación, se han realizado investigaciones fotográficas en el archivo de la propia Casa de Velázquez, documentación histórica y proyecciones fílmicas como *La niña del autobús*[6] película documental realizada por el director Éric du Bellay donde relata la vida de Paula Sáez Gordo, también conocida como María del Puig Díaz Ruiz, en la Casa de Velázquez desde 1936 a 1961. Esta niña fue adoptada por un matrimonio que se la encontró y vivió entre las ruinas del edificio provocadas por la Guerra Civil española. Interesante documental donde se refleja claramente las distintas maneras de habitar y dar forma a un lugar destruido. La ruina da otra lectura de un paisaje devastado y otro uso a las estancias que ahora sólo son un recuerdo.

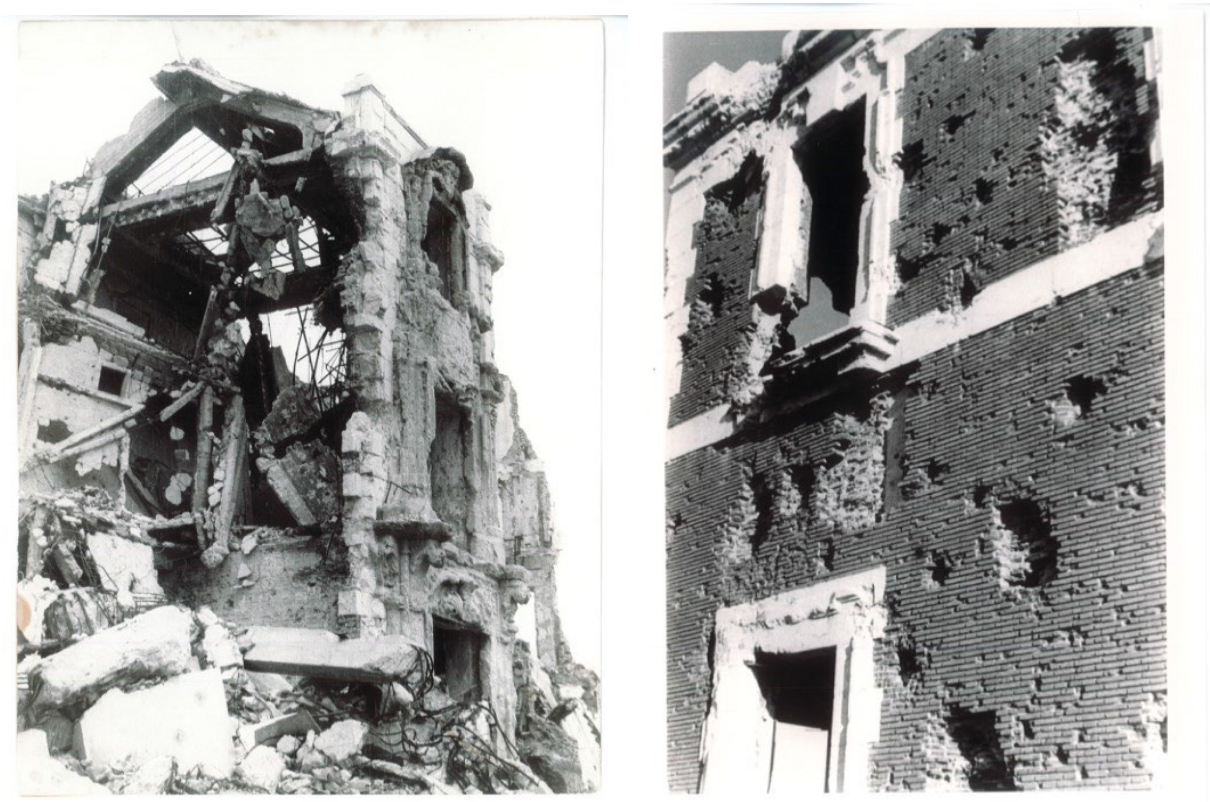


Fig.2 *Fotografías de imágenes de archivo de partes del edificio bombardeado y destruido. Archivo oficial de la Casa de Velázquez.*

Como libros de cabecera editados conjuntamente entre la Casa de Velázquez y Ediciones Complutense durante la realización de esta beca, que documentan especialmente los hechos y que han servido como herramienta de trabajo: *Paisajes de guerra: Huellas, reconstrucción, patrimonio (1939-años 2000)* y *La Ciudad Universitaria de*

[6] Presentación de la película en la Casa de Velázquez https://www.casadevelazquez.org/es/novedad/la-nina-del-autobus

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Madrid y la Casa de Velázquez: escenas y huellas de una guerra. Estas lecturas han ido acompañadas de otras de índole filosófica, poética y narrativa como por ejemplo, entorno al propio acto de caminar como describe Matthew Beaumont *El caminante: Encontrarse y perderse en la ciudad moderna* es un acto de reflexión y creación identitaria, a una lectura sosegada sobre las *Ruinas poética y estética de lo sublime* de Juan Francisco Pastor Paris, donde expresa con sutil delicadeza pensamientos entorno a la ruina.

Segunda parte del proyecto:

Toda esta segunda parte de la investigación va acompañada al unísono del proceso de creación, experimentación y elaboración en el atelier habilitado para dicho fin, para así ir desarrollando la parte gráfica del proyecto.



Fig.3 *Fotografía del estudio de la artista Regina Quesada Alonso durante su residencia artística en La Casa de Velázquez de Madrid.*

Una vez realizada la primera parte de investigación documental, se ha pasado al proceso de creación de un conjunto de dibujos de diversas dimensiones a lápiz compuesto, que parten de un proceso de intuición por parte de la artista. Es un proceso artístico espontáneo y profundo, de ahí a que cada obra finalizada tenga unas connotaciones diferentes a las demás. El diálogo de líneas trazadas generado se conecta con los huecos de los proyectiles que hay visiblemente en las columnas de la Casa de Velázquez. Y a su vez, penetrando en ese cosmos expandido de espacio-tiempo indefinido, se conectan con los Alineamientos de Carnarc ubicados en Francia. Considerados como Patrimonio histórico-artístico y con la mayor extensión de menhires que se conocen a nivel mundial, actualmente aún se desconoce su procedencia y uso, cabe destacar que su uso inicial pudo tener una connotación de ritual.

Los *Alineamientos de Canarc*[7] en Francia, conjunto declarado Patrimonio de la Humanidad**.** La unión de los agujeros de la metralla sobre los muros de la Casa Velázquez, están conectados a través de una línea de tiempo abstracta con los *Alineamientos de Canarc*, allí la piedra es un templo de silencio interno. Ambas construcciones están realizadas por la mano del ser humano, en dos épocas totalmente diferentes, con propósitos y finalidades remotas entre ellas. Pero el paso del tiempo hace mella sobre la piedra; y si entramos en uno de sus agujeros (Buchi) existe un universo en suspensión que lo unifica todo y donde el tiempo no tiene fin, el tiempo nunca se detiene. Como define Lucio Fontana en esta entrevista realizada por la crítica de arte Carla Lonzi en 1968:

[7] *Alineamientos de Canarc* : Monumento prehistórico más extenso del mundo de piedras erguidas conocidas bajo el nombre de menhir (“men”- piedra; “hir”-larga). Construido durante el Neolítico, entre los milenos V y III a. C.

BY-NC-SA

> *De ahora en adelante, en el espacio no hay más medida. Contemple, ahora, el infinito…En la vía Láctea, de ahora en adelante, hay millares y millares…El sentido de lo mensurable, del tiempo, es el infinito. Antes podía ser así…pero hoy, es una certeza, porque el hombre habla de millares de años, de mil y millares para alcanzar…y entonces, ahí está la nada, verdaderamente, el hombre que se reduce a la nada. Y el hombre reducido a la nada, no quiere decir que se destruye, se vuelve un hombre simple como una planta, como una flor y. cuando sea completamente así, el hombre será perfecto.*[8]

Tercera parte del proyecto:

La última fase, es la exposición final de la beca a finales de Mayo de 2024, en la Galería de La Casa de Velázquez junto con los/as artistas de la promoción. Además, de edición de un catálogo colectivo y donación de una obra al Ayuntamiento de Valencia y a la Casa de Velázquez.

CONCLUSIONES

En conclusión, el concepto de becar un proyecto artístico y de investigación, que plantea cuestiones de huellas y heridas olvidadas en espacios que, actualmente están siendo utilizados por usuarios/as comunes como sucede en la Casa de Velázquez. Permite plantear una serie de cuestiones sobre los modos de habitar el espacio público y privado. Hay que destacar especialmente, la convivencia con sus múltiples historias del pasado, presente y futuras que quedan resonando en sus muros.

Durante la estancia en este entorno, varios/as investigadores/as de diferentes procedencias y países no sabían que los agujeros de los muros y de las columnas, fueron provocados por los bombardeos de la Guerra Civil española. La mayoría de las personas han deducido, que este desperfecto sobre la piedra, era a consecuencia del paso del tiempo, osea, una degradación natural.

En consecuencia, gracias a este acto de interrogación y de confusión colectiva, se ha generado una reflexión artística que ha desencadenado en que el proyecto fuese fluctuando hacia una idea de visibilizar esos impactos y agujeros. Convirtiendo una parte del proyecto, en una instalación efímera titulada *Kintsugi*, depositando pan de oro sobre los huecos de las columnas, como un acto de visibilizar dichas fracturas, que al final es el reflejo de un acto de resiliencia de un pasado colectivo.

Finalmente, esta experiencia es necesaria vivirla para entender que el Patrimonio histórico-artístico necesita de estos espacios de intercambio conversacional con el arte contemporáneo. Ya que esto permite ampliar una información o una investigación sobre un enclave. Generar sinergias con colectivos investigadores/as de otros campos como la antropología, la arquitectura, la historia etc. enriquece un diálogo de intercambio de impresiones y de miradas.

Por último, dar las gracias a las instituciones que apoyan al colectivo investigador y artístico para que puedan continuar con sus diálogos creativos; principalmente a las personas que los componen y los habitan y que creen en una sociedad construida desde un pensamiento plural y sensible. No hay que olvidar, que el factor humano de compartir y conversar es una parte muy importante de una experiencia artística e investigadora.

[8] Joppolo Giovanni. *FONTANA*. Editora Fundación federico Jorge Klemm. cita pp.58-59.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

FUENTES REFERENCIALES

Augé, M. (2017). *Los no lugares.* Editorial Gedisa.

Beaumont, M. (2020). *El caminante. Encontrarse y perderse en la ciudad moderna.* Alianza Editorial.

Bourriaud, N. (2009). *Radicante.* Adriana Hidalgo editora.

Cabrera Miranda, E.J. *De la piedra encontrada con formas evocadoras al objeto trascendido artísticamente.* Universidad de Granada, 2016. http://hdl.handle.net/10481/41672

Cirlot, J. E. (1992). *Diccionario de símbolos*. Editorial Labor.

De Quincey, C. (2002). *Naturaleza esencial. El alma de la materia*. Ediciones Atalanta.

Ellard, C. (2015). *Psicogeografía. La influencia de los lugares en la mente y en el corazón.* Editorial Planeta.

Gadamer, H. G. (2019). *Sobre la prehistoria de la metafísica.* Hermida Editores.

García Herranz, A. (2016). *La Casa de Velázquez de Madrid (1916-1959): un ejemplo de destrucción patrimonial en la Guerra Civil española.* Tesis doctoral: Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias de la Documentación : Bibliogr. p. 211-225. Index.

Kaku, M. (2005). *Universos paralelos. Los universos alternativos de la ciencia y el futuro del cosmos.* Ediciones Atalanta.

Martínez García de Posada, Á. (2017). *Entre piedras y lugares traslaciones, cartografías, figuraciones y abstracciones*. *Revista europea de investigación en arquitectura: REIA*, 9, 65-82. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6303039

Martínez García-Posada, Á. (2017). *Vueltas por el espacio. Reflexiones arquitectónicas sobre escalas y mensajes.* En J.J. Vázquez Avellaneda, R.M. Añón Abajas (Eds.), Idpa-03 (pp. 265-277). RU Books. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6283056

Maubert, F. (2019). *El hombre que camina.* Quaderns Crema.

Michonneau, S., Rodriguez, C. y Vela, F. (2019). *Paisajes de guerra. Huellas, reconstrucción, patrimonio (1939-años 2000)*. Ediciones Complutense y Casa de Velázquez.

Pastor Paris, J. F. (2021). *Ruinas. Poética y estética de lo sublime.* Archivos Vola.

Portillo Peñuelas, S. A. (2020). Los otros significativos en la construcción del sí mismo. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, *25*(4) (), 152161. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27963704012

Ruedas Marrero, M., Ríos Cabrera, M. M., Freddy E. y Sequera N. (2009). Hermeneútica: La roca que rompe el espejo. *Localización: Investigación y postgrado*, *24*(2), 181-201. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3620425

Rubin, R. (2023). *El acto de crear: una manera de ser*. Editorial Planeta.

Stein, E. (1996). *Ser infinito y ser eterno*. (trad. Alberto Pérez Monroy). Fondo de Cultura económica: p.329-330.

Tovar Hernández, C. (2003). El significado del concepto de lo real. *Acta Universitaria 13*(Sup.), 30-34. Redalyc, https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41609808

Tranche, R.R. (2022). *La Ciudad Universitaria de Madrid y la Casa de Velázquez: escenas y huellas de una guerra.* Ediciones Complutense y Casa de Velázquez.

Villaverde Bonilla, V. (2020). *La mirada neandertal. Orígenes del arte visual.* Publicacions de la Universitat de València.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17861

Anotaciones sobre la mirada: Dispositivo de consideración del objeto como material

Anotaciones sobre la mirada: Dispositivo de consideración del objeto como material

María del Mar Ramón Soriano
Universidade de Vigo. Facultade de Belas Artes, marramonsoriano1993@gmail.com

Breve bio autora:

Artista e investigadora postdoctoral ha realizado proyectos en la Uvigo (Galicia) y en Parsons School of design (NY). Reflexiona en torno al cuerpo, los objetos y las relaciones que se establecen entre ellos tanto de forma teórica como práctica.

How to cite: Ramón Soriano, M. M. 2024. Anotaciones sobre la mirada: Dispositivo de consideración del objeto como material. En libro de actas: EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17861

Resumen

Este artículo reúne las aproximaciones que diferentes creadores han desarrollado respecto a la mirada como estamento procesual primigenio. Empleamos una agrupación de textos escritos por diferentes teóricos que se enlazan con obras objetuales de artistas para reflexionar sobre la observación consciente, la importancia en la selección y los efectos de la recontextualización.

Abordamos conceptos como la desautomatización de la percepción, la ética del asombro y la fenomenología, destacando la capacidad del arte para revelar las capas de profundidad y el significado que puede contenerse en los objetos cotidianos. Exploramos una práctica artística contemporánea que se basa en la autoestimulación perceptiva descrita por Bartolomé Ferrando, donde los artistas buscan significados en lo ordinario y lo infraordinario, término que tomamos de los escritos de Georges Perec o en la sensación de extrañamiento u ostranénie.

Esta revisión de textos nos sirve para entender obras objetuales de diferentes artistas contemporáneos como Annabelle Arlie, Jonh Bock, Rachel Harrison, o Abraham Cruzvillegas. La entrada del objeto en el contexto artístico responde a unas lógicas observacionales que, en realidad, podrían estar compartidas con el proceso de selección de elementos para un bodegón. Así, en este texto condensamos reflexiones sobre cómo la mirada activa y consciente hacia los objetos cotidianos existe como una de las partes más importantes en ciertos procesos escultóricos y sobre la capacidad del arte para transformar nuestra percepción de los objetos comunes.

Palabras clave: *Procesos artísticos; observación; arte objetual.*

Abstract

This article gathers the approaches that different creators have developed regarding vision as a primordial procedural element. We employ a compilation of texts written by various theorists that are linked to objectual works of artists to reflect on conscious observation, the importance of selection, and the effects of recontextualization.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

We tackle concepts such as the de-automatization of perception, the ethics of wonder, and phenomenology, highlighting art's ability to reveal layers of depth and meaning that can be contained in everyday objects. We explore a contemporary artistic practice based on the perceptual self-stimulation described by Bartolomé Ferrando, where artists seek meanings in the ordinary and the infraordinary, a term we borrow from the writings of Georges Perec or from the sensation of estrangement or ostranénie.

This review of texts serves us to understand objectual works by different contemporary artists such as Annabelle Arlie, Jonh Bock, Rachel Harrison, or Abraham Cruzvillegas. The entry of the object into the artistic context responds to observational logics that, in reality, could be shared with the process of selecting elements for a still life. Thus, in this text, we condense reflections on how active and conscious observation of everyday objects exists as one of the most important parts in certain sculptural processes and on art's ability to transform our perception of common objects.

Keywords: *Artistic processes; observation; object art.*

INTRODUCCIÓN

> Siempre quise mostrar al mundo que el arte está en todas partes y sólo precisa el filtro de una mente creativa (Nevelson en Tubella, 2009)

> Cuando nosotros nos concentramos en un objeto material, sea cual fuere su situación, el acto mismo de la atención puede provocar nuestra caída involuntaria en la historia de ese objeto. Los principiantes han de aprender a deslizarse apenas sobre la materia si quieren que la materia permanezca en el nivel exacto del momento. ¡Cosas transparentes, a través de las cuales brilla el pasado! (Nabokov, 2012, p. 10)

> Percibimos los objetos solamente cuando son disfuncionales en cierto sentido. El foco de luz permanece ignorado hasta que se quema; el autobús que se atrasa acapara la atención, a diferencia del que llega puntual. Los terremotos y los incendios domésticos nos hacen apreciar las comodidades previas a su desaparición (Harman, 2015, p. 91)

Si existe algo que podemos encontrar como universal, entre las artistas y los artistas contemporáneos, pero también entre estos y los pintores y creadores del romanticismo, neoclasicismo, impresionismo, etc. es, como definía Bartolomé Ferrando, una autoestimulación perceptiva, es decir, un continuo mirar alrededor y ver. Todos los procesos de recolección, de descontextualización o de introducción del mundo artístico en lo real emergen en un punto crítico que es la mirada consciente y activa, entornada ante lo que normalmente no se ve. Una mirada que, además de absorber, proyecta. Igual que las composiciones de naturalezas muertas, pensadas hasta el detalle más nimio, estaban cargadas de metáforas y de simbolismo, el salto de estos objetos al mundo del arte revela este paisaje habitual de cosas que viven una existencia paralela a nosotros, y que conforman una memoria colectiva. Algo tan básico como nuestra libertad, como explica Rosa Olivares, viene marcada según su abundancia o escasez (Olivares, 2003, p.12).

Este artículo sirve como valoración del germen que da lugar a todo este tipo de prácticas en las que lo común y cotidiano aparece como materia y material. Los objetos son foco de interés para los artistas en diferentes aspectos y posibilidades, desde hace más de un siglo. Para esta investigación tomamos lo infraordinario como campo de análisis dentro del mundo de la creación escultórica, todo esto que semeja inocente y vacío se evidencia en el momento en el que se descontextualiza e invade el cubo blanco que entendemos como museo. Recuperamos este término de los escritos de Pérec, que publica en 1989 un libro bajo el mismo nombre. En él habla de interrogar a lo habitual y de hacer recuento de lo que llevas en los bolsillos. ¿Cómo hacer que estas

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

cosas que nos rodean hablen de nosotros y de lo que somos?, o más bien, cómo valerse de estas cosas que ya hablan de nosotros y de nuestro contexto para transmitir y comunicarse con los demás:

> Me importa mucho que estas cosas parezcan triviales e insignificantes: es precisamente lo que las hace tan esenciales, o más que muchas otras a través de las cuales tratamos en vano de captar nuestra verdad (Perec, 2008, p. 21).

DESARROLLO: APROXIMACIONES A LA MIRADA INVOLUCRADA



***Fig. 1**: Annabelle Arlie. Ladyblue, 2015.*

Artistas como Annabelle Arlie, Jonh Bock, Rachel Harrison o Abraham Cruzvillegas, entre otros creadores, van a pasar por este proceso de extrañamiento u *ostranénie* ante la realidad objetual inmediata. Tendrán la capacidad de "estimular la transformación de lo cotidiano individual o colectivo en experiencia artística" (Ferrando, 2012, p. 15). Ferrando llamaba a este salto en la capacidad de comprensión *autoestimulación perceptiva*. Este consiste en un estado en el que el entorno se convierte en permanente objeto de estudio y para ello es indispensable cierta disciplina personal, explica. Junto a esto, también es imprescindible el desarrollo de la atención, de la conciencia y de la intuición (Ferrando, 2012, p. 15). Este término es el nombre que da el autor a la acción proactiva de mirar alrededor, de una forma consciente y artística, el observar como hecho en sí, relevante y determinante como proceso. Su libro "Arte y cotidianeidad" reúne una serie de escritos, entre ellos, un texto que se expone en forma de intervención en el Reina Sofía en 1994. En ésta proclamaba en forma de *slogans* esta actitud vivencial frente al objeto sobre la que queremos reparar en este ensayo:

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

> Utilizamos objetos fijos y objetos que cambian continuamente de lugar
>
> Utilizamos objetos que colorean el espacio (...)
>
> Utilizamos objetos que tienen diferencias evidentes
>
> Utilizamos objetos cuyas diferencias existen, pero se mantienen escondidas o semi ocultas (...)
>
> Utilizamos objetos que crecen y aumentan, que no varían de tamaño, o que decrecen y disminuyen
>
> Utilizamos a veces partes de un objeto, y otras el objeto en su totalidad
>
> Utilizamos objetos que se llevan bien entre ellos, pero también otros enfrentados entre sí, opuestos el uno al otro (...)
>
> Nuestra relación con el entorno objetual se vuelve creativa, cuando somos capaces de provocar un cambio en el uso o en el significado impuesto por la norma.
>
> De este modo, podríamos utilizar un abrelatas para abrir una puerta, usar una puerta a modo de mesa o de estantería o hacer uso de éstas como si se tratara de un sofá o de una cama (...)
>
> La función del arte no es otra cosa más que el descubrimiento de los paisajes de lo desconocido. (Ferrando, 2012, pp. 43-58)

Hemos seleccionado partes de la intervención que muestran y definen de forma clara este estamento de la creación que en ocasiones puede pasar más desapercibido pero que es clave cuando los artistas comienzan a considerar la utilización de lo que tienen a su alrededor. Los objetos estetizan nuestra cotidianeidad y generan diálogos entre ellos y con nosotros. Es necesario un extrañamiento para percibirlos de forma clara debido, precisamente, a su cotidianeidad y cercanía. Observamos la realidad que discurre ante nosotros, la miramos prestando atención, y esta mirada "no es un simple deslizar sobre las cosas, si es un mirar atento, por poca que sea la atención, de forma que lo mirado entra en el umbral de lo consciente como mirado, (...) entonces podemos hablar de una representación perceptiva en la que la cosa es para un sujeto" (Bozal, 1987, p. 21). En este ejercicio se extrae a la cosa del fluir y del "ámbito de la facilidad, con lo que la cosa mirada se convierte en figura y posee un significado" (Bozal, 1987, p. 21).

Y más adelante, en el siguiente paso a la creación, en el estamento del diálogo con la obra, el trabajo más dificultoso, que es este de la sensibilidad hacia el entorno, se verá reducido casi por completo al recontextualizarlo. La mirada espectadora mantendrá una actitud distinta, ya no será utilitaria sino estética y viendo lo mismo, por ejemplo, un botellero, las sensaciones ópticas serán diferentes. Expone Valeriano Bozal que, observando este *readymade*, podemos mantener estas dos actitudes y que ambas pueden darse a la vez. La posición espectadora es lo que determinará el significado que este objeto vehicula, las sensaciones o impresiones ópticas o perceptivas son, en ambos casos las mismas, pues es el mismo objeto, pero la representación es diferente. "No hablo aquí del diferente significado del término botellero, sino del diferente modo de mirar a ese objeto que es el botellero" (Bozal, 1987, p. 22). La recontextualización de éstos en el espacio expositivo es uno de los factores importantes cuando hablamos de mirar bajo otro prisma las cosas. Eulalia Valldosera por ejemplo, habla de colocarlos estratégicamente bajo los focos para poder verlos de nuevo. De forma que la información contenida pueda ser más fácil de percibir. Explica que en su obra los convierte "en personajes de una ficción vivida por la mayoría tras las cortinas de nuestro consciente" (Valldosera, 2001).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Uno de los objetivos del arte será hacer extraños a los objetos, presentarlos desde otra óptica diferente a la que están habituados. La cotidianidad neutraliza la percepción y la mirada de la artista, es la encargada de desactivar esta automatización. Así cuando Mitch Speed escribe sus notas sobre el objeto encontrado en la actualidad para Mousse Magazine, describe una diferencia en su percepción del entorno después de visitar y escribir sobre el arte objetual y las nuevas corrientes de lo que comenzó con estos *readymades* en el siglo veinte. Las esculturas de Michael E. Smith, cuyas fichas técnicas incluyen materiales como "jersey y concha de tortuga", "sartén y cuchillo" o "escultura alterada de Ronald McDonald", amplían la resonancia que los objetos ejercen sobre este crítico. Después de trabajar en este artículo, describe cómo la experiencia de ir al supermercado ya no es la misma que antes, cómo las mascotas de personajes realizadas en fibra de vidrio son percibidas bajo una mirada afectada. Speed expone cómo estas esculturas hicieron que la forma en que miraba estos elementos y figuras sintéticas se modificase, abrieron "la posibilidad de un espacio en el que los objetos mundanos pudieran liberarse momentáneamente de su banalidad muerta, que es el resultado de una cosmovisión radicalmente desencantada y funcionalizada" (Speed, 2018, p. 81-83).

Hablamos entonces de una ética del asombro, extrañamiento u *ostranénie*, como lo acuñó el formalismo ruso, al tratar el concepto de desautomatización de la percepción o desfamiliarización. El *unheimlich* que resalta lo siniestro dentro de lo ya conocido o familiar, o incluso las palabras de Harman respecto a la herramienta rota que abrían este artículo. A estos artistas que consiguen movilizar el letargo social y capaces de extraer narrativas desde lo cotidiano, Gaston Bachelard los llama fenomenólogos. Personas que observan cómo las cosas les hablan. El tema central de la fenomenología, introducida por el filósofo Edmund Husserl, está en el convencimiento de que en la consciencia de nuestro vivir se pueden descubrir realidades, ideas o verdades. Es esta inteligibilidad de las cosas y la posibilidad de un conocimiento y un saber suprasensibles en la que un fenomenólogo está entrenado; la reflexión en cuanto a la vida real, a través de la observación de las cosas mundanas.

El artista fenomenólogo describe su cama, su silla o su puerta de forma que estos simples objetos cargan la sabiduría del mundo entero, así "el detalle de una cosa puede ser el signo de un mundo nuevo, de un mundo, que, como todos los mundos, contiene los atributos de la grandeza." (Bachelard, 2000, p. 141). Esta mirada se convierte en una lupa hacia lo externo, una amplificación que se parece a la mirada infantil cuestionadora y descubridora que ensancha el espacio poético e informativo de cualquier ente que semejaba pobre o vacío.

> El fenomenólogo toma las cosas de otra manera; más exactamente, toma la imagen tal y como es, como el poeta la crea y trata de hacerla propia, de nutrirse con ese raro fruto; lleva la imagen hasta la frontera misma de lo que puede imaginar. Por muy lejos que esté de ser poeta, intenta repetir para él la creación, continuar, si es posible, la exageración. Entonces la asociación ya no es encontrada, padecida, es buscada, querida. Es una constitución poética, específicamente poética. (Bachelard, 2000, p. 197)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

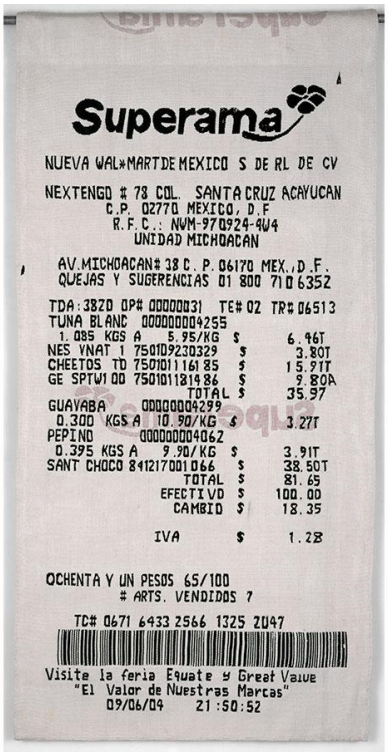


***Fig. 2**: Gabriel Kuri. S. T. (Superama II), 2005.*

Gabriel Kurí, por ejemplo, resignifica los *tickets* de la compra, que son sobras de la realidad trivial, exponiéndolos a una escala muy superior a la real, proponiendo una mirada distinta al mundo del consumo. En la obra “Sin título (Superama)” (2005), los convierte en tapices de gran formato, de forma que este papel normalmente desechado alcanza un nuevo estatus de obra de arte. Este prisma a través del cual Kuri percibe su cotidianeidad amplía el espectro de posibilidades casi hasta el infinito, el mundo exterior está siendo percibido fenomenológicamente, de forma que todo se vuelve concreto, el alma del objeto se muestra y esta imaginación del artista soñador y observador da lugar a esta tipología de obras.

Ana Prada, con un proceso de observación desarrollado, selecciona pares de objetos que luego hace dialogar de forma repetitiva generando patrones. Con esto produce obras de gran formato y de complejas geometrías. Estas materias primas se acumulan en ensamblajes como “Pegajoso indeseado" (2019) en la que a partir de rodillos seccionados e intervenidos con chicles crea una construcción vertical que, gracias al título escogido, transmite una imagen poética del objeto del que parte. Leemos como Manuel Olveira habla de estas como unas obras en las que la mirada y los objetos se confabulan para esquivar y trampear la cotidianeidad.

> Poner en solfa la identidad y funcionalidad de los objetos implica tanto la complicidad de la mirada, que debe entrar en un juego lábil y ambivalente, como del objeto, que debe dejarse embaucar en el juego. (Olveira, 2021, p.7)

Sobre los mismos senderos, cuando Chus Martínez escribe sobre la exposición de Chelo Matesanz, "Mis cosas en observación” (CGAC, 2014), parte del título “Notas sobre la celebración del ejercicio de observar”. Vemos cómo este verbo tiene una gran importancia dentro de esta muestra en estos dos títulos y en la forma de tratarlo durante el texto. Martínez habla de la “mirada entornada” de esta artista que observa, escudriña, y atiende a lo experimentado o imaginado, mencionando la inteligente curiosidad con que asume diferentes puntos de vista sobre las cosas (Martínez en Matesanz et. al., 2014, p. 8-10).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



***Fig. 3**: Chelo Matesanz. Estamos húmedos, 1998.*

CONCLUSIONES

En resumen, la mirada concreta, y nuestra posición como espectadores del mundo es el inicio y la consecuencia. En el momento en el que aparece este cambio de actitud, podemos ser capaces de ver las cualidades estéticas, poéticas y comunicativas de los objetos y de lo que nos rodea en general. Entendemos y argumentamos este proceso como raíz para un sinfín de prácticas objetuales que luego se van bifurcando según intereses, vivencias, contextos, etc. Terminamos con estas reflexiones de Juan Carlos Meana sobre cómo la mirada se nos viene de vuelta en el simple hecho de ejercerla:

> Ver implica una mirada al mundo, al contexto que nos alberga, del que formamos parte y con el que estamos en permanente trato. Ver implica, también, la consciencia de un sujeto que mira, que observa, que hace de la mirada un instrumento de aprendizaje, de diálogo con el mundo. Verse viendo implica una consciencia de nosotros mismos, una conciencia reflexiva y un estar en el presente, además de una consciencia sobre la realidad de la que formamos parte, del propio contexto al que pertenecemos, es decir, ser conscientes de los modos de relación con el entorno y con los otros sujetos. (...) Pero este ver al que aludimos también significa un dejarse ver a través de la obra, es decir, que seamos el activo de las miradas de los otros (Meana, 2009, p. 5).

Esta reunión de reflexiones sobre esta acción nos sirve para dilucidar varios puntos importantes. A) La importancia de la mirada activa y consciente: A través de este análisis, hemos observado cómo la mirada activa y consciente hacia los objetos cotidianos juega un papel fundamental en el proceso creativo de los artistas contemporáneos. Esta atención selectiva hacia lo ordinario permite revelar nuevas capas de significado y

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

profundidad en el arte, transformando así nuestra percepción de los objetos comunes. B) El poder de la recontextualización: La recontextualización de objetos cotidianos en el contexto artístico abre nuevas posibilidades de apreciación estética. Al situar estos objetos fuera de su entorno habitual, los artistas estimulan una reflexión sobre su significado y función, desafiando así las percepciones convencionales y fomentando una mirada más crítica y reflexiva. C) El arte como medio para transformar la experiencia cotidiana. A través de la autoestimulación perceptiva y la exploración de lo infraordinario, los artistas contemporáneos nos invitan a reconsiderar la belleza y el valor de lo común, revelando así la riqueza que reside en nuestro entorno inmediato. D) El diálogo entre el espectador y la obra de arte: Finalmente, este análisis nos recuerda el papel activo del espectador en la apreciación de las obras. Al adoptar una mirada atenta y receptiva, los espectadores pueden participar en un diálogo significativo con la obra de arte, enriqueciendo así su experiencia estética.

FUENTES REFERENCIALES

Bachelard, G. (2000). *La poética del espacio*. Fondo de Cultura Económica.

Bozal, V. (1987). *Las imágenes y las cosas*. Visor, La balsa de la Medusa.

Ferrando, B. 2012. *Arte y cotidianeidad.* Editorial Árdora exprés.

Harman, G. (2015). *Hacia el realismo especulativo.* Editorial Caja negra.

Matesanz, C., Román, J. C., Martínez, C., et al. (2014). *Chelo Matesanz: As miñas cousas en observación.* Santiago de Compostela: Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria. CGAC.

Meana, J. C. (2009). *Los quehaceres del arte.* juancarlosmeana.es/textos-y-catalogos/

Nabokov, V. (2012). *Cosas transparentes*. Editorial Anagrama.

Olivares, R. (Agosto de 2003). Objetos ordinarios. Revista *Exit #11 Objetos cotidianos.*

Olveira, M. (2021). *Ana prada. Objeto en entredicho*. En el catálogo *Todo es otro.* C3A y MUSAC.

Perec, G. (2008). *Lo infraordinario*. Editorial Impedimenta.

Speed, M. (2018). Passive Voice: Notes on the found object, Now. *Mousse Magazine*, 64.

Tubella, P. (9 de mayo de 2009). Retablos de lo residual. *Babelia. El País*. https://elpais.com/diario/2009/05/09/babelia/1241823967_850215.html

Valldosera, E. (2001). *Mi casa es mi cuerpo penetrado por haces de luz*. Eulaliavalldosera.com https://eulaliavalldosera.com/agua-luz-y-sombras-proyectos-realizados-desde-1990/instalaciones/apariencias-casa-1992-95/

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Future[past]. Poéticas artificiales especulativas a través de modelos generativos IA

Future[past]. Speculative artificial poetics through generative AI models

Miguel Rangil Gallardo
Laboratorio de Luz (Universitat Politècnica de València), mrangal@upv.es

Breve bio autor: Miguel Rangil es un artista multimedia que focaliza tanto su investigación doctoral como producción artística en nuevos imaginarios algorítmicos en el contexto automatizado de la visualidad. Sus obras han sido expuestas en diversos espacios e instituciones culturales desde 2019 entre los que destacan Ars Electronica (2023), Medialab-Matadero (2022), KUNSTHALLE (2023) y Etopia: Centro de Arte y Tecnología (2022), entre otros. Desarrolla su investigación doctoral desde 2024 en el grupo Laboratorio de Luz, en la Universitat Politècnica de València.

How to cite: Rangil Gallardo, M. (2024). Future[past]. Poéticas artificiales especulativas a través de modelos generativos IA. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. pp. 982-983. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.19029

Esta comunicación ha sido invitada a presentarse para su publicación en la Revista ANIAV.

Resumen

La situación que actualmente atravesamos es continuamente excepcional. Conflictos armados transmitidos vía streaming, extracción de recursos acelerada, regímenes sustituidos por organizaciones terroristas, eventos climáticos extremos con nefastas consecuencias para el planeta. La frecuencia con la que ocurren estos eventos catastróficos se acorta cada vez más. Nos estamos acostumbrando al desastre, a un estado continuo de excepción.

Ante este horizonte crítico, esta comunicación propone una estrategia específica a través del trabajo con modelo visuales algorítmicos: generar poéticas artificiales especulativas que nos lleven a pensar no solo en otros futuros posibles más allá del presente, sino disolver la inalterable, rígida y estoica concepción histórica de los eventos que nos han convertido en lo que somos. Esta comunicación pretende mostrar la relación potencial entre la visualidad artificial, los espacios latentes y la especulación como metodología artística a través de la producción artística audiovisual: Future[past].

Este proyecto nace como un dispositivo de simulación capaz de desmantelar ese rígido pasado, esa Historia con mayúsculas, a través de un sistema de predicción visual de futuros especulativos. Mediante el uso del modelo generativo de video NextFrame Prediction Pix2Pix, Future[past] disuelve el acontecimiento y propone un evento alternativo, a partir del material visual capturado precedente al acontecimiento dado. La I.A, en un ejercicio de predicción algorítmica, imagina múltiples nuevos futuros-pasados, acontecimientos que sólo ocurren en la simulación visual que se nos presenta, pero que se convierten en imágenes que amenazan con devenir realidad.

Esta producción artística se presentó en Ars Electronica Festival 2023 - Who owns the truth? y PAM! 2022 y forma parte de la investigación predoctoral "Contra la visual[ia]dad. Ensayos algoritmos en la era de la inteligencia artificial". Así, planteamos la comunicación como un análisis de las distintas fases del proceso artístico llevado a cabo en el desarrollo de la obra.

Palabras clave: *visualidades artificiales; inteligencia artificial; arte post-digital; modelos generativos; Next-frame Prediction.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

The situation we are currently going through is continually exceptional. Armed conflicts broadcasted via streaming, accelerated resource extraction, regimes replaced by terrorist organizations, extreme weather events with dire consequences for the planet. The frequency of these catastrophic events is increasingly shortening. We are getting used to disaster, to a continuous state of exception.

In the face of this critical horizon, this communication proposes a specific strategy through working with algorithmic visual models: generating speculative artificial poetics that lead us to think not only of other possible futures beyond the present but to dissolve the unalterable, rigid, and stoic historical conception of the events that have made us what we are. This communication aims to show the potential relationship between artificial visuality, latent spaces, and speculation as an artistic methodology through audiovisual artistic production: Future[past].

This project was born as a simulation device capable of dismantling that rigid past, that History with a capital H, through a system of visual prediction of speculative futures. By using the NextFrame Prediction Pix2Pix generative video model, Future[past] dissolves the event and proposes an alternative event, from the visual material captured preceding the given event. AI, in an exercise of algorithmic prediction, imagines multiple new future-pasts, events that only occur in the visual simulation presented to us, but which become images that threaten to become reality.

This artistic production was presented at the Ars Electronica Festival 2023 - Who owns the truth? and PAM! 2022 and is part of the predoctoral research "Contra la visual[ia]dad. Ensayos algoritmos en la era de la inteligencia artificial". Thus, we propose the communication as an analysis of the different phases of the artistic process carried out in the development of the work.

Keywords: *artificial visualities; artificial intelligence; post-digital art; generative models; Next-frame Prediction.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18246

Dinamitar lo dinámico

Dynamite the dynamic

Stefano Regosini Jiménez [a], Jesús Marín-Clavijo [b] y Silvia López Rodriguez [c]

[a]Programa de Doctorado en Estudios Avanzados en Humanidades. Universidad de Málaga; [b]Profesor Titular de Escultura. Departamento de Arte y Arquitectura, Universidad de Málaga y [c]Profesor Titular de Escultura. Departamento de Arte y Arquitectura, Universidad de Málaga.

Breve bio autor/es:

[a] Autor de Correspondencia: Stefano Regosini Jiménez, Pl. del Ejido, 1, 29013, Marbella, Departamento de Arte y Arquitectura, Universidad de Málaga, Bulevar Louis Pasteur, 30. Campus de Teatinos. CP: 29010. Málaga. email: stefano.rj@hotmail.com

[b]Autor de Correspondencia: Jesús Marín Clavijo, Pl. del Ejido, 1, 29013, Málaga, Departamento de Arte y Arquitectura, Universidad de Málaga, Bulevar Louis Pasteur, 30. Campus de Teatinos. CP: 29010. Málaga. email: jmarin@uma.es

[c] Autor de Correspondencia: Silvia López Rodríguez, Pl. del Ejido, 1, 29013, Málaga, Departamento de Arte y Arquitectura, Universidad de Málaga, Bulevar Louis Pasteur, 30. Campus de Teatinos. CP: 29010. Málaga. email: silvialopez@uma.es

How to cite: Regosini Jiménez, S., Marín-Clavijo, J. y López Rodríguez, S. (2024). Dinamitar lo dinámico. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18246

Resumen

Esta investigación se enfoca en la creación de las diferentes tipologías de registro plástico que, a lo largo de la historia, se han generado permitiendo así la materialización de imágenes arquetípicas y simbólicas en esculturas, distintas obras artísticas y documentos arqueológicos o virtuales. Es decir, estas técnicas han entablado una relación manifiesta en la evolución de dichas imágenes. Nos centraremos en estos vínculos, entre la aplicación estática de dichos métodos y las posibilidades variables en la realización de las propias obras plásticas, que, a su vez, en ocasiones, han servido de registro de lo arquetípico. En este caso la indagación se centrará en la relación correlativa entre lo matérico y el valor de la imagen arquetípica y simbólica. Se quiere poner de manifiesto que el propio modo de registro ya sea a priori o a posteriori, además, tendrá un valor importante en la correcta lectura de la obra. Se genera así el difícil análisis para establecer concretamente dónde reside en sí la obra artística entre su soporte, manifestación o idea. El arte contemporáneo ligado a la posibilidades plásticas e imaginativas ha entablado dicho discurso en el propio seno de su tautología. Por tanto, la investigación no tratará de analizar en sí las distintas piezas artísticas sino en cómo su soporte o registro ha afectado en la creación, lectura o significancia de las correspondientes imágenes simbólicas y/o arquetípicas. Las propiedades y discusiones de las actuales teorías de las filosofías de la mente y la imaginación por parte de autores como Kendall Walton o Amy Kind también jugarán un papel importante en la elaboración de dicha argumentación para desvelar dichos procesos mentales dinámicos con respecto a lo artístico y su soporte.

Palabras clave: *esculturas; arquetípico; simbólica; imaginativas; mente; artístico.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

This research focuses on the creation of the different typologies of plastic register that, throughout history, have been generated thus allowing the materialization of archetypal and symbolic images in sculptures, various artistic works and archaeological or virtual documents. That is, these techniques have established a manifest relationship in the evolution of these images. We will focus on these links, between the static application of these methods and the variable possibilities in the realization of the plastic works themselves, which, in turn, have sometimes served as a record of the archetypal. In this case the investigation will focus on the correlative relationship between the material and the value of the archetypal and symbolic image. The intention is to show that the recording method itself, either a priori or a posteriori, will also have an important value in the correct reading of the work. This generates the difficult analysis to establish concretely where the artistic work resides among its support, manifestation or idea. Contemporary art linked to plastic and imaginative possibilities has initiated this discourse within its tautology. Therefore, the research will not try to analyze in itself the different artistic pieces but in how their support or registration has affected in the creation, reading or significance of the corresponding symbolic and/or archetypal images. The properties and discussions of current theories of the philosophies of mind and imagination by authors such as Kendall Walton or Amy Kind will also play an important role in the elaboration of such argumentation to reveal such dynamic mental processes with regarding the artistic and its support.

Keywords: *sculptures; archetypal; symbolic; imaginative; mind; artistic.*

INTRODUCCIÓN

Esta investigación parte de los estudios derivados de las tesis doctorales *Arquetipos dinámicos hacia nuevos horizontes megalíticos*, *La captura de la luz en movimiento como medio escultórico* y *La teoría de la deriva*, para fundamentar las premisas de dicha indagación. Esta búsqueda tratará de analizar los distintos soportes que han materializado la obra artística lo largo de la historia, su evolución y la capacidad de nuestra imaginación para otorgar o denegar propiedades similares o contrarias a estas diversas manifestaciones. Es decir, los propios soportes matéricos de las distintas obras artísticas causan un determinado impacto en nosotros y, a su vez, sufren las más diversas interpretaciones. Por tanto, esta investigación tratará de evidenciar si las características de la materia son determinantes en la estipulación de atributos estéticos-imaginativos. La materia (o su controlada ausencia) establece también determinadas funciones intrínsecas, su objetualidad según distintos puntos de vista, es dependiente de nosotros. En la actualidad diversas corrientes filosóficas como la ontología orientada a los objetos apuestan, en ocasiones, por su autónoma. Por ejemplo, entre la construcción nurágica (Cerdeña) del Pozo de Santa Cristina (s. XI a. C.) y la obra de Niki de Saint Phalle *Hon-en-katedral* (1966) transcurren muchos siglos, sin embargo, aunque la primera se erija en piedra y la segunda gracias a una estructura interna metálica, (papel y resina), ambas conservan una misma ánima. En otras ocasiones, artistas como Dan Graham en piezas como *Whirling* (2019) utilizan espejos o vidrios para subvertir espacios arquetípicos como el laberinto. Toda esta investigación se centrará en los diversos estudios realizados por Gustave Carl Jung en obras como *La dinámica de lo inconsciente* (1960) o *Arquetipos e inconsciente colectivo* (1969), *Psicología arquetípica* (1988) de James Hillman o *Psique y materia* ((1988) de Marie-Louise von Franz para analizar posibles conexiones entre lo arquetípico-simbólico con respecto a lo matérico e imaginativo. Inicialmente deberemos diferenciar los arquetipos de las respectivas imágenes arquetípicas y los símbolos. Estos primeros, de influencia platónica, Jung los relaciona con su concepto de inconsciente colectivo, es decir, los arquetipos serían unas estructuras psíquicas *a priori* del intelecto humano los cuales no se revelarían accesibles desde nuestra propia psique. Estos, entonces, se manifestarían a través de las imágenes arquetípicas como, por ejemplo, a través del arte en todas las

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

sociedades y culturas a lo largo de la historia. Aunque Jung observa en los arquetipos una proyección mayor que en la concepción platónica los relega siempre a una categoría prácticamente estática. Los símbolos, en este caso, sí adquirirían un mayor dinamismo tanto en su forma como en su moldeamiento y proyección.

> *En otras palabras, los arquetipos son en sí mismas estructuras completamente inobservables; solo cuando son estimulados por algún estado interno o externo de necesidad (ya sea procesos de compensación interna o estímulos externos) producen, en momentos cruciales, una imagen arquetípica, una fantasía arquetípica, un pensamiento, una intuición o una emoción. Estos pueden ser reconocidos como arquetípicos, porque son similares en todas las culturas y entre todos los pueblos*.[1]

En este punto James Hillman se distinguirá de los estudios junguianos profundizando en la posibilidad de la imaginación activa, por, no solo mutar las distintas imágenes arquetípicas en nuevas posibilidades inventivas y creativas, sino también en su capacidad para remodelar arquetipos en sí. Según el autor estos últimos sí podrían ser afectados por nuestras propias aptitudes imaginativas. Esta idea se podría conjugar a la de Henry Corbin, el cual, influido por teorías relacionadas al sufismo, ve en la imaginación (activa) una verdadera facultad para explorar dimensiones más profundas de la realidad. La imaginación sería entonces dinámica, dotada de su propia topología simbolica

> *Nos hace ver los arquetipos como las estructuras básicas de la imaginación, y nos dice que la naturaleza fundamental de los arquetipos solo es accesible a la imaginación y se presenta como imagen. Si el concepto básico de la psicología arquetípica es entonces el arquetipo, su área de enfoque se centra en la imagen. Encontramos la psicología arquetípica dedicada al trabajo con la imaginación, orientada a revivir nuestro interés por la capacidad espontánea de la psique de crear imágenes.*[2]

Marie-Louise von Franz tratará de unificar el sentido de arquetipo junguiano con su respectiva expresión matérica. Si Jung afirmaba que *existe cierta probabilidad de que materia y psique sean dos aspectos diferentes de una misma cosa*,[3] von Franz trataría de desvelar dicha relación entre los patrones universales de la psique y el modo en cómo estos se manifiestan en el mundo tangible. Afirmaría que: *En este sentido, el concepto de materia es también solo una representación arquetípica entre muchas otras; de hecho, el concepto de materia deriva del arquetipo de la Gran Madre.*[4] Por tanto, la estipulación de dichos arquetipos afectaría al modo en cómo nos relacionamos con los objetos a nuestro alrededor, el significado que estos toman para nosotros y, en consecuencia, en nuestras estructuras sociales y vida cotidiana. Por tanto, el soporte de la propia obra de arte influye en cómo esta es entendida, percibida o imaginada desde la máxima expresión de la materia hacia su virtualización o desmaterialización.

DESARROLLO

La escultura y las demás disciplinas artísticas han sufrido en las últimas décadas una absoluta ampliación ontológica, epistemológica y estética. Este hecho no ha permitido solo integrar nuevas posibilidades matéricas en la producción plástica si no también aumentar los signos conceptuales internos y externos al arte y lo matérico. La obra de arte al perder autonomía y conquistar su propia tautología ha integrado progresivamente, gracias a lo imaginario, nuevos estadios de posibilidades conceptuales (ligadas también, en muchas ocasiones, al propio contexto espacial). Sin embargo, aunque dicha expansión se haya desarrollado en mayor grado a partir

[1] Von Franz, M. L. (1988). *Psyche and matter*. Shambhala. Pág. 19.
[2] Hillman, J. (1988). *Psicología arquetípica*. Editora Cultrix. Pág. 10.
[3] Jung, C. (2004). *La dinámica de lo inconsciente*. Editorial Trotta. Pág. 216.
[4] Von Franz, M. L. (1988). *Psyche and matter*. Shambhala. Pág. 28.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

de la Modernidad no se excluye que a lo largo de la historia se haya manifestado también numerosos progresos. Por ejemplo, observamos cómo en el mundo prehistórico la piedra estaba sin duda ligada a sus características estáticas e incorruptibles. Esto lo observamos gracias a la creación de las distintas estatuillas como la Venus de Willendorf (hace 27000 años aprox.), además de menhires, dólmenes, crómlech o pozos sacros. Con respecto al primer caso encontramos diferencias en su constitución con respecto a otras figurillas como el *Hombre-león de Hohlenstein-Stadel* (hace unos 40000 años) y piezas de arte contemporáneo como *Diosa frágil* (1970 en bronce y en tela en 2002) de Louise Bourgeois. *La estatua del hombre-león posiblemente se rompió a propósito; si así fuera, ese daño intencionado suele indicar que se ha utilizado en un ritual.*[5] Su realización hecha de marfil destaca su fragilidad al contrario de las diversas Venus que encontramos realizadas en piedra. Su materialidad otorga distintos aspectos y usos dentro de un mismo signo trascendental. Esto sería un hecho que José Luis Brea denominaría *imagen-materia*, es decir, el espíritu de lo trascendente residiría sobre el propio soporte. Louise Bourgeois, en cambio, como gran interesada de los estudios del psicoanálisis, a lo largo de su trayectoria, también se interesó por el estado de la materia y el reflejo de sus propiedades intrínsecas, además del modo en cómo nosotros mismos somos otorgadores de valores y significancias en ocasiones contradictorias. En las obras anteriormente mencionadas observamos cómo la tela hace énfasis en la fragilidad y la cicatriz mientras que el bronce en la consistencia y perdurabilidad, estos soportes cambian nuestra visión del ídolo. Sin embargo, dicha cuestión no es tan sencilla.

Según Hillman la imaginación activa juega un papel importante en la reconfiguración de las imágenes arquetípicas y sus formas. Esta capacidad para integrarse en la ficción y la remodelación de códigos y signos tiene un vínculo con respecto a la materialización de objetos (simbólicos, arquetípicos y/o artísticos). En la actualidad distintas posturas de las teorías de la mente y la imaginación, la estética, el arte e incluso de neurociencias tratan de establecer parámetros de estudio acerca del modo de actuar de nuestra psique con respecto los procesos internos, lo objetual y el entorno. En el interior del conjunto de todas estas tendencias acerca de la imaginación existen posturas más cercanas a lo aristotélico, es decir, a lo imaginativo como subproducto de lo perceptivo como en el caso al Alva Noë o en oposición a esto encontramos, por ejemplo, las investigaciones de Amy Kind. La autora estudia lo imaginativo como ente autónomo e independiente (a lo perceptivo). Entonces la imaginación otorgaría verdad a través de las entidades que provienen del vacío físico u epistemológico. Afirma Kind: *Por lo tanto, como sostengo en lo que sigue, lo que importa fundamentalmente para la presencia perceptiva de características invisibles de los objetos no es el ejercicio de nuestras capacidades sensorimotoras, sino más bien el ejercicio de nuestras capacidades imaginativas*.[6] En el caso de Kendall Walton, este apuesta por el concepto de *make-believe* el cual se podría traducir como *hacer como si…*, es decir, el autor trata de estudiar cómo somos capaces de adentrarnos en obras de arte (ficción) y sumergirnos tan profundamente de la experiencia hasta el punto de crear nuevas posibilidades, nuevas dimensiones, nuevos mundos a traés de nuestra capacidad de ficcionalizar e interactuar con dichas ficciones. Esta última noción cercana a la postura de Nelson Goodman estudia las posibilidades creativas de la imaginación. Sin embargo, Walton llegará a afirmará que *la imaginación puede ocurrir sin imágenes*.[7]

Por tanto, a lo largo de este complejo proceso hacia la materialización del símbolo o el arquetipo a través de la psique, la imaginación juega un papel esencial tanto en el asentamiento como en la reconfiguración posterior de conceptos, formas, imágenes e ideas. Con respecto a esta investigación podríamos mencionar, por ejemplo, la piedra como material originario de la materialización de la psique y fantasía humana. *Nuestra relación con la piedra es tan antigua e íntima que al principio de la historia humana lo hemos llamado la Edad de Piedra (…). El hermético mundo de una piedra invita a nuestra imaginación a jugar.*[8] Por ende, el fruto de la significación de la

[5] Autores, V. (2007). *30.000 años de Arte*. Phaidon. Pág. 4.
[6] Kind, A. (2013). *Imaginative presence*. Oxford University Press. Pág. 2.
[7] Liao, Shen-yi and Tamar Gendler, "Imagination", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Summer 2020 Edition), Edward N. Zalta (ed.).
[8] Ronnberg, A. (2010). *El libro de los símbolos*. Taschen. Pág. 104.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

piedra parte también de aspectos imaginativos. Por ejemplo, *los aborígenes australianos con sus «piedras sagradas», [creían que estas contenían] a los espíritus de los muertos.*[9] La piedra, debido a su constitución férrea era el elemento adecuado para custodiar durante toda la eternidad el recuerdo de los fallecidos, la cultura de una determinada civilización o los signos incorruptibles. *En Alemania, el espíritu de los muertos permanecía en las lápidas sepulcrales de la misma forma que en África las piedras llevaban en su interior el espíritu de un antepasado.*[10] El juego de la imagen-materia constituiría un acto fundamental, el registro de la psique y la imaginación no se dejaría al azar si no que la propia materialidad debería reflejar entonces los aspectos esenciales de estas ideas eternas. La piedra, entonces vista como elemento ligado a lo eterno y perdurable, estaría dispuesta a englobar los poderes misteriosos de la naturaleza y lo divino. Estas primeras representaciones de nuevas dimensiones de la realidad no se diferenciaban completamente entre sí. La imaginación desempeñaba un rol crucial en la comprensión del entorno y sus fuerzas. En contraste a estas primeras figuras o arquitecturas labradas con la piedra o en esta propiamente, en el arte contemporáneo los artistas han explorado nuevas posibilidades plásticas y conceptuales sobre la obra en sí y su soporte. Cuando Joseph Beuys *definió la escultura como pensamiento*,[11] pretendía establecer para la imaginación el rol de exploración libre sobre las significaciones que se podrían extraer entre materia, forma y soporte. Por tanto, superando las connotaciones psicológicas que el arte procesual y la antiforma daban al material pretendía establecer un lenguaje más contingente y dinámico acerca de la transformación progresiva de la materia. Si según la antiforma de Morris el fieltro era un material que únicamente se mostraba dócil e ingrávido para Beuys este conseguía características centradas en la protección y la seguridad. Volviendo al arquetipo de la piedra en el arte contemporáneo se han realizado obras que han cuestionado sus significaciones relativas a lo invariable. Giovanni Anselmo en *Sin titulo* (*Escultura que come*) precisamente dota imaginariamente a la piedra-escultura de un carácter dinámico o Michael Haizer en *Levitated Mass* (2012) desafía el peso y la estabilidad de lo rocoso.

> *Sí, las formas que viven en el espacio y en la materia, viven en el espíritu. Pero la pregunta es saber qué hacen allí, cómo se comportan, de dónde vienen, qué estados atraviesan y cuál es su vibración o actividad antes de tomar cuerpo. Si es verdad que eran formas, incluso en la mente, es posible que no tengan cuerpo. Este es el aspecto esencial del problema.*[12]

En consecuencia, se produce una compleja interrelación entre el sentido de las formas, su proyección sobre la materia y nuestra interpretación. El hombre, y en este caso el artista, es *homo faber* y *homo ludens*, es decir, este construye y asienta sus culturas y elementos en torno, pero además tiene la capacidad de jugar con estos signos y símbolos, puede dotarlos gracias a su imaginación de nuevas y diversas connotaciones. Debido a esa razón a lo largo de la historia podemos apreciar las más diversas manifestaciones simbólicas a través de su evolución el cambio radical de valores y significancias. La materia y la psique forman parte de dos porciones de la misma realidad y, por ende, se afectan entre sí. La imaginación como facultad mental ligada a la contingencia puede ayudar a desvelar dimensiones heterogéneas de un mismo símbolo-arquetipo. La escultura, además, en su pretensión por abarcar la tercera dimensión, tanto objetualmente como en relación con la propia integración del espectador, puede ayudarnos a conectar más profundamente con estas circunstancias.

CONCLUSIONES

Dicha investigación como citando anteriormente es plural y multidisciplinar, y, por tanto, responde a distintitos intereses, en este caso hemos querido plantear una reflexión sobre el propio valor matérico del sistema de registro (matérico o no de la obra artística, en este caso en torno a lo escultórico). En consecuencia, mostraremos

[9] Jung, C. (1995). *El hombre y sus símbolos*. Paidós. Pág. 204.
[10] Ronnberg, A. (2010). *El libro de los símbolos*. Taschen. Pág. 104.
[11] Delgado Navalpotro, N. citando a Schneckenburger, M. (2011). *El hueco como herramienta del trabajo escultórico: la presencia del vacío en la escultura.* Universidad Complutense de Madrid. Pág. 115.
[12] García Pedrosa, I. and de Paredes de Falla, A. G. (2019). *The dream of space produces forms.* VLC arquitectura, Vol. 6(1). Pág. 20.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

a modo de conclusiones algunas piezas artísticas para profundizar sobre esta cuestión. En el primer caso, la técnica *fotoluminocinética*, desde la interrelación de la fotografía, la luz y lo dinámico plantea (entre otras cuestiones) la pregunta acerca de cuál es el verdadero soporte de la obra artística y su relación con el espacio. Como podemos apreciar en la obra *Pensamento, Alma y Pussy* (2022) de Marín-Clavijo de la serie *Possesions not owned: Lo intangible sumergido*, la frase Teu pensamento não é teu reside fragmentado en una distinta gama cromática sobre un espacio registrado fotográficamente (en amplia exposición), sin embargo, la definición reside en la mente de cada espectador. El registro y soporte de la obra plástica puede mutar a través de su medio expresivo. El arquetipo de la luz siempre ha estado ligado a la creación, el origen, lo racional y la elevación moral/espiritual. Lo observamos en la disposición arqueoastronómica de menhires, crómlech y dólmenes, mitos de diversas culturas como la del antiguo Egipto, filosofía (mito caverna Platón) o a lo largo del medievo con la comparación y sincronización de Cristo con lo lumínico. En este caso la plasticidad de la luz mediante su captura se disgrega de dichas connotaciones para adquirir un estadio mayormente imaginativo y contingente. La luz en este caso no es ya dotadora de significado intrínseco si no una apuesta por verdades dinámicas y rizomáticas.



Fig. 1 ***Pensamento, Alma y Pussy.*** Fuente: Marín-Clavijo, J., (2022)

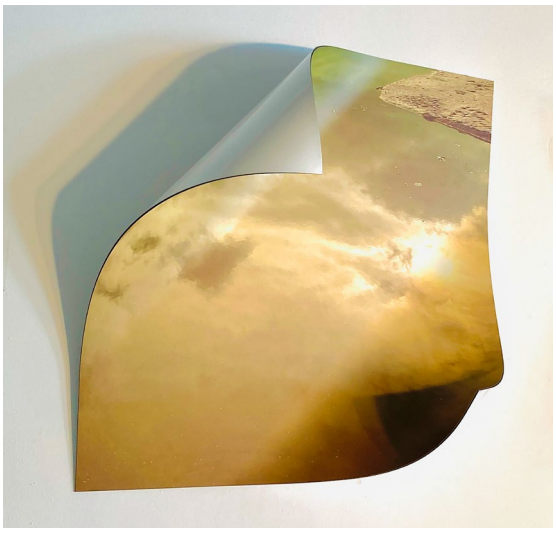


Fig. 2 ***Serie 1: Espacio plegado I.*** Fuente: López Rodríguez, S. (2022)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

En la serie *Espacio plegado I* (2022), esta fotografía digital sobre aluminio plegado cuestiona también a través del medio escultórico las capacidades de lo fotográfico extralimitando sus connotaciones como soporte. En este caso lo lumínico (sol) es captado como reflejo. Los pliegues evidencian esta linealidad entre representación y realidad, entre material y materia. Aquí se vuelve a evidenciar la imposibilidad de interactuar con aquello que Jacques Lacan denominaba realidad (con mayúscula). Es decir, en este caso la imaginación jugaría el papel indispensable de hacernos conectar con estas dimensiones inalcanzables de la realidad (solo accesibles mediante la manifestación de lo simbólico). Este estado de la mente, que conecta heterogéneamente lo simbólico con lo perceptivo (de lo real), se manifiesta arquetípicamente como reflejo (espejo). La luz, al igual que la imagen o la idea se turna táctil, topológica.



Fig. 3 ***Horizonte urbano.*** Fuente: Regosini Jiménez, S. (2022)

En este último caso la obra establece un diálogo entre los *non-sites* de Robert Smithson y los espacios imaginarios. En esta pieza, *Horizonte urbano* (2022) los residuos urbanos y elementos de la naturaleza que derivan de la desembocadura del río Guadalhorce (Málaga) vienen registrados y ensamblados de manera heterogénea dentro de los propios cartones (de modo parecido a la obra *Crómlech (Guadalhore)* (2022). Esta manera de adentrarse en este nuevo espacio a través de las esculturas de cartón nos obliga a utilizar nuestra intuición e imaginación para descubrir cómo y por qué cada pieza se ha deformado en un determinado modo. Este proceso nos obliga a imaginar este valle del Guadalhorce de manera dinámica, descubriendo poco a poco todos sus componentes y elementos. Estas obras, además, establecen un diálogo importante con los desplazamientos del sol, es decir, que integra dichas posiciones como proceso de la obra en sí. Como conclusión mostramos cómo el registro estético e imaginativo de la luz, sobre distintos soportes (y técnicas), puede reconfigurar sus valores y significancias desmoldando las manifestaciones de las imágenes arquetípicas. Los procesos de registro de la luz con técnicas relacionadas al *light graffiti*, impresión digital o incisión sobre metal establecen diferentes diálogos estéticos los cuales afectan a nuestra reconfiguración de la obra. Por tanto, los arquetipos se muestran como entidades psíquicas dinámicas ligadas a los procesos imaginarios que asientan su propia contingencia.

FUENTES REFERENCIALES

Autores, V. (2007). *30.000 años de Arte*. Phaidon.

Delgado Navalpotro, N. citando a Schneckenburger, M. (2011). *El hueco como herramienta del trabajo escultórico: la presencia del vacío en la escultura.* Universidad Complutense de Madrid.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

García Pedrosa, I. y de Paredes de Falla, A. G. (2019). *The dream of space produces forms. VLC arquitectura*, *6*(1). https://doi.org/10.4995/vlc.2019.11578

Hillman, J. (1988). *Psicología arquetípica*. Editora Cultrix. Recuperado: https://pdfcoffee.com/psicologia-arquetipicajames-hillman-pdf-free.html

Jung, C. (2004). *La dinámica de lo inconsciente*. Editorial Trotta. Vol.8.

Jung, C. (1995). *El hombre y sus símbolos*. Paidós.

Kind, A. (2013). *Imaginative presence*. Oxford University Press. Recuperado: https://static1.squarespace.com/static/5b5deacc5ffd20af2cd16062/t/5b7dbbfe21c67cb69745dd04/1534966783940/ImagPres+%281%29.pdf

Liao, S.-Y. y Gendler, T. (2020). Imagination. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Summer 2020 Edition), Edward N. Zalta (ed.). Recuperado: https://plato.stanford.edu/entries/imagination/

Ronnberg, A. (2010). *El libro de los símbolos*. Taschen.

Von Franz, M. L. (1988). *Psyche and matter*. Shambhala.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17845

Hacia una educación artística y estética de la vida cotidiana en la Enseñanza Secundaria

Towards an artistic and aesthetic education of daily life in Secondary Education

Francisco M. Reina García
Profesor I.E.S. Velázquez - Sevilla, doctor por la Universidad de Sevilla, reinagarciafrancisco@gmail.es

How to cite: Reina García, F. M. (2024). Hacia una educación artística y estética de la vida cotidiana en la Enseñanza Secundaria. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17845

Resumen

Partiendo de una pedagogía de lo bello que conecta con la esencia de la educación humana, se pretende estudiar las posibilidades de sensibilizar al educando para que sea consciente de la riqueza que conlleva las diversas acciones y experiencias que configuran su día a día. El foco de atención estaría entre lo personal y lo social, en esa interrelación que conecta lo cultural con las cualidades intrínsecas y auténticas del ser. El estudio no sólo se centra en un análisis sensible desde la observación y/o contemplación, sino que persigue examinar el enriquecimiento que se obtiene desde la creación artística como canalizadora del aprendizaje estético.

La investigación tiene como objetivo exponer diversos apartados en conexión con el ámbito de la estética desde un enfoque que combina la comprensión y asimilación de conceptos con la práctica procedimental sobre experiencias en la creación artística y en situaciones cotidianas. Estos apartados podrían ser: los cánones de belleza, los valores estéticos, el atractivo de la moda, la decoración de la vivienda, la belleza como arma de seducción en publicidad, el consumo y lo bello, la vivencia en los espacios arquitectónicos, etc.

Considerando el principio de que el gusto se puede educar y refinar, se persigue formar al estudiante de Secundaria en el lenguaje visual, artístico y estético para propiciar una formación educativa más rica en valores fundamentales y en el desarrollo de la sensibilidad.

Palabras claves: *Educación Secundaria; arte; estética; vida cotidiana; sensibilidad.*

Abstract

Starting from a pedagogy of the beautiful that connects with the essence of human education, the aim is to study the possibilities of raising awareness among students so that they are aware of the richness that comes with the various actions and experiences that make up their daily lives. The focus of attention would be between the personal and the social, in that interrelation that connects the cultural with the intrinsic and authentic qualities of the being. The study not only focuses on a sensitive analysis from observation and/or contemplation, but also seeks to examine the enrichment obtained from artistic creation as a channel for aesthetic learning.

The research aims to expose various sections in connection with the field of aesthetics from an approach that combines the understanding and assimilation of concepts with procedural practice on experiences in artistic creation and in everyday situations. These sections could be: the canons of beauty, aesthetic values, the attractiveness of fashion, home decoration, beauty as a weapon of seduction in advertising, consumption and beautiful, the experience in architectural spaces, etc.

Considering the principle that taste can be educated and refined, the aim is to train high school students in visual, artistic and aesthetic language to promote a richer educational formation in fundamental values and the development of sensitivity.

Keywords: *Secondary education; art; aesthetics; daily life; sensitivity.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

INTRODUCCIÓN

Consideramos que el ideal de la formación educativa del alumnado en los cursos de Primaria y Secundaria debería estar enfocado, de una forma equitativa y equilibrada, en alcanzar una serie de competencias, valores y cualidades que enriquezcan los aspectos sensoriales, intelectuales, creativos y espirituales. El estudio de diversos contenidos desde enfoques cuantitativos y cualitativos donde lo científico y tecnológico se complementa con las artes y las humanidades conducen, evidentemente, a una formación integral, más proclive al desarrollo de la conciencia y de una visión más certera de la realidad. En consecuencia, los estudios artísticos y estéticos, dentro del sistema educativo, pueden cumplir una función relevante en la construcción del aprendizaje y en el desarrollo sensible del potencial personal. Hay que subrayar que, generalmente, el área de la educación artística (en lo que respecta a la educación plástica, visual y audiovisual) ha centrado el foco de atención dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, en el "saber ver" y en el "saber hacer", quedando el "análisis sensible" de las obras de arte en un segundo plano. Por tanto, si mejoramos la observación y la creación con un análisis sensible del proceso y del resultado de una actividad escolar conseguimos que la experiencia artística sea más completa y coherente.

Respecto a la estética, se parte del hecho de que esta, entendida como vía de acercamiento a lo bello no es solamente "un simple concepto, sino también un deseo, una experiencia, una profunda aspiración y una tendencia presentes desde siempre en el hombre" (Musaio, 2013, p. 25). Aproximarnos a la estética de la belleza desde un enfoque pedagógico es una forma de cultivar, no solo el buen gusto, sino también de fomentar y desarrollar competencias y valores fundamentales para la formación del ciudadano, como pueden ser la apreciación y respeto al medio ambiente, o el reconocimiento y la consideración de las diferentes culturas, pueblos o etnias. Focalizando la atención en el campo de la enseñanza, el propósito de este trabajo es reflejar la relevancia de la educación estética con la intención de poder aplicarla a la etapa de los estudios de Secundaria a través de las materias específicas de expresión artística. Consideramos que esta aportación no solamente tiene sentido sino que es necesaria para la formación del educando en relación con el desarrollo sensible de las cualidades innatas, y también como vía para favorecer la percepción y comprensión de las experiencias visuales de diferente naturaleza. Pero en lo referente al aprendizaje y bagaje estético somos partidarios de abarcar otros espacios y terrenos que no son exclusivos del arte y los artistas. Nos referimos a las vivencias diarias que están impregnadas de múltiples experiencias, muchas de las cuales se pueden catalogar como estéticas o de percepción sensible, donde lo ordinario puede llegar a convertirse en "extraordinario" por su impacto emocional y/o significado.

METODOLOGÍA

El trabajo de investigación se ha desarrollado a través de un enfoque cualitativo centrado mayormente en el estudio de diversas fuentes documentales (libros, revistas, páginas web, etc.). Principalmente se ha puesto el foco de atención en aquellos textos que abordan la pedagogía de la belleza y los que tratan específicamente sobre el concepto de la estética cotidiana, sin desdeñar los estudios, desde diversas corrientes u otros puntos de vistas, que debaten la estética y/o la belleza.

La estructura del discurso parte de la importancia de la pedagogía de lo bello, y de las diversas experiencias estéticas que se extienden más allá de los museos y las salas de exposiciones, para converger en el ámbito educativo y en las posibilidades de aprendizaje que el discente de Secundaria puede aprehender a través del arte, la creatividad y la conexión con la realidad de su contexto.

Mediante el análisis de los textos seleccionados se han extraído diferentes ideas y conceptos que han sido útiles para trazar la línea de investigación y, de esta forma, poder efectuar una reflexión coherente para poder extraer unas conclusiones finales.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

DESARROLLO

1. La Educación Artística y Estética en la Secundaria Obligatoria

Según el REAL DECRETO 217/2022, de 29 de marzo, por el cual se establece la ordenación de las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO), podemos observar en esta publicación el currículo por asignaturas de la ley vigente LOMLOE. En la ESO, la Educación Artística está representada por las materias de "Educación Plástica Visual y Audiovisual" (EPVA) y "Expresión Artística". Si analizamos los fundamentos del Real Decreto en relación a dichas asignaturas se deduce que el foco de atención está centrado en la creación artística desde diversos procedimientos, técnicas, métodos, y también en el análisis de imágenes y audiovisuales desde una actitud crítica, demostrándose un dominio del alfabeto y del lenguaje visual. En lo que respecta al término "estético", o "estética", apenas aparece reflejada esta palabra en el decreto, exceptuando la alusión que se describe en la EPVA, concretamente en la competencia específica número 3, y en los criterios de evaluación en relación al punto 2.2 de la competencia específica 2. Respecto a la materia optativa de 4º ESO queda reflejada en la competencia específica número 1 lo siguiente: "Con esta competencia se espera que el alumnado desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas". Además, observando los "Saberes Básicos" de ambas asignaturas no se recoge ningún contenido que indique o refleje el estudio de la estética o lo estético como procedimiento o vía de aprendizaje. Si también indagamos en los vocablos "sensible" o "sensibilidad" comprobamos que no están incluidos en ninguna de las dos asignaturas de la ESO. Considerando el término "sensibilidad", dentro del contexto artístico y creativo, como una especial facultad para sentir y expresar una emoción que se puede traducir en una creación, podemos concluir que se encuentra en relación con el campo de la estética. Según Mandoki (2006) la estética es la "teoría de la sensibilidad", una teoría donde entran en relación los términos estética y sensibilidad, enfocándose la experiencia estética desde el punto de vista del sujeto.

Se deduce de esta observación que en la competencia específica relativa al análisis de diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales se tiene en cuenta la valoración estética desde el punto de vista del disfrute (EPVA), o bien, a un nivel más profundo en el ámbito cognitivo a través del desarrollo de un "criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico" (Expresión Artística). Podemos inferir que tanto el disfrute como el criterio estético van dirigidos principalmente al estudio de las obras de arte y a las producciones artísticas, excluyéndose otras experiencias, objetos o elementos que no están vinculados directamente con el concepto convencional de arte pero que son susceptibles a la experimentación de una vivencia sensible. En este sentido podríamos hablar de lo que se ha denominado "estética de lo cotidiano". Como definición de este concepto, la investigadora Luque (2019) describe lo siguiente:

> "En las últimas décadas hemos asistido al nacimiento y desarrollo de la estética de lo cotidiano como un intento de superación de la tradición moderna, la cual había confinado la investigación estética a los encuentros con las obras de arte. Esta nueva área intenta ampliar el enfoque limitado que había caracterizado a esta disciplina, reconociendo la continuidad entre las bellas artes y la vida ordinaria y reclamando el carácter estético de nuestra cotidianeidad" (p. 130).

Teniendo en cuenta la relevancia y la amplitud de miras que implica relacionar la estética con los acontecimientos de la vida diaria, muchos de ellos cargados de emoción y de gran importancia como vivencia personal, sería interesante para la formación del discente abrir una vía de estudio en la ESO. En el caso que nos concierne, la educación plástica, visual y audiovisual se convertiría en una herramienta idónea para educar la mirada hacia los objetos, lugares y figuras que no están catalogados como "artísticos", y por ende ayudaría a obtener un aprendizaje y un desarrollo de la sensibilidad, por ejemplo, en sectores o ámbitos como la decoración del hogar, la vestimenta o indumentaria, la apreciación del medio natural, etc.

2. La estética y su vinculación con la Educación Artística

Disertar sobre estética no deja de ser un propósito complejo, ya que no existe una única definición; también hay que tener en cuenta que el concepto ha ido evolucionando a lo largo de la historia, y además se ha estudiado desde diferentes procedimientos o métodos (metafísico, psicológico, sociológico, antropológico, etc.). Sobre este asunto, Mandoki (2006) considera que la estética viene a ser una teoría de la sensibilidad donde intervienen múltiples disciplinas; por tanto, no podemos contemplarla solamente desde el punto de vista filosófico como ha

(cc) BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

sido tradicional. Aparte de la diversidad o enfoques del concepto, no es fácil distinguirla, o conocer exactamente los emplazamientos.

Desde el punto de vista psicológico son muchas las ventajas que puede ofrecer a las personas vivir de cerca la experiencia de lo bello mediante el contacto, por ejemplo, con las obras de arte o con el medio natural, entre otras opciones. Para sentir el impacto o el poder de la belleza como algo que agrada, atrae, inquieta, estremece o conmueve debemos ser conscientes de que puede surgir en un momento o situación inesperada, pero también podemos "buscar" esta vivencia particular o extraordinaria poniendo en sintonía o en sinergia los sentidos en los contextos más idóneos. El aprendizaje y desarrollo de la sensibilidad estética que puede adquirir un grupo social dependerá, en parte, del contexto en el que se desenvuelve, del ambiente cultural que se "respira" en ese espacio o lugar. Por tanto, la apreciación de la belleza, en gran medida, obedece al vínculo sociocultural y educacional que se asimila desde los primeros años en el entorno donde se habita. Un ejemplo significativo lo tenemos en los habitantes de Florencia, los cuales han alcanzado una cultura artística y cierta sensibilidad al estar en contacto con las bellas obras arquitectónicas y esculturales que contemplan a diario en las calles de la ciudad (Challaye, 1935, p. 19). Pero no sólo la experiencia estética en un entorno cultural donde existen obras de arte genera esta percepción particular de la realidad; también sucede al observar la naturaleza. El acervo cultural y la proximidad o contacto con obras de arte o la creación artística influyen en la forma de percibir la realidad, una nueva "visión" que conlleva una valoración singular, en este caso sobre el medio ambiente. De esta forma la naturaleza puede ser observada bajo el condicionamiento estético, donde los hábitos de percepción sensible junto con la formación artística puede conllevar que un paisaje determinado sea admirado por su belleza y no tanto como un espacio útil para fines económicos. Es evidente que aquello que se conoce y se ama suele ser respetado; en consecuencia, si somos sensibles a un lugar que nos transmite belleza, orden, equilibrio, pureza, etc., no se desea su destrucción.

Partimos de la hipótesis de que la estética se puede educar, y por tanto sería viable la producción de experiencias creativas y sensibles desde la individualidad y/o la colectividad. Mediante la educación estética se potencian diversas cualidades que permiten valorar, apreciar y disfrutar aspectos concretos de la realidad. La alianza o cooperación conjunta entre creación artística y expresión estética admite una formación más integral y plena de cara al desarrollo de las diversas facultades y potencialidades del alumno. Consideramos que las prácticas escolares enfocadas a través de una didáctica que contemple en su justa medida la educación estética y artística conducen, probablemente, a un desarrollo de la capacidad cognitiva, imaginativa y creativa, así como al conocimiento de los valores estéticos y a la relación sensible y directa con la vida real. Galo Sánchez (2010, p. 28) plantea la necesaria vinculación entre la educación estética y la educación artística, y subraya como "la primera se ve fortalecida por la segunda".

La adquisición de estas capacidades descritas implica una clara justificación para mantener y fortalecer las disciplinas artísticas en los estudios obligatorios, tanto en Primaria como en Secundaria. Consideramos que el objetivo principal no es formar a los alumnos para que lleguen a ser, en un futuro, artistas con vocación profesional hacia la pintura, el diseño gráfico, la decoración, etc., sino ofrecer nuevas vías de experimentación, expresión y disfrute que repercuta en su formación y cultura general. Por ello, somos partidarios de englobar en la educación artística y estética de los estudios obligatorios el concepto de estética de la vida cotidiana, como un acceso más amplio y directo en la relación del arte con la existencia real, de la experiencia sensible con objetos y situaciones que conforman la identidad personal y social.

3. Propuestas para una Educación Artística y Estética de la vida cotidiana en la Enseñanza Secundaria

Las investigaciones que se han realizado en las últimas décadas en torno a los estudios sobre estética de lo cotidiano (Mandoki, Ferrucci, Saito, Luque, etc.) han posibilitado una amplia apertura del concepto de estética, extendiéndose más allá de las bellas artes para incluir objetos, situaciones y vivencias que configuran el acontecer diario de las personas y producirían experiencias sensibles y significativas. Basándonos en estos hallazgos se proponen diversos consejos e indicaciones que pueden desembocar en prácticas escolares que engloban la capacidad de observación y análisis, las habilidades y destrezas técnicas, y la percepción y apreciación sensible tanto de las producciones artísticas como de los objetos, elementos o situaciones de la vida diaria.

Tomando como referencia los hallazgos de Ferrucci (2009, p. 19) en torno a lo que el autor denomina "inteligencia estética" se esbozan diversas posibilidades para estimular y profundizar la percepción de lo bello:

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

- Ampliar la gama estética. Es decir, mostrar interés y ser sensible a diversas tipologías, estilos y expresiones tanto artísticas como no artísticas.
- Profundizar la experiencia estética. Para alcanzar un encuentro más intenso y profundo con la belleza es fundamental dejarse atrapar por ella.
- Desarrollar la capacidad de integrar lo bello. La conexión más intensa con diversas experiencias estéticas podría generar un cambio de la personalidad.

Desde otra perspectiva, Beardsley y Hospers (1982) consideran diversos aspectos que deben formar parte de la experiencia estética:

- Mostrar atención al objeto.
- Poseer un sentimiento de libertad.
- Generar cierto distanciamiento de los afectos.
- Alcanzar un descubrimiento activo.

El filósofo Scruton (2017) sugiere fijar la atención en lo que él denomina "bellezas mínimas".

> "Sin embargo, estas bellezas mínimas son mucho más importantes en nuestra vida cotidiana y están mucho más estrechamente relacionadas con nuestras decisiones racionales que las grandes obras de arte que (si tenemos suerte) ocupan nuestras horas de ocio. Forman parte de un contexto en el que vivimos, y expresan y confirman nuestro deseo de armonía, justeza y civilidad" (p. 25).

Aparte de incorporar como referencia esta serie de consejos, sugerencias, actitudes, comportamientos, etc. para aproximarnos a la experiencia de lo bello, lo atractivo, lo agradable, lo conmovedor, etc., es importante incluir la formación artística teórica y práctica como punto de apoyo. Este aprendizaje permitirá al discente manejar un mayor número de herramientas para examinar objetos y emitir juicios estéticos de gran calado y profundidad. Sostenemos que el gusto estético se puede educar y refinar; y uno de los procedimientos más idóneos es a través de la educación artística manteniendo un rango amplio de acción sobre géneros, estilos, técnicas, procedimientos, movimientos, etc.

Respecto a los apartados de aplicación sobre la estética de lo cotidiano como contenidos de la educación artística en Secundaria podrían ser algunos de los siguientes:

- Los cánones de belleza y el culto al cuerpo

En la actualidad prevalece el culto al cuerpo, el deseo por mantenerse joven, y con un aspecto estilizado y delgado en ambos sexos. Los medios de comunicación, la publicidad, redes sociales, etc. generan y fomentan patrones de conducta que pueden ser seguidos por un amplio sector de la población, particularmente niños y adolescentes. El trasfondo de este asunto es la construcción de imaginarios sociales que se generan, principalmente, a través de los medios de comunicación, y repercuten en aquellas personas que se están formando o carecen de capacidad crítica para analizar y reflexionar sobre los contenidos de los mensajes donde la estética es uno de los temas centrales.

- La decoración general de la vivienda y sus implicaciones estéticas

El lugar donde habitamos (casa, apartamento, etc.) se convierte, no sólo en un refugio que ofrece seguridad y tranquilidad, sino en un espacio que revela nuestros gustos, preferencias y estilo propio. Lo habitual para sentirnos cómodos en esa construcción o interior arquitectónico es que exista, al menos, un orden y una limpieza. Si además hay una preocupación o deseo por crear una vivienda donde se perciba cierto refinamiento y elegancia (desde el estilo particular del residente), el efecto de experiencia estética se incrementará, siendo más intensa y enriquecedora la vivencia.

- La estética y la moda

En la industria de la moda, en concreto del sector de la vestimenta y de los complementos, el diseño del producto, desde un punto de vista estético, adquiere un valor fundamental. No solamente la función y la calidad de la

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

prenda son importantes, sino que se está vendiendo un estilo, una forma de ser, una identidad, un estatus, etc. La manera que tenemos de vestirnos y de mostrarnos en sociedad es un reflejo de nuestra personalidad, de los gustos particulares y de la propia creatividad. Teniendo en cuenta que la moda es una herramienta de mercado y está en continua evolución y cambio, es importante conocer sus procedimientos y estrategias. Hay que tener en cuenta que el sector juvenil suele ser sensible al consumo y se deja seducir fácilmente por las tácticas publicitarias o por las corrientes que se proponen a través de las redes sociales.

- Los valores estéticos

Los valores estéticos están en relación con diversas sensaciones que surgen al tener una experiencia de percepción sensible, debido a la contemplación o admiración de una obra de arte, un objeto, un ser humano o la propia naturaleza. Consideramos que la educación en valores estéticos facilita y dilata la capacidad de reflexión para emitir un juicio estético, por un lado, y también ayuda a gozar y disfrutar con mayor intensidad de la experiencia estética, por otro. Dichos valores tienen como referente principal el concepto de lo bello, y permiten una valoración más amplia y precisa de la experiencia estética. Ejemplos de estos valores son: lo sublime, lo grotesco, lo feo, lo majestuoso, lo delicado, lo elegante, etc. El aprendizaje y puesta en práctica de estos valores permite una riqueza lingüística y un refinamiento del gusto del aprendiz.

CONCLUSIONES

La investigación efectuada sobre la relación entre la educación artística en Secundaria y la vinculación con la educación estética demuestra que la administración educativa, a nivel nacional, aún no contempla un desarrollo amplio del aprendizaje estético en los estudios artísticos. Analizando los trabajos de varios investigadores contemporáneos que abordan la relación entre pedagogía, arte y estética, estimamos que sería interesante incluir la experiencia de lo bello como un conocimiento sensible que se despliega ampliamente a través de las enseñanzas artísticas y alcanza otros espacios, objetos o situaciones vinculados con la vida cotidiana. De esta forma conseguiríamos que el alumno relacione el arte con la vida, convirtiendo su acontecer diario en una experiencia algo más auténtica y genuina.

La educación del futuro debería hacer una apuesta por la integración de la experiencia estética en la formación del estudiante. Este reto pendiente podría convertirse en realidad si el sistema educativo se implicase con mayor empeño; pero la educación auténtica no se alcanza con plenitud si no existe un compromiso, además, de la familia y la sociedad.

A propósito de lo expuesto anteriormente la investigadora Marisa Musaio subraya lo siguiente: "deberíamos ganar en *sensibilidad estética*, para evitar, con sentido crítico y espíritu creativo, el conformismo en los modos, no sólo de pensar y actuar, sino también de sentir, tan presente en nuestros días" (2013, p. 332).

FUENTES REFERENCIALES

Beardsley, M. y Hospers, J. (1982). *Estética. Historia y Fundamentos.* Cátedra, colección teorema.

Challaye, F. (1935). *Estética*. Labor.

Ferrucci, P. (2009). *Belleza para sanar el alma. La inteligencia estética en la vida cotidiana*. Urano.

Luque, G. (2019). Los orígenes de la estética de lo cotidiano. John Dewey y la noción de experiencia estética. *Discusiones Filosóficas*, 20(35), 129-148. Recuperado de: https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/discusionesfilosoficas/article/view/315/250

Mandoki, K. (2006). *Estética cotidiana y juegos de la cultura*. Prosaica I. Siglo XXI editores.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Musaio, M. (2013). *Pedagogía de lo bello*. Eunsa.

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el cual se establece la ordenación de las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO). *Boletín Oficial del Estado, nº 76*, de 30 de marzo de 2022. Recuperado de: https://www.boe.es/boe/dias/2022/03/30/pdfs/BOE-A-2022-4975.pdf.

Sánchez, G. (2010). Educación estética y educación artística. Reflexiones para una enseñanza creativa. *Aula*. *Revista de Pedagogía de la Universidad de Salamanca*, 16, 21-32. Recuperado de: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3325927

Scruton, R. (2017). *La belleza*. Elba.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17103

‘Mis vecinas las palomas’ reflexiones sobre el encuentro y la convivencia con aves urbanas a través de la práctica artística

'My neighbors the pigeons' reflections upon the encounter and coexistence with urban birds through artistic practice

Andrés Richarte Ramírez[a] y Nuria Luque Maldonado[b]:
[a]Departamento de Historia del Arte (Universidad de Málaga), I+D+I ‘Desnortadas. Territorios del Género en la Creación Artística Contemporánea’, Proyecto I+D ‘Entomornitofilias y fobias’ (B1-2022_11) II Plan Propio de Investigación, Divulgación y Transferencia de la Universidad de Málaga, arichartea@gmail.com y [b] Facultad de Bellas Artes (Universidad de Málaga), luquem.nr@uma.es

Breve bio autor/es: Andrés Richarte y Nuria Luque son graduados en Bellas Artes por la Universidad de Málaga. Han participado en numerosas exposiciones colectivas e individuales, nacionales e internacionales. La investigación teórica y plástica de Luque se centra en el análisis de la iconografía y de la imagen popular en contextos narrativos. Por su parte, la investigación teórica y plástica de Andrés Richarte se centra en la cohabitabilidad entre especies y su impacto en las prácticas artísticas que incorporan a agentes no humanos.

How to cite: Richarte Ramírez, A. y Luque Maldonado, N. (2024). ‘Mis vecinas las palomas’ reflexiones sobre el encuentro y la convivencia con aves urbanas a través de la práctica artística. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17103

Resumen

‘*Mis vecinas las palomas’ (2023) establece una interacción sonora entre humanos y palomas en un espacio urbano, evitando imponer jerarquías o roles predefinidos culturalmente. El proyecto se desarrolla en tres momentos clave: el antes, el durante y el después de la performance. Antes de la acción es desarrollado un marco de acción, que incluye atender a la naturaleza de la otra especie. Las varias sesiones que conforman esta performance implicaron el uso de instrumentos musicales simples para establecer un diálogo improvisado con las palomas. Los encuentros entre cuerpos y la improvisación vertebran el espacio y el tiempo. A pesar de las limitaciones del medio audiovisual para capturar la complejidad del entorno y las interacciones entre humanos y palomas, la acción logra crear momentos de conexión y reflexión sobre la convivencia urbana interespecie. El matiz de humor presente en las acciones evita lo solemne y la importancia de concebir el proyecto como un artificio ofrece nuevas posibilidades de relación entre humanos y animales no humanos.*

Palabras clave: *palomas; performance; estudios animales; improvisación musical; arte sonoro.*

Abstract

‘Mis vecinas las palomas’ (2023) establishes a sonic interaction between humans and pigeons in an urban space, avoiding the imposition of hierarchies or culturally predefined roles. The project is developed in three key moments: before, during and after the performance. Before the action, a framework for action is developed, which includes attending to the nature of the other species. The various sessions that make up this performance involved the use of simple musical instruments to establish an improvised dialogue with the pigeons. The encounters between bodies and improvisation vertebrate space and time. Despite the limitations of the audiovisual medium to capture the complexity of the environment and the interactions between humans and pigeons, the

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

action manages to create moments of connection and reflection on inter-species urban coexistence. The tinge of humour present in the actions avoids the solemn and the importance of conceiving the project as an artifice, as well as it offers new possibilities for the relationship between humans and non-human animals.

Keywords: *pigeons; performance art; animal studies; music improvisation; sound art.*

INTRODUCCIÓN

Desde la década de los 60 la incorporación del cuerpo de animales no humanos a las prácticas artísticas ha supuesto un claro abandono del imperio de la representación. En nuestros días podemos encontrar obras de arte que incorporan animales suspendidos en formol, cuerpos disecados, animales vivos frente al espectador, entre otros, encuentros que plantean interrogantes éticos (Aloi, 2011). La incorporación de otros seres vivos a las prácticas artísticas permite explorar los límites del constructo al que llamamos sociedad y señalar otros mundos no humanos que hasta entonces parecían distantes al nuestro o 'alienígenas' (Broglio, 2011). El Antropoceno, como era donde el impacto de la actividad de las sociedades humanas sobre el conjunto del planeta alcanza una escala sin precedentes (Braidotti & Hlavajova, 2018), ha de ser entendido desde las prácticas artísticas como un espacio de reflexión-revisión, pero también como el espacio para gestar una nueva promiscuidad, una unión brutal de todos los reinos y esferas en un nuevo espacio que repentinamente quede desprovisto de fronteras (Bourriaud, 2019). El arte puede llamarnos a considerar y negociar el espacio que habitamos junto a esos otros no humanos, pero con la debida y necesaria cautela de no emular maquinarias de poder y opresión presentes en nuestras sociedades (Haraway, 2008). 'Mis vecinas las palomas' es ideado como un proyecto en el que revisitar la ciudad, pensar sus habitantes y reflexionar sobre el encuentro urbano con otra especie, las denostadas palomas (bravías domesticadas). Este encuentro es ideado para entender, sin pretensiones de grandes descubrimientos, un ápice de esa geografía -alterada, artificial y abrupta- que suponen las ciudades, y que las palomas habitan en el epicentro de un espacio eminentemente antropocentrista.

DESARROLLO

1. Contexto

La localización en la que acontecen las sesiones de performance de 'Mis vecinas las palomas' es el Parque de la Paloma de Benalmádena (España). Este espacio verde de gran extensión cuenta con un lago artificial, abundante vegetación y varias especies de animales -ornamentales- que completan la experiencia de ocio e inmersión en la naturaleza. Al encontrarse en una ciudad costera del mediterráneo, el parque sufre las tensiones propias de una gran ciudad gentrificada y masificada, lo que incluye visitas masivas durante la mayor parte del año. Las palomas que habitan este lugar deambulan y gozan de autosuficiencia frente a los asnos, cisnes, cabras y gallinas que también habitan el lugar y que dependen exclusivamente de cuidados humanos. En el pasado las palomas gozaron de una relación más estrecha con los humanos, puesto que fueron criadas de forma masiva en palomares y aviarios a lo largo del globo, sirviendo como fuente de alimento, fertilizantes, como medio a través del que enviar mensajes con eficiencia, etc. (Allen, 2009). Fueron mensajeras eficientes en momentos de gran trascendencia como la I y la II Guerra Mundial, estando presentes incluso en el histórico Día D (Jerolmack, 2007). Sin embargo, su actual condición es la de un animal que es considerado una plaga y que sobrevive de forma marginal en las ciudades, fuera de los circuitos económicos y el utilitarismo que le dotaban de valor. Esta

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

situación marginal es la que nos atrae a trabajar junto a las palomas y no decantarnos por otras especies animales presentes en la ciudad.

2. Antecedentes a "Mis vecinas las palomas"

En Europa han sido llevadas a cabo performances o acciones de distinta naturaleza pero con el punto en común, con nuestra acción, de atender a agencias no humanas. Un ejemplo de ello es la artista Dawn M. Gaietto, quien en 2018 diseñó, construyó e instaló un palomar en el tejado de un edificio de Londres (Gaietto, 2019). La artista considera a las palomas agentes con posibilidad de tomar sus propias decisiones en lo que considera como 'Antrodecentric Art' (Gaietto, 2018). Gaietto entiende a las palomas como biorecicladoras urbanas, una labor alejada de circuitos económicos y que aporta valor a la presencia de estas aves en la ciudad (Gaietto, 2018). *Three Attemps* (2009), de Bryndís Snæbjörnsdóttir y Mark Wilson, es una performance-video que se centra en tres intentos de contacto con una colonia de focas que habitaban un estuario de Islandia (Snæbjörnsdóttir & Wilson, 2009). Los artistas esperaron en tres ocasiones a que la naturaleza curiosa de las focas produjese un encuentro y que la acción tuviese o no lugar quedó en manos de estos animales (Böhm & Ullrich, 2019). En 2011, decidieron invitar a unas gaviotas a cenar junto a ellos. En el ático de un edificio fue instalada una mesa en la que fue servido pescado: la parte humana en uno de los extremos cocinaba el pescado mientras que la no humana lo consumía en el otro (Snæbjörnsdóttir & Wilson, 2011; Böhm & Ullrich, 2019). Lejos de lo esperado, se percataron de que las aves se mostraron asustadizas y no se comportaban como habitualmente lo hacían cuando robaban comida en los restaurantes cercanos (Böhm & Ullrich, 2019). El artista Marek Brandt ha interpretado música en vivo compuesta para otros animales no humanos como parte de una serie que denomina *Music for Animals* (2014-actualidad). Sus performances son dedicadas a animales como las vacas de los pastos escoceses o los monos de Gibraltar, y a través de improvisaciones trata de acercarse a los sonidos cotidianos de estos animales (Brandt, 2014; Ritter, 2014). *Concierto para el bioceno* (2020) de Eugenio Ampudia, fue un concierto donde se interpretó la obra *Crisantemi* (1890) de G.Puccini a un público compuesto por 2292 plantas de diversas especies. Ampudia plantea la necesidad de reformular el presente con un enfoque posthumanista y de compromiso eco-social (Ampudia, 2020).

Son varios los proyectos previos en los que como artistas hemos trabajado junto a animales no humanos, específicamente aves. El proyecto *La Desaparición de las especies* (2020) de Nuria Luque incluía en sus procesos el pajareo o *birdwatching* (Luque, 2023). Prácticamente la totalidad de la producción de Andrés Richarte incluye a aves, siendo el Parque de la Paloma el contexto donde se desarrolló el proyecto *Expanded Chicken* (2020) centrado en gallinas renaturalizadas (Richarte, 2020). Nuestras conversaciones practicando pajareo fueron vitales para decantarnos a trabajar junto a palomas en el Parque de la Paloma. Nos atraía la idea de llevar instrumentos a un gran espacio abierto mientras practicábamos picnic rodeados de palomas curiosas y familias domingueras.

3. Momento I: Antes de la performance. Dar nombre al Encuentro Antes de que Acontezca

Antes de desencadenar encuentros, debíamos plantearnos y cuestionarnos nuestra aproximación, su ética, así como el poder que ejerceríamos en el acercamiento. No podíamos proceder sin reflexionar acerca de qué espacio escoger como lugar de acción o qué música interpretar, pero, ante todo, había que nombrar nuestra acción. "Un tipo de enunciado solo puede ser evaluado en función de sus implicaciones pragmáticas, es decir, de su relación con presupuestos implícitos, con actos inmanentes o transformaciones incorporales que él expresa, y que van a introducir nuevas divisiones entre los cuerpos" (Deleuze & Guattari, 1988). Darle nombre nos permitía, pues, establecer un enfoque discursivo, así como definir los principios éticos a los que deberíamos ceñirnos para generar otros modos de convivencia urbana interespecie.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

La idea desencadenante que propició el proyecto fue llevar a cabo el "Primer concierto de melódica para Palomas" sin embargo, este enfoque fue desechado tras reflexionar sobre el rol que cumpliría la parte no humana. Aunque la denominación "concierto" planteaba un acercamiento respetuoso hacia el otro, como podría entenderse del concierto de Ampudia, reducía a las palomas a meras receptoras. Asimismo, mientras debatíamos las composiciones a incluir en el repertorio de nuestro "primer concierto para palomas" advertimos, precisamente al cuestionarnos las connotaciones histórico-culturales de escoger una canción frente a otra, la posición de supremacía subyacente en nuestro gesto. En el concierto se establece una jerarquía. Nos sitúa en una posición de poder, y habríamos impuesto sobre las palomas allí presentes la función de espectadoras-receptoras. Nos habríamos predispuesto a tener que mostrarles algo, cuando nosotros, como artistas, solo propiciamos espacios donde se escinda la realidad y surjan otras posibilidades de existencia. Además, no tenemos nada que ofrecer. No somos músicos. La idea de concierto propició la elaboración de dos gradas-posadero de madera como espacio de encuentro específicamente habilitado para palomas, de unos 90cm de largo y 30 y 60 cm de alto. Estas gradas-posadero son conservadas como parte de la acción incluso tras el cambio de nombre.

Nombrar a aquellas acciones como "Nuestras amigas las palomas" ofrece un prisma a través del que observar distinto a la idea de concierto y permite que afloren otras posibilidades en nuestro marco de acción. Las nombramos como iguales y nuestra interacción es dialógica, construyéndose a través de un acercamiento musical de llamada y respuesta, improvisada e interespecie. Asimismo, nos permite salirnos de la esfera sonora. Ahora en las reglas del juego que estamos definiendo se nos permite tomar té junto a ellas, y esto quedará enmarcado dentro de la *performance*. Sin embargo, subyace un elemento conflictivo. Al referirnos a ellas como amigas, nos adentramos en el terreno de los afectos y de complicidad entre dos partes que puede no ser cierta. Al imponer una dimensión sentimental a nuestra interacción con las palomas, estamos delimitando el relato que se construye a partir del encuentro.

Así, llegamos al título definitivo: "Mis vecinas las palomas". Nuestra referencia a esas otras subjetividades no humanas se torna neutra y las sitúa en la misma cota que otros habitantes de la ciudad, humanos o no. Hablar de vecindad produce una reiteración del territorio desde el que deseamos actuar, clave en la *performance*. Definido el marco de acción, tomamos otras decisiones como escoger la melódica y la ocarina como instrumentos por su condición de juguete. Así denotamos una reducida pretensión de solemnidad en el acto y en su funcionamiento, al tornarse aparentemente simple e intuitivo, lo cual facilita la improvisación. El encuentro es ameno y en él los sonidos de unos lo repetirán los otros, con la limitación humana de la escala de DO.

4. Momento II: Durante la Performance. Encuentros en la Tercera Fase

Una vez llegados al Parque de la Paloma, escogimos y delimitamos un espacio de trabajo que se tornaría el escenario de la performance. Nos decantamos por un espacio amplio, lejos de turistas y viandantes, con el fin de tener una mayor despreocupación al grabar y performar. Por su parte, las palomas, lejos de ojos curiosos, no se sentirían abrumadas por excesivos estímulos. Cabe decir que, conforme avanzó la mañana, nuestro diálogo musical con las palomas acabó siendo objeto de curiosidad por parte de otros humanos, sin que se diesen momentos disruptivos.

En cuanto al comportamiento y la recepción de las palomas, estas al principio se mostraron indiferentes a nuestras llamadas, pero poco a poco, incentivadas por el pienso para aves Señor Don Pico, fueron mostrando curiosidad por nuestra actividad. No tardaron en relacionar el estímulo sonoro con alimento y, tras una pausa entre tomas, comenzaron a acercarse con cada reinicio de los sonidos de viento que producían nuestros instrumentos. Así, se inició un juego improvisado de llamada y respuesta, de sincronización de voces, gorjeos y arrullos. Escucharlas nos daba las pautas suficientes para continuar la improvisación, crear pequeñas estructuras musicales, repetirlas e, incluso, descubrimos que nuestros sonidos comenzaron a armonizarse con el ritmo de su

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

picoteo, recordando a piezas sonoras como *Sonic Meditations VIII: Environmental Dialogue* (1971) de Pauline Oliveros. Escuchar, y tomar actitud de artistas a la manera Guattariana, significó atender a los instantes singulares del proceso y protegernos del deseo de someter lo que se escapaba al control a una actitud unificadora (Pardo, 2016). Nuestro diálogo y la improvisación requerían de escucha, una actitud con la que enfrentarse a la dominación y habitar escuchándonos a nosotros mismos y al entorno (Pardo, 2016). No por casualidad la idea del diálogo debía sustituir a la de concierto. En definitiva, aquella primera sesión fue una mañana donde estuvimos en gran sintonía con nuestras vecinas, y queremos creer que esta consideración fue mutua (aunque no dieron uso a las gradas-posadero).

En la segunda sesión de la performance incluimos como elemento disruptor un picnic con té y galletas. Esta idea surge de la necesidad de descansar entre tomas, pero se integra en el conjunto de las acciones al no establecerse un límite espacial con respecto a los diálogos sonoros anteriores. Esta continuidad, y las muestras de familiaridad entre nosotros y las palomas, nos lleva a compartir nuestra comida que deja de ser un simple incentivo de la llamada, transformándose este acto en una muestra de hospitalidad. La performance se torna espacio común de acción pero también de descanso. Sin embargo, la actividad de las palomas continuó dado que ellas no compartían nuestros códigos culturales de descanso. Las palomas, ya familiarizadas con nuestra presencia en su espacio, parecían más activas en contraste con nuestra acción. Invadieron nuestra manta, mochila y tomaron la iniciativa de intentar acceder a nuestras fiambreras.

5. Momento III: Después de la Performance. Consideraciones en el Montaje

Una vez revisadas las grabaciones de la performance, descubrimos que el sonido de las palomas lo engullía todo. Apenas se podía distinguir otro tipo de sonido, y mucho menos el de dos instrumentos sin caja de resonancia. Apreciamos este descubrimiento, y decidimos no realizar ningún cambio para la siguiente sesión. Sin embargo, el montaje supuso escoger planos y reducir el encuentro a lo registrado. Por tanto, insistimos en las limitaciones de registro del medio, problemática que abordaremos en las conclusiones.

La postproducción trajo consigo una serie de toma de decisiones durante el montaje. Los cortes, transiciones y superposición de diferentes escenas trajo consigo la evidencia del humor subyacente a toda la performance. Humor como reconocimiento de las limitaciones de nuestro gesto, de la complicidad entre todos los sujetos que intervienen en la acción. Querer contener la acción y que las palomas la dispersen. Plantear un descanso y que las palomas actúen. Diseñar unas gradas-posaderos y que las palomas no lo usen. Tratar de repetir las notas que interpreta Nuria y que Andrés no sea capaz. Nuestra laxitud durante las acciones no debe ser leída como una aproximación sarcástica al encuentro.

CONCLUSIONES

Consideramos que el proyecto “Mis vecinas las palomas” despliega su potencial cuando se concibe a sí mismo como artificio (por el montaje, los planos tan pictóricos, la preparación previa, etc.). Sin embargo, desde ese encuentro encauzado, aún como artificio, le ofrece al espectador otras posibilidades de relación interespecie. Durante la performance y su registro, acontecieron instantes de contacto y relación: entre nosotras; entre las palomas; entre nosotras y las palomas. Instantes con potencial transformador. El proyecto vive su propio universo de posibilidades, sueña otras posibles ciudades.

El vídeo encuadra y registra una acción determinada. El montaje selecciona, recorta y vertebra su narración sobre esos fragmentos de lo real. Ese es el vicio del medio. Registra, recuerda, respuestas mutuas, pero desarraiga la acción del contexto y el lugar. El lugar se reduce a un conjunto de píxeles que se transforma en paisaje y excluye la brisa, el olor, la presencia de otras aves, pequeños mamíferos o al personal que se encarga de la limpieza del

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

parque y que forman parte de su cotidianeidad. Vídeo y montaje constituyen otra narración humana que no atiende a la complejidad del entorno en el que habitan las palomas.

Pese a sus defectos de forma, nuestro cuerpo y el artificio de la música crearon superficies de contacto que no forman parte de nuestra vida, de lo ordinario y que probablemente tampoco constituyen parte de lo cotidiano en la vida de aquellas palomas. Palomas que desarrollaron tal confianza durante el picnic que comenzaron a invadir el espacio que ocupaban nuestros cuerpos. No oponernos a ello nos permitió observar instantes de violencia entre aquellas aves buscando entre nuestras pertenencias algo que picotear. Sentir el aire que agitaban sus alas a escasos centímetros de nosotros. Experimentar cierta inseguridad. Durante la acción, nosotros fuimos los invitados y no al contrario.



Fig. 1. Fotografía de registro de la performance 'Mis vecinas las palomas'. *Fuente: elaboración propia (2023)*



Fig. 2. Fotograma de 'Mis vecinas las palomas'. *Fuente: elaboración propia (2023)*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 3. Fotograma de 'Mis vecinas las palomas'. *Fuente: elaboración propia (2023)*

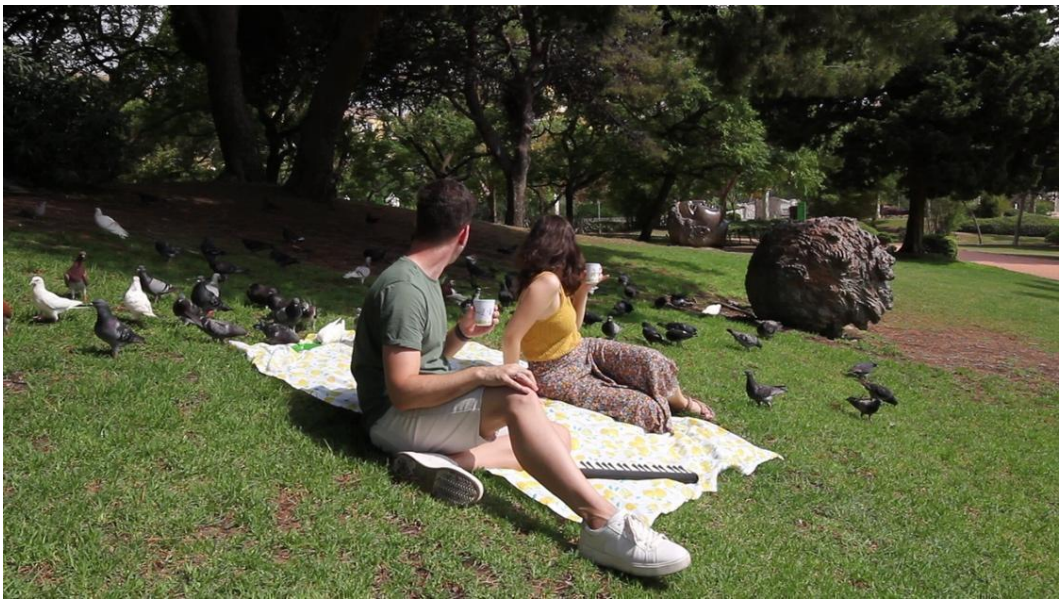


Fig. 4. Fotograma de 'Mis vecinas las palomas'. *Fuente: elaboración propia (2023)*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

FUENTES REFERENCIALES

Allen, B. (2009). *Pigeon*. Reaktion Books.

Aloi, G. (2011). *Art & Animals* (1.ª ed.). I. B. Tauris & Company, Limited.

Ampudia, E. (2020). *Concierto para el bioceno*. Recuperado 6 de marzo de 2024, de http://www.eugenioampudia.net/portfolio/concierto-para-el-bioceno/

Bourriaud, N. (2019). Coactivity: Between the Human and Nonhuman. *Flash Art*. https://flash---art.com/article/coactivity-between-the-human-and-nonhuman/

Böhm, A. y Ullrich, J. (Eds.). (2019). *Animal encounters: Kontakt, Interaktion und Relationalität*. J.B. Metzler.

Braidotti, R. y Hlavajova, M. (2018). *Posthuman glossary*. Bloomsbury academic.

Brandt, M. (s. f.). *Music for animals.* Recuperado 8 de febrero de 2024, de http://www.marek-brandt.de/mfa/music_for_animals_wildcats_2014.html

Broglio, R. (2011). *Surface Encounters: Thinking with Animals and Art*. Univ Of Minnesota Press.

Deleuze, G. y Guattari, F. (2006). *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia*. Pre-textos.

Gaietto, D. M. (2018). *The feathered: An exploration of nonhuman labour*. Recuperado 16 de diciembre de 2023, de http://www.dmgaietto.com/the-feathered-an-exploration-of-nonhuman-labour

Gaietto, D. M. (2019). Pigeon-Human Negotiations through Practice. TRACE. *Journal for Human-Animal Studies*, 5, 56-80. https://doi.org/10.23984/fjhas.80172

Haraway, D. J. (2008). *When species meet*. University of Minnesota Press.

Jerolmack, C. (2007). Animal archeology: Domestic pigeons and the nature-culture dialectic. *Qualitative Sociology Review*, *3*(1), 74-95. https://doi.org/10.18778/1733-8077.3.1.06

Luque, N. (2023). *La desaparición de las especies*. Maringa Estudio S.L.

Oliveros, P. (1971). *Sonic Meditations*. Smith Publications.

Pardo, C. (2016). Una música para habitar el mundo. En *Musique et écologies du son. Propositions théoriques pour une écoute du monde / Music and ecologies of sound. Theoretical Projects for a Listening of the World.* L'Harmattan.

Richarte, A. (2020). *Expanded Chicken*. https://andresricharte.es/expanded-chicken/

Ritter, K. (2014). *Marek Brandt: Music for Animals 24/01/2024 al 24/03/2014*. Stadtgalerie Saarbrücken. www.stadtgalerie-saarbruecken.de

Snæbjörnsdóttir, B. y Wilson, M. (2009). *Between you and me*. Recuperado 8 de febrero de 2024, de https://snaebjornsdottirwilson.com/category/projects/between-you-and-me/

Snæbjörnsdóttir, B. y Wilson, M. (2011). *Vanishing point: Where species meet*. https://snaebjornsdottirwilson.com/category/projects/vanishing-point-where-species-meet/

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18032

El ámbito de *la inquietante extrañeza* en la pintura figurativa contemporánea: una aproximación al proyecto expositivo "Sobre la tierra y bajo el cielo" (2024)

The realm of the uncanny in contemporary figurative painting: an approach to the exhibition "Sobre la tierra y bajo el cielo" (2024)

Sheila Rodríguez Cañestro
Investigadora Postdoctoral contratada por las Ayudas Margarita Salas NextGenerationEU (Universidad de Málaga), sheilacanestro@uma.es

Breve bio autora: Sheila Rodríguez Cañestro es artista visual y doctora en Bellas Artes por la Universidad de Málaga.

Financiación: Este trabajo ha sido financiado por la Unión Europea –NextGenerationEu en el marco de las Ayudas Margarita Salas del Ministerio de Universidades, Gobierno de España, para la formación de jóvenes doctores.

How to cite: Rodríguez Cañestro, S. (2024). El ámbito de la inquietante extrañeza en la pintura figurativa contemporánea: una aproximación al proyecto expositivo "Sobre la tierra y bajo el cielo" (2024). En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18032

Resumen

La presente ponencia se centra en el análisis del proyecto expositivo titulado *Sobre la tierra y bajo el cielo*, elaborado por la autora de este artículo y presentado en la Finca "El Portón" de Alhaurín de la Torre, en Málaga, durante los meses de marzo, abril y mayo de 2024. Este proyecto comprende una serie de obras pictóricas que giran en torno a *lo oculto*, *lo extraño*, *lo sombrío* y *lo inhóspito*, términos íntimamente relacionados con el ámbito de *la inquietante extrañeza* freudiana.

Para contextualizar esta investigación, se considerarán algunas reflexiones que el filósofo y teórico cultural coreano Byung-Chul Han está elaborando sobre el déficit de *negatividad* en la sociedad contemporánea, así como las ideas planteadas por los filósofos Josep Maria Esquirol y Joan-Carles Mèlich sobre la necesidad de aceptar la fragilidad y vulnerabilidad inherentes a la condición humana. Las tesis de estos autores proporcionarán un marco teórico para interpretar el discurso presente en la exposición mencionada, que se centra en la experiencia de *la inquietante extrañeza*.

El objetivo de este estudio es plantear una aproximación al proyecto *Sobre la tierra y bajo el cielo* en relación con el contexto social y cultural contemporáneo. En un mundo cada vez más incierto y amenazador, donde la desconexión con nosotros mismos, con nuestro cuerpo, con la naturaleza y con otras personas y seres vivos es cada vez más pronunciada, la propuesta pictórica analizada en este artículo sugiere una narrativa que se apoya en los aspectos sensuales de la materia y que invita al espectador a reconciliarse con su propia corporalidad y vulnerabilidad para avanzar hacia una sociedad más justa y compasiva.

Palabras clave: pintura figurativa contemporánea*;* inquietante extrañeza*;* fragilidad*;* vulnerabilidad*;* negatividad*.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

The present paper focuses on the analysis of the exhibition project titled *Sobre la tierra y bajo el cielo*, developed by the author of this article and presented at Finca "El Portón" in Alhaurín de la Torre, Málaga, during the months of March, April, and May 2024. This project comprises a series of pictorial works that revolves around *the occult*, *the strange*, *the sombre*, and *the inhospitable*, terms intimately related to the realm of Freudian *uncanny*.

To contextualise this research, some reflections elaborated by the Korean philosopher and cultural theoretician Byung-Chul Han on the deficit of *negativity* in contemporary society will be considered, as well as the ideas proposed by philosophers Josep Maria Esquirol and Joan-Carles Mèlich regarding the need to accept the fragility and vulnerability inherent in the human condition. The theses of these authors will provide a theoretical framework for interpreting the discourse present in the mentioned exhibition, which focuses on the experience of *the uncanny*.

The aim of this study is to propose an approach to the project *Sobre la tierra y bajo el cielo* in relation to the contemporary social and cultural context. In an increasingly uncertain and threatening world, where the disconnection with ourselves, with our bodies, with nature, and with other people and living beings is becoming more pronounced, the pictorial proposal analysed in this article suggests a narrative that relies on the sensual aspects of matter and invites the viewer to reconcile with their own corporality and vulnerability to move towards a more just and compassionate society.

Keywords: contemporary figurative painting; uncanny; fragility; vulnerability; negativity.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

Desde el comienzo de mi formación como pintora, me he sentido atraída por la elaboración de un lenguaje pictórico figurativo que gira en torno al concepto de *la inquietante extrañeza*: una experiencia que, según Sigmund Freud, se manifiesta cuando aquello que se consideraba íntimamente familiar y conocido pasa a significar y percibirse como lo contrario, es decir: *lo desconocido*, *lo extraño*, *lo inhóspito*, e incluso, *lo terrorífico* (Freud, 1919). Mi interés por este concepto nace como consecuencia de la falta de identificación con un mundo que resulta cada vez más incierto y amenazador.

Partiendo de este contexto, en este artículo se analiza el proyecto expositivo *Sobre la tierra y bajo el cielo*, presentado en la Finca "El Portón" de Alhaurín de la Torre, Málaga, durante los meses de marzo, abril y mayo de 2024. Este proyecto consta de dieciocho cuadros realizados con acrílico artesanal sobre lienzo, que representan entornos naturales que aluden a nuestra fragilidad y vulnerabilidad como seres humanos. Son obras que denotan una visión del mundo filtrada por el extrañamiento, la incertidumbre y la oscuridad, promoviendo en el espectador ese sentimiento de *la inquietante extrañeza* mencionado anteriormente.

Para abordar este tema, se considerarán algunas reflexiones que el filósofo y teórico cultural coreano Byung-Chul Han está desarrollando sobre el déficit de *negatividad* en la sociedad contemporánea, así como las ideas planteadas por los filósofos Josep Maria Esquirol y Joan-Carles Mèlich sobre la condición vulnerable del ser humano y la fragilidad del mundo.

El objetivo de este estudio es plantear una aproximación al proyecto *Sobre la tierra y bajo el cielo* en relación con el contexto social y cultural contemporáneo. En un mundo cada vez más ajeno y hostil, donde la desconexión con uno mismo, con nuestro cuerpo, con la naturaleza y con otras personas y seres vivos es cada vez más evidente, la propuesta pictórica aquí analizada invita al espectador a reconocer su propia corporalidad y vulnerabilidad, con el fin de avanzar hacia una sociedad más justa y compasiva.



Fig. 1 *Vista de la exposición "Sobre la tierra y bajo el cielo", en la Finca El Portón de Alhaurín de la Torre (Málaga), 2024*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

DESARROLLO

1. *Sobre la tierra y bajo el cielo*

1.1. La condición vulnerable en la época de la *positividad*

En el contexto social contemporáneo, marcado por los valores de la cultura capitalista que fomentan el rendimiento y la búsqueda constante del éxito, se evidencia un fenómeno analizado por autores como Byung-Chul Han: el exceso de *transparencia* y *positividad*. Este fenómeno, cada vez más presente en todos los ámbitos de la vida cotidiana, representa un cambio de paradigma significativo: "La sociedad de la negatividad hoy cede el paso a una sociedad en la que la negatividad se desmonta cada vez más a favor de la positividad" (Han, 2013, p. 11). Sin embargo, este imperativo de *positividad*, lejos de ser beneficioso, tiene consecuencias preocupantes.

En su texto *La sociedad paliativa* (2021), Byung-Chul Han señala que el exceso de *positividad* y la presión neoliberal para alcanzar la felicidad nos obligan a evitar u ocultar toda forma de *negatividad*, como el dolor, que el autor considera la *negatividad* por excelencia:

> El dolor se interpreta como *síntoma de debilidad*. Es algo que hay que ocultar o eliminar optimizándolo. Es incompatible con el rendimiento. La *pasividad del sufrimiento* no tiene cabida en la sociedad activa dominada por las *capacidades*. Hoy se priva al dolor de toda posibilidad de expresión. Está condenado a *enmudecer*. La sociedad paliativa no permite dar vida al dolor ni expresarlo lingüísticamente convirtiéndolo en una *pasión*. (Han, 2022, p. 7-8)

Este imperativo de *positividad* conduce a una sociedad superficial que evita enfrentar las dificultades y la complejidad de la existencia. Según Han, esta evasión de conflictos y confrontaciones no construye un mundo más equilibrado y feliz, sino que promueve una sociedad anestesiada. El filósofo sostiene que para experimentar la vida plenamente es necesario exponerse a la "dolorosa *conmoción causada por la realidad*" (Han, 2022, p. 35), lo que implica una apertura a la vulnerabilidad.

En línea con estas ideas, resulta oportuno mencionar algunas reflexiones que Joan-Carles Mèlich desarrolla en su ensayo *La fragilidad del mundo* (2021). Mèlich observa un *empobrecimiento del mundo* debido a la colonización de la técnica, que ha transformado nuestra percepción de la realidad y nuestra relación con ella: "El sistema tecnológico promete una supresión de todas las imperfecciones del mundo, y ahí está su pobreza, su decadencia y, finalmente, su muerte" (Mèlich, 2022a, p. 156).

Según Mèlich, debemos aprender a ver y habitar el mundo de nuevo: "habitar el mundo es intentar establecer un lazo cordial con él, significa aprender a vivir en la duda y el sinsentido, en la inquietud y la extrañeza" (Mèlich, 2022a, p. 31). Para el autor, la estabilidad en la vida humana es provisional y momentánea, ya que no hay un estado permanente de certeza o seguridad. Al contrario, existir implica "lanzarse a una aventura en una tierra extraña", donde "nunca se tendrá la sensación de estar en casa". Así, la extrañeza es "una condición insuperable de la existencia" (Mèlich, 2022a, p. 29).

La crítica de Mèlich también se dirige hacia la visión metafísica del mundo y la lógica dualista predominante en la cultura occidental, que desprecia la corporeidad. Frente a ello, el autor nos invita a aceptar la materialidad y la carnalidad del individuo concreto, lo que nos permite reconocer la vulnerabilidad y, en consecuencia, atender:

> a los cuerpos heridos, ultrajados, y también a los cuerpos sometidos al azar, a la pasión, a la ambigüedad y a la contradicción, a las metamorfosis, a la hospitalidad y a la acogida, al amor y a la amistad; en una palabra, al eros, a la necesidad del eros. (Mèlich, 2022b, p. 40)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Es evidente la sintonía que existe entre las tesis de Joan-Carles Mèlich y las aportaciones de Byung-Chul Han que aquí se han presentado. Ambos autores coinciden en la idea de que existir implica "exponerse a la fragilidad del mundo, a su misterio y a sus peligros" (Mèlich, 2022a, p. 71). Frente al predominio del imperativo de *positividad* en la sociedad contemporánea, abogan por un enfoque que reconozca y valore la fragilidad, la vulnerabilidad y la complejidad de la vida. Tanto Mèlich como Han nos están facilitando claves interpretativas fundamentales sobre la idea de *la inquietante extrañeza* que aquí se está estudiando y, como consecuencia, ciertas lecturas del proyecto expositivo objeto de este trabajo.

La exposición *Sobre la tierra y bajo el cielo* está compuesta por una serie de cuadros, la mayoría de ellos de gran formato que envuelven literalmente al espectador en escenas marcadas por una atmósfera tenebrosa y misteriosa. Estas obras representan diversos elementos como puentes, caminos, horizontes, ríos, barcas, refugios, bosques, árboles y ofrendas votivas. A través de esta iconografía, se plantea una reflexión sobre nuestra propia fragilidad y vulnerabilidad como seres humanos.

El punto de partida de esta propuesta es el texto *La resistencia íntima* (2015) de Josep Maria Esquirol, donde el autor reflexiona sobre la situación fundamental del ser humano en el mundo: la intemperie. Esquirol utiliza la metáfora del desierto para ilustrar esta condición compartida por todos los seres humanos. El desierto representa un espacio vasto y árido donde uno se enfrenta a la desnudez de la existencia, sin refugio ni protección contra las fuerzas naturales. De manera similar, la intemperie en la vida humana nos expone a la vulnerabilidad y la contingencia, obligándonos a confrontar la realidad de nuestra finitud y la falta de control absoluto sobre nuestro destino. Sin embargo, Esquirol no ve esta vulnerabilidad como algo necesariamente negativo, sino como una condición que nos humaniza y subraya la necesidad de amparo, que él considera el gesto humano fundamental contra la intemperie.

A partir de estas ideas, la exposición que estamos analizando invitaba al espectador a reflexionar sobre nuestra naturaleza precaria y vulnerable sobre la horizontalidad de la tierra, reconociendo que sólo a partir de esta aceptación podemos abrirnos a los demás y al mundo, haciendo así que la vida sea un poco más acogedora.



Fig. 2 *Vista de la exposición "Sobre la tierra y bajo el cielo", en la Finca El Portón de Alhaurín de la Torre (Málaga), 2024*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



***Fig. 3** Vista de la exposición "Sobre la tierra y bajo el cielo", en la Finca El Portón de Alhaurín de la Torre (Málaga), 2024*

Esta propuesta actúa como contrapeso a ese exceso de *transparencia* y *positividad* que Han observa no sólo en la sociedad contemporánea, sino también en el arte contemporáneo. Han considera que el arte contemporáneo se ha convertido en mero objeto de consumo, en algo superficial y vacío de significado, donde a menudo se busca simplemente complacer y entretener. Sin embargo, para el autor, "el arte tiene que poder resultar chocante, molestar, perturbar, e incluso tiene que poder doler" (Han, 2022, p. 10). El "arte —y en eso consiste su existencia paradójica— tiene su hogar en lo inhóspito" (Han, 2017, p. 98). Frente a una *estética de la complacencia*, en la que el espectador de la obra goza de sí mismo, Han propone una *estética de la vulneración*:

> La cultura del «me gusta» rechaza toda forma de vulneración y conmoción. Pero quien pretenda sustraerse por entero a la vulneración no experimentará nada. A toda experiencia profunda, a todo conocimiento profundo le es inherente la negatividad de la vulneración. El mero «me gusta» es el grado absolutamente nulo de la experiencia. (Han, 2017, p. 117)

Como se verá a lo largo de este estudio, la propuesta pictórica que aquí se está analizando se articula de acuerdo con esta *estética de la vulneración* y que está también íntimamente relacionada con *la inquietante extrañeza* freudiana. Las obras que componen este proyecto promueven una suerte de *desgarramiento* que libera al espectador de su encarcelamiento en sí mismo y lo dirige hacia ese espacio de *negatividad* de *lo inhóspito* y *lo extraño*. Se trata de un tipo de poética que produce un estremecimiento en el espectador, permitiéndole tomar conciencia de su propia fragilidad y vulnerabilidad como ser humano.

1.2. Pintar la sensación

Una vez identificado el tema y su contexto, es necesario abordar en este apartado algunas reflexiones sobre los aspectos formales que definen las obras del proyecto *Sobre la tierra y bajo el cielo*, ya que ayudarán a comprender mejor esta propuesta y su relación con *la inquietante extrañeza*.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 4 *Vista de la exposición "Sobre la tierra y bajo el cielo", en la Finca El Portón de Alhaurín de la Torre (Málaga), 2024*



Fig. 5 *Sheila Cañestro, "Atardecer en el río" (2024), acrílico artesanal sobre lienzo, 180 x 150 cm. (Detalle)*

El primer aspecto que capta la atención del observador es la paleta cromática empleada en las obras. Estos cuadros están elaborados a través de tonos rojos y naranjas intensos, matizados con amarillos y ocres, que contrastan con carmines y violetas, sugiriendo sombras densas. Esta elección cromática confiere a las obras un carácter dramático y perturbador, como señala la artista y profesora catedrática de pintura, Isabel Sabino:

> [estos tonos] graban en nosotros una impresión de algo extremo, al rojo vivo, algo que parece anunciar una realidad extraña y que, más allá de ser amenazadora, presenta un apocalipsis posible en el contraste entre el fuego y las cenizas aún calientes, la luz y las tinieblas". (Cañestro, 2024b, cap. *Os paraísos de Sheila Cañestro*, párr. 7)

Las obras representan paisajes desprovistos de figuras humanas, que oscilan entre lo real y lo ficticio. Según Sabino, en estos paisajes "si hay árboles, montes o llanuras, ríos o mantos de agua, tal vez caminos, tal vez puentes, tampoco nada de eso parece, de hecho, de este mundo. Naturaleza no natural o en su límite posible" (Cañestro, 2024b, cap. *Os paraísos de Sheila Cañestro*, párr. 8). Estas escenas propician así una experiencia de

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

vacilación en el espectador, similar a la descrita por Freud como un potencial desencadenante de *la inquietante extrañeza*: "se da, frecuente y fácilmente, cuando se desvanecen los límites entre fantasía y realidad; cuando lo que habíamos tenido por fantástico aparece ante nosotros como real" (Freud, 1979, p. 30). En las piezas pictóricas que estamos analizando, esta ambigüedad se debe a la representación de los elementos de manera que, aunque pueden ser reconocibles, no llegan a ser inteligibles en su totalidad. Sobre esta cuestión, el artista José Luis Valverde argumenta en su texto escrito para el catálogo que:

> existe la intención de aniquilar el ilusionismo pictórico que tanto ha caracterizado la manera de elaborar la pintura de paisaje más tradicional. Esto ocurre por el uso de una gama cromática cálida muy reducida a tonos rojos y amarillos y, por extensión, dar protagonismo a la pincelada como recurso gestual y no como medio para construir de forma minuciosa o manierista los objetos planteados. Se podría decir que la artista se mueve entre el territorio de la figuración y la abstracción. (Cañestro, 2024a, p. 17)

En su texto *Francis Bacon. Lógica de la sensación* (1981), Gilles Deleuze distinguía en el lenguaje pictórico una vía posible para escapar de *lo figurativo,* pero sin llegar a la pérdida de toda referencialidad: *lo figural*. Este concepto alude al interés de ciertos pintores por pintar *la sensación*, desafiando las convenciones de la representación figurativa tradicional. La propuesta que se está analizando en este trabajo se articula según esta estrategia de la *figuralidad*, basada en un distanciamiento progresivo del referente original, en este caso, la fotografía, para entregarse a los ritmos en los que la obra se desarrolla. En este proceso creativo, los trazos instintivos y al azar juegan un papel crucial, permitiendo escapar de la previsibilidad para acceder a una nueva dimensión lúdica y de placer visual y sensorial. Como señala Deleuze, estos trazos son "no representativos, no ilustrativos, no narrativos (…) Son trazos de sensación, pero de sensaciones confusas" (Deleuze, 2009, p. 102).

El objetivo de esta propuesta es que la materia siempre aparezca como un hecho en sí mismo y no como un mero receptáculo de un concepto. Para subrayar la presencia de esta materia pictórica, se evidencia el uso de diversos métodos como la superposición de capas de pintura, ya sea mediante veladuras o empastes. Pero también se lleva a cabo un proceso de sustracción, frotando o barriendo la materia pictórica para revelar lo que yace en los estratos inferiores. Todos estos recursos confluyen para conferir a la obra una gran riqueza de texturas.



Fig. 6 *Sheila Cañestro, "El pasaje" (2024), acrílico artesanal sobre lienzo, 180 x 150 cm. (Detalle)*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

También es importante prestar atención a las cualidades formales de la tela, en concreto, su grano, como un elemento que contribuye a la experiencia estética. Una cuestión sobre la que Valverde ha dicho:

> Lejos de taparlo, disimularlo o entender este como un elemento que interfiere en la lectura del cuadro, Sheila lo incluye, potencia y hace que sea participe de esta ceremonia —casi votiva— de *la pintura*". (…) La tela ofrece una aportación sumamente gustosa en el disfrute de la obra, dotando a la superficie de un tacto visual en el que advertimos —si observamos con atención— el rastro residual de la pintura que vuelve a poner sobre plano la certeza de que lo que estamos viendo es, sin lugar a duda, un cuadro. (Cañestro, 2024a, p. 17)

Todos estos recursos plásticos mencionados van dirigidos a prolongar el proceso de percepción de la obra; a invitar al espectador a que deje que su mirada se deslice por la sucesión de incidentes pictóricos sobre el lienzo, a que se entregue a la materialidad pura antes que caer en la trampa de la elaboración de conclusiones interpretativas. Se trata, por tanto, de una propuesta que invita a una experiencia sensorial más allá de los límites del discurso racional.

1.3. Un mirar que se demora en *lo negativo*

En el apartado anterior hemos analizado los aspectos formales que definen las obras del proyecto *Sobre la tierra y bajo el cielo*, lo que nos ha permitido comprender su enfoque en lo corporal y el placer sensorial. Ahora profundizaremos en cómo la complejidad formal de estas obras promueve un tipo de experiencia reflexiva y contemplativa que se centra en esa demora en *lo negativo* de la que venimos hablando a lo largo de nuestro discurso.

Joan-Carles Mèlich sostiene que la velocidad impuesta por la sociedad contemporánea "impide la experiencia del mundo", ya que sólo produce "vivencias que se suceden una tras otra, sin tregua, sin reposo". Frente a esta realidad, el autor propone que para aprender de nuevo a habitar el mundo es necesario contrarrestar la negación del tiempo y la aceleración extrema, encontrando y sintiendo el ritmo del mundo en relación con nuestra experiencia corporal (Mèlich, 2022a, p. 161).

Frente a los ritmos acelerados y dispersos de la sociedad contemporánea, las obras del proyecto expositivo que estamos analizando están trabajadas mediante una serie de estrategias formales basadas en una cierta negación de la imagen y una obstaculización de la mirada. Su objetivo es estimular al espectador a experimentar un proceso de intensificación y prolongación del tiempo de percepción. Para ello, estas obras se articulan en torno a una estética asociada a *lo indefinido*, *lo impreciso* y *lo indeterminado*[1], ofreciendo ese espacio de *negatividad* que Byung-Chul Han considera esencial para la contemplación estética.

Según Han, "lo único que mantiene despierta la mirada es la alternancia rítmica de presencia y ausencia, de encubrimiento y desvelamiento" (Han, 2015, p. 18). Es precisamente este balanceo entre el velar y el desvelar lo que constituye el poder de seducción de las obras que estamos examinando. En ellas hay algo velado que estremece al observador, algo que no puede ser nombrado pero que ejerce una potente atracción. Han identifica esta capacidad de la obra de arte para conmover al espectador con lo que Roland Barthes denominó el *punctum* de una fotografía. Para Barthes, el *punctum* marcaba un *vacío en el campo visual*, un *campo ciego* que *punza*, hiere, al espectador: "no soy yo quien va a buscarlo (…), es él quien sale de la escena como una flecha y viene a punzarme" (Barthes, 1989, p. 58).

[1] Es necesario apuntar que con el uso de términos como *indefinido*, *impreciso* e *indeterminado* no se está aludiendo aquí a la factura formal, sino al enmascaramiento de lo evidente para dejar paso a la sugerencia.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



***Fig. 7** Sheila Cañestro, "Y mis heridas notarán tu bondad" (2023), acrílico artesanal sobre lienzo, 300 x 180 cm.*

En *La salvación de lo bello* (2015), Byung-Chul Han sostiene que esta *negatividad*, asociada a las ideas de *lo oculto*, *lo extraño*, *lo sombrío* y *lo inhóspito* que estamos abordando, es esencial al mismo concepto de belleza, ya que son estas características las que dotan a la obra de su poder de seducción. Esta idea de belleza se relaciona con la que Eugenio Trías proponía en su texto *Lo bello y lo siniestro* (1982), afirmando que se manifiesta cuando las categorías estéticas de *lo bello* y de *la inquietante extrañeza* permanecen unidas: "una de las condiciones estéticas que hacen que una obra sea bella es su capacidad por revelar y a la vez esconder algo siniestro" (Trías, 2006, p. 80).

Las obras que estamos examinando se caracterizan por articular esta relación entre lo bello y su *sombra*, satisfaciendo así las características que tanto Trías como Byung-Chul Han asocian al concepto de belleza. A través de la representación de escenas dramáticas y misteriosas, estas obras hacen visible una belleza oscura y trágica que conmueve al espectador y desafía las lecturas superficiales y narcisistas inducidas por la aceleración de la sociedad contemporánea.

CONCLUSIONES

Este estudio nos ha permitido comprender que el proyecto expositivo *Sobre la tierra y bajo el cielo* promueve una reflexión que desafía las narrativas de *positividad* y *transparencia* predominantes en nuestra sociedad contemporánea. En un mundo donde la *negatividad* tiende a ser relegada, estas obras invitan al espectador a reflexionar sobre su propia vulnerabilidad y finitud.

Las piezas pictóricas que hemos analizado confrontan al observador con la cruda desnudez de la existencia. La toma de conciencia de esta situación fundamental en el mundo es lo que hemos identificado en este artículo con

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

el sentimiento de *la inquietante extrañeza*, esto es: sentirse viviendo en la intemperie, donde "no hay plenitud ni perfección. Pero sí afección infinita—misterio—y deseo" (Esquirol, 2018, p. 7). En este sentido, *la inquietante extrañeza* es una de las expresiones de la esencia afectiva de los seres humanos y nace como consecuencia de la *herida* que constituye el centro más profundo de nuestra alma. Una *herida* originada —siguiendo a Esquirol— por las cuatro infinitudes esenciales: vida, muerte, tú y mundo (Esquirol, 2018, p. 7).

Así, el proyecto expositivo *Sobre la tierra y bajo el cielo* nos invita a adentrarnos en el misterio intrínseco de nuestra condición. Estas obras nos alientan a reconocer y aceptar la vulnerabilidad que compartimos como seres humanos, con el fin último de construir una sociedad más empática y solidaria.

FUENTES REFERENCIALES

Barthes, R. (1989). *La cámara lúcida: nota sobre la fotografía* (1ª ed.). Paidós.

Cañestro, S. (2024a). *Sobre la tierra y bajo el cielo*. Ayuntamiento de Alhaurín de la Torre.

Cañestro, S. (2024b). *En las afueras del paraíso. El deseo*. Universidad de Lisboa. Faculdade de Belas Artes.

Deleuze, G. (2009). *Francis Bacon. Lógica de la sensación*. Arena Libros.

Esquirol, J. (2015). *La resistencia íntima*. *Ensayo de una filosofía de la proximidad*. Acantilado.

Esquirol, J. (2018). *La penúltima bondad. Ensayo sobre la vida humana*. Acantilado.

Freud, S. (1979). *Lo siniestro*. José J. de Olañeta.

Han, B (2017). *La expulsión de lo distinto*. Herder.

Han, B. (2013). *La sociedad de la transparencia*. Herder. Formato eLibro.

Han, B. (2015). *La salvación de lo bello*. Herder.

Han, B. (2022). *La sociedad paliativa*. Herder. Edición digital.

Mèlich, J. (2022a). *La fragilidad del mundo*. *Ensayo sobre un tiempo precario*. Tusquets Editores.

Mèlich, J. (2022b). *La condición vulnerable*. Fragmenta Editorial.

Trías, E. (2006). *Lo bello y lo siniestro*. Penguin Random House.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17397

Del Arte Sonoro a las Hibridaciones Arte-Música-Tecnología

From Sound Art to Art-Music-Technology Hybridizations

Cuauhtzin Alejandro Rosales Peña Alfaro
[a] Universidad Autónoma de Querétaro, cuauhtzin.alejandro.rosales@uaq.mx

Breve bio autor:

Posdoctorado en Cultura, Tecnología e Innovación por parte del Centro de Estudios e Investigaciones para el Desarrollo Docente, Doctor en Artes con Mención honorífica por parte la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro, y Maestro en Estudios en Arte Moderno y Contemporáneo con Mención Honorífica por la misma institución. Egresado de la Escuela Superior de Ingeniería Mecánica y Eléctrica del Instituto Politécnico Nacional, de la Licenciatura de Ingeniería en Comunicaciones y Electrónica, especialidad en Acústica. Se ha desempeñado como docente en distintas instituciones, como el Instituto Politécnico Nacional; la Escuela de Laudería del Instituto Nacional de Bellas Artes; la Facultad de Artes de la UAQ, donde fue coordinador de la Licenciatura en Artes Visuales. Como guitarrista, se ha presentado en distintos foros de la Ciudad de México y Querétaro. En 1999 se estrenó su música incidental de la obra de teatro “Hansel y Gretel”. Ha publicado poesía en distintos medios impresos y electrónicos y ha participado en exposiciones fotográficas en el Museo Regional de Querétaro y en la Fundación Carol Rolland. Tiene publicaciones de ensayos teóricos en revistas especializadas en arte. Es coautor de varios libros de arte y música. Es autor del libro "Poética de lo vivo: Arte y biotecnología dentro de una Línea Crítica", editado por Infinita en 2023. Ha presentado ponencias en congresos nacionales e internacionales tanto de Acústica como de Arte. También ha sido conferencista en distintos foros y eventos de difusión y divulgación. En el área de acústica, ha trabajado en el Centro Nacional de Metrología; fue jefe de laboratorio en Meylab, S. A. de C.V. Es Experto Técnico en Acústica y Vibraciones ante la Entidad Mexicana de Acreditación y ha sido director de la Consultoría Especializada en Metrología, Acústica y Estudios de Arte.

How to cite: Rosales Peña Alfaro, C.A. Del Arte Sonoro a las Hibridaciones Arte-Música-Tecnología. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17397

Resumen

Las hibridaciones artísticas surgen a partir de la intersección entra distintas artes, pero, al mismo tiempo, con el cruce de las tecnologías imperantes en distintos contextos históricos y temporales. Este trabajo surge como parte de una investigación sobre las intersecciones entre arte y biotecnologías, donde se desprende la falta de desarrollo y estudio sobre hibridaciones visuales-sonoras a partir del uso de biotecnologías. Existen algunos artistas que han explorado estos cruces, introduciendo, inclusive, el uso de modelos de inteligencia artificial como parte del proceso creativo. Además, unos pocos compositores interesados en el uso de estos procesos biológicos, cómputos no convencionales, algoritmos autogenerativos e inteligencia artificial. Uno de los aspectos principales de este trabajo es responder a la pregunta de cómo se ha introducido el uso de este tipo de tecnologías en el ámbito artístico, particularmente para la creación de obras de arte sonoro así como musicales y los avances que se han tenido al respecto.

A partir de un enfoque cualitativo de tipo descriptivo se han estado abordando estas relaciones, encontrado que el uso de las tecnologías en las artes y la música no son, en realidad, tan recientes, así como tampoco el uso de algoritmos o formas “primitivas” de inteligencia artificial. Ello lleva a repensar sobre los aspectos creativos del uso de la tecnología como soporte artístico y sus

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

relaciones estéticas, pero, al mismo tiempo, reconsiderar su pertinencia en otros ámbitos, particularmente en el ético. El uso de las tecnologías biológicas, computacionales o más recientes, como las inteligencias artificiales ha abierto el panorama de las artes a territorios insospechados que continúan expandiéndose y siguen dando para mayor reflexión.

Palabras clave: *Hibridaciones Artísticas; Arte Sonoro; Música; Tecnología; Bioarte; Inteligencia Artificial.*

Abstract

Artistic hybridizations arise from the intersection of different arts, but, at the same time, with the crossing of prevailing technologies in different historical and temporal contexts. This work emerges as part of a research on the intersections between art and biotechnologies, where there is a lack of development and study on visual-sonorous hybridizations from the use of biotechnologies. There are some artists who have explored these intersections, even introducing the use of artificial intelligence models as part of the creative process. In addition, there are a few composers interested in the use of these biological processes, unconventional computations, self-generative algorithms, and artificial intelligence. One of the main aspects of this work is to answer the question of how the use of these types of technologies has been introduced in the artistic field, particularly for the creation of sound art works as well as musical pieces and the progress that has been made in this respect.

From a qualitative descriptive approach, these relationships have been addressed, finding that the use of technologies in the arts and music are not, in fact, so recent, nor is the use of algorithms or "primitive" forms of artificial intelligence. This leads to rethinking the creative aspects of the use of technology as an artistic support and its aesthetic relationships, but, at the same time, to reconsider its relevance in other areas, particularly in the ethical one. The use of biological, computational, or more recent technologies, such as artificial intelligences, has opened the panorama of the arts to unsuspected territories that continue to expand and still give rise to further reflection.

Keywords: *Artistic Hybridizations; Sound Art; Music; Technology; Bioart; Artificial Inteligence.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

Las fronteras entre las distintas artes fueron difuminándose a partir del siglo XX, donde movimientos de vanguardia como el Futurismo y Dadá empezaron a usar múltiples soportes para la producción de sus propuestas artísticas. Todo ello fue de la mano de los avences en la tecnología y los distintos descubrimientos científicos que fueron modificando nuestra manera de ver el mundo. Los artistas, por supuesto, no son ajenos a los cambios tecnológicos y los han ido incorporando en sus proyectos. En principio, los adelantos en materia de audio y grabación modificaron la forma en que preservamos y reproducimos música, algo que sufrió una transformación revolucionaria con la llegada de los equipos informáticos, el audio digital, ordenadores más potentes y software cada vez más accesible, ya sean de pago o incluso de descarga gratuita. Pero esto no quedó solo ahí; músicos y artistas visuales empezaron a usar este tipo de tecnologías de forma creativa, explorando su lenguaje y produciendo propuestas nuevas e innovadoras. En este estudio se pretende analizar algunos puntos de encuentro entre la música, el arte y la tecnología, sobre todo en la producción de obras híbridas, es decir, donde se entremezclan las distintas disciplinas artísticas y tecnológicas. Es posible darse cuenta de que la tecnología no sólo se ha desarrollado a la par del arte, sino que ha sido parte integral de éste. Uno de los mayores problemas que enfrentan las artes en medios, digamos, *no tradicionales*, es su inserción en el debate artístico más allá de su capacidad de producir obras vistosas y espectaculares. Hablar hoy de arte de los nuevos medios resulta por demás anacrónico, pues, como se verá en este trabajo, muchos estos *nuevos medios* tienen al menos mas de veinte años de uso. Giannetti (2002) define el término de *media art* para clasificar las obras en las que se vinculan el arte y la tecnología, en algunos casos, de forma interactiva. Esta misma autora establece que uno de los elementos característicos del sigo XX en el arte es la experimentación; a mi me parece que esto ha sido algo que ha acompañado al arte desde siempre: piénsese en los cambios del temple al óleo o el uso de técnicas mixtas. Solo que, a partir del siglo XX, los artistas ampliaron sus horizontes más allá de los medios convencionales para trabajar con lo que las tecnologías emergentes les ofrecían. Esto fue llevando a la producción de obras híbridas en las que ya no existe una división clara en cuanto a las disciplinas y en las que en gran medida la tecnología sirve de puente entre ellas.

DESARROLLO

1.1. Primer Movimiento: Del *Objeto Sonoro* al Arte Sonoro

La relación entre arte y tecnología no es producto de los avances contemporáneos, sino que tiene una historia compleja, de acercamientos y distanciamientos. Cada época de la historia de la humanidad ha generado sus propias tecnologías y ha tratado de satisfacer sus formas de representación a partir de contenido simbólico que surge en las distintas comunidades culturales. Se puede plantear que el uso de lápices, el desarrollo de tipos de papel, el uso de pinceles: todo ello son ejemplos tecnológicos aplicados al arte. El uso creativo de la tecnología tomó mayor relevancia a partir del siglo XX, principalmente con grupos de vanguardia como los Futuristas y Dadá. Justamente, sería el pintor futurista Luigi Russolo quien propondría una nueva forma de hacer música, usando ruidos cotidianos, de máquinas a motor e industriales:

> Nosotros los futuristas hemos amado todos profundamente las armonías de los grandes maestros y hemos gozado con ellas. […] Ahora estamos saciados de ellas y disfrutamos mucho más combinando idealmente los ruidos de tren, de motores de explosión, de carrozas y de muchedumbres vociferantes que, volviendo a escuchar, por ejemplo, la 'Heróica' o la 'Pastoral'. […] Todas las manifestaciones de nuestra vida van acompañadas por el ruido. El ruido es por tanto familiar a nuestro oído y tiene el poder de remitirnos inmediatamente a la vida misma. (Russolo, 1998, pp 9-12)

Es importante notar que a partir de estas ideas, Russolo estaba abriendo la puerta a formas artísticas novedosas, aún sin proponérselo; hablo del arte sonoro, en sus expresiones de paisaje y escultura sonora, en el que el uso

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

del sonido cotidiano se transforma en algo mas complejo, no sólo desde el punto de vista musical, donde el sonido tiene propiedades bien específicas, sino desde lo visual, es decir se emplea como un elemento plástico, moldeable y manejable y se convierte en parte integral de la obra en un ámbito distinto. Es aquí donde comienzan a difuminarse las fronteras de las distintas disciplinas artísticas y el uso de las tecnologías tendrá un papel preponderante en todo esto. El uso de elementos acústicos cotidianos para hacer música se inició usando fonógrafos, y luego cinta magnética, inventada por los alemanes en 1935, a la que en su momento no se le veía mayor utilidad, debido al ruido de fondo y distorsión. Pero conforme fueron mejorando los sistemas de audio, su aplicación en la grabación musical fue fundamental, dejando de lado otros métodos de grabación como el fonógrafo y el gramófono. Ahí entra precisamente el trabajo realizado por Pierre Schaeffer y Pierre Henry, quienes buscaron conciliar tres momentos que revolucionaron la música (Schaeffer, 2003):

1. De naturaleza estética, donde se ve una acelerada evolución en la factura de la música occidental, en la cual se rompieron reglas del contrapunto y la armonía así como la renovación de las estructuras musicales.
2. La aparición de técnicas nuevas y avances científicos, lo que derivó en la música concreta, propuesta por Schaeffer en 1945 y la música electrónica, a partir de 1950, en que se empezó a tratar de conciliar el mundo científico con el musical; además, pronto se uniría el ordenador como otra poderosa herramienta en la composición de música contemporánea. En el caso de la música concreta, se pretendía componer obras musicales usando cualquier origen (llámense ruidos), no al azar, sino previamente escogidos y procesados por las técnicas electroacústicas de entonces. En la música electrónica, se generan nuevos sonidos con el uso de equipos electroacústicos con los que se realiza síntesis de sonidos, utilizando como parámetros la frecuencia, medida en Hertz, la intensidad en decibeles y el tiempo, en segundos.
3. El tercer hecho es de orden etnológico, pues cualquier propuesta musical de tipo autóctono, *primitivo o exótico* ha sido reducida a términos de la música occidental, lo que pone en duda los sistemas musicológicos existentes.

Schaeffer propuso el término de *música concreta* en 1948, a partir de la idea de recoger lo que llama *lo concreto* sonoro procedente de cualquier lugar y abstraer los valores musicales en potencia que pudieran poseer; a estos sonidos los llamó *objetos sonoros*, es decir, material acústico que se extrae directamente del mundo exterior, de los sonidos naturales y ruidos. Poco a poco surgiría un antagonismo entre la música electroacústica y concreta, pero esto encontraría una salida en la llamada música experimental. Sería hacia los años sesenta cuando compositores como Annea Lockwood y Max Neuhaus explorarían el sonido como un elemento natural y plástico, así como de formas de composición que se alejen de las salas de conciertos; de hecho, Neuhaus es quien acuñó el término de *instalación sonora*. Como puede verse, el sonido se empieza emancipar del ámbito musical, empleado en medios distintos, como electrónicos, video, computacionales y otros. Según Litch (2019), el término de arte sonoro tuvo mayor fuerza a partir de los años noventa, aunque, en 1979, fue usado por el Museo de Arte Moderno de Nueva York (MoMA), para una exposición en la que las artistas Maggy Payne, Connie Beckley y Julia Heyward produjeron, cada una, una pieza para cinta magnética de 20 minutos que exhibieron en una galería, dejando claro que las obras no estaban tan relacionadas con la música como con las artes visuales. En otra parte, el mismo Litch (2007) había establecido que Dan Lander, compositor y artista canadiense, ya había empleado el término de Arte Sonoro a mediados de los ochenta. Por lo que se ve, ya desde aquí, se empieza a hacer complejo el asunto de la definición. Litch (2019) lo define como un ambiente sonoro instalado que es definido por el espacio físico o acústico que ocupa en vez de tiempo (como lo es la música) y se puede exhibir como una obra visual. Pero debe quedar claro que en el arte sonoro se intersecan distintas disciplinas, como las artes visuales, musicales, el espacio, el paisaje, la instalación e incluso, las artes escénicas. En consecuencia, lo que se produce en el arte sonoro son piezas híbridas, necesariamente ínter y transdisciplinarias. El arte sonoro puede dividirse en distintas líneas: escultura sonora, paisaje sonoro, instalación sonora, poesía sonora entre otras. Ante este

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

panorama, es posible darse cuenta de que el arte sonoro abarca muchos más territorios y puede explorar distintas posibilidades. Algunos ejemplos los tenemos desde finales de los cincuenta, en la pieza *Poème électronique*, realizada por el músico Edgar Varese y el arquitecto Le Courbusier para la Exposición Universal de Bruselas; por cierto, el pabellón donde se presentó fue diseñado por el mismo Le Courbusier y el también arquitecto y músico de vanguardia Iannis Xenakis. Esta obra, además de usar sonidos electrónicos, combina elementos de música concreta e imágenes en una especie de *collage* (Rosales Peña Alfaro, 2023a). Lo que resulta relevante es que muchas piezas que podrian recibir esta categoría de arte sonoro no necesariamente surgieron con esta intención; se puede pensar en algunas propuestas de John Cage, Fluxus, Allan Kaprow, etcétera. Pero hacia los sesenta, el compositor La Monte Young, empezó a experimentar con la hibridación de obras donde lo visual y lo sonoro se complementan. Ejemplo de ello es *Dream House,* creada en 1962 en conjunto con Marian Zazeela, en la que, a partir de sonidos y luces combinados, producen distintos efectos de percepción en el observador, generándole una experiencia vivencial acústico-visual. Otros artistas que también usaron sonidos en sus obras fueron Yoko Ono y su entonces esposo, el músico de vanguardia Toshi Ischiyagani, George Maciunas, Nam June Paik y Wolf Vostell, entre otros. La artista de Performance Laurie Anderson, por ejemplo, exhibió *Esculturas Sonoras*, que se trataban de pequeñas cajas que contentían bucles de cinta, colocadas en postes en 1970.

Se puede deducir que, como lo comenta Buján (2022), el arte sonoro es un territorio difícil de circuscribir, sus bordes no son precisos. A ello habría que abonarle el uso de los ordenadores, los sonidos digitales y otro tipo de tecnologías donde lo musical, lo *plástico-sonoro*, lo visual y lo vivencial (llámese interactividad) se mezclan y confunden, generando obras híbridas más complejas que entran perfectamente en la categoría de *media art* que plantea Ginnetti (2002).

1.2. Segundo Movimiento: Del Ordenador a Otras Tecnologías

Por supuesto, el uso de ordenadores para producir música se fue abriendo campo debido a varios factores:

Primero, la experimentación que músicos como Xenakis, Stockhausen, Boulez, entre otros, llevaron a cabo para usar modelos matemáticos complejos que eran procesados por computadoras y con ellos generar distintos elementos musicales.

Segundo, el que compositores como Lejaren Hiller y Leonard Isaacson usaran la computadora a partir de modelos de lenguaje autogenerativo y de autoaprendizaje para producir música basada en sistemas de inteligencia artificial (AI, por sus siglas en inglés); ejemplo de ello fue la pieza *Illiac Suite* para cuarteto de cuerdas (1957), en la que, con algoritmos probabilísticos y con información de teoría musical *precargada,* se iban obteniendo las notas que se usarían en la partitura (Hiller e Isaacson, 1959). Esto llevaría a la generación de modelos de AI más complejos, como los desarrollados por David Cope, hacia los años ochenta.

Tercero, el desarrollo de lenguajes de cómputo para sintetizar música y voz desde la computadora, logrado en 1961 por Max Mathews con la pieza *Daisy Bell*. Mathews consideraba los sonidos musicales como secuencias de números que introducía en el ordenador por medio de tarjetas perforadas. Pero, en vez de obtener una partitura que fuera interpretada por músicos humanos (como en el caso de la *Illiac Suite*), se generaron sonidos que fueron grabados en cinta magnética y posteriormente reproducirlos. (Rosales Peña Alfaro, 2023a).

Cuarto, la facilidad de adquirir equipos de computo personales a precios más accesibles, esto, aunado a que la mayor parte instrumentos de grabación, audio e instrumentos musicales electroacústicos, ya utilizan interfaces para conectarse y ser controlados a través de software especializado para dicho fin.

Tal vez pudiera agregar un quinto punto, que es el uso de ordenadores en nuestra vida cotidiana, el trabajo y el ocio, inclusive. Era lógico pensar que la computadora tendría un papel preponderante. Más aún, los teléfonos celulares ya son computadoras con las que no sólo nos mantenemos comunicados sino herramientas poderosas

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

en nuestra vida diaria. Es obvio que, con la llegada del mundo digital, el uso de computadoras ya no es sino una herramienta *por defecto*, no sólo en la creación musical sino artística, en general. En las artes visuales, sin embargo, más allá de la fotografía o el cine, empleados tambien por las vanguardias como el Expresionismo, el Futurismo, Dadá o el Constructivismo, a finales de los sesenta surgirá el videoarte como una propuesta surgida del lenguaje televisivo. Aunado a lo anterior, el cambio de las señales analógicas a digitales permitió otro tipo de experimentación e interacción con la imagen y el sonido, produciendo formas nuevas de arte, así como discursos y reflexiones coherentes con la contemporaneidad.

Hacia finales de los años noventa, surgió el bioarte como una disciplina artística híbrida, que emplea medios biotecnológicos a manera de soporte y contenido simbólico como parte de su discurso. El uso del sonido no ha sido prioridad en la mayor parte de las propuestas artísticas del bioarte, sin embargo, sí hay algunos artistas que han trabajado con elementos vivos transformando algunas de sus propiedades fisicoquímicas o su comportamiento en sonido con distintos fines, no necesariamente musicales. Por ejemplo, Leslie García realizó la pieza *Pulsu(m) Plantae* (2011-2012) en la que analiza los procesos de comunicación de las plantas a través de sensores (que ella llama prótesis sonoras), los cuales convierten distintas propiedades de éstas en sonidos que se pueden interpretar como un sistema de comunciación codificada (Rosales Peña Alfaro, 2023b). Gilberto Esparza produjo la pieza *Biosonot* (2015-2017), en la que, a través de celdas bio-voltaicas, se genera energía para alimentar todo el dispositivo a partir de que los microorganismos de las celdas metabolizan una muestra del agua contaminada de ríos; el sistema analiza varios parámetros y propiedades que transforma en sonidos que pueden escucharse e interpretarse como música en algunos casos. Los sonidos obtenidos de cada río son como una huella sonora única, en función de la contaminación que a la que está expuesto (Esparza, s/f).

A través del uso de cultivo de bacterias adquiridas de distintas partes del cuerpo humano (axilas, zona genital, dedos de los pies, boca y ombligo) y un sistema de aprendizaje de inteligencia artificial, el equipo interdisciplinario *EMW Street Bio* realizó el proyecto *Biota Beats,* con el cual se generó música a partir de los diferentes cultivos. Las muestras son colocadas en cajas Petri con forma de disco de vinilo divido para tal fin. El crecimiento, densidad de población de bacterias, sus tipos únicos y formas que producen se registra en una imagen que es procesada por la inteligencia artificial y de ahí se realiza el proceso de sonorización. Estos algoritmos son capaces de asignar diferentes notas, ritmos, y tonos de acuerdo con los tipos de colonias de bacterias. Posteriormente a eso, los datos se convierten a formato MIDI para ser trabajados en software de edición de audio (Kim, Guo, Salhortra, Sprinkhiuzen, Shetty y Kong, 2021). En el caso del bioarte, existen aún pocas propuestas donde se trabaja con sonidos, tales como las que se han comentado. Se tienen algunas muy interesantes, en las cuales no solo se trabaja con música, sino que se apoyan de elementos visuales, como el caso del colectivo mexicano Interspecifics, donde se abordan obras que emplean sensores, algoritmos, inteligencia artificial y se interactúa con humanos, plantas o microorganismos que son parte de las obras visual-sonoras que trabajan. Ejemplo de ello es *Non-Human Rythms_1,* donde se graban distintas características de microorganismos y su actividad eléctrica, la cual es traducida a sonido que se presenta con un soporte visual (Interspecifics, 2016).

1.3. Tercer Movimiento: Algoritmos e Inteligencia Artificial

De acuerdo con Miranda (2014) existen dos aproximaciones en cuanto al uso de computadoras y su relación y su uso con la música: la aplicación de algoritmos y la inteligencia artificial; en el primer caso, se genera música nueva al trabajar con métodos estadísticos y probabilísticos avanzados para obtener las distintas notas, timbres, texturas, duraciones, etcétera. En cuanto a la aplicación de la inteligencia artificial, la música obtenida puede ser el resultado final o puede seguir siendo trabajada por el compositor, pero, dado que este tipo de tecnología funciona a partir de la información con la que es alimentada, el resultado será una imitación de dicha información. Me parece que esto se puede ampliar a las artes visuales. El *net-art* o el arte digital son ejemplos dichos procesos en cuanto al uso de algoritmos. Si bien, el uso de inteligencia artificial en las artes no es algo

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

nuevo (como el trabajo de Harold Cohen), la accesibilidad de los programas actuales permite explorarlas y comenzar a aprender su lenguaje y capacidades, para comenzar así a hacer propuestas creativas. Además, esto dará lugar a discusiones éticas e incluso legales. Por ejemplo, la forma en que actualmente trabajan sistemas como Midjourney o Dall-E, es de forma similar a lo que se ha comentado previamente; las imágenes que se generan parten de la información previamente cargada en la base de datos de los sistemas de AI y, por tanto, se hacen obras parecidas a las de otros artistas vivos o muertos. Es ahí, precisamente, donde se tienen huecos legales para respaldar la "originalidad" de las imágenes creadas. Y lo mismo puede ocurrir con la música que se hace con este tipo de tecnologías. Piénsese por ejemplo en el trabajo del ya mencionado David Cope. Ante un bloqueo mental, decidió hacer uso de inteligencias artificiales creadas por él mismo, que alimentó con música de Bach, Beethoven, Mahler, entre otros; gracias a ello, produce música nueva, pero al estilo de los compositores que tiene el sistema en su información.

CONCLUSIONES

Los trabajos aquí presentados muestran cómo los desarrollos tecnológicos han ido de la mano con los cambios musicales y artísticos, produciendo piezas híbridas cada vez más complejas e interesantes. La música, las artes visuales, el arte sonoro han hecho uso de ellos y los han aplicado como soporte y como contenido simbólico, lo cual se vuelve parte de su discurso. El arte genera reflexiones sobre la tecnología (a través de esta, inclusive), desde sí misma y/o desde perspectivas políticas o sociales. Particularmente, en las artes visuales se está empezando a explorar el uso de la inteligencia artificial -algo que ya venía haciéndose en la música-, lo cual supondrá nuevos retos para los artistas y músicos, en cuyas obras se entrecruzan las disciplinas, generando nuevas propuestas híbridas. El uso de tecnologías más complejas, como las biológicas, en conjunto con algoritmos e inteligencia artificial está produciendo exploraciones que comienzan con la comprensión de los nuevos lenguajes y, de ahí, propuestas que van más allá para adentrarse en reflexiones que van desde lo que entendemos con la comunicación, hasta la crítica a aspectos políticos, sociales e incluso científicos. El uso del sonido y su interacción con el bioarte es algo que aún apenas empieza a abordarse. Sin embargo, ya hay artistas y músicos que están abriendo las fronteras del arte más allá de los territorios conocidos y de los lugares comunes.

FUENTES REFERENCIALES

Buján, F. (2022). Disquisiciones en torno al arte sonoro: inflexiones del sentido en un campo en construcción. *El oído Pensante*, *10*(2). https://doi.org/10.34096/oidopensante.v10n2.10139

Esparza, G (s.f.) https://gilbertoesparza.net/portfolio/biosonot-2/

GIannetti, C. (2002). *Estética Digital: Sintopía del Arte, la Ciencia y la Tecnología.* L'Angelot.

Hiller, L. y Isaacson L. (1959). *Experimental music. Composition with an electronic computer*. McGraw-Hill.

Interspecifics (2016). *Non-Human Rythms_1. http://interspecifics.cc/work/non-human-rhythms/*

Kim, C., Guo, A., Salhotra, G., Sprinkhuizen, S., Shetty, K. y Kong, D. (2020). Sonifying Data from the Human Microbiota: Biota Beats. *Computer Music Journal* *44*(1), 51-70. doi: https://doi.org/10.1162/comj_a_00552

Litch, A. (2007). *Sound Art: Beyond Music, Between Categories.* Rizzoli.

Litch, A. (2019). *Sound Art Revisted.* Bloomsbury Academic.

Miranda, E. (2014). Harnessing the intelligence of physarum polycephalum for unconventional computing-aided musical composition. *International Journal of Unconventional Computing, 10*(3), 251–268.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Rosales Peña Alfaro, C. A. (2023). Cruce de fronteras: hibridaciones artístico-musicales, de la electrónica a la biotecnología. *RICSH Revista Iberoamericana De Las Ciencias Sociales Y Humanísticas, 12*(24), 97-116. https://doi.org/10.23913/ricsh.v12i24.320

Rosales Peña Alfaro, C. (2023). *Poética de lo vivo: arte y biología dentro de una línea crítica*. Infinita.

Russolo, L. (1998). *El arte de los ruidos.* Centro de Creación Experimental.

Schaeffer, H. (2003). *Tratado de los objetos musicales.* Alianza Editorial.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València (cc) BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17895

Espacios intersticiales del rigor creativo: Incomodar[nos] con la investigación/educación de las artes visuales en la Universidad

Interstitial spaces of creative rigor: Discomfort with visual arts research/education at the University

José Eugenio Rubilar-Medina
Universidad de Concepción, jrubilarm@udec.cl

Breve bio autor: Doctor en Artes y Educación por la Universidad de Barcelona. Colaborador académico de la Universidad de Concepción - Chile en los grados de Pedagogía en Artes Visuales y Licenciatura en Artes Visuales.

How to cite: Rubilar-Medina, J.E. (2024). Espacios intersticiales del rigor creativo: Incomodar[nos] con la investigación/educación de las artes visuales en la universidad. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17895

Resumen

En la contemporaneidad la incerteza emerge como un campo de actuación y afección que nos obliga a no dejar de cuestionar los discursos y prácticas con las que nos han enseñado y hemos enseñado respecto a las formas de educar e investigar con las artes visuales. Esto implica des-aprender de algún modo lo aprendido y no dejar de interpelar las narrativas homogeneizantes para interrogar el peso que estos relatos tienen sobre lo que hacemos. Más aun, cuando la legitimación de la racionalidad productivista neoliberal reifica un conocimiento cientificista que insiste en la exactitud verificable, la competitividad y el crecimiento instrumental. Apelando al rigor creativo, se aborda la posibilidad incómoda de un movimiento en los intersticios de la educación y la investigación -localmente situada en la Universidad- que nos permita explorar la diferencia. Un modo alternativo de relacionarnos con el pasado en el presente, propiciando así, futuros más justos, equitativos e inclusivos. Un sentir-pensar-saber-hacer que atiende nuestra relación singular con-el-mundo. Movimientos en los intersticios que, abrazando un rigor creativo, pueden permitirnos proyectar conversaciones difíciles y necesarias para insistir con los problemas de manera crítica, imaginativa y resiliente en estos tiempos del antropoceno.

Palabras clave: *educación; investigación; artes visuales; rigor; universidad.*

Abstract

In contemporary times, uncertainty emerges as a field of action and affection that forces us to question the discourses and practices with which we have been taught and have taught about the ways of educating and researching with the visual arts. This implies somehow unlearning what we have learned and not ceasing to question the homogenizing narratives in order to interrogate the weight that these have on what we do. Even more so, when the legitimization of neoliberal productivist rationality reifies a scientistic knowledge that insists on verifiable accuracy, competitiveness and instrumental growth. Appealing to creative rigor, we address the uncomfortable possibility of a movement in the interstices of education and research -locally located in the University- that allows us to explore difference. An alternative way of relating to the past in the present, thus propitiating more just, equitable and inclusive futures. A feeling-thinking-

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

knowing-doing that attends to our singular relationship with the world. Movements in the interstices that, embracing a creative rigor, can allow us to project difficult and necessary conversations to insist with the problems in a critical, imaginative and resilient way in these times of the Anthropocene.

Keywords: *education; research; visual arts; rigor; University.*

INTRODUCCIÓN

En la contemporaneidad la Universidad no deja de estar enmarañada a cambios promovidos por fuerzas activas, influyentes y muy poderosas (Bengtsen y Barnett, 2018). Esto implica re-atender la investigación y la educación desde su capacidad relacional y afectiva emparejada a grados de fuerza y poder. Una apertura orientada a una revisión crítica de las transformaciones y los movimientos de la Universidad en el horizonte de su devenir (Braidotti, 2020). De lo anterior, no deja de ser evocador pensar en las posibilidades y límites de la investigación y la educación de las artes más allá de las conversaciones productivistas centradas en los resultados y las evidencias empíricamente garantizadas (Denzin y Giardina, 2016). De ahí la necesidad de ampliar nuestros marcos de investigación y educación para afectar, desafiar, transgredir e interrumpir los ordenamientos dominantes que coartan el pensamiento y restringen la imaginación anulando las posibilidades de experimentación y creación. Abrazar un conflicto permanente para superar los mandatos de lo medible y lo validado, unos valores hegemónicos y supuestos teórico-metodológicos creados por la racionalidad cientificista para legitimar ciertos conocimientos y excluir otros.

Esta contribución concibe el espacio intersticial de la investigación y la educación como un "desencadenante de la conciencia que busca una buena dosis de alteridad epistémica" (Marxen y González, 2023, p. 12), pero, también una forma de expandir los modos de comprensión de las relaciones y las incertezas, sin perder de vista, la importancia de la reflexividad crítica a la hora de compartir un análisis que no es celebratorio, sino que reconoce la incomodidad explícita de interrogar lo que hacemos en y desde la Universidad. Aquí, la incomodidad deviene en un "desplazamiento metodológico, accidentes, saltos conceptuales y deslizamientos, así como vinculaciones teóricas" (Hernández-Hernández y Revelles, 2019, p. 26) para crear, pensar, imaginar y, desde el rigor creativo, subvertir los esquemas normalizadores del "modelo axiomático de experimentación científica que insiste en teoremas universales" (Braidotti, 2020, p. 117). Una re-edición y re-invención creativa de las potencialidades de discusión y crítica más allá de los límites metodológicos ya constituidos. La proyección crítica de elaborar preguntas que expandan la investigación y la educación a más acción, más imaginación, más retos, preguntas, posibilidades y urgencias, desencadenando así, algo inmanentemente generativo. El devenir de una nueva analítica que se "habita al mezclar y mezclarse, en el pensamiento, con las texturas del mundo" (Ingold, 2021, p. 14), considerando también, las implicaciones, tanto para los términos que aceptamos, como para aquellos que rechazamos. Una revisión crítica de las preocupaciones y los entendimientos normados de la investigación y la educación que dan forma a nuestros, a veces, miopes hábitos. Afectarnos por el rigor creativo puede permitirnos potencializar el movimiento intermediario, la frontera fluida, el intervalo, el intersticio, la zona donde habitamos las liminalidades (Anzaldúa, 2015) para re-pensar un conjunto de relaciones que acontecen entre las líneas de subjetivización.

DESARROLLO

No podemos desconocer que la investigación y la educación "transcurren por terrenos desiguales y conducen a destinos contradictorios" (Sánchez de Serdio, 2021, p. 11). Sin embargo, moverse en el intersticio de ambas

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

dimensiones implica avanzar tensionando la toma de decisiones como un ejercicio crítico de re-pensarse y re-evaluarse desde las afecciones, sin desconocer la existencia de conflictos, costumbres y convenciones que posibilitan un juego de "des-orientaciones, puntos de entrada y salida en un constante despliegue" (Hernández-Hernández y Sancho, 2020, p. 41). Como señala Anzaldúa (2015) "estar desorientado en el espacio es experimentar episodios de disociación y rupturas" (p.57) y, desde ahí, permanecer abiertos a lo que desborda nuestros marcos de acción normados para "producir un conocimiento diferente y de manera diferente, produciendo así, diferentes formas de vivir en el mundo" (St. Pierre y Pillow, 2000, p. 1).

El intermedio, el intersticio y el intervalo, sitúan una localización "entre uno y otro, sin permanecer parado en ninguno de los dos" (Kohan, 2020, p. 62). Es que los intersticios no son "puras naderías, ya que no sólo determinan por contraste los acontecimientos sucesivos, sino también, porque es en el intervalo donde se introduce la originalidad" (Debaise, 2013, p. 103) como rigurosidad creativa. Posicionarse y moverse en el intersticio de la investigación y la educación, conlleva abrazar las dudas y afecciones que emergen del movimiento entre dimensiones inciertas (fig. 1). En los términos de Deleuze y Guattari (2004) moverse entre "dos polos: las superficies de estratificación, sobre las que se pliega, y se somete al juicio, el plan de consistencia, en el que se despliega y se abre a la experimentación" (p. 334).



Fig. 1 Dimensiones inciertas - Fotocollage. *Fuente: Rubilar-Medina, J. (2023)*

De lo expuesto, no se puede prescribir una educación y una investigación ideales "en la que se purguen sus aspectos problemáticos. Ni mucho menos concibiéndoles como procesos neutros que no tienen ninguna responsabilidad en los efectos que producen" (Sánchez de Serdio, 2021, p. 11). En este sentido, no hay un punto final ideal, siempre habrá trabajo por hacer. Se trata de insistir en los problemas, eso que Haraway (2019) identifica como quedarse con el problema, pero no podemos olvidar que el efecto de problematización es siempre transitorio y la forma en que las cosas llegan a importar no es por definición resistente, sino siempre abierta de ser recuperada por las fuerzas productivistas dominantes. De ahí la importancia de no dejar de atender

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

nuestros hábitos, no tanto en lo concerniente a los comportamientos aislados, sino cómo nos posicionamos desde la rigurosidad creativa. Una topología que no se circunscribe a localizaciones fijas, sino más bien de relacionalidad.

El entendimiento de la rigurosidad creativa se distancia del rigor validante de "la monocultura del conocimiento científico" (Sousa Santos, 2017, p. 230) que evoca connotaciones de rectitud y rigidez alusivas al "fino hielo de una epistemología positivista que borra la subjetividad" (Bochner, 2017, p. 6). Apelar al rigor creativo tampoco busca instalar una dicotomía, sino proyectar "un camino para adentrarse entre relaciones de fuerza, modos de pensar/hacer/sentir" (Grinberg y Porta, 2021, p. 2). De este modo, el movimiento intersticial entre la educación y la investigación permite intensificar el aprender del saber, incluyendo también, "la dimensión que siempre resulta más inquietante para los garantes del orden: la importancia de aprender a no-saber" (Garcés, 2020, p. 103). Un entendimiento de la rigurosidad que sintoniza con "lo anárquico hacia nuevos modos de conocimiento y nuevos modos de experiencia […] con lo que escapa al orden, y se interesa por lo que este exceso puede hacer" (Manning, 2016, p. 38). Aquí, lo creativo señala la materialización de una nueva sensibilidad a los efectos y afectos de la diferencia para interrogar aquello que damos por sentado.

El compromiso con el rigor creativo "pone en juego subjetividades, intersubjetividades, conectividades que nos presentan los encuentros" (Marxen y González, 2023, p. 12) que evocan sensaciones afectivas, como momentos de conexión energética y resonante, indicando así, que algo emerge (fig. 2). Es en los intersticios, donde se expresan y experimentan las limitaciones de las formas particulares de subjetivización disciplinarias del conocer, un umbral que nos incita al cambio para "sembrar y avanzar condiciones de vida concebidas y postuladas desde la exterioridad, los márgenes o las grietas". Una modificación de nuestro pensamiento como respuesta inmanente que no se enfrasca en la arrogancia y la desclasificación de la ignorancia, sino que aboga por el reconocimiento de miradas: vacilantes, críticas y resistentes que "provocan grietas […] a la vez que encaminan esperanzas, horizontes y proyectos 'otros'" (Walsh, 2013, p. 32).



Fig. 2 Anarchivo resonante - Fotocollage. *Fuente: Rubilar-Medina, J. (2023)*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Ciertamente, “las paradojas son la condición de existencia” (Sánchez de Serdio, 2021, p 11) de la educación y la investigación, pero también de quienes decidimos movernos en sus intersticios abrazando la incertidumbre, ambigüedad y complejidad. Aquí, el rigor creativo posibilita “desarrollar un modo de pensamiento conexionista no binario” (Scott y Tuana, 2017, p. 12). Una preocupación atingente a los aspectos que dan forma a los modos -y hábitos- con los que tendemos a observar el mundo que nos rodea y del que somos parte. Esto nos re-orienta hacia otros entendimientos de las artes: extraños, encantadores, desconcertantes e incómodos, incluso, transformativos como “invitados no deseados” (Ingold, 2021, p. 1).

Movernos en el intersticio de la investigación y la educación, “en el medio, entre las cosas, in-ter-ser, intermezzo” (Deleuze y Guattari, 2004, p. 29), permite “re-crear nuevas formas y nuevos sentidos para mundos que nos remitan a la posibilidad de trastocarnos/los y transformarnos/los” (Grinberg y Porta, 2021, p. 3). Esta comprensión del movimiento es “indeterminada, dinámica e inmanente y está íntimamente ligada a las teorías y prácticas” (Springgay y Truman, 2018, p. 6). Así, el rigor creativo “pluraliza el campo del conocimiento y la sensibilidad tanto en el ámbito de las prácticas como en el de las creencias” (Mignolo, 2015, p. 15), implica experimentar otros espacio-tiempos de conocimiento y práctica que posibilitan fugas a lo nuevo como una apertura a “aprender por medio y a partir de la multiplicidad” (Kohan, 2020, p. 61). Un cambio en el modo de entender la construcción de conocimientos con-las-artes complejizando los procesos, los movimientos y el sentido de nuestros posicionamientos, encarnados y situados en la Universidad, sin dejar de cuestionar la producción del saber.

El movimiento en los intersticios de la educación y la investigación de las artes visuales proyecta la continuidad del pensamiento que sigue en movimiento desde su constante experimentación y re-invención. Por lo mismo, el rigor creativo “no puede ser un método impuesto al proceso desde fuera. El rigor debe surgir del interior de la ocasión de la experiencia, de las propias apuestas del acontecimiento en su devenir” (Manning, 2016, p. 38). En otras palabras, el rigor creativo “no es ni inmóvil, ni insensible, ni irreflexivo. Se trata más bien de la precisión de una estrecha sintonía” (Ingold, 2021, p. 13) entre “la experiencia y la experimentación actuales” (Deleuze y Guattari, 2004, p. 168) y los aspectos negativos y las instrumentalizaciones (Sánchez de Serdio, 2021) albergadas en nuestras herencias conceptuales.

CONCLUSIONES

Moverse en los intersticios de la educación y la investigación de las artes visuales ofrece una oportunidad incómoda para mirar nuestras prácticas de manera diferente desde las fugas rizomáticas de “pensar-sentir-hacer-actuar, que claman por prácticas no solo de resistir, sino también de in-surgir, prácticas como pedagogías-metodologías de creación, invención, configuración y co-construcción” (Walsh, 2017, p. 30). Una re-orientación hacia una nueva acción micro-política, reconociendo también la incompletud de nuestro saber. Esto me ha llevado a escribir de forma diferente, intentando así, hacer la diferencia que avanza en un flujo de exploración, experimentación y articulación del pensamiento-sentimiento (Manning, 2008).

Ciertamente, queda mucho por hacer y des-aprender, más aún “en el frente de la nueva metodología para los nuevos tiempos” (Lather, 2013, p. 638). Aquí, el rigor creativo deviene en una micropolítica singular capaz de desafiar las nociones tradicionales de investigación y educación centradas en la causalidad (Hernández-Hernández y Sancho, 2020). Este movimiento en el intersticio, desplegado en el espacio-tiempo umbral, nunca se queda sin nada, aislado y elevado, al contrario, mantiene las cosas en movimiento, mantiene las cosas en devenir. En los términos de García (2021), “el arte de construir umbrales que posibiliten continuar con el potenciamiento común— desde donde dichos reconocimientos se vuelven clave para cambiar las relaciones o conexiones que nos constituyen” (p. 126). Por lo mismo, resulta necesario “perder la creatividad como valor positivo, y entender que

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

siempre puede ser capturada" (Sánchez de Serdio, 2021, p. 80) por el productivismo neoliberal. De este modo, el rigor creativo puede permitirnos pensar y movernos a través de los ordenamientos y niveles de experiencia establecidos, difuminando así, las fronteras sin quemar los puentes. Así, eventualmente, podemos contribuir a que la educación y la investigación en la Universidad "se configuren como acontecimientos que, al tiempo que perturban, generan un aprender real" (Hernández-Hernández, Sancho y Fendler, 2015, p. 377).

En la insistencia al rigor creativo está implícita la creencia de que las certezas son relativas y limitadas, a veces protectoras y demasiado seguras. De ahí la importancia de abrir "caminos y condiciones radicalmente 'otros' de pensamiento, re- e in-surgimiento, levantamiento y edificación, prácticas entendidas pedagógicamente —prácticas como pedagogías— que, a la vez, hacen cuestionar y desafiar la razón única de la modernidad" (Walsh, 2013, p. 28). Es que en el intersticio "no hay página en blanco, pero tampoco mera colonización simbólica del espacio de lo posible. Lo que hay es relación, haciéndose y deshaciéndose, componiéndose y descomponiéndose" (Garcés, 2015, p. 2). Una apertura para comprometernos con procesos dentro de los cuales pueden llegar a importar cuestiones múltiples, discretas, intensas e imperceptibles que nos obligan a explorar "una visión menos idealizada y más política de la creatividad" (Sánchez de Serdio, 2021, p. 81).

Ante la profundidad de los problemas de estos tiempos convulsos del antropoceno debemos "resistir no reflexivamente, sino creativamente" (Stengers, 2008, p. 58). Así, el movimiento en el intersticio de la investigación y la educación de las artes supone, como evoca Kohan (2020), el encuentro de "dos registros paralelos y líneas que atraviesan esos dos caminos y mudan las sendas y a quienes por ellas caminan" (p. 55). Un movimiento que nos invita a cruzar las fronteras disciplinarias y provocar grietas "que incitan posibilidades de estar, ser, sentir, existir, hacer, pensar, mirar, escuchar y saber de otro modo" (Walsh, 2013, p. 28), subvirtiendo así, las visiones tradicionales sobre el conocimiento y su re-producción, pero también sobre su transmisión y su difusión. Aquí, el rigor creativo convive con la incomodidad de aprender, des-aprender y re-aprender en un ciclo interminable y continuo, intentando con ello, encontrar un equilibrio oscilante entre la expresión del cambio y sus relaciones intrínsecas a la experiencia. Un gesto de resistencia a las fuerzas aceleracionistas y productivistas que no dejan de incidir en la educación y la investigación contemporáneas.

FUENTES REFERENCIALES

Anzaldúa, G. (2015). Border Arte: Nepantla, el lugar de la frontera. In A. Keating (Ed.), *Light in the dark luz en lo oscuro. Rewriting Identity, Spirituality, Reality* (pp. 47-64). Duke University Press.

Bengtsen, S. & Barnett, R. (2019). Higher Education and Alien Ecologies: Exploring the Dark Ontology of the University. In R. Evely & K. Kleinhesselink (Eds.), *Anthropocene in the Study of Higher Education* (pp. 17-40). Peter Lang. http://doi.org/10.3726/ptihe.2019.01.02

Bochner, A. (2017). Unfurling rigor: On continuity and change in qualitative inquiry. *Qualitative Inquiry, 24*(6), 1-10. https://doi.org/10.1177/1077800417727766

Braidotti, R. (2020). *El conocimiento posthumano*. Gedisa.

Debaise, D. (2013). A philosophy of interstices: Thinking subjects and societies from Whitehead's philosophy. *Subjectivity, 6*(1), 101-111. https://doi.org/10.1057/sub.2012.24

Deleuze, G. y Guattari, F. (2004). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Pre-Textos.

Denzin, N. & Giardina, M. (2016). Introduction Qualitative Inquiry Through a Critical Lens. In N. Denzin y M. Giardina (Eds.), *Qualitative Inquiry Through a Critical Lens* (pp. 19-30). Routledge.

Garcés, M. (2015). *Filosofía inacabada.* Galaxia Gutenberg.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Garcés, M. (2020). *Escuela de aprendices*. Galaxia Gutenberg.

García, L. (2021). Encarnar los umbrales desde el tartamudeo minoritario. *Concreta, 17*, 126-139.

Grinberg, S., y Porta, L. (2021). La investigación educativa como umbrales de sentidos por-venir. *Praxis educativa, 25*(1), 6-11. https://doi.org/10.19137/praxiseducativa-2021-250102

Haraway, D. (2019). *Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chthuluceno.* Consonni.

Hernández-Hernández, F. y Revelles, B. (2019). La perspectiva post-cualitativa en la investigación educativa: genealogía, movimientos, posibilidades y tensiones. *Educatio Siglo XXI, 37*(2), 21-48. https://doi.org/10.6018/educatio.387001

Hernández-Hernández, F., Sancho, J. y Fendler, R. (2015). Las zonas grises de estudiantes y docentes como acontecimiento: Aprender de lo que nos perturba. *REIRE, Revista d'Innovació I Recerca en Educació, 8*(2), 368-379. https://doi.org/10.1344/reire2015.8.28226

Hernández-Hernández, F. y Sancho, J. (2020). La investigación sobre historias de vida: de la identidad humanista a la subjetividad nómada. Márgenes. *Revista de Educación de la Universidad de Málaga, 1*(3), 34-45. https://doi.org/10.24310/mgnmar.v1i3.9609

Ingold, T. (2021). *Correspondences.* Routledge.

Kohan, W. (2020). Entre Deleuze y la educación: notas para una política del pensamiento. En J. Sáez, y M. Gutiérrez (Coords.), *De educación y pedagogías: una mirada deleuzina* (pp. 53-64). Nau Llibres.

Lather, P. (2013). Methodology-21: what do we do in the afterward? *International Journal of Qualitative Studies in Education, 26*(6), 634-645. https://doi.org/10.1080/09518398.2013.788753

Manning, E. (2008). Creative propositions for thought in motion. *Inflexions, 1*, 1-24. http://www.inflexions.org/n1_manninghtml.html

Manning, E. (2016). *The Minor Gesture*. Duke University Press.

Marxen, E. y González, L. (2023). *Investigar con arte y poesía*. Gedisa.

Mignolo, W. (2015). *Habitar la frontera sentir y pensar la descolonialidad (Antología, 1999-2014)*. CIDOB.

Sánchez de Serdio, A. (2021). *Una educación imperfecta. Apuntes críticos sobre pedagogías del arte*. PROAP.

Scott, C. & Tuana, N. (2017). Nepantla: Writing (from) the in-between. *Journal of Speculative Philosophy, 31*(1), 1-15. https://doi.org/10.5325/jspecphil.31.1.0001

Sousa Santos, B. (2017). *Justicia entre saberes: Epistemologías del Sur contra el epistemicidio*. Morata.

Springgay, S. & Truman, S. (2018). *Walking Methodologies in a More-than-Human World WalkingLab*. Routledge.

St. Pierre, E. & Pillow, W. (2000). Introductión: Inquiry among the Ruins. In E. St. Pierre y W. Pillow (Eds.), *Working The Ruins. Feminist Poststructural Theory and Methos in Education* (pp. 1-24). Routledge.

Stengers, I. (2008). Experimenting with refrains: Subjectivity and the challenge of escaping modern dualism. *Subjectivity, 22*(1), 38-59. https://doi.org/10.1057/sub.2008.6

Walsh, C. (2013). Lo pedagógico y lo decolonial: Entretejiendo caminos. En C. Walsh (Ed.), *Pedagogías decoloniales. Prácticas insurgentes de resistir, (re)existir y (re)vivir* (pp. 23-68). Abya-Yala.

Walsh, C. (2017). Gritos, grietas y siembras de vida: Entretejeres de lo pedagógico y lo decolonial. En C. Walsh (Ed.), *Pedagogías decoloniales: Prácticas insurgentes de resistir, (re)existir y (re)vivir* (pp. 17-48). Abya-Yala.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18225

La otredad en el Archivo General de Indias a través de las producciones de Adriana Bustos

La otredad en el Archivo General de Indias a través de las producciones de Adriana Busto

Daniela Yanina Saco
Instituto de Teoría e Historia del Arte "Julio E. Payró", Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires/ CONICET, danielasaco3@gmail.com

Breve bio autor/es: Licenciada en Artes, orientación artes plásticas y Profesora de enseñanza media y superior en Artes, orientación artes plásticas por la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires (FFyL, UBA). Doctoranda en Historia y Teoría de las Artes (FFyL, UBA). Becaria doctoral por el Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET). Integrante de proyectos de investigación FILOCyT (FFyL, UBA) y UBACyT (FSOC, UBA). Docente en el nivel superior.

How to cite: Saco, D. 2024. La otredad en el Archivo General de Indias a través de las producciones de Adriana Bustos. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18225

Resumen

La muestra Archivos activos (26/10/2023- 25/1/2024) realizada en el Archivo General de Indias (Sevilla, España) en el marco de Bienalsur, una red global expositiva creada por la Universidad Nacional de Tres de Febrero (Buenos Aires, Argentina), resulta de relevancia ya que en ella por primera vez el Archivo General de Indias exhibió arte contemporáneo. Tal exposición propuso un diálogo activo entre el arte latinoamericano actual, encarnado en seis artistas, y los dispositivos de construcción de la memoria histórica sobre el proceso de colonización de América, presentes en los documentos contenidos en el archivo. En este marco, los dos textos visuales de la artista Adriana Bustos (Bahía Blanca, Argentina, 1965) parecen problematizar la construcción de la otredad desde la periferia colonial del Nuevo Mundo ampliando el sentido de la historia que se cuenta en el espacio del Archivo.

En el presente trabajo nos proponemos estudiar críticamente los textos visuales Híbridos (2020-2021) y Planisferio celeste. Constelación Venus 2 (2018) de Adriana Bustos, expuestas en la mencionada muestra, a partir de la convergencia teórica de la semiótica de la cultura y la teoría decolonial con el objetivo de indagar en los sistemas significantes y en las construcciones de sentido que problematizan. De este modo, planteamos como hipótesis que ambas producciones critican la construcción de la otredad elaborada por la modernidad occidental, desde la conquista de América, a través de las figuras de lo no humano y de lo femenino, permitiendo ampliar el relato histórico del Archivo. En este sentido, los textos visuales reflexionan sobre la representación de la otredad evidenciando su importancia como elementos necesarios del relato hegemónico moderno y, de esta manera, contribuyen a nuevas lecturas sobre un archivo legitimador de un orden histórico que admite múltiples metamorfosis.

Palabras clave: *semiótica; decolonialidad; binarismo; Modernidad.*

Abstract

The exhibition Active archives (10/26/2023- 1/25/2024) held at the General Archive of the Indies (Seville, Spain) within Bienalsur, a global exhibition network created by the National University of Tres de Febrero (Buenos Aires, Argentina), is relevant because it was the first time the General Archive of the Indies exhibited contemporary art. This exhibition proposed an active dialogue between current Latin American art, embodied in six artists, and the devices for the construction of the historical memory of the process of colonization of America, present in the documents contained in the archive. Within this framework, the two visual texts by artist Adriana Bustos (Bahía

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Blanca, Argentina, 1965) seem to problematize the construction of otherness from the colonial periphery of the New World, broadening the sense of history told in the space of the Archive.

In this paper we propose to critically study the visual texts Hybrids (2020-2021) and Celestial Planisphere. Constellation Venus 2 (2018) by Adriana Bustos, exhibited in the aforementioned exhibition, from the theoretical convergence of the semiotics of culture and decolonial theory with the aim of inquiring into the signifying systems and the constructions of meaning that they problematize. Thus, we hypothesize that both productions criticize the construction of otherness elaborated by Western modernity, since the conquest of America, through the figures of the non-human and the feminine, allowing us to expand the historical narrative of the Archive. In this sense, the visual texts reflect on the representation of otherness, evidencing its importance as necessary elements of the modern hegemonic narrative and, in this way, contribute to new readings of an archive that legitimizes a historical order and admits multiple metamorphoses.

Keywords: *semiotics; decoloniality; binarism; Modernity*

INTRODUCCIÓN

La Bienal Internacional de arte contemporáneo del Sur, denominada *Bienalsur*, organizada desde 2017 por la Universidad Nacional de Tres de Febrero de Buenos Aires, Argentina, se presenta como una propuesta cultural descentralizada, democrática y abierta a las problemáticas del mundo actual. En este sentido, su organización y desarrollo involucra a diversos países, sedes, proyectos artísticos y curatoriales que son convocados cada dos años sin restricción temática.[1] De esta manera, la selección de los proyectos recibidos funciona como hoja de ruta para la determinación de ejes curatoriales que articulen diversas producciones, entre los que destacamos *Arte y acción social*; *Arte y ciencia*; *Constelaciones fluidas*; *Modos de habitar* o *Futuros posibles*, entre otros, en sus versiones de los años 2019 y 2021. En este sentido, con el objeto de generar nuevas cartografías para el arte contemporáneo y acercar la producción de artistas de diferentes geografías a nuevos públicos, las exposiciones de la Bienal habitan diversos espacios, tales como museos, galerías, centros culturales, facultades, plazas, cines o monumentos, en una extensión de 18.370.3 kilómetros alrededor del mundo.

Entre los espacios expositivos no tradicionales, en la presente ponencia destacamos la muestra realizada en el Archivo General de Indias en la ciudad de Sevilla, España, llamada *Archivos activos* (26/10/2023 al 25/01/2024). Esta exhibición curada por la Dra. Diana Weschler, directora artística de la Bienal, supuso la apertura del espacio del Archivo al diálogo con el arte contemporáneo principalmente latinoamericano, a través de la exposición de textos visuales de Iván Argote y Oscar Muñoz, oriundos de Colombia; Adriana Bustos y Luis Felipe Noé, de Argentina; Claudia Coca de Perú; Claudia Casarino de Paraguay, con la excepción de Daniel Canogar de España. El objetivo de la exposición fue contribuir en la construcción de otras miradas sobre el Archivo General de Indias, la gestión de la memoria y la historia, entendiendo tanto la práctica archivística como la constitución de archivos como acciones inestables y tensionadas entre lo estático y lo dinámico.

De esta manera, en el marco de una propuesta curatorial innovadora de apertura de una institución histórica, que vincula la historia de España y la historia de América, al diálogo con el arte contemporáneo, analizaremos los textos visuales de Adriana Bustos (Bahía Blanca, 1965) expuestas allí, a saber, *Híbridos* (2020-2021) *y Planisferio celeste. Constelación Venus 2* (2018) desde la perspectiva de la semiótica de la cultura propuesta por Iuri Lotman (1983/1996, 1974/1998; Lotman y Uspenski, 1971/2000) y los conceptos de la teoría decolonial explicitados por Santiago Castro-Gómez y Ramón Grosfoguel (2007), Walter Mignolo (2007) y Anibal Quijano

[1] De acuerdo con la página web de la Bienal, en la cuarta edición del año 2023 participaron 28 países y 70 ciudades entre los cinco continentes. Véase: https://bienalsur.org/es/page/que-es-bienalsur

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

(2007). Tal articulación teórica encuentra sus antecedentes en las investigaciones de Laura Gherlone (2022, 2023) al respecto del binarismo y las relaciones entre el centro y la periferia en ambas perspectivas teóricas.

El objetivo del presente trabajo, a partir de la convergencia teórica referida, es indagar en las construcciones de sentido que problematizan las mencionadas producciones a partir de la construcción de nuevos modos de aproximarse a la historia de la colonialidad desde el siglo XXI. Postulamos como hipótesis que las producciones de Bustos elaboran una reflexión crítica sobre la construcción de la otredad, fundada en la modernidad colonial desde la conquista de América, a través de la presencia de lo no humano y de lo femenino. De este modo, amplían el relato histórico del Archivo a partir de la problematización sobre la representación de una otredad, de características globales, y evidencian la importancia de tales configuraciones en tanto elementos necesarios del relato hegemónico moderno.

DESARROLLO

1. El Archivo General de Indias, los centros y las periferias

El Archivo General de Indias tiene su origen histórico en el año 1785 por mandato del rey Carlos III, con el objeto de albergar, de modo unificado, la documentación relativa a las colonias españolas en América y Filipinas. El Archivo se erigió en el edificio que funcionó como la Lonja de Mercaderes durante los siglos XVI y XVII, y alojó los fondos de diversas instituciones americanas, tales como la Casa de Contratación y el Consejo de Indias.[2] El interés por concentrar y ordenar los documentos relativos a la conquista, gobierno y administración de las colonias, puede ser entendido a partir de la necesidad de potenciar a la nueva dinastía así como también de revitalizar el pasado prestigioso de España frente al descrédito de Europa (López Gutiérrez, 2007). En este sentido, siguiendo lo postulado por Andrés Tello (2018), entendemos que el archivo, sus formas de jerarquización y sistematización, son producto de conexiones entre fuerzas sociales y cuerpos en tensión. En este punto, el archivo no constituye una organización natural sino un ordenamiento político-social que garantiza el funcionamiento de las fuerzas y cuerpos de la sociedad.

De este modo, el archivo aglutina diversos sistemas sígnicos –textos, imágenes, mapas-, construyendo una memoria cultural, y establece jerarquías a partir de la diferenciación entre los lugares que ocupan los documentos. Tal ordenamiento no constituye un sistema estático, sino que se caracteriza por el dinamismo, es decir, por su capacidad de ser modificado, de admitir en su interior la alteración del orden establecido al permitir que aquello periférico, o exterior, ingrese y se ubique en un lugar central. De acuerdo con Iuri Lotman (1983/1996, 1974/1998) el paso de un lugar periférico a uno central, tanto en la semiosfera como al interior de los sistemas semióticos que la componen, genera movimiento en la cultura ya que en este proceso los textos que se encuentran en la periferia cumplen la función de catalizadores en los sistemas nucleares. Tales postulados al respecto de las interacciones semióticas presentes en la cultura permite ubicar al giro decolonial como un catalizador que posibilita una actualización interpretativa de la historia de la colonialidad en América y otras regiones.

En este sentido, desde la teoría decolonial se ha argumentado que los procesos emancipatorios llevados adelante en los siglos XIX y XX han sido incompletos por lo que ha perdurado la “colonialidad del poder” (Castro-Gómez y Grosfoguel, 2007, p. 17; Quijano, 2007, p. 93) en tanto patrón de organización capitalista que impone

[2] Según la página web del Ministerio de Cultura del Gobierno de España al respecto del Archivo General de Indias, en la actualidad éste se encuentra conformado por dos dependencias, el edificio de la Lonja referido, y la Cilla del Cabildo, que funciona como Biblioteca del Archivo y sede del Departamento de Referencias. En su totalidad cuenta con más de cuarenta y tres mil legajos y ochenta millones de páginas de documentos originales. Véase: https://www.cultura.gob.es/cultura/areas/archivos/mc/archivos/agi/presentacion/historia.html

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

clasificaciones raciales, sexuales, económicas y de género, que permanecen intactas hasta la actualidad. Tal noción postula un esquema de poder colonial formativo de los procesos de acumulación capitalista, fundados en relaciones raciales traducidos en ordenamientos binarios que diferencian e instauran las categorías de lo superior y lo inferior, lo civilizado y lo bárbaro o lo desarrollado y lo subdesarrollado (Castro-Gómez y Grosfoguel, 2007; Quijano, 2007). De este modo, la continuidad de estas tipificaciones debe ser objeto de un nuevo proceso decolonial a partir de la resignificación de tales relaciones, que excede los ámbitos político-jurídicos. Asimismo, desde esta perspectiva el capitalismo es entendido como una red de poder que incluye desarrollos económicos, culturales y políticos que se encuentran en interacción. Tales articulaciones no se limitan al establecimiento homogeneizador de jerarquías, sino que se articulan a partir de diversos grados de poder e influencia mutua entre sistemas heterónomos situados históricamente. La particularidad de la inclusión parcial en los sistemas jerárquicos permite establecer diálogos entre la semiótica lotmaniana y la teoría decolonial.

En este sentido, Laura Gherlone (2022, 2023) ha destacado el diálogo teórico entre la teoría decolonial y la semiótica de la cultura. Al respecto, ha postulado que las relaciones de centro-periferia, planteadas por Lotman, constituyen el elemento dinamizador de la semiosfera encontrándose, de este modo, comprendidas por una instancia mayor de la que forman parte. Asimismo, los binarismos establecidos en la Modernidad, de acuerdo con la teoría decolonial, se encuentran también incluidos en una totalidad mayor que no existiría sin ellos. La revisión crítica de tales dinámicas entre centros y periferias se presenta como un punto en común entre ambos desarrollos teóricos. Por lo tanto, la metodología asumida en la presente ponencia implica la articulación de ambas perspectivas teóricas, a partir de la reflexión sobre los conflictos entre centros y periferias, problematizados en las producciones de Bustos.

2. Análisis semiótico-decolonial de Híbridos (2020-2021) y Planisferio celeste. Constelación Venus 2 (2018)

Los textos visuales de Adriana Bustos titulados *Híbridos* (2020-2021), comprenden una serie de ocho esculturas de arcilla esculpida a mano sin cocción, con medidas que oscilan entre los veinte por diez centímetros.[3] (Fig. 1). En ellas observamos representaciones de figuras antropozoomorfas tales como cinocéfalos o tritones, junto con otros seres que combinan elementos animales y humanos. Estas piezas fueron realizadas a partir del estudio de diversas crónicas de la conquista de América, tales como las realizadas por Pedro Cieza de León (1520-1554) y Gonzalo Fernández de Oviedo (1478-1532), junto con las representaciones elaboradas por fuentes anónimas[4] que clasificaban a los seres que habitaban el territorio conquistado. La iconografía que abunda en tales documentos de la conquista proviene de la imaginación clásica y de los bestiarios medievales, que se actualizaron en América[5] para elaborar una "representación ingobernable del *otro* que habita en un territorio periférico" (Ruiz Tresgallo, 2021, p. 43). De este modo, la alteridad de tales seres imaginarios, vinculada con la posesión de un territorio también desconocido, ubica a tales ejemplares en un nivel de inferioridad con respecto a Europa. La presencia de estos especímenes fue vista tanto como manifestación del poder de Dios o como prueba del poder del demonio, siendo esta última acepción la que predominó (Rodilla León, 2007). En este punto, es posible pensar que la traducción de los imaginarios europeos podría haberse efectuado en función de la legitimación de la conquista territorial.

[3] Los títulos y medidas individuales de cada una de las ocho esculturas expuestas son las siguientes: *Híbrido II* (18 x 12 cm); *Híbrido III* (9, 5 x 22 cm); *Híbrido IX* (15 x 19 cm); *Híbrido X* (17 x 11 cm); *Híbrido XI* (20,5 x 8 cm); *Híbrido XII* (19,5 x 10 cm); *Híbrido XIII* (15 x 11 cm) y *Sireno 2* (13 x 13 cm).

[4] Esta información fue brindada a la autora por la artista (abril, 2024).

[5] Otra producción de Bustos titulada *Bestiario de India's* (2020) representa, a través del dibujo, a los seres antropozoomorfos encontrados en las crónicas de la conquista de América.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 1. Obras de Adriana Bustos en la exposición de BIENALSUR 2023 en el Archivo General de Indias. ©UNTREF Media.

Desde esta perspectiva, la producción de Bustos actualiza las representaciones de la otredad en el período de la conquista de América puntualizando en otra lectura posible del Archivo General de Indias. Las representaciones de estos seres fantásticos forman parte de la consolidación de un binarismo que determinó centros y periferias y fundó la colonialidad del poder, tal como la definimos anteriormente. En este sentido, la elaboración de sistemas significantes, a partir de las imágenes y las descripciones de las crónicas, cumple una función estratégica para la definición de un centro de poder y la justificación del accionar conquistador. Tal rol puede evidenciarse en el caso de los cinocéfalos, es decir, hombres con cabeza de perro, que fueron señalados por Cristóbal Colón en su diario de a bordo como un modo de justificar su arribo en Asia, dado que la existencia de los mismos había sido atribuida anteriormente a ese espacio por Marco Polo y Jehan de Mandeville (Ruiz Tresgallo, 2021). Estos seres fueron asociados al canibalismo como una estrategia de demonización que justificase la conquista de los habitantes de América (Ruiz Tresgallo, 2021). Este mismo recorrido siguieron las sirenas, también referidas por Colón y ubicadas tempranamente en India, que formaban parte de la imaginería clásica y medieval y en América fueron luego asociadas al manatí (Rodilla León, 2007).

En este punto, los *Híbridos* de Bustos explicitan el ordenamiento semiótico de la conquista de América, evidencian las relaciones de poder asentadas en la construcción de una otredad demoníaca y, con su frágil presencia, problematizan su condición periférica y oculta. Las estructuras semióticas que se encuentran en las periferias poseen, de acuerdo con Iuri Lotman (1974/1998), mayor flexibilidad al no ser objeto de una descripción homogeneizadora y, por lo tanto, son reservas de sentidos pasibles de habitar el centro en otro momento histórico. Esta dinámica cultural, sin embargo, se encuentra atravesada por mecanismos de poder fundados en la colonialidad de las relaciones establecidas entre los centros y las periferias por lo que el traslado hacia el núcleo del sistema encuentra dificultades. Esta circunstancia parece observable en la materialidad con las que están realizadas las piezas de Bustos dado que la arcilla sin cocción, al secarse, se transforma en un material frágil, lo cual podría problematizar la facilidad con la que podría destruirse esa otredad marginal que, sin embargo, reaparece. En este sentido, desde la perspectiva de la teoría decolonial podemos pensar que estas piezas conducen a lugares de la memoria colonial, a la lectura de formas de vida otras, atravesadas por la construcción semiótica de la colonialidad, bajo las cuales las poblaciones nativas de América se vieron subsumidas y nos permiten cuestionar la universalidad de los relatos modernos en favor de una *pluriversalidad* que contemple las historias periféricas (Mignolo, 2007, p. 32).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

En este punto, podemos vincular *Planisferio celeste. Constelación Venus 2* (2018) (Fig. 2) con la visibilización de la otredad basada en las relaciones de género. El texto artístico, que posee una dimensión de 200 x 198 cm, fue realizado con acrílico, grafito y hojas de plata sobre tela. En él observamos la representación de la constelación del primer día del año uno de la era cristiana junto con dibujos de mujeres de Oriente Medio que estuvieron involucradas en las luchas por los derechos de las mujeres en distintas épocas y contextos. La constelación se encuentra diagramada a partir de conceptos relacionados con la historia del patriarcado y el movimiento de mujeres.[6] De este modo, postulamos que el texto visual reflexiona sobre otra dimensión de la colonialidad del poder, vinculada esta vez no con la raza, sino con el género. Nuevamente, las relaciones de poder determinaron el lugar de las mujeres en la periferia de los sistemas culturales, económicos y políticos, con mayor claridad en la zona de Oriente Medio, y su abordaje nos permite reflexionar acerca de la opresión de la que fueron y son objeto.

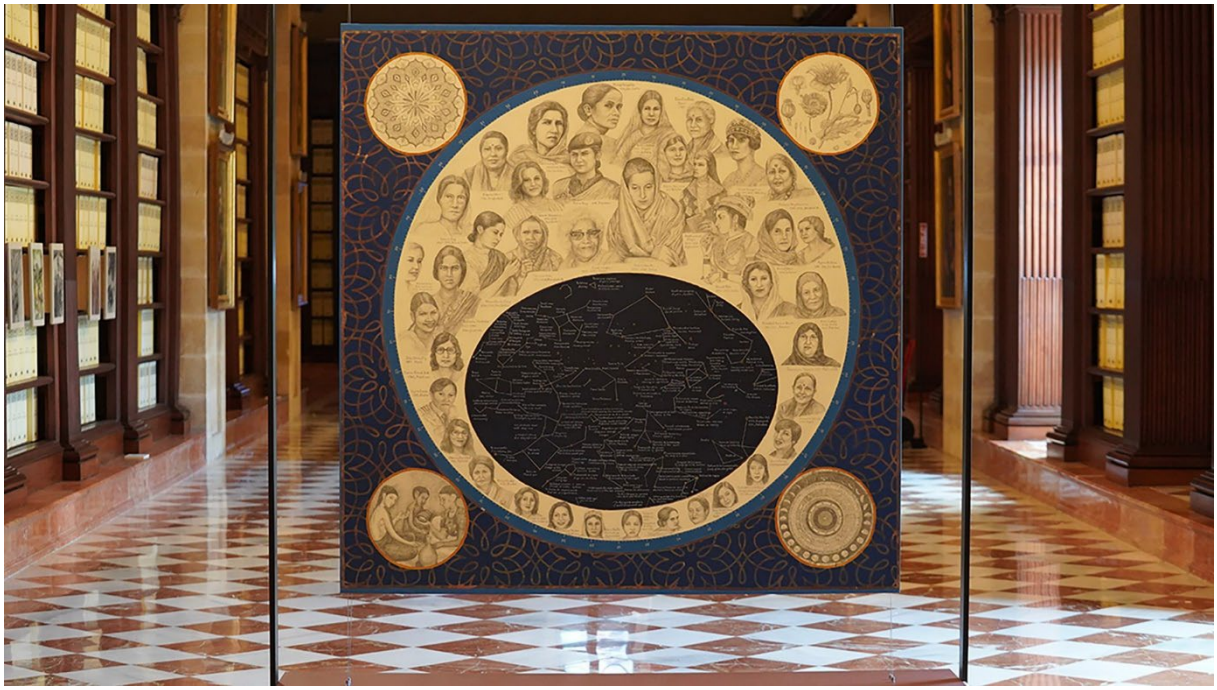


Fig 2. Obras de Adriana Bustos en la exposición de BIENALSUR 2023 en el Archivo General de Indias. ©UNTREF Media.

Asimismo, debemos destacar que el uso del dibujo, práctica integrante de la formación artística académica pero vinculada históricamente a la instancia del boceto, parece establecer un diálogo con las figuras representadas en tanto las mismas tampoco se encuentran en un lugar valorado históricamente. Este mismo diálogo se establece en la serie *Híbridos* en tanto el trabajo con arcilla cruda sin cocción constituye una práctica ligada al modelado previo a la ejecución del trabajo final de la escultura, realizado tradicionalmente con materiales nobles tales como el mármol o el bronce.

CONCLUSIONES

A partir del análisis realizado de las producciones de Bustos expuestas en el Archivo General de Indias es posible postular que las mismas proponen nuevas lecturas con respecto a los archivos históricos oficiales, desafiando los lugares establecidos por los relatos pretendidamente universales de la Modernidad. En este punto, los seres fantásticos representados en arcilla, que los cronistas y conquistadores esperaban encontrar en América, y las mujeres que lucharon por sus derechos en Oriente, constituyen diversas periferias unidas por la colonialidad que

[6] El texto artístico referido fue comisionado por *Dhaka Art Summit* (2020). El mismo es una versión de *Planisferio celeste. Constelación Venus* (2018) en el cual Bustos dibujó figuras femeninas latinoamericanas. Esta información fue brindada a la autora por la artista (abril, 2024).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

se asienta en las diferencias raciales, étnicas y de género que son indisociables de la diferencia económica. La complejidad de este entramado de relaciones de opresión es lo que permite, desde la perspectiva decolonial, encontrar similitudes entre diversas periferias. Considerando esto, podemos observar en las producciones de Bustos presentadas en el Archivo General de Indias una intencionalidad de evidenciar la variedad de la memoria colonial.

La posibilidad de problematizar las interpretaciones históricas naturalizadas y plantear nuevos interrogantes frente a los procesos de colonialidad, que perduran hasta la actualidad es propuesta por los textos artísticos a partir del diálogo entre las figuras representadas y la materialidad elegida. De este modo, los seres antropozoomorfos realizados con un material económico y una técnica simple; y las mujeres dibujadas meticulosamente sobre el lienzo, por sobre la constelación que da inicio a la era cristiana y que articula conceptos patriarcales, postulan una crítica hacia las disciplinas artísticas tradicionales, así como también hacia el relato histórico moderno. De este modo, ambas producciones contribuyen a dinamizar la semiosis haciendo visibles las complejas relaciones de poder que se sustentaron, y aún lo hacen, en la construcción de una otredad y en su negación.

FUENTES REFERENCIALES

Bienalsur. Recuperado el 1/5/2024. https://bienalsur.org/es/page/que-es-bienalsur

Bienalsur. *Archivos Activos*. Recuperado el 1/5/2024. https://bienalsur.org/es/single_agenda/472

Bienalsur. *El Archivo General de Indias se abre al arte contemporáneo en el marco de Bienalsur.* Recuperado el 1/5/2024. https://bienalsur.org/es/prensa

Bienalsur. *El Archivo General de Indias de Sevilla está Bienalsur (material ampliatorio)*. Recuperado el 1/5/2024. https://bienalsur.org/es/prensa

Castro-Gómez, S. y Grosfoguel, R. (2007) Prólogo. Giro decolonial, teoría crítica y pensamiento heterárquico. En S. Castro-Gómez y R. Grosfoguel (Eds.) *El giro decolonial. Reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global* (pp. 9-23). Siglo del Hombre Editores.

Gherlone, L. (2022) The center-periphery dynamics in Yuri Lotman´s later Works: A way forward for new epistemological dialogues. *Revista de literatura e cultura russa*, *13*(23). 132-143. Recuperado el 1/5/2024. DOI https://doi.org/10.11606/issn.2317-4765.rus.2022.202220

Gherlone, L. (2023) On binary opposition and binarism: A long-distance dialogue between decolonial critique and the Lotmanian semiotics. *Sign System Studies, 51*(2). 254-279. Recuperado el 1/5/2024. DOI https://doi.org/10.12697/SSS.2023.51.2.03

López Gutierrez, A. J. (2007-2008, septiembre-octubre) El Archivo General de Indias: patrimonio de la humanidad. *Anales de mecánica y electricidad, 84*(5). 58-65. Recuperado el 1/5/2024. https://www.researchgate.net/profile/Antonio-J-Lopez-Gutierrez/publication/28183687_El_Archivo_General_de_Indias_Patrimonio_de_la_Humanidad/links/55c3a01408aea2d9bdc1c29a/El-Archivo-General-de-Indias-Patrimonio-de-la-Humanidad.pdf

Lotman, I. (1996) Acerca de la semiosfera. En D. Navarro (Ed. & trad.) *La semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto*, (pp. 10-25). Ediciones Cátedra (Trabajo original publicado en 1984).

Lotman, I. (1998) Un modelo dinámico del sistema semiótico. En D. Navarro (Ed & trad). *La semiosfera II. Semiótica de la cultura, del texto, de la conducta y del espacio*, (pp. 43-55). Ediciones Cátedra. (Trabajo original publicado en 1974).

Lotman, I. y Uspenski, B. (2000) Sobre el mecanismo semiótico de la cultura. En D. Navarro (Sel. & trad.) *La semiosfera III. Semiótica de las artes y de la cultura,* (pp. 168-193). Ediciones Cátedra. (Trabajo original publicado en 1971).

Mignolo, W. (2007) El pensamiento decolonial: desprendimiento y apertura. Un manifiesto. En S. Castro-Gómez y R. Grosfoguel (Eds.) *El giro decolonial. Reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global,* (pp. 25-46). Siglo del Hombre Editores.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Ministerio de Cultura. Gobierno de España. Archivo General de Indias. https://www.cultura.gob.es/cultura/areas/archivos/mc/archivos/agi/presentacion/historia.html

Quijano, A. (2007). Colonialidad del poder y clasificación social. En S. Castro-Gómez y R. Grosfoguel (Eds.), *El giro decolonial. Reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global* (pp. 93-126). Siglo del Hombre Editores.

Rodilla León, M. J. (2007). Bestiarios del Nuevo Mundo: Maravillas de Dios o engendros del demonio. *Rilce*, *23*(1). 195-205. Recuperado el 1/5/2024. https://doi.org/10.15581/008.23.26377

Ruiz Tresgallo, S. (2021). La posesión de lo indómito: la construcción imaginaria de América en la iconografía y la cartografía del siglo XVI. *Revue de l'Institut des langues et cultures d'Europe, Amérique, Afrique, Asie et Australie,* (43). 1-30. Recuperado el 1/5/2024. https://doi.org/10.4000/ilcea.13183

Tello, A. (2018). *Anarchivismo: Tecnologías políticas del archivo*. La Cebra.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18155

Laboratorio de cera: Pieles

Wax Laboratory: Skins

Laura Salguero Rubio
Universitat Politènica de València, laura.salguero.prof@gmail.com

Breve bio autora: Su práctica artística se inscribe principalmente en el ámbito de las artes plásticas, presentado especial interés en cuestionar el monopolio del racionalismo como único método de conocimiento.
Técnica Superior en Joyería Artística por la Escuela Superior de Arte y Diseño de Valencia (EASD) y Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia (UPV), donde realizó un Máster de Producción Artística y donde actualmente esta matriculada en el Programa de Doctorado en Arte, Producción e Investigación sobre la cera como material definitivo.
Ha trabajado como docente en la Escuela de Arte y Diseño Barreira, impartiendo cursos oficiales de diseño de nivel medio y superior y actualmente tiene su propia empresa, Wild Grillz, especializada en la creación de joyas dentales personalizadas y a medida.
Desde 2013 forma parte de la selección de artistas de la galería La Gran. Fue seleccionada por el programa Resistencias Artísticas (Procesos artísticos en entornos educativos en 2022 y 2023) y por el programa Cultura Resident (tanto en la Residencia Internacional como en la de Investigación en el Museo de Belles Arts de Castelló) ambos del Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana. Ha participado en numerosas exposiciones en museos como el CCCC, La Madraza, el Museo Benaki de la Cultura Griega, el Instituto Cervantes de Múnich, y su trabajo forma parte de colecciones como el Instituto Leonés de Cultura (ILC), el Espacio de las Artes de Tenerife (TEA) y el Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León (MUSAC).

How to cite: Salguero Rubio, L. (2024). Laboratorio de cera: Pieles. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024*. Valencia, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18155

Resumen

Esta propuesta se llevó a cabo durante dos meses (Septiembre y Octubre) en Berlín en la residencia en Künstlerhaus Bethanien, Berlín dentro del programa de residencias artísticas Cultura Resident que convoca el Consorcio de Museos de la Comunidad Valenciana.

El proyecto "Laboratorio de cera: Pieles" continua la investigación sobre la cera como material que esta en curso desde 2021. La investigación tiene como objetivos no solo la formalización a través de la experimentación con técnicas, sino tambien abordar reflexiones sobre la naturaleza simbólica y física de un material de naturaleza orgánica y cambiante. Trabajando con la cera como una piel que a lo largo del tiempo se ve afectada por el entorno, la temperatura y los elementos modificando lentamente su superficie. Como si fueran unos moulages dermatológicos en los que la cera se vuelve cuerpo. Pero es un cuerpo compartido, desantropizado, un órgano expuesto.

Con este proyecto se busca descentralizar la perspectiva antropocéntrica y explorar las cualidades agenciales del material, desafiando las dicotomías binarias y promoviendo una visión fluida y cálida del mundo. Además, se examina el papel histórico y contemporáneo de la cera, incluyendo su uso en la anatomía, la apicultura urbana en Berlín y su potencial como termómetro medioambiental.

El proyecto aborda las cuestiones de sostenibilidad, nuestra relación con lo no humano y la importancia de proteger a los polinizadores. La investigación también incorporó una colaboración con el Museo de Medicina de la Charité para explorar el uso tradicional de la cera en contextos anatómicos. En conjunto, esta investigación destaca el potencial multifacético de la cera como material artístico y su capacidad

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

para generar reflexiones profundas sobre la naturaleza, la sostenibilidad y la interconexión entre el ser humano y el medio ambiente.

***Palabras clave**: Cera; arte; sostenibilidad; piel; naturaleza; experimentación.*

Abstract

This proposal was carried out for two months (September and October) in Berlin at the Künstlerhaus Bethanien residence, Berlin, within the artistic residency program Cultura Resident organized by the Consortium of Museums of the Valencian Community.

The project "Wax Laboratory: Skins" continues the ongoing research on wax as a material since 2021. The research aims not only at formalization through experimentation with techniques but also at addressing reflections on the symbolic and physical nature of an organic and changing material. Working with wax as a skin that over time is affected by the environment, temperature, and elements, slowly modifying its surface. As if they were dermatological moulages in which wax becomes a body. But it's a shared, deanthropized body, an exposed organ.

With this project, the aim is to decentralize the anthropocentric perspective and explore the agential qualities of the material, challenging binary dichotomies and promoting a fluid and warm view of the world. Additionally, the historical and contemporary role of wax is examined, including its use in anatomy, urban beekeeping in Berlin, and its potential as an environmental thermometer.

The project addresses sustainability issues, our relationship with the non-human, and the importance of protecting pollinators. The research also included a collaboration with the Museum of Medicine at Charité to explore the traditional use of wax in anatomical contexts. Altogether, this research highlights the multifaceted potential of wax as an artistic material and its capacity to generate profound reflections on nature, sustainability, and the interconnection between humans and the environment.

***Keywords**: Cera; art; sustainability; skin; nature; experimentation.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto que se expondrá a continuación, *Laboratorio de cera: Pieles*, busca comprender las múltiples dimensiones de este material orgánico y cambiante. Durante los meses de Septiembre y Octubre de 2023 llevamos a cabo este estudio en la *Künstlerhaus Bethanien*[1] en Berlín, dentro del programa *Residencia Internacional*[2] de *Cultura Resident* que impulsa el *Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana*. Este proyecto representa una continuación de nuestra exploración sobre la cera, iniciada en 2021, con el objetivo de no solo formalizar su uso a través de la experimentación técnica, sino también de abordar reflexiones más profundas sobre la naturaleza orgánica y cambiante del material.

La cera, al igual que la piel, es un medio que protege y preserva, pero también es susceptible a las influencias del entorno. Esta piel simbólica no se limita a la envoltura física del cuerpo, sino que se expande como una piel compartida. La cera, nos permite explorar las complejas interacciones entre el ser humano y su entorno, cuestionando las divisiones tradicionales entre lo humano y lo no humano.[3] A través de la metáfora de la cera como piel, podemos reflexionar sobre nuestra relación con la naturaleza y entenderla como un termómetro medioambiental, reconociendo que somos parte de un tejido vivo y dinámico.

Para esta investigación nos centraremos en la cera, que secretan las abejas para construir las celdas de la colmena y almacenar la miel, el pole, la cría y el resto de productos que necesitan. La cera es un material que ha sido utilizado en diversas formas y contextos a lo largo de la historia, y en Berlín no es la excepción. La ciudad cuenta con una rica tradición en la producción y uso de cera en diferentes ámbitos culturales y artísticos.

En la ciudad de Berlín hay una estrecha relación con las abejas. En los últimos años, ha habido un creciente interés en la apicultura urbana y la protección de las abejas en la ciudad. En Berlín, se estima que hay más de 500 colmenas en toda la ciudad, muchas de ellas ubicadas en los tejados de los edificios y en los parques públicos.

Tambien es importante destacar que en Berlín, el uso de la cera tiene una larga tradición en el ámbito del modelado anatómico. Uno de los ejemplos más destacados de este uso se encuentra en el Museo de Historia Médica de Berlín[4], que cuenta con una colección muy significativa de moulage dermatológicos de cera. La mayor parte de esta colección fue encargada por Richard Greeff (1862-1938), director de la clínica oftalmológica Charité, acumulando una excelente colección de moulages oculares durante los primeros años del siglo XX.

A lo largo de este artículo, compartiremos los resultados de nuestra investigación, presentando los diferentes hallazgos en el estudio con la cera y su capacidad para generar reflexiones sobre la interconexión entre el ser humano y el medio ambiente.

[1] Para más información sobre el proyecto llevado a cabo en la Künstlerhaus Bethanien <https://www.bethanien.de/artists/laura-salguero/> [Consulta: 04 de Mayo de 2024]

[2] Para obtener más detalles sobre el proyecto y su participación en el programa de Residencia Internacional de Cultura Resident del Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana, <https://www.consorcimuseus.gva.es/cultura_resident/laura-salguero-2/> [Consulta: 04 de Mayo de 2024]

[3] Donna Haraway es una destacada teórica feminista y académica cuyas obras, como *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*, han influido en los debates sobre la relación entre los seres humanos, la naturaleza y la tecnología en la era contemporánea. Sus ideas sobre el parentesco y la coevolución entre especies pueden proporcionar una perspectiva valiosa para comprender la interconexión entre la cera, el entorno y la humanidad en este proyecto de investigación.

[4] El Museo de Medicina de la Charité en Berlín (BMM Charité) es un destacado centro dedicado a la historia de la medicina y la anatomía en la ciudad de Berlín, Alemania. Fundado en 1856, el museo alberga una extensa colección de modelos anatómicos de moulage dermatológicos de cera, que han sido utilizados por generaciones de estudiantes de medicina con fines didácticos. Para más información, visita su sitio web oficial: <https://bmm-charite.de/en> [Consulta: 04 de Mayo de 2024]

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

2. Cera

Y todo ello a través del fluir cálido de la cera; ese material fascinante y versátil, ha sido el foco principal de nuestra investigación. En lugar de intentar dominar y controlar el material mediante técnicas y procesos, hemos optado por adoptar una postura más receptiva y abierta. En este sentido, nuestra metodología se centra en estar atentos y permitir que la cera nos guíe y nos enseñe. Reconociendo la agencia propia de este material y buscando comprenderla a través de su comportamiento natural y como interacciona con el entorno.

Así, en lugar de imponerle nuestras ideas preconcebidas, nos dejamos llevar por las lecciones que la cera tiene para ofrecernos, abrazando su fluidez y su capacidad de transformación como parte integral de nuestro proceso de investigación. Ya que, a medida que profundizábamos en nuestro estudio sobre el material, nos dimos cuenta de que la naturaleza misma de la cera la hace intrínsecamente inestable y sujeta a cambios debido a su cualidades físicas. Esta revelación nos llevó a apreciar la cera no solo como un medio inerte, sino como un organismo vivo, una piel expuesta con su propia agencia. En este proyecto, decidimos dejar que la cera nos guiara, explorando su estado puro y permitiendo que su naturaleza se manifestara libremente.

En este dejarnos guiar, nos encontramos con dos escenarios: el laboratorio y el espacio público. En el laboratorio, reflexionamos sobre la pureza de la cera obtenida directamente de apicultores locales, apenas manipulada por la mano humana. Luego, llevamos nuestra investigación al espacio público, donde observamos cómo la cera interactuaba con su entorno, manifestándose como un agente vivo en el mundo.

Explorar la cera de abejas no solo significa abordar su composición química y su capacidad para atrapar sustancias en el entorno. Hablar de la cera de abejas es hablar de la apicultura, de la biodiversidad, de la contaminación, pero también es hablar de sostenibilidad, de la relación entre el ser humano y la naturaleza, de la importancia de proteger a los polinizadores, de nuestra conexión con el medio ambiente, de como generar nuevos parentescos[5] (Haraway, 2019) del tiempo cíclico, de otra manera de estar en el mundo mucho más cálida, fluida e integradora.

A través de este proyecto, buscamos descentralizar la perspectiva antropocéntrica y explorar las cualidades de un material con agencia. Desafiamos las dicotomías binarias y promovemos una visión más fluida y cálida del mundo, donde lo humano y lo no humano se entrelazan en un fluir de transformación constante. [6]

2.1.Laboratorio

Parte de la investigación tuvo lugar en el taller de la Künstlerhaus Bethanien. En nuestro laboratorio, reflexionamos sobre el concepto de pureza de la cera. Cera obtenida directamente de apicultores locales apenas manipulada por la mano humana comenzamos a derretirla en pequeñas porciones con el fin de evidenciar su amplia paleta cromática y destacar sus imperfecciones naturales. Observamos cómo la cera, en su estado virgen, secretada por las abejas, posee un color blancuzco que luego se va tiñendo de amarillo al entrar en contacto con los elementos de la colmena. Nos pareció interesante no descartar las impurezas de la cera al extraerla directamente de las colmenas, pues estas impurezas no suelen ser mostradas debido a los procesos de filtrado y depuración que sufre la cera para eliminar todas los restos biológicos de la vida de las abejas dentro de la colmena para los múltiples usos que hacen los humanos de ella. Decidimos mostrar la naturaleza objetiva de la

[5] En medio de una devastación ecológica en aumento constante, la teórica feminista multiespecies Donna J. Haraway ofrece nuevas y provocadoras maneras de reconfigurar nuestras relaciones con la tierra y sus habitantes.
[6] Para una discusión más detallada sobre la inteligencia de los materiales y su interacción con el entorno, ver: Tripaldi, L. (2023). Mentes Paralelas: Descubrir la Inteligencia de los Materiales. Buenos Aires: Editorial Futuros Próximos.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

cera representándola en todo su espectro cromático. Para ello, optamos por instalar un imán detrás de cada pieza para una exhibición limpia en la pared.



Fig. 1 *Instalación de pared en el estudio de la Künstlerhaus Bethanien. Fotografía: Pau Vedrí (2023)*

En este caso vemos la cera siendo cera, con todos los colores que puede ser sin apenas manipulación humana. No hay que perder de vista que las abejas construyen su casa con la cera que ellas mismas secretan, construyen los panales que les sirve para almacenar todo, el néctar que se convierte en miel es su producto más conocido, pero también almacenan el polen y ponen la puesta de huevos y crían las larvas hasta que se transforman en abejas, dejando atrás lo que coloquialmente se conoce como camisas de las abejas. Estas se van depositando dentro de las celdillas de las colmenas y van otorgando a la cera ese color más oscuro. Decidí que para representar la naturaleza más objetiva de la cera era importante mostrarla en todo el espectro cromático que ella es.



Fig. 2 *Clasificación de distintos pólenes. Fotografía: Pau Vedrí (2023)*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Por otro lado, abrimos una línea de investigación que partía de la hipótesis de que si el polen de la colmena aportaban color a la cera, igual esta se podría teñir con estos mismos. Para ello comenzamos a separar los diferentes tonos de polen que encontraba. Triturándolos para conseguir un polvo que se pudiera mezclar con la cera, pero no dio resultado. Aun así nos pareció interesante mostrar esta parte de la investigacion, aunque fracasada y los expusimos de la siguiente manera, tambien usando el sistema de imanes.

2.2.Espacio público

El espacio público se convirtió en el laboratorio perfecto para trabajar la cera como una piel, exponiendola a la intemperie su superficie se vio afectada por el paso del tiempo, el entorno y los elementos, transformándose lentamente mientras retiene es si misma la memoria de su experiencia.

A la hora de escoger cuáles eran los lugares más interesantes para colocar las piezas se buscaron proyectos que tuvieran relación con la apicultura urbana en la ciudad de Berlín. Para ello me puse en contacto con la asociación Berlin Summt[7] coordinada por Corinna Hoelzer y Cornelis Hemmer quienes con su proyecto han introducido panales en locaciones representativas de Berlín. Y cuya finalidad es la de poder demostrar al público la importancia de las abejas silvestres y las mieleras mediante la colaboración de los propietarios y experimentados apicultores. También me puse en contacto con el Kollektiv Prinzessinnengärten[8] que antes estaban ubicados en el Nachbarschaftsgarten Moritzplatz[9], con los que también contacté, pero que se dividieron. Otro proyecto que me resultó interesante fue el del Jardín comunitario Garten im “NiemandsLand“[10].

La capacidad de la cera para capturar datos radica en sus moléculas, compuestos orgánicos formados principalmente por largas cadenas de hidrocarburos, es decir, átomos de carbono e hidrógeno. Estas cadenas hidrófobas, que repelen el agua, pueden unirse con otras moléculas no polares, como los compuestos orgánicos volátiles (COV) en el aire o los hidrocarburos en el agua. Este fenómeno proporciona una herramienta para medir la contaminación ambiental y recopilar datos sobre el entorno de los especímenes.



Fig. 3 *Recopilación de piezas recogidas en diferentes puntos. Fotografía: Pau Vedrí (2023)*

Es por eso que exploramos su potencial como indicador ambiental. Exponiendo la cera a la intemperie como si fuera una piel viva. Observamos cómo reacciona ante los elementos, registrando los cambios en su superficie a lo largo del tiempo. El espacio público se puede ver como la cera puede manifestar su naturaleza cambiante, desafiando las nociones tradicionales de permanencia y estabilidad.

[7] Para más información sobre la asociación Berlín Summt. : https://berlin.deutschland-summt.de/
[8] Para más información sobre el colectivo: https://prinzessinnengarten.net/kollektiv/
[9] Para más informacion sobre la asociacion Commons grounds: https://common-grounds.net/
[10] Para más informacion sobre el proyecto de cooperación: https://www.garten-niemandsland.de/

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 4 *Documentación de la recogida de las piezas del Jardín comunitario Garten im "NiemandsLand". Fotografía: Pau Vedrí (2023)*

3. Moulage

La cera ha sido utilizada desde hace siglos para crear modelos de anatomía humana, que se han utilizado para la enseñanza en escuelas de medicina y para la investigación en el campo de la anatomía. En el modelado anatómico en cera existen varías técnicas, una de ellas es el moulage. El moulage anatómico en cera, casi siempre, se especializa en representar temas dermatológicos, es decir, condiciones de la piel y sus enfermedades, y esto es debido a la técnica con la que se ejecutan los modelos. Estos modelos de cera ofrecen una representación detallada de una variedad de afecciones dermatológicas, desde quemaduras y heridas hasta enfermedades cutáneas más complejas como eczema, psoriasis o cáncer de piel.

La técnica del moulage anatómico consiste en sacar un molde de la parte del cuerpo del sujeto y verter cera sobre el molde para capturar con detalle la textura y características anatómicas. Una vez que la cera se enfría y solidifica, se retira del molde para descubrir una réplica detallada y realista de la superficie original. Por ultima instancia, habria que aplicarle color para conseguir un acabado que replique con exactitud el modelo original.

El moulage se convierte en una técnica fundamental en nuestra investigación porque esta técnica de reproducción, utilizada por científicos en siglos pasados para la docencia en anatomía, revela una conexión intrínseca entre la cera y la piel.

Es por ello que nos pusimos en contacto con toda un referente en la práctica y conservación de esta técnica, Navena Widulin[11]. Ella trabaja en el Charité Universitätsmedizin Berlin y su trabajo abarca múltiples roles y está involucrada en diversas actividades relacionadas con la preparación, conservación y comisariado de especímenes y exposiciones en el ámbito de la medicina y la historia médica. Nuestra colaboración con ella ha sido

[11] Widulin, Navena. (2019). Der Blick auf die Haut – Die Heidelberger Scharlachmoulage und die Fertigung des klinischen Wachsabdrucks. 10.1007/978-3-662-58693-8_11.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

fundamental en este proceso, proporcionándonos una invaluable orientación y oportunidades de aprendizaje en el arte del moulage. Durante el enriquecedor taller dirigido por Navena Widulin, adquirimos conocimientos fundamentales sobre el uso de la cera en la reproducción precisa del cuerpo humano. Exploramos las técnicas y los métodos tradicionales utilizados en el ámbito de la anatomía y la medicina, descubriendo la importancia de preservar y revitalizar estas prácticas casi olvidadas.



Fig. 5 *Taller de Moulage. Fotografía: Pau Vedrí (2023)*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

3. A MODO DE CONCLUSIÓN

En conclusión, nuestra investigación sobre la cera nos ha llevado a explorar su naturaleza orgánica y cambiante, tanto en el laboratorio como en el espacio público. Hemos observado cómo la cera, en su estado más puro, refleja la complejidad del mundo que la rodea, transformándose y adaptándose a los elementos y agentes externos. Mediante el moulage, hemos sido capaces de capturar la esencia de la piel y crear reproducciones del cuerpo humano que destacan su belleza y su capacidad de mímesis.

Es crucial destacar la importancia de conservar estas técnicas en desuso, como casi todas las relacionadas con el trabajo de la cera, ya que eran prácticas artesanales cuyos secretos se transmitían de artesano a artesano. Encontrar personas que aún atesoran estos conocimientos es un tesoro invaluable para preservar estas tradiciones y mantener viva esta forma de arte.

Además, el proceso nos ha empujado a cuestionar la visión convencional que solemos tener sobre los materiales, como si fueran cuerpos pasivos completamente desprovistos de vida o agencia, sometidos únicamente a nuestra voluntad. Esta perspectiva limitada distorsiona nuestra comprensión de la relación entre los materiales y el mundo que nos rodea. En realidad, los materiales, como la cera, poseen una agencia propia y una capacidad de transformación que merece ser reconocida y explorada.

En última instancia, repensar nuestra relación con la naturaleza y a valorar la fluidez y la integración como conceptos fundamentales alternativos nos ayudan a entender el mundo de formas no binarias. Aunque queda mucho por investigar en cuanto a la cera como un órgano vivo, este trabajo representa solo el inicio de un camino que continúa evolucionando y profundizando en nuestra comprensión de este material.º

FUENTES REFERENCIALES

Aparicio Simón, J. (1956). *Historia del Real Colegio de San Carlos de Madrid*. Publicaciones de la Universidad de Madrid, Tesis Doctorales: Aguilar.

Ballestriero, R. (2010). Anatomical model and wax Venuses. *Journal of Anatomy*, nº 216.

Bonells, J. y Lacaba, I. (1796). *Curso completo de anatomía del cuerpo humano. Anatomía práctica*. Imprenta Sancha.

Berlín summt. (2011). Recuperado de https://berlin.deutschland-summt.de

Commons Grounds. (s.f.). Recuperado de https://common-grounds.net/

Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana. (s.f.). Programa de Residencia Internacional de Cultura Resident: Laura Salguero. Recuperado de https://www.consorcimuseus.gva.es/cultura_resident/laura-salguero-2/ [Consulta: 04 de Mayo de 2024]

Diana, E. (1996). *Società, "CorpoMorto", Anatomia: i luoghied i personaggi. Anatomia e Storia dell'Anatomia a Firenze*. Edizioni Medicea.

Du Monceau, D. (1777). *Arte del Cerero*. Imprenta de D. Pedro Marín.

Hiscox, G.D. y Hopkins, A.A. (2006). *Recetario industrial; Libro de consultar para todos los oficios, artes e industrias*. Gustavo Gili.

Garten Niemandsland. (s.f.). Recuperado de https://www.garten-niemandsland.de/

Haraway, D. J. (2019). *Seguir con el problema: Generar parentesco en el Chthuluceno*. Traducción: Helen Torres. Consonni.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Künstlerhaus Bethanien. (s.f.). Laura Salguero. Recuperado de https://www.bethanien.de/artists/laura-salguero/ [Consulta: 04 de Mayo de 2024]

Moral Azanza, N. del. (2015). Cirugía restauradora: Restauración estructural de modelos anatómicos en cera (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de https://docta.ucm.es/entities/publication/658337e4-7cfb-4782-8d43-7ff86f1a7174

Morton, T. (2019). *Ecología oscura: Sobre la coexistencia futura*. Paidos Iberica, S.A., Ediciones. Colección: Contextos.

Museo de Medicina de la Charité en Berlín (BMM Charité). (1856). Recuperado de https://bmm-charite.de/en

Salguero, L. Recuperado de www.laurasalguero.com

Sánchez Ortiz, A., del Moral, N. y Micó, S. (2012). Entre la ciencia y el arte. Ceroplástica anatómica para el Real Colegio de Cirugía de San Carlos (1786-1805). *Archivo Español De Arte*, *85*(340), 329–349. https://doi.org/10.3989/aearte.2012.v85.i340.518

Tripaldi, L. (2023). *Mentes Paralelas: Descubrir la Inteligencia de los Materiales*. Colección: Futuros Próximos. Traducción: F. Venturi. Prefacio: M. de Giuli.

Prinzessinnengarten Kollektiv. (s.f.). Recuperado de https://prinzessinnengarten.net/kollektiv/

Widulin, N. Recuperado de https://www.instagram.com/pathology_cabinet

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18041

Espacios recursivos en la imagen: del mise en abyme al efecto Droste

¬¬Recursive spaces in the image: from mise en abyme to the Droste effect

Jorge Sánchez Dabaliña
Laboratorio de Luz, Universitat Politècnica de València, jorsand1@upv.es

Breve bio autor: Jorge S. Dabaliña (Sagunto, 1997) es artista multimedia e investigador, se encuentra realizando su tesis doctoral en el grupo de investigación Laboratorio de Luz de la Universitat Politècnica de València y participando en el proyecto Argos. Performances Audiovisuales desarrolladas a partir del sonido y el espacio escénico (PID2020116186RA-C32). Centra su investigación en la técnica de retroalimentación de vídeo, y la creación artística centrada en la experimentación con distintas tecnologías. Su curiosidad le ha llevado a implicarse en muchas disciplinas como la producción audiovisual, la programación creativa y la creación sonora.

How to cite: Sánchez Dabaliña, J. (2024). Espacios recursivos en la imagen: del mise en abyme al efecto Droste. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18041

Resumen

La recursividad es un concepto de creciente importancia, que podría consolidarse como una pieza clave al momento de desarrollar ontologías que buscan reconciliar la dualidad tecnología-naturaleza. Yuk Hui (2022) propone crear un modelo basado en la recursividad para integrar este "pensamiento tecnológico" con la naturaleza y el organicismo. Las estructuras recursivas, o los "Bucles Extraños", también son un elemento central en la obra de Hofstadter (2007), donde explora la complejidad emergente de estas estructuras formales.

La expresión "mise en abyme", que significa literalmente "Puesta en abismo", toma prestado el término "abismo" de la heráldica, referente al área central del escudo. Este concepto se emplea para describir una técnica formal en la que una imagen encapsula una versión miniaturizada de sí misma dentro de la propia imagen, formando una secuencia recursiva donde este motivo podría repetirse indefinidamente. Además, se ha utilizado para referirse a ciertas estructuras narrativas en literatura y cine, donde la historia incrusta una versión reducida de sí misma como efecto autorreferencial.

Por otro lado, el "efecto Droste" se refiere a una tipología específica de "mise en Abyme", donde el elemento repetido se sitúa en un lugar que solo podría encontrarse de manera realista. El ejemplo principal es el diseño del paquete de Cacao Droste, donde se observa como una enfermera sostiene una versión reducida del propio paquete, que a su vez contiene la misma representación de la enfermera.

En esta investigación, nos enfocamos en los aspectos más formales de estas estructuras recursivas en el ámbito de la imagen. Analizaremos dichas manifestaciones en ámbitos tan diversos como el arte medieval, el diseño gráfico y el cine, con el objetivo de determinar si perpetúan los principios sugeridos por estos autores en relación con la recursividad.

Palabras clave: *Recursividad; Bucle; Repetición; Mise en Abyme; Efecto Droste.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

Recursivity is a concept of growing importance, which could establish itself as a key element in the development of ontologies that seek to reconcile the technology-nature duality. Yuk Hui (2022) proposes to create a model based on recursion to integrate this "technological thinking" with nature and organicism. Recursive structures, or "Strange Loops", are also a central element in Hofstadter's (2007) work, where he explores the emergent complexity of these formal structures.

The expression "mise en abyme", which literally means "Put into Abyss", borrows the term "abyss" from heraldry, referring to the central area of the coat of arms. This concept is used to describe a formal technique in which an image encapsulates a miniaturised version of itself within the image itself, forming a recursive sequence where this motif could be repeated indefinitely. It has also been used to refer to certain narrative structures in literature and film, where the story embeds a reduced version of itself as a self-referential effect.

On the other hand, the "Droste effect" refers to a specific typology of "mise en abyme", where the repeated element is placed in a location that could only realistically be found. The prime example is the design of the Cacao Droste package, where a nurse is seen holding a reduced version of the package itself, which in turn contains the same representation of the nurse.

In this research, we focus on the more formal aspects of these recursive structures in the realm of the image. We will analyse such manifestations in fields as diverse as medieval art, graphic design and film, with the aim of determining whether they perpetuate the principles suggested by these authors in relation to recursivity.

Keywords: *Recursivity; Loop; Repetition; Mise en Abyme; Droste effect.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

1. Introducción

En el año 2020 la pandemia nos encerró súbitamente en nuestras casas, alterando nuestras dinámicas vitales en prácticamente todos los ámbitos de la vida humana. La educación no fue la excepción a esta regla, y en muy poco tiempo la actividad académica comenzó a desarrollarse íntegramente por vía telemática. La forma habitual de realizar estas sesiones *on-line* era mediante una videoconferencia en la cual los asistentes se comunicaban mediante micrófono y *webcam*; además, en caso de tener que mostrar algún contenido se utilizaba la función "compartir pantalla". Al activar esta función se retransmite en tiempo real el contenido de la pantalla del ordenador de la persona que lo esta compartiendo. En ocasiones, este acto de compartir pantalla propiciaba un error o *bug* visual muy característico. Debido a la captura y reproducción simultanea de la misma imagen, se repetía el contenido de la pantalla de forma infinita reduciendo progresivamente su tamaño en cada una de las repeticiones, de forma que tras unas cuantas iteraciones se forma la ilusión de un pasillo infinito con un marcado punto de fuga que puede ir dirigido hacia el centro de la imagen o hacia alguno de sus extremos (ver fig. 1).

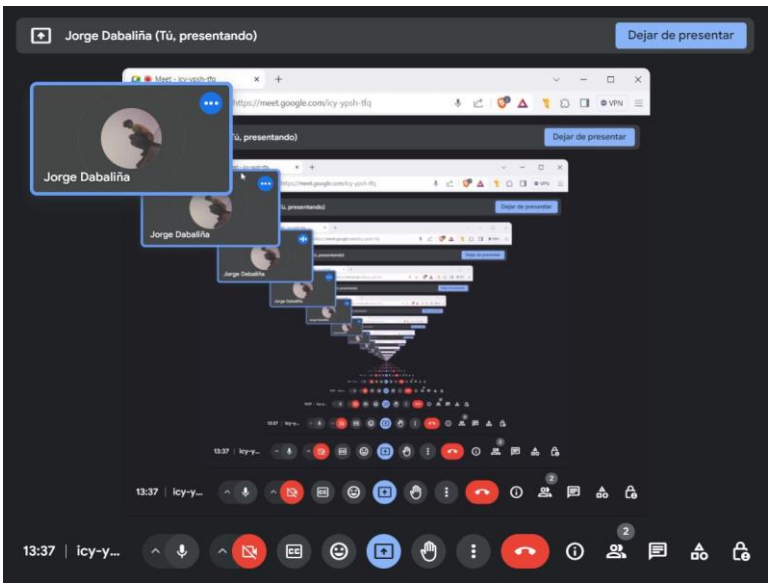


Fig 1. *Efecto "mise en Abyme" al compartir pantalla en una videoconferencia. Fuente: Propia*

Este efecto es similar a lo que presenciamos al enfrentar dos espejos, y pese a recibir coloquialmente diversos nombres, el más habitual en el contexto académico suele ser la expresión en francés *mise en abyme*. En la heráldica, la disciplina encargada del análisis de los escudos de armas, el abismo es la sección central del escudo (ver fig. 2). Muchos escudos de armas incluían en esta zona un pequeño escudo en miniatura que referenciaba la totalidad del escudo. *mise en Abyme,* que traducido al español equivaldría a algo así como *puesto en el abismo* se refiere al hecho de incluir una versión miniaturizada del escudo en el centro de la composición del mismo. Si bien este recurso ya había sido utilizado con anterioridad en distintos contextos como la pintura, debemos el origen del término al escritor André Guidé, quien plantea por primera vez esta idea en una entrada de un diario (1883). El premio nobel francés encontró cierta similitud entre algunas pinturas como *Las Meninas*, obras de teatro como *Hamlet* y novelas como *La Caída de la Casa Usher*. Tomó prestado este término, "abismo" para referirse al papel que recibía la autorreferencialidad en estas obras (Snow, 2016 p.23). Finalmente, sería Claude-Edmonde Magny quien décadas mas tarde retomaría las ideas de Guidé y sería el primero en utilizar la expresión completa *mise en abyme* dentro de una publicación, dedicándole un capítulo en su obra *La novela francesa desde 1918* del año 1950 (Snow, 2016 p.33).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig 2. *Esquema simplificado de las partes de un escudo. Fuente: Elaboración propia.Ç*

Este artículo forma parte una investigación más amplia de tesis doctoral, donde se estudia de forma general los conceptos de recursividad. En este artículo se explora únicamente el *mise en abyme* visual. Esta investigación ha sido financiada gracias a las ayudas PAID-01-21 de la Universitat Politècnica de València.

2. Cartografía del *mise en abyme*

2.1. Formando el bucle

Existen multitud de ejemplos de esta *historia dentro de la historia* en diciplinas como el cine o la literatura, pero en esta ponencia, pretendemos centrarnos en la expresiones visuales que introducen de una forma u otra un *mise en abyme*. El objetivo es desentrañar y plantear ciertas características de este motivo visual, enumerar su utilización a lo largo de la historia, y analizar sus características, posibilidades y variaciones. La bibliografía existente se ha centrado principalmente en los aspectos narrativos del *mise en abyme,* y en su vertiente visual, resulta todavía más complejo contrastar la información debido a que se entremezcla y confunde con otros términos como efecto Droste o *video feedback*.

En cuanto al efecto Droste, su definición es muy similar a la del *mise en abyme* visual. Este término tiene su origen en el diseño de la lata del cacao en polvo de la marca proveniente de los Países Bajos. Este diseño de empaquetado que realizó Jan Misset, presenta una enfermera sujetando una bandeja con una taza y una lata del propio cacao Droste, que luce el mismo diseño (ver fig. 3).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



***Fig 3**. Diseño de la lata de Cacao droste realizado por Jan Misset (1904). Fuente: Dominio Público*

Si bien existe esta variedad de nomenclatura ambos términos describen fenómenos iguales o muy cercanos. La principal diferencia la encontramos en que *mise en abyme* es un término con una mayor tradición, y por tanto ha sido empleado en más variedad de contextos. En cuanto al efecto Droste su utilización parece estar restringida a únicamente *mise en abyme* visuales en los que el elemento repetido aparece en la escena de forma diegégtica.

Si tratamos de buscar un concepto que aglutine todos estos términos una buena propuesta sería el de *bucle extraño* propuesto por el matemático Douglas Hoffstaeder. Este concepto resulta operativo para agrupar todas las manifestaciones de recursividad visual así como otro tipo de paradojas o fenómenos recursivos, el autor hace un recorrido y analiza muchas de sus características en su obra *I am a Strange Loop* del año 2007.

> In short, there are surprising new structures that looping gives rise to that constitute a new level of reality that could in principle be deduced from the basic loop and its detailed properties, but that in practice have a different kind of *life of their own* and that demand — at least when it comes to extremely finite, simplicity-seeking, pattern-loving creatures like us — a new vocabulary and a new level of description that transcend the basic level out of which they emerge. (Hofstaeder, 2007, p.71)

2.2. Espacio infinito / detalle limitado

Una de las primeras manifestaciones del m*ise en abyme* la encontramos en un retablo medieval llamado el *Tríptico Stefaneschi*. En esta pintura al temple vemos como uno de los personajes de la parte inferior está entregando un regalo al rey, ubicado en el centro de la composición (ver fig. 4). El regalo no es otro que una versión miniaturizada del propio tríptico. Esta inocente inclusión sugiere que en el tríptico en miniatura también se encontraría a su vez una versión todavía mas pequeña del tríptico y así sucesivamente *ad inifinitum (ver fig. 5)*. Esta característica propone una relación recursiva o de recursión entre el elemento repetido y la siguiente repetición, en la que teóricamente se dispone un proceso infinito de repetición. En otras palabras, a través de esta recursión los *mise en abyme* presentan "una forma en la que lo infinito se inscribe en lo finito" (Hui, 2022 p.18)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



***Fig 4**. Giotto di Bondone and assistants, Stefaneschi triptych (c.1320) Fuente: www.museivaticani.va*

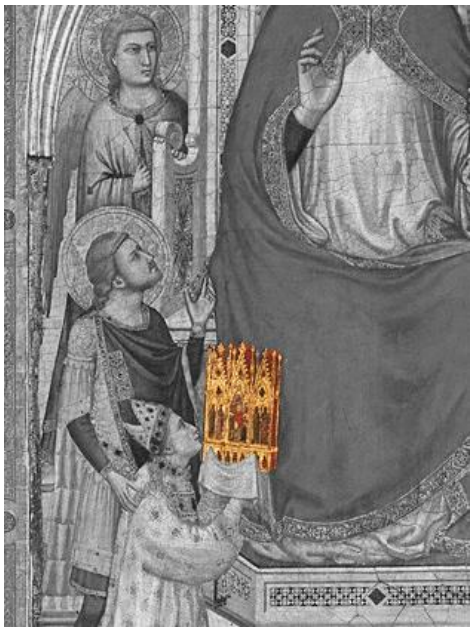


***Fig 5.** Ampliación del Stefaneschi triptych destacando el tríptico en miniatura (c.1320). Fuente: Elaboración propia.*

Sin embargo, en la mayoría de los casos vemos que los resultados difieren un poco. La primera y la mas evidente de las limitaciones la encontramos en el nivel de detalle o resolución. Los medios habitualmente utilizados para representar estas estructuras recursivas tienen un límite en cuanto al tamaño mínimo de los elementos que pueden representar. Conforme se reduzca el tamaño del elemento repetido, cada vez contará con menos detalle, hasta que llegué un momento en el que simplemente se represente una síntesis muy vaga del mismo, o directamente, se vuelva indistinguible de la siguiente repetición. Este límite, si bien se aplica a los medios convencionales como la pintura o la fotografía, no existe en otros (por ejemplo, en representaciones matemáticas de este fenómeno) que si podrían representar un número infinito de repeticiones. También, ciertos motores gráficos o tecnologías podrían renderizar un mismo elemento a distintas escalas a medida que nos aproximamos, garantizando el mismo nivel de detalle en cualquier escala. Además mediante un diseño

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

procedural la misma escena podría ir generando y eliminando los elementos necesarios, posibilitando una repetición infinita, o en el peor de los casos la ilusión de la misma.

2.3. **Variaciones en un espacio virtual**

Como ya hemos visto, los *mise en abyme* visuales generan un espacio virtual e ilusorio de repeticiones a modo de pasillo infinito en el que el motivo se transforma, generalmente haciéndose mas pequeño, a medida que se repite. Si atendemos a una definición muy estricta, estos elementos deberían ser siempre idénticos salvo esta transformación de escala. Sin embargo, a menudo en algunas de sus representaciones vemos que se generan cambios involuntarios o buscados deliberadamente. Por ejemplo, en el diseño de la portada del álbum *Ummagumma* (1969) del grupo Pink Floyd, vemos como en el sector superior izquierdo de la imagen hay un marco donde aparecen encuadradas versiones similares pero no idénticas de la imagen. El espacio y la disposición de los elementos es la misma pero los miembros del grupo intercambian sus posiciones en cada una de las repeticiones (ver fig. 6).



***Fig 6**. Cubierta del álbum Ummagumma del grupo Pink Floyd (1969). Fuente: www.pinkfloyd.com*

Otra variación de *mise en abyme* la encontramos en la obra de Salvador Dalí, *El rostro de la Guerra (1941)*. En esta obra se observa la figura de una inquietante cabeza con las cuencas de los ojos y el agujero de la boca habitados por una versión mas pequeña de la cabeza, que a su misma vez presenta en sus orificios versiones todavía mas pequeñas de la cabeza (ver fig. 7). La diferencia frente a otros *mise en abyme* que hemos analizado es que este presenta el motivo repetido en tres lugares diferentes, debido a la naturaleza fractal de la recursividad. En concreto, la obra de Dalí se repite de forma simétrica en tres puntos de igual forma que el fractal conocido como triángulo de Sierpinski, que consiste en la división de triángulos equiláteros (ver fig. 8).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

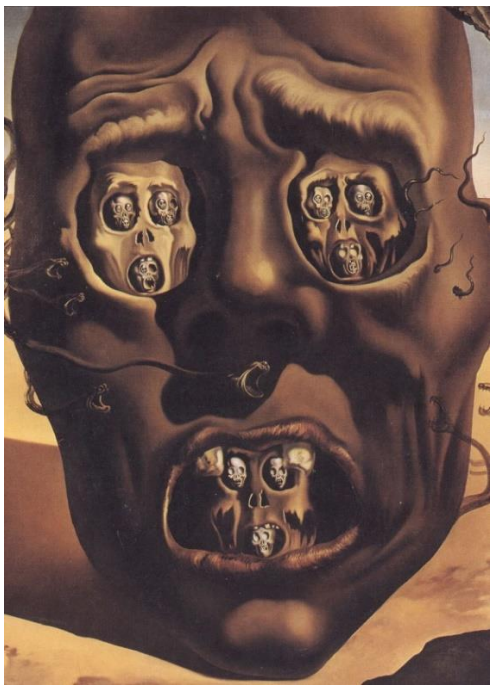


***Fig 7**. El rostro de la Guerra, Salvador Dalí (1941). Fuente: Fundació Gala-Salvador Dalí.*



***Fig 8**. Esquema simplificado del triangulo de Sierpinski y la composición del cuadro de Dalí. Fuente: Elaboración propia.*

2.4. Bucle no enmarcado

El *mise en abyme* visual generalmente emplea un marco o límite para diferenciar el espacio de las distintas iteraciones, es por eso que el motivo repetido acostumbra a aparecer en una ventana, una pantalla, un cuadro o un agujero. En la mayoría de lo casos este marco delimita completamente la interacción entre los elementos de cada una de las iteraciones, pero esta no es la única forma en la que puede completarse esta ilusión. Cuando el artista Holandés Maurits Cornelis Escher terminó el dibujo de *Galería de litografías* (1956), decidió dejar un hueco en blanco en medio de la obra y dejar su firma en ese lugar. Escher, conocido por sus paradojas y espacios imposibles, decidió no finalizar el centro de esta obra. En ella vemos en primer plano a un joven que contempla en la pared de la galería la litografía del paisaje de una ciudad, pero la perspectiva de esta ciudad es capaz de retorcerse hasta sugerir que uno de los edificios que se observan es la propia galería, y en ella, se encuentra el propio joven (ver fig. 9). En el año 2003, un grupo de matemáticos de la universidad de Leiden, consiguieron descifrar la estructura faltante de esta imagen y lo detallaron en un artículo publicado en 2007. (De Smit. 2007) Con ello consiguieron probar que la misma imagen podría ser encuadrada en el espacio faltante tras aplicarle

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

una serie de transformaciones de escala y rotación. Finalmente realizaron una animación en la que se puede observar este efecto de dos formas distintas, una con la perspectiva rectificada y la otra incluyendo la rotación necesaria.



Fig 9. *Galería de litografías, Maurits Cornelis Escher (1956). Fuente: Museo Escher, La Haya*

Es posible replicar el resultado de *Galería de litografías*, utilizando un software libre llamado *Photospiralysis* (De Groot, 2010). Este programa incorpora 3 modos distintos de replicar la imagen y una serie de parámetros con los que realizar ajustes. Para conseguir un efecto de ilusión espiral como el de Escher deberemos importar una imagen que tenga una parte del fondo transparente. El resultado se puede ver en una de las pruebas que se han realizado, la deformación de escala se va aplicando progresivamente y no hay un punto concreto en el que se detenga o finalice la iteración (ver fig. 10).



Fig 10*. Ilusión espiral. Una de las pantallas de PROY. ARGOS EXP. (2022). Fuente: Elaboración propia.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

3. Conclusiones

Al profundizar en las características de la recursividad a través del análisis visual de los *mise en abyme* podemos intuir ciertas limitaciones en relación a las definiciones que proponen autores como Hui y Hofstaeder. A diferencia de otras formas de recursividad, la naturaleza estática de este fenómeno en su vertiente visual limita la capacidad de adaptación y evolución que si presentan otras manifestaciones. Hui modeliza esta dinámica centrando su análisis en el movimiento, el autor distingue tres tipos de movimiento, el primero de ellos es el movimiento lineal con finalidad, el segundo de ellos el movimiento no lineal con finalidad y el tercero de ellos el movimiento no lineal con auto-finalidad (Hui, 2022, p.28). Es en este tercer tipo de movimiento donde se despliegan las capacidades emergentes de la recursividad como mecanismo, no hay un objetivo predefinido en el movimiento y es la propia estructura la que está abierta a incorporar nuevas contingencia. El mise en Abyme visual convencional parece incapaz de realizar este auto-ajuste y control constante que requieren los modelos recursivos de Hui.

Para proseguir con esta investigación debería realizarse un análisis detallado de otras estructuras recursivas que si presenten estas características emergentes y comparar si cumplen con la definición de *bucle extraño* de Hofstaeder y las propiedades de la recursividad estudiadas por Hui. El fenómeno del *mise en abyme* visual funciona como creador de nuevos niveles de realidad pero se ve ciertamente limitado en cuanto a la capacidad de auto-organizarse para generar patrones emergentes complejos análogos a la vida biológica. En este sentido la técnica de la retroalimentación de video, sujeto de estudio de la tesis doctoral, podría ser mucho más apropiada para comprobar las posibilidades de la recursividad, su validez y relación con el *mise en abyme* será estudiada en futuros trabajos.

FUENTES REFERENCIALES

De Smit, B., & Lenstra, H. W. (2007). The Mathematical Structure of Escher's Print Gallery. En M. Emmer (Ed.), *Mathematics and Culture IV* (pp. 217-226). Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-540-34255-7_20

De Groot, E. (2010). *PhotoSpiralysis*. https://www.photospiralysis.com/

Hofstadter, D. R. (2007). *I am a strange loop*. Basic Books.

Hui, Y. (2022). *Recursividad y contingencia* (M. Gonnet & T. Lima, Trads.). La Caja Negra.

Leys, J. (2008). *The mathematics behind the Droste effect.* Mathematical Imagery. https://www.josleys.com/article_show.php?id=82

Snow, M. (2016). *Into the abyss: A study of the mise en abyme* [PhD Thesis, London Metropolitan University]. http://repository.londonmet.ac.uk/1106/

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18250

Pintar con menos pintura: economía en Giorgio Griffa y Ferran Gisbert

Painting with less paint: Economy in Giorgio Griffa and Ferran Gisbert

Juan Sánchez
adondelohago@gmail.com
http://adondelohago.blogspot.com/

Breve bio autor: Murcia, 1987. Operando desde el concepto pintura encubierta y desde la figura del agente encubierto, en referencia a la dimensión espacial y temporal de lo pictórico donde tienen cabida actuaciones como cubrir y descubrir, permanecer y desaparecer, pintar sin pintura o en definitiva, hacer sin que parezca que se hace, su práctica se centra en la acción, la instalación y el vídeo.

How to cite: Sánchez, J. (2024). Pintar con menos pintura: economía en Giorgio Griffa y Ferran Gisbert. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18250

Resumen

El objetivo de este artículo es explorar la que consideramos es una de las claves que conecta el trabajo de Giorgio Griffa con el de Ferran Gisbert, en el marco del uso reducido de recursos pictóricos y utilitarios, y en el recorrido progresivo de liberación que tiene lugar cuando se mira a sus prácticas desde la siguiente perspectiva: al tomar la decisión de eliminar el bastidor y de doblar el soporte, Griffa está un paso más cerca de la desmaterialización del cuadro. Es decir, sigue habiendo un cuadro (si lo entendemos como una superficie delimitada por cuatro lados —cuyos extremos se tocan para formar aproximadamente cuatro ángulos de noventa grados— sobre la que se llevan a cabo acciones en las que comúnmente interviene la pintura), pero, no obstante, el artista se sitúa en un ámbito más cercano a la reflexión sobre el espacio, que incide sobre la intervención, sobre la modificación del propio espacio del cuadro. El proceso de liberación surge aquí en la ligereza que supone el descarte de las dimensiones, peso y precio monetario del bastidor. Esto facilita al pintor centrarse en el trabajo de pintura, estar presente con ella, consciente de que el valor de este trabajo puede definirse también por no ocupar espacio al reducirse las dimensiones de los objetos que se producen. Gisbert consigue no necesitar estos espacios para el cuadro —aunque vuelva a ellos cuando considere—, y así solo transportar sus brochas, canaletas y pinturas con las que crear obras pictóricas para espacios específicos. Estos elementos son las claves de sus procesos que desarrollamos en este artículo, y son a la vez rituales, en el sentido en que la acción de pintar de Gisbert está liberada de costosos medios, además de estar sujeta a la preparación de dichos elementos en el lugar.

Palabras clave: *pintura; cuadro; mirada microscópica; economía de medios; herramienta ampliada; performatividad; espacialidad; desmaterialización; Giorgio Griffa; Ferran Gisbert.*

Abstract

The aim of this article is to explore what we consider to be one of the key aspects that connect the work of Giorgio Griffa with that of Ferran Gisbert, within the framework of the reduced use of pictorial and utilitarian resources, and the progressive journey of liberation that occurs when their practices are viewed from the following perspective: by deciding to eliminate the stretcher and

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

fold the support, Griffa moves a step closer to the dematerialization of the painting. That is to say, there remains a painting (if we understand it as a surface delimited by four sides—whose ends meet to form approximately four ninety-degree angles—upon which actions involving paint commonly take place), but nonetheless, the artist situates himself in a domain more akin to a reflection on space, which impacts the intervention, the modification of the very space of the painting. The process of liberation arises here in the lightness brought about by the dismissal of the dimensions, weight, and monetary cost of the stretcher. This enables the painter to focus on the act of painting, to be present with it, aware that the value of this work can also be defined by not occupying space due to the reduced dimensions of the produced objects. Gisbert manages to not require these spaces for the painting—though he returns to them when he deems fit—and thus only transports his brushes, channels, and paints with which to create pictorial works for specific spaces. These elements are the keys to his processes that we develop in this article, and they are simultaneously ritualistic, in the sense that Gisbert's act of painting is liberated from costly means, in addition to being subject to the preparation of these elements on-site.

Keywords: *painting; canvas; microscopic gaze; economy of means; performativity; spatiality; dematerialization; Giorgio Griffa; Ferran Gisbert.*

INTRODUCCIÓN

El presente artículo[1] tiene como objetivo explorar y establecer conexiones entre las prácticas pictóricas de Giorgio Griffa y Ferran Gisbert, dos artistas que, a través de la economía de medios y la desmaterialización del cuadro, desarrollan su acercamiento hacia la pintura. La comparación de sus obras nos permitirá entender cómo, a pesar de las diferencias generacionales y contextuales, ambos artistas comparten una visión que prioriza la reducción de los recursos pictóricos y utilitarios, al mismo tiempo que subraya la importancia del proceso y la performatividad en la práctica pictórica.

Este estudio comparativo busca no solo destacar las similitudes y diferencias entre Griffa y Gisbert, sino también profundizar en cómo sus prácticas reflejan una economía de medios y una performatividad que cuestionan y expanden los límites tradicionales de la pintura. Al hacerlo, este artículo pretende ofrecer una nueva perspectiva sobre cómo ambos artistas contribuyen a la evolución de la pintura contemporánea, desmaterializándola y transformándola en un proceso dinámico y en constante diálogo con el espacio y el espectador.

DESARROLLO

Giorgio Griffa

Un ejemplo de pintura realizada con cantidades mínimas de materia es el trabajo de Giorgio Griffa (Turín, 1936), que se acerca desde estrategias abstractas y minimalistas a la práctica de la pintura[2]. En una visita a la exposición *A Continuous Becoming* (2018) en el Camden Arts Centre de Londres, fuimos testigos de la documentación del proceso de trabajo de Griffa y de los detalles específicos de la pintura a los que el artista presta atención. Se trata de detalles en referencia a la textura capaz de crear marcas de las herramientas, es decir, los rasgos observables mediante la inspección cercana y atenta, como las fibras de los soportes crudos (lino y loneta de algodón) que pliega. Así se señala en el artículo de *ArtForum* de septiembre de 2015 de Molly Warnock (septiembre 2015): «Importantly, as in the earlier *Da Sinistra*, Griffa's pastel tones encourage associations with femininity, as do the repetitive, "menial" actions of folding and marking the cloth supports».

1 Es una adaptación del primer caso de estudio de mi tesis doctoral titulada *Pintura encubierta: del cuadro a la forma autónoma (2010-2022)*, defendida el 17 de octubre de 2023 en la Universidad de Murcia.

2 Véase el archivo de Giorgio Griffa en su web oficial: https://www.archiviogiorgiogriffa.it/

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Esos detalles se refieren también a la composición matérica de los pinceles, las brochas y las esponjas[3] que, con movimientos mínimos, pueden producir huellas.

La «inteligencia de la pintura» —como la llama Griffa— depende en gran medida del tipo de herramientas que usa (esponjas, pinceles y brochas) y de la naturaleza matérica de los soportes. Estos elementos se comportan de un modo u otro según estén compuestos y según nos situemos como medios ante ellos.

> Creyendo en la «inteligencia de la pintura», Griffa permite que los elementos esenciales de su proceso, como el tipo o ancho del pincel, el color o la dilución de la pintura y la naturaleza del lienzo, ya sea lino, algodón, cáñamo o yute, influyan y den forma a la obra. (Camden Art Centre, 29 marzo de 2022)

La autoimposición de unas normas estrictas y reducidas parecen dar a Griffa las claves para trabajar desde los elementos mínimos, en el sentido de herramientas que se pueden considerar humildes (como los mencionados pinceles, brochas y —como muestra la fotografía que tomamos en nuestra visita a la exposición londinense— las esponjas), así como el empleo de soportes compuestos por materiales naturales. En combinación con el uso de mínimas cantidades de pintura, Griffa muestra un especial cuidado entre el espacio pintado y no pintado.

La práctica pictórica de Griffa se reduce a los elementos esenciales del medio, como el uso de los materiales, atendiendo a sus mencionadas particularidades matéricas. Unos materiales que el pintor no toca mucho, más bien como si levemente moviera la esponja o la brocha lo justo para que se empape de algo de pintura y así poner alguna cantidad de dicha pintura sobre lonetas o linos situados en horizontal, como muestra la imagen siguiente (Figura 1):



Fig. 1 *Giorgio Griffa realiza marcas de pintura con una esponja. La fotografía es nuestra, tomada en el Camden Arts Centre en 2018.*

De esta forma, Griffa sugiere la naturaleza de la pintura como materia dotada de «vida orgánica» (Evens, 4 de marzo de 2018) en desarrollo, mediante la realización de estampaciones únicas —con las mencionadas esponjas— y de pinceladas, realizadas en movimientos delicados y precisos. Esto hace emerger signos pictóricos cuya poca carga de pintura —al estar notablemente diluida— provoca que queden integrados entre las hebras del soporte sin imprimar, en el que no cubren su superficie por completo, pues Griffa deja gran parte de este sin pintar haciendo visibles grandes espacios que oxigenan y dan levedad a sus composiciones.

Una de las particularidades del *ready-made* es mostrar los colores de sus materiales. En este sentido, el color de la loneta de algodón o del lino opera como una más de las posibilidades cromáticas de lo pictórico, al mismo nivel que la sustancia-pintura. En el caso de Ferran Gisbert, veremos cómo lo textil tiene importancia en su obra, en el sentido en que su pintura encuentra lo textil como soporte y como origen de la visualidad al crecer en un entorno de industria textil en su ciudad de origen.

Ferran Gisbert

3 «Un día observé la belleza del azul en una esponja. De una vez por todas, este instrumento de trabajo se convirtió para mí en el material más importante. Me persuadió la extraordinaria capacidad de la esponja para empaparse totalmente de cualquier líquido». Yves Klein citado por Javier Arnaldo (2000).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Ferran Gisbert (Alcoy, 1982) desarrolla una práctica centrada en la exploración de la capacidad de extensión del espacio pictórico, concibiéndola como un proceso que se despliega en el ámbito de la acción performativa. Esto ocurre hasta el punto en que Gisbert declara que las particularidades de los procesos pictóricos definen la forma y la capacidad de significación de sus obras, concebidas por él como situaciones preparadas y organizadas, de manera que dan la bienvenida y convierten en recursos de actuación a la prueba y al error.

En una reunión telefónica con Ferran Gisbert[4], el artista nos explicó parte de su proceso, lo que nos permitió comprender en profundidad que uno de los aspectos principales de su trabajo consiste en el despliegue —desde «una mirada microscópica»— a los elementos mínimos que son las cerdas de la brocha común de la pintura de paredes. A partir de ahí, la obra del artista desarrolla una deriva que subraya la relación con el hilo, con la producción industrial del mismo y con el ámbito de lo textil a distintos niveles, pues el trabajo de Gisbert se relaciona con la industria textil de Alcoy, por un lado, y, por otro, el artista articula varias brochas en línea para crear una herramienta mayor con la que hacer barridos. (Cabe poner de relieve aquí nuestro interés por la posibilidad de ampliación de esta herramienta humilde, como es la brocha propia de la pintura de bricolaje).

Respecto a este último proceso, proponemos la categoría a la que llamamos *herramienta ampliada*, que consiste en modificar una herramienta sencilla ya existente y articularla con otras herramientas. Esto puede ser entendido en términos de repetición de un *ready-made*, cuya estrategia de serialización aplicada a una utilidad más allá de la mera presencia de la serie es visible, entre otras, en sus obras *Verbo* y *Puño y letra* de 2014[5] (Figura 2).



Fig. 2 *Ferran Gisbert trabajando en Puño y Letra en 2014. Fuente: archivo visual de la UPV, València.(https://vimeo.com/97667635)*

En estas obras, resulta significativo cómo el artista une series de brochas, ayudándose por listones de madera. Estas *herramientas ampliadas* son empapadas posteriormente en tinta china, valiéndose de unos contenedores que están realizados por materiales de bricolaje tales como canaletas de desagüe del agua de lluvia, comúnmente empleadas para evacuar el agua de los tejados (Figura 3) [6].



Fig. 3 *Brocha extendida, canaleta y listón con vasos de cartón de Ferran Gisbert. La foto es nuestra, tomada en la casa de su familia en Alcoi en julio de 2023.*

4 La entrevista telefónica con Gisbert, a la que nos iremos refiriendo a lo largo de este apartado, tuvo lugar el 21 de enero de 2023.

5 Véase la acción de pintar con la *herramienta ampliada* en F. Gisbert Carbonell, F. (2014).

6 Gisbert usa canaletas, pero también listones sobre los que pega vasos de plástico —no en la imagen de la figura 16, estos son de cartón— que llena de pinturas de diferentes colores. Introduce la brocha a lo largo de estos listones, que también usa para verter la pintura sobre la superficie de los lienzos. En la imagen, se muestran estas herramientas diseñadas y realizadas por el artista.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Las marcas de relativamente largos recorridos respecto a los espacios con los que se relacionan (el cuadro, el muro) y que Gisbert realiza mediante sus brochas modificadas y canaletas adaptadas para pintar, se relacionan con la industria textil de Alcoy, que es el lugar de origen del pintor. Esta referencia industrial, junto al «estilo macroesquemático levantino de las pinturas rupestres de los yacimientos»[7] situados en las proximidades de la ciudad alicantina, constituyen dos ámbitos entre los que opera la obra del pintor.

Como él indica, estos procesos e imágenes han estado presentes en el lugar donde Gisbert ha crecido, formando parte no solo de su identidad, sino de la identidad de todo un grupo social como son las personas que viven en tal área del Levante, quizá no tanto como parte de una identidad regionalista oficial, sino de la identidad vinculada con las actividades que dicha comunidad desarrolla como motor económico.

Antes de llegar a obras como las mencionadas más arriba, cabe señalar que el trabajo de Gisbert comienza mostrando trazos realizados con brochas anchas sobre la superficie pictórica. La intersección de la dirección vertical y horizontal de estos trazos produce —además de lo que podemos interpretar como una cruz— uno o varios cuadrados definidos por la medida de la brocha usada en cada caso (Figura 4).



Fig. 4 *Ferran Gisbert, Cinco cuadrados, 2006. Acrílico sobre lienzo, 185 x 185 cm. Imagen cortesía del artista.*

El paso siguiente en su trabajo consiste en la realización de trazos aislados. Se trata de un proceso de depuración de la marca que está determinado por la economía de herramientas y de materiales, y en el que tales procesos pictóricos performativos son mostrados al público: el pintor entiende sus proyectos como estructuras compuestas por indicios que operan como libros de instrucciones. Es decir, Gisbert no solo no oculta sus procesos, sino que los muestra, llegando a realizar algunas obras con la presencia del público.

Antes de llegar al uso de lo que denominamos *herramienta ampliada*, el artista ya utiliza materiales que nos pueden parecer interesantes en esta investigación: algunos de sus procesos de trabajo incluyen herramientas limpiacristales o una serie de vasos de plástico fijados a un listón, de la misma longitud de las más recientes brochas (como la que se muestra en la figura 5). El cometido de estos vasos es actuar como pequeños contenedores en los que el pintor vierte colores diferentes. Al estar los vasos sujetos sobre el listón de madera y orientados en vertical, el pintor puede empapar la brocha expandida de diferentes colores a la vez, como ha hecho en otros proyectos empleando la mencionada canaleta.

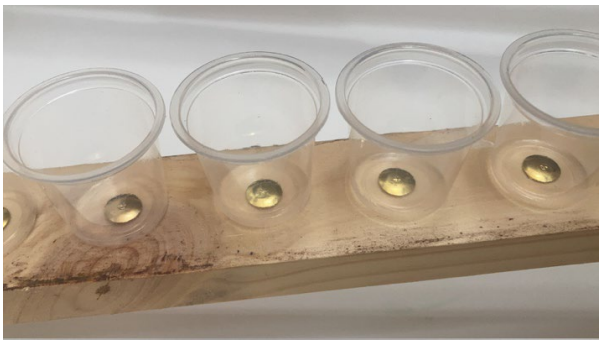


Fig. 5 *Vasos sujetos a un listón que Gisbert emplea para depositar tintas de diferentes tonos y en los que empapa sus brochas extendidas. Imagen cortesía del artista.*

7 Referencia a las pinturas rupestres de La Sarga. Extraído del portafolio de 2023 de Ferran Gisbert.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

En defintiva, el aporte de estos vasos contenedores a la pintura de Gisbert consiste en una evolución respecto a la canaleta. La canaleta contiene solamente un color de pintura, pero mediante los vasos se puede organizar, por ejemplo, una gradación de colores que esperarán sin mezclarse hasta que la brocha sea empapada: primero introducirá las cerdas de la brocha en ellos y, después, la deslizará sobre la superficie elegida para dejar lo que podemos nombrar *abanicos de rastros* de distintos colores realizados con tinta o pintura.

El empeño de Gisbert por trabajar en el ámbito de la pintura con elementos mínimos que se sitúan entre el objeto doméstico y los propios del bricolaje tiene consecuencias directas en artistas contemporáneos a él, a los que estimula y que recogen su testigo para proponer otras posibilidades de acción. En este sentido, estos procesos sirven efectivamente como manuales de instrucciones que contribuyen al desarrollo de la pintura abordada desde perspectivas no obvias.

Muestra de ello es el proyecto *Estampación portátil*, que nosotros mismos realizamos después de ver su trabajo en torno a 2014, así como el que hemos mencionado anteriormente, *Hasta donde llego yo*, de Luce, realizado en 2018. Tanto en Gisbert como en Luce, el acto visibilizado del pintor pintando se convierte en una acción performativa, e incluso directamente en una *performance* con público. «Cuando alguien quiere saber cómo se hace es porque quiere hacerlo», declara Gisbert en la entrevista telefónica con relación al segundo día de trabajo de realizar *Puño y Letra* en 2014. Sea por esa y probablemente por razones adicionales, él decidió incluir al público en sus siguientes trabajos.

Otra de las claves que posibilitan la intervención del público es el hecho de que no es necesario ser un profesional de la pintura de bricolaje o del arte contemporáneo, ni tampoco se necesita ninguna destreza, para realizar este tipo de proyectos, enmarcados en cuanto a materiales y herramientas en el espacio doméstico.

Se trata, por lo tanto, de romper la jerarquía *artista iluminado-público*, llevando a un espacio más democrático los procesos pictóricos, lo que nos confirma que este es el caso de un pintor que ha llegado —desde la manipulación de la materia, que es la pintura— a un trabajo de tipo más social. Esto ha llevado a Gisbert a interesarse por (e incluso a obtener) formación como gestor cultural y, posteriormente, a desarrollar un trabajo como docente en Lima, Perú.

Acabamos de indicar que los proyectos de Gisbert consiguen cierta democratización al reducir y optimizar los materiales, herramientas y su uso, posibilidad sobre la que el pintor fue consciente al tener una experiencia previa en el ámbito de la pintura mural, en el que las jornadas de trabajo son de tiempos notablemente dilatados, como en la pintura al fresco. Gisbert reduce estos procesos a tiempos mínimos (incluso a tan solo quince minutos) con sus brochas extendidas, con las que, además, ya no se necesita de un andamio para cubrir muros de grandes dimensiones. Se trata de una manera de conquistar el espacio mediante la tecnología que uno mismo puede obtener con un mínimo coste económico, lo que otorga independencia a quien procede con dichos recursos.

En este sentido, cabe señalar que algo tan aparentemente sencillo como una brocha no es una tecnología básica:

> Si te la tienes que inventar, es algo complejo. La fibra es un elemento que ha cambiado a la humanidad. Ropa, cuerdas… Pudimos comenzar a tejer. Aquí existe una relación con el quechua, que es un lenguaje que no tiene escritura: se teje. Lo textil se enrolla y permite transportar el relato de una comunidad: puede extender tu cosmovisión[8].

En el reciente libro *Sapiens. De animales a dioses. Breve historia de la humanidad*, de Yuval Noah Harari (2023), una de las ideas centrales que encontramos es el hecho de que la especie humana triunfa sobre otras especies por su capacidad para compartir relatos. En este sentido, existe «un origen textil de la escritura» (Las Vulpes, 2021) y una relación entre la exposición de Gisbert durante su infancia a observar cómo los hilos se dirigen desde las máquinas de la fábrica hasta enrollarse en los cilindros usados para su almacenamiento y transporte. Este proceso produce una respuesta visual que veremos después en las bandas de color que dispone en sus cuadros, además de en la longitud de estos tubos, al ser usada por el pintor para delimitar la longitud de sus brochas y canaletas.

Lo que Gisbert presenció en su infancia se puede definir como pantallas de bandas de color creadas por el movimiento y la vibración de los hilos de colores en movimiento, producidos en el negocio textil de sus padres

8 Extraído de la mencionada conversación telefónica con Ferran Gisbert.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

en la ciudad levantina de Alcoy. En su trabajo, esto se traduce en pantallas que son trasvasadas mediante una visión concreta de la realidad, mediante la pintura y el gesto mínimo, que facilita el movimiento de las extensas brochas sobre la superficie de sus lienzos, a menudo de gran formato, y sobre muros que puede abarcar por completo. Del mismo modo, esos procesos textiles adaptados a la pintura, le ofrecen la posibilidad de realizar multitud de ensayos y variaciones sobre el cuadro tradicional, que opera como lugar acotado donde realizarlos, como es visible en la obra *Textil* de 2023 (Figura 6):

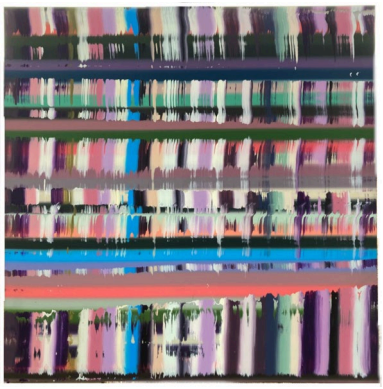


Fig. 6 *Ferran Gisbert, Textil, 2023. Acrílico sobre lienzo, 195 x 195 cm. Imagen cortesía del artista.*

Todo ello nos devuelve a lo comentado al principio de este apartado, cuando indicamos que estas pinturas comienzan mostrando un trazo vertical que cruza con otro horizontal, produciendo un cuadrado en la intersección de ambos gestos pictóricos. Esto, en la experiencia y percepción de Gisbert, se corresponde con las líneas verticales formadas por el recorrido de los hilos y con la banda horizontal que —de manera simplificada— constituye el tubo en el que se enrollan para ser posteriormente comercializados.

Esta experiencia supone a su vez un componente y transmisor de la identidad cultural de un pueblo, en tanto recuerdo compartido por un grupo social, que se representa mediante el medio pictórico (y, en este caso, desde el ámbito textil). Este proceso es completado en estas obras por otros grupos sociales que corresponden a los públicos incluidos en su presentación e incluso en su desarrollo práctico en directo, como es el caso de la intervención titulada *Junto a tí*, llevada a cabo en el Centro Cultural de España en Lima, Perú, en 2015. Este trabajo —como Gisbert nos indica al teléfono— «promueve el derecho que tienen todas las personas a participar de la cultura tal y como expone el Artículo 27 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos».

CONCLUSIONES

A modo de conclusión de este artículo, es significativo el interés de Gisbert por romper la jerarquía y desarrollar procesos más democráticos. Esto se manifiesta en proyectos posteriores, cuando invita al público a usar sus *brochas ampliadas*, dirigiéndose desde la modificación básica de objetos domésticos hacia la interacción social.

Este es otro ejemplo de ejecución de un mínimo movimiento que produce un máximo efecto: es mínimo cuando el artista lo lleva a cabo, por ser un solo barrido, pero todavía hace menos el pintor cuando delega en el público (si pensamos en términos de hacer con las manos, porque en este caso el pintor estaría haciendo mucho, al idear y disponer de las mencionadas *brochas ampliadas* y de las canaletas que contienen los pigmentos que empapan dichas brochas). Es un movimiento mínimo porque, con una sola mojada en el contenedor de pintura y con una sola pasada por la tela o el muro, la obra queda concluida. En este sentido —como reflexiona Brea (2010)—, la acción de pintar registra la energía propia de una acción consciente de la imposibilidad de su perfección, que da la bienvenida a un acontecimiento cuya microestructura visual es imposible de definir, porque esta depende de la materia en contacto con la materia. Se trata de la materia de la pintura que entra —mediada por el pintor— en contacto con la materia del soporte, y que depende de las particularidades del tiempo y del espacio donde ocurre:

> Incapaz de retener apenas más información que la que concierne a esa minúscula coordenada espacio-temporal —ese minúsculo rinconcito del ser, ese *infraleve* instante cortado del tiempo—, la imagen-materia registra con enorme torpeza la desbordante energía del mundo, pierde su velocidad, su pista. Para cuando ella llega a haberse

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

> procesado del todo —y su procedimiento productivo, manual, lleva la marca de la lentitud y la limitación—, para entonces todo aquello de lo que se rinde cuenta ya ni siquiera existe: su mundo —el mundo de la imagen-materia— es siempre un mundo en *delay*, en diferido, el *mundo que fue* —un mundo de antepasados. (p. 14)

Las imágenes mediante barridos de pintura que realiza Gisbert (en sus últimos proyectos) trastocan la particularidad señalada inmediatamente arriba por Brea, en el sentido que son ejecutadas en tiempo real ante el público. Por lo tanto, aunque se trata de trabajos destinados a crear una imagen pictórica en lugares específicos, lo que queda en la superficie como resultado final son restos de «*mundo que fue*», marcas de algo que ha ocurrido, de una sucesión de acciones.

La práctica reciente de Gisbert crea esa imagen matérica, pero también otra, de tipo performativo, que es una *performance* en directo: el artista comparte la imagen del proceso con el público y, a su vez, este participa como elemento indispensable en su proceso pictórico. Gisbert comparte esa imagen junto a las propias de la articulación de acciones que la constituyen y que se producen en la conciencia de las personas que las realizan y que las contemplan, además de las documentadas por la fotografía y el vídeo, que contribuyen a su inserción en la red tecnológica digital. Estos son elementos portadores de los anteriormente mencionados códigos compartidos por una comunidad, aquellos que son trasvasados de un lugar a otro para contribuir a la creación de nuevos códigos en una nueva comunidad y que operan —según Brea— como herramientas insertadas en las imágenes que nos fabrican como individuos:

> En ese escenario, bajo esa lógica de lo simbólico, sí, son ellas —las imágenes— las que nos hacen singulares, es en ellas que nos hacemos únicos, *individuos*. Ellas, sí —y por supuesto que en el entorno preciso de una culturalidad y una historicidad determinadas— nos fabrican (…). (p. 18)

Las imágenes fabrican nuestra identidad como individuos y nuestra manera de relacionarnos con el entorno, algo que en nuestro caso ha ocurrido en gran medida desde la práctica de la pintura. Sirva este apartado como clave que conecta este punto con nuestro trabajo, como podemos ver en el apartado *3.1. Múnich: 2009-2010* de nuestra tesis doctoral *Pintura encubierta: del cuadro a la forma autónoma (2010-2022)*.

El aspecto decisivo que conecta las cuestiones desarrolladas en este artículo con nuestro trabajo es la toma de conciencia sobre algo que puede ocurrir en relación con la manipulación de la materialidad. Es decir, el comienzo (muy árido) que supone trabajar con la materia que es la pintura, es una fase en la que puede parecer que es necesaria una gran cantidad de pintura —y de la mejor calidad— para que ocurra algo interesante. En los procesos de nuestra práctica pictórica, hemos ido reduciendo los recursos y hemos advertido que es posible crear discurso desde el pensamiento y la acción mediante el apoyo de elementos aparentemente banales, que se sitúan a medio camino entre la práctica utilitaria y la artística, y que no necesariamente presentan una gran complejidad estructural —en el sentido de haber necesitado complejas teorías o articulaciones de procesos manuales con herramientas y máquinas— para realizar proyectos artísticos, sino todo lo contrario[9].

La cantidad de elementos que introducimos en nuestro campo visual y nuestra práctica artística, como las imágenes pictóricas y fotográficas que realizamos entre 2009 y 2010, son un ejemplo del uso de estos recursos en nuestra práctica. Estas imágenes se despliegan en un rango que lleva desde la figuración expresiva hacia una abstracción no desvinculada de prácticas adscritas al uso de materiales, herramientas, gestos y formas mínimas —en un proceso de depuración de las formas—, así como a la introducción del azar, lo incontrolable en la práctica, y a situaciones relacionadas con la llamada serendipidad[10].

9 Esto ocurre en los procesos en los que aceptamos de buena gana la «derrota» y el «fallo», los errores que dan por acabada la sesión de pintura —como en los gestos rápidos y únicos de Gisbert—, y no pensando como en el «pintor insistente» sobre el que escribe José Saramago: «Seguiré pintando el segundo cuadro, pero sé que no voy a acabarlo nunca. La tentativa ha fracasado, y no hay mejor prueba de esta derrota, o fallo, o imposibilidad, que la hoja de papel en la que empiezo a escribir». (Saramago, 1999, p. 9).

10 Mencionamos el concepto de *serendipidad* debido a que, al considerar hacer una cosa en un ámbito utilitario y/o artístico, hemos encontrado a menudo otra más interesante e inesperada. Al respecto, Enrique Vila-Matas escribe: «Llegados a este punto, haré bien en recordarme a mí mismo que a veces noto que alguien me guía. Esto es así y no puedo ocultarlo, ni decir que sea de otra forma. Alguien mueve hilos por ahí. Al principio, cuando lo noto, me resisto como puedo, pero luego veo que los hilos me abren perspectivas siempre buenas e insospechadas. Y les dejo hacer, claro». (Vila-Matas, 2016, p. 10).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

FUENTES REFERENCIALES

Arnaldo, J. (2000). *Yves Klein*. Nerea.

Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*. Akal/Estudios Visuales.

Camden Art Centre. (2018). Giorgio Griffa. A Continuous Becoming. Camden Art Centre. https://camdenartcentre.org/whats-on/a-continuous-becoming

Evens, J. (4 de marzo de 2018). Giorgio Griffa: The Golden Ratio And Inexplicable knowledge. *Artlyst*. https://artlyst.com/features/giorgio-griffa-golden-ratio-inexplicable-

La Vulpes. (2021). El origen textil de la escritura. *La Vulpes*. https://giovannavolpe.com/el-origen-textil-de-la-escritura/

Noah Harari, Y. (2017). *Sapiens. De animales a dioses: breve historia de la humanidad* (Trad. Joandomènec Ros i Aragonès). Debate.

Saramago, J. (1999). *Manual de pintura y caligrafía*. Alfaguara. (Trabajo original publicado en 1977).

Vila-Matas, E. (2016). *Marienbad eléctrico*. Seix Barral.

Warnock, M. (septiembre 2015). Reviews: Giorgio Griffa. *Artforum*, *54*(1), 377-378. https://caseykaplangallery.com/wp/wpcontent/uploads/2015/08/2015_ArtforumReview_MollyWarnock_Geneva_September.e1.pdf

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17876

La subversión de los objetos. Deconstrucción y construcción del deseo

The subversion of objects. Deconstruction and construction of desire

Sara Santos Herbosa
Universidad del País Vasco (UPV/EHU), sara00santos@gmail.com.

Breve bio autora:

Sara Santos Herbosa, nacida en Barakaldo Vizcaya en 1998, se gradúa en la Universidad del País Vasco 2020. En junio de 2022 realizó su primera exposición individual en la *Gaztebulegoa* de Barakaldo. Ha realizado un máster en Producción e Investigación, en la línea de Arte y Contextos Intermedia, en la Universidad de Barcelona realizando una exposición colectiva en La Casa Elizalde en 2023. Ese mismo año completó sus prácticas de máster en la Galería LAB36 de Barcelona. Asimismo, formó parte de la octava edición de ITURFEST llevando a cabo un workshop de fotografía en el CEPA de Iturribide, Bilbao.
Recientemente ha desarrollado un taller/seminario artístico con la Asociación Clara Campoamor donde se reflexiona sobre el deseo.
Actualmente se encuentra dentro del programa de doctorado de la UPV/EHU investigación en Arte Contemporáneo. Desarrolla su tesis en torno a la reconstrucción del deseo desde el principio *Esquizo* de la filosofía de Gilles Deleuze y Felix Guattari para proponer una revisión del mismo actualizándolo hacia practicas sostenibles y desde una mirada feminista/disidente, basada en los afectos.

How to cite: Santos Herbosa, S. (2024). La subversión de los objetos. Deconstrucción y construcción del deseo. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17876

Resumen

¿Qué ocurre cuando desde las disidencias se activan puntos de fuga que escapan a la estratificación social en cuanto a identidad, género, clase o raza? ¿cómo se construye socialmente el deseo? El enfoque emerge de esas preguntas, y su premisa es la de reconstruir el deseo desde el principio Esquizo de la filosofía de Gilles Deleuze y Felix Guattari para proponer una alternativa basada en los afectos, por medio de una revisión del arte surrealista actualizado hacia practicas sostenibles y desde una mirada feminista/disidente.

Se busca generar un discurso diverso y propio, por medio de una dinámica de retroalimentación reflexiva entre el hacer artístico y la palabra. Por un lado, se identifican saberes de otras áreas de conocimiento que van generando visiones del mundo no normativas, como puede ser el caso de la epistemología con María Zambrano; por otro, artistas que trabajan desde lo socio-cultural de las disidencias como es el caso de Ana Laura Alaez; y, por último, desde la propia creación artística, que orbita alrededor del gesto de coleccionar objetos kitsch y ornamentos de simbología pop y sirve

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

de laboratorio formal desde donde poder desdibujar sus líneas. Se pone en marcha así una experimentación plástica que busca disipar los límites de un cuerpo para romper la forma a través de la quimera, y abrir el terreno de significación a las preguntas iniciales. En definitiva, se busca apuntar al deseo como productor de deseo, desde una perspectiva tanto de género, como LGTBIAQ+.

Palabras clave: *Deseo productor, Inconsciente, Quimera, Cyborg, Feminismo, Queer*

Abstract

What happens when dissidence activates vanishing points that escape social stratification in terms of identity, gender, class or race? How is desire socially constructed? The approach of this project emerges from these questions, and its premise is to reconstruct desire from the Esquizo principle of Gilles Deleuze and Felix Guattari's philosophy in order to propose an alternative based on affects, through a revision of surrealist art updated towards sustainable practices and from a feminist/dissident gaze.

The aim is to generate a diverse discourse of its own, by means of a dynamic of reflexive feedback between artistic work and words. On the one hand, we identify knowledge from other areas of knowledge that generate non-normative visions of the world, as in the case of epistemology with María Zambrano; on the other, artists who work from the socio-cultural dissidence, as in the case of Ana Laura Alaez; and finally, from artistic creation itself, which orbits around the gesture of collecting kitsch objects and ornaments of pop symbolism and serves as a formal laboratory from which to blur its lines. A plastic experimentation is thus set in motion that seeks to dissipate the limits of a body in order to break the form through the chimera, and to open up the terrain of meaning to the initial questions. In short, the aim is to point to desire as a producer of desire, from a gender and LGTBIAQ+ perspective.

Keywords: *Producer desire, Unconscious, Chimera, Cyborg, Feminism, Queer*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

Este estudio se centra en una reflexión que se retroalimenta entre el hacer artístico y la palabra, en torno al concepto de *Deseo productor* o *Deseo esquizo* que proponen Gilles Deleuze y Félix Guattari (1972).

Esta investigación se focaliza, entre otras cuestiones, en el inconsciente como fábrica. Un concepto que subvierte la culpa y la censura que desde el ser consciente (super yo) nos auto-infligimos para responder a una norma social en pro de sentirnos parte del mismo. *El Complejo de Edipo*, que Sigmund Freud presentó por primera vez en *la Interpretación de los sueños* (1899) es el esquema que reproduce esta censura que nos limita como sujetos y que desde la filosofía deleuzeguattariana se busca reformular.

La alternativa que proponemos desde el concepto de *deseo inconsciente* busca deconstruir el deseo para formular experiencias nuevas de enunciación que se apoyan en una ruptura total con la significación consciente. Se presenta un sujeto que deviene del deseo y que por tanto es múltiple, variable y aleatorio. Por medio de una estrategia de desterritorialización, la propuesta *anti-edípica* que exponen Deleuze y Guattari se plantea como una fuga o como un movimiento de escape en diferentes dispositivos de carácter afectivo y social. Maria del Carmen Molina Barea profesora de la Universidad de Córdoba refleja de la siguiente manera la propuesta *anti-edípica* en relación al trayecto de una línea de fuga:

> No se trata de adoptar otra identidad o de abandonar una forma física para asumir otra sino que entraña un proceso de apertura del YO para permitir la entrada a componentes de otras identidades que de habitual resultan ajenas. Construirse una identidad variable por aproximación y vecindad. (Molina, 2017, p.60)

Arte y deseo se aluden de una forma recíproca tanto en el hacer plástico de una obra, como en la reflexión teórica que la acompaña de manera simultánea, siendo el arte una línea de fuga que escapa de la norma *edípica* y que produce nuevos mundos desde territorios ya construidos.



Figura 1. Fotografía. "¡AH! así que esta también soy yo 02" Sara Santos (2024). Elaboración propia.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

METODOLOGÍA

En esta investigación artística, se busca generar un discurso diverso y propio por medio de una dinámica de retroalimentación discursiva entre el hacer artístico y la palabra. Se identifican y relacionan saberes de otras áreas de conocimiento que aporten mayor riqueza y ayuden a formar una visión global del *deseo esquizo* que plantean Deleuze y Guattari en *El antiedipo: capitalismo y esquizofrenia* (1972). De esta forma, podemos contemporizar el concepto en torno al que gira este estudio: la deconstrucción del deseo edípico para reconstruir el deseo productor deleuzeguattariano.

De manera que la metodología de esta investigación se sustenta en las conexiones que se generan al interrelacionar diferentes autores: la filosofía de María Zambrano y su visión epistemológica de la razón poética con el sujeto postmoderno de Jean-François Lyotard; los nexos que se aprecian en el trabajo de Judith Butler con su perspectiva del sujeto construido con el *Manifiesto contrasexual* de Paul B. Preciado; Susan Sontag y Donna Haraway.

Además de esta serie de encadenamientos teóricos, el tema central de la investigación se vincula con el trabajo plástico y reflexivo de artistas que, desde lo contemporáneo, trabajan alrededor de esta re-construcción del deseo desde las disidencias. Por un lado, Ana Laura Alaez, escultora y artista multidisciplinar. Por otro, Candela Capitán que gracias a la danza y a las acciones performativas consigue hacer una revisión de las nuevas tecnologías de la comunicación, de los cuerpos en relación a otros cuerpos, o cuestiona la propia sexualidad. Así, se señala un punto de vista intergeneracional para apuntar a las nuevas formas de relación que se han derivado de las redes sociales.



Figura 2. Fotografía. "¡AH! así que esa también soy yo 01" Sara Santos, 2023. Elaboración propia.

Otro punto es la importancia de colectivizar el proceso de investigación. Para ello, parte de la metodología se alimenta de una serie de talleres que tienen lugar en diferentes encuentros de la mano de la *Asociación de Clara Campoamor* de Bilbao. El propósito es aterrizar y de acercar el concepto de *deseo esquizo* a personas ajenas al contexto del arte. Se plantean una serie de cuestiones a un grupo mixto de personas e identidades diferentes, para que por medio del hacer de la costura se genere un espacio seguro donde abrir debate. Se plantean preguntas como: ¿De qué manera el lenguaje nos puede ayudar a crear nuevos contextos para habitar el deseo desde la disidencia?

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Estos encuentros servirán de registro como modelos de medida para reflejar cuáles son las impresiones o los paradigmas actuales de las personas (teniendo en cuenta su edad, sexo, identidad, clase, género etc.) de hoy en día y cómo todo ello afecta a su manera de procesar y de vivir el deseo.

Por último, siendo esta una investigación híbrida entre lo teórico y lo plástico, mi propia producción y proceso artístico forman parte de la metodología facilitando el modo de acceso que como artista tengo para ahondar en los mecanismos que reconstruyen el deseo. Se trata de una práctica focalizada en fomentar lo máximo posible los recursos naturales y sostenibles en el momento de elegir qué materiales usar. Una de las premisas que sigo es el principio de mutabilidad y multiplicidad que, de forma paralela, se desarrolla mediante textos y lecturas que acompañan esta investigación. La interrelación y las múltiples sinergias que tienen lugar en todo este proceso son imprescindibles para la reconstrucción del *deseo esquizo* que este estudio busca actualizar.



Figura 3, Fotografía. Taller Cápsulas del saber"
Elaboración propia.



Figura 4, Fotografía. Obra colectiva (2024).
Sara Santos (2024). Fuente: Asociación Clara Campoamor.

DESARROLLO

Breve cartografía del *deseo esquizo* contemporáneo

El siguiente apartado se centra en apuntar de manera resumida los diferentes acercamientos que han sucedido en torno al *deseo esquizo* y la importancia de la ensoñación y de la fantasía como práctica revolucionaria. La cartografía que se desglosa a continuación ilustra de forma resumida el recorrido que el *deseo productor* ha ido trazando desde la filosofía, entre otras áreas de conocimiento, desde finales del s. xx hasta la contemporaneidad.

Esta sección se divide a su vez en tres bloques. El primero se centrará en observar y comparar las distintas formas de pensar sobre el deseo *anti-edípico* en dos escritores y filósofos del s.xx que tuvieron gran influencia en la comprensión epistemológica de la contemporaneidad: Maria Zambrano y Jean-François Lyotard.

En la filosofía de Lyotard, el escritor hace una radiografía social en torno a la postmodernidad, concretamente en el libro *La condición postmoderna* (1984). En él se define la condición postmoderna como un estado al que se

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

llega cuando el sujeto (seguro de sí y de los metarrelatos) se agota y trasciende. Aquel sujeto que en la modernidad estaba convencido de su poder y autonomía, en la postmodernidad, se da cuenta de que ni es libre ni es autónomo. Por ende, se ve inmerso en el desorden y el caos que implica saber que todo es revisable, variable y múltiple. Sin embargo, así como para Freud el deseo tiene que ver con la carencia, para Lyotard es una ausencia que afecta a las emociones y que articula las acciones de manera inconsciente y automática. Ambos lo entienden como aquello que se reprime y que mediante la negación, entendida como una transgresión del lenguaje, se alcanza a expresar el deseo reprimido a través del arte y/o de lo onírico.

Aunque en su texto *Discurso, Figura* (1971) el filósofo francés se centra en eso que siempre se escapa del lenguaje o de la teoría: lo inexpresable. A esto lo llama figura. Por medio de la estética de Kant, Lyotard, nos predispone para el pensamiento de la dispersión, alejándonos del conocimiento objetivo de las cosas, y poniendo en valor el fin del arte: escapar de cualquier significación o conceptualización represora. Aleja de uno mismo la excesiva seguridad que nos vuelve autoritarios e inmóviles ante el constante cambio de un contexto postmoderno que evoluciona, precisamente, en el disentimiento, en la diferencia o en la dispersión. Por tanto, la fragilidad e inseguridad del sujeto de Lyotard es alentadora porque es lo que permite la insumisión frente a la tecnociencia capitalista.

María Zambrano, mediante su razón poética, hace frente a aquello que no se puede expresar desde la escritura. Gracias a su particular forma de entender la epistemología se sobrepone a la razón instrumental. Y de alguna manera propone una forma de disentir del conocimiento objetivo; con obras como *Claros del Bosque* (1977), impulsa la vulnerabilidad del sujeto gracias a su filosofía poética.

Es aquí donde se crea un puente entre ambos por medio del lenguaje, y que la escritora española utiliza para dar lugar a la razón poética como una actitud, una manera de captar esa vida interior, íntima y personal, ese sacar al alma de las tinieblas. Zambrano utiliza el lenguaje como un símbolo a través de metáforas que a su vez tienen varios sentidos para captar las tensiones y contradicciones del alma, otra forma de señalar ese principio rizomático de la filosofía de deleuzeguattariana.

En el segundo bloque se ilustra esta cartografía del deseo mediante Judith Butler y Paul B. Preciado. Son dos ejes fundamentales en este estudio por su perspectiva *queer*.

Con el fin de reconstruir una alternativa de deseo *anti-edípica*, ambos filósofos cuestionan la patologización que Freud con el psicoanálisis y, posteriormente, Jacques Lacan con el *superyo* utilizan para designar a cualquier identidad que no se ajuste o no acate las normas sociales y morales que impone la conciencia censuradora. Es decir, tanto Butler como B.Preciado plantean una alternativa al margen del tradicional binarismo hombre-mujer (que además jerarquiza a los sujetos) alegando que no existe ese principio original o □natural" que respalde la teoría cis-heteronormativa, puesto que ningún componente de un binomio es □natural". En el momento en el que el lenguaje entra en juego para designar x, ello se vuelve cultural y por ende, construido. Como decía Jaques Derrida en *De la gramatología*; "no hay nada fuera del texto". (1967)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València (cc) BY-NC-SA

Asimismo, ese marco conceptual no binario se ve ligado con el planteamiento que desde el postestructuralismo de Deleuze y Guattari se defiende a la hora de hablar de las condiciones de la liberación del deseo. Un enfoque que transgrede la idea de carencia del psicoanálisis para reivindicar al *deseo productor*, el que deviene en sujeto y no al revés. Porque la heterosexualidad es una tecnología social y no un origen natural fundador, es posible invertir y derivar (modificar el curso, mutar, someter a deriva) sus prácticas de producción de la identidad sexual" (B.Preciado, 2022, p.56).

Por tanto, la identidad se convierte en algo móvil, mutable y performativo que se ve condicionado por el contexto cultural y sociopolítico. Esta premisa nos ayuda a evolucionar y a desarrollar el relato social a través de la experiencia, así "la tarea fenomenológica de reproducir esa historia será necesaria mientras el sujeto exista en el tiempo, es decir, mientras sea preciso integrar nuevos momentos de la experiencia a la identidad de ese sujeto" (Butler, 2020, p.41). La mutabilidad de la identidad del sujeto es imprescindible para lograr deshacernos de la *marca edípica* que arrastramos y que nos estigmatiza. Es fundamental para alcanzar una sociedad que abrace la pluralidad y la diversidad por la que hoy seguimos luchando, y que reivindicamos desde el colectivo *LGTBIAQ+*.

Se concluye este segundo apartado de la mano de dos mujeres que desde campos de conocimiento diferentes, la biología y la filosofía, han observado todo lo anteriormente mencionado en relación a la deconstrucción del *deseo edípico*. Hablamos de Donna Haraway y Susan Sontag. Haraway, en textos como *Manifiesto Cyborg* (1983) o *Mujeres, Simios y Cyborgs* (1985), desarrolla una serie de aportaciones desde la biología, o en la sociología, y la teoría de feminismo especulativo. Cuestiona lo natural y orgánico como una suma de consecuencias que devienen de una forma tradicional fundamentada en un sistema binario, colonialista, heteropatriarcal y capitalista de estudiar y de construir nuestra propia historia socio-política. Haraway propone escapar de lo esencial como alternativa del binomio hombre-mujer; no hay esencia de mujer como tampoco existe una esencia de hombre: por lo tanto el mito de mi ciborg trata sobre limites transgredidos, fusiones potentes y posibilidades peligrosas que las personas progresistas podrían explorar como parte de un trabajo político necesario" (Haraway, 2023, p.34). En la propuesta de Haraway la construcción de un *deseo productor* se fundamenta también en la mutabilidad y en ese paisaje que Deleuze y Guattari plantean como lugar nómada de experimentación, libre de jerarquías *edípicas*.

A su vez, Susan Sontag, desde la filosofía aplicada al arte, agita los fundamentos estoicos de la historia del arte tradicional que se apoya en los contenidos de una obra para otorgarle o no legitimidad. Volviendo al *Antiedipo* de Deleuze y Guattari, el arte debería ser ese *cuerpo sin órganos*, un elemento de anti producción en la cadena deseante" (Molina, 2017, p.35).

Para reivindicar la forma y devolverle lo erótico a la obra de arte, Sontag propone volver al gesto; hay que dejar a un lado la sobre-signficación del contenido para re-activar los sentidos y estar abierto a las sensaciones que algo produce en sí mismo; una obra de arte se entiende como un conjunto de afectos, o un <<bloque de sensaciones>>," (Molina, 2017, p.81). Y es que, tanto para la filosofía deleuzeguattariana como para Sontag, el arte debe ser una línea de fuga que ayude a dibujar un paisaje de deseos libres de estructuras estigmatizantes, jerárquicas y discriminatorias, para pasar a ser un lugar donde devenir y donde poder erigir nuevas subjetividades. El arte es el medio a través del cual podemos proyectar una alternativa socio-cultural que afecte al modo en el que habitamos, nos relacionamos, comprendemos y en definitiva, construimos nuestro propio marco.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

El deseo esquizo desde mi práctica artística

En mi práctica artística, desarrollo una serie de acercamientos desde el dibujo, la pintura o la escultura, donde a partir de una colección de figurillas *kitsch* recuperadas de mercados, contextos personales y otros espacios populares, se generan paisajes oníricos y de fantasía a través de los cuales puedo aludir a la importancia de lo *naive* en el impulso creador, así como al poder del inconsciente para reflexionar en torno a lo que se considera natural y artificial.

Como mujer de la generación Z, me interesa el efecto de las nuevas tecnologías en la creación de un nuevo lenguaje (el devenir de una lengua mayoritaria hacia una minoritaria), estando presente en mi obra bien por medio de imágenes, palabras inventadas o incluso la suma de ambas. "Por su parte, la lengua minoritaria se desmarca de esta jerarquía significativa para asociarse a la minoría: mujer, niño, homosexual, negro, loco" (Molina, 2017, p.139). Es a través de esa nueva manera de crear un lenguaje (desde las disidencias) que me acerco a la deconstrucción del deseo *edípico*.

Mi proceso artístico experimenta en torno a tres ámbitos:

1/ El ámbito de lo sensible; planteo recuperar juegos de infancia como el suelo como lugar de juego, o el cuerpo como herramienta plástica.

2/ El territorio de lo inasible que pertenece a la experiencia de los posibles, aquello que no se puede alcanzar/tocar, del mismo modo que ocurre en el deseo entendido como impulso creador. Por ejemplo, trazar la sombra de un objeto para descubrir sus posibilidades plásticas.

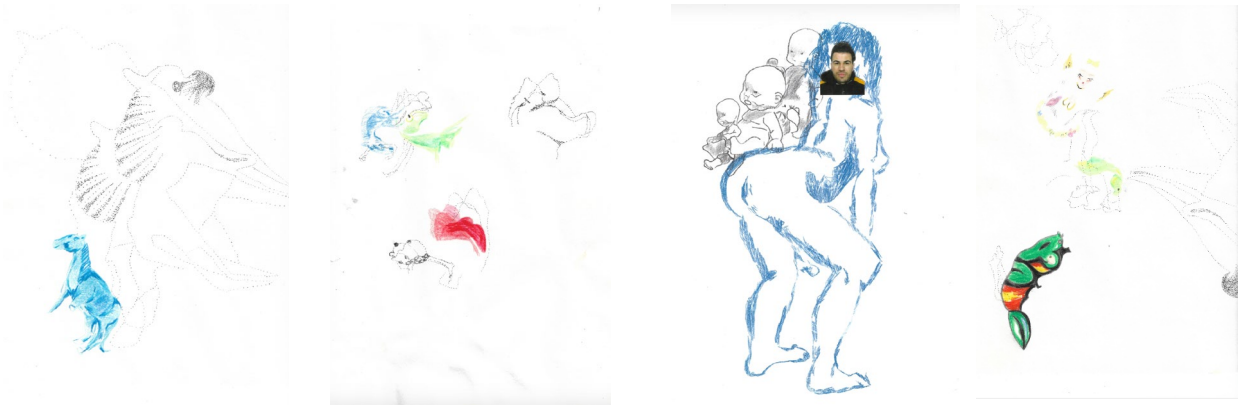


Figura 5. Serie de dibujos. Quimeras" Sara Santos (2023). Elaboración propia.

3/ El ámbito de lo imaginario; profundizo en una experimentación en torno a la fantasía, la vulnerabilidad y la poesía del gesto cómo aquellas alternativas que construyen el deseo y que sustituyen esas visiones normativas.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Por lo tanto, gracias a la producción artística me puedo acercar desde la irracionalidad de un gesto a mi propia comprensión de lo que es un deseo inconsciente, puesto que el arte es una manera de producir un cuerpo sin órganos que deviene de un *deseo esquizo* según Deleuze y Guattari. En ese proceso plástico, gracias a las lecturas de diferentes autores, o mediante las voces que a través de esos talleres colectivos se manifiestan y que me ayudan como artista a procesar y generar un punto de vista desde este principio de fantasía y ensoñación que reivindico ocurren las sinergias que necesito para la construcción de una cartografía del *deseo inconsciente*. Una realidad/cartografía contemporánea que nos alude a todos, puesto que del deseo deviene el sujeto. Por ende, es importante revisar cómo se está construyendo y desde dónde se está construyendo, además de señalar y visibilizar los procesos e identidades que ya están proponiendo esas líneas de fuga para cuestionar no sólo nuestra propia identidad, sino el sistema hegemónico capitalista y autoritario en el que vivimos. Artistas como Leonora Carrington o Ana Laura Alaez a través de diferentes medios y técnicas trabajan en torno a la vulnerabilidad y los afectos, reflejando, por medio de un imaginario *queer*, las disidencias de la cultura popular que hacen frente a esta hegemonía socio-cultural. Así como Candela Capitán, artista que, gracias a la performance y al lenguaje de la danza, propone una forma de post-pornografía consiguiendo actualizar y deconstruir esta cartografía del *deseo edípico.*

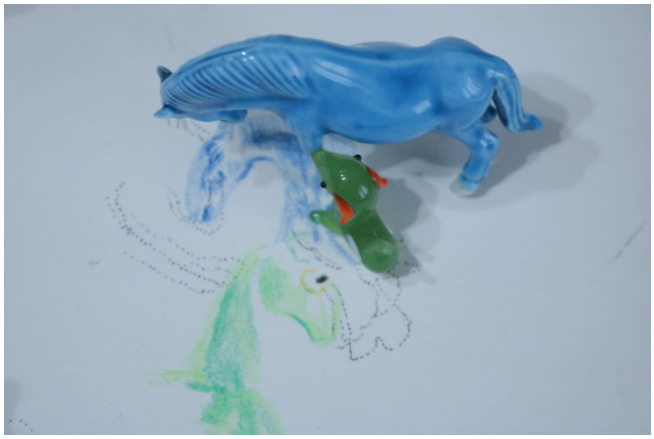


Figura 6. Fotografía. Sara Santos (2023). Elaboración propia.



Figura 7. Fotografía. Sara Santos (2023). Elaboración propia.

CONCLUSIÓN

Este estudio busca relacionar el arte y el deseo desde el principio *esquizo* para reivindicar el poder del inconsciente y de la ensoñación como medio para liberar al deseo del yugo del *superyo* de Freud. En consecuencia, como objetivo de estudio estaría el recuperar el juego y el erotismo del que hablaba Sontag, para crear desde el arte una alternativa a la liberación del deseo.

Esta re-comprensión del deseo nos acerca a la vulnerabilidad intra e interpersonal como una forma nueva de relacionarnos desde lo sensible. Así, dejaríamos a un lado la racionalidad hegemónica y estática para dibujar una línea de fuga en el plano socio-cultural que subvierta el *status quo*. Se trata de retomar las aportaciones que

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

desde las disidencias, colectivo LGTBIAQ+, están siendo ya reivindicadas y que perfilan un deseo en constante devenir, para darles visibilidad desde la operación artística.

Esta operación artística se resuelve en el placer mismo del gesto e incide en el arte que no busca un significado, que trabaja desde ese principio rizomático que Deleuze y Guattari definen a la hora de referirse a cómo es el deseo y por qué lo califican de *esquizo*. De manera que lo fundamental de comprender al deseo como productor, ya sea desde la práctica artística, o desde el contexto social, pasa por asumir al sujeto como consecuencia del deseo y por ende, devolverle la multiplicidad y mutabilidad que lo performa.

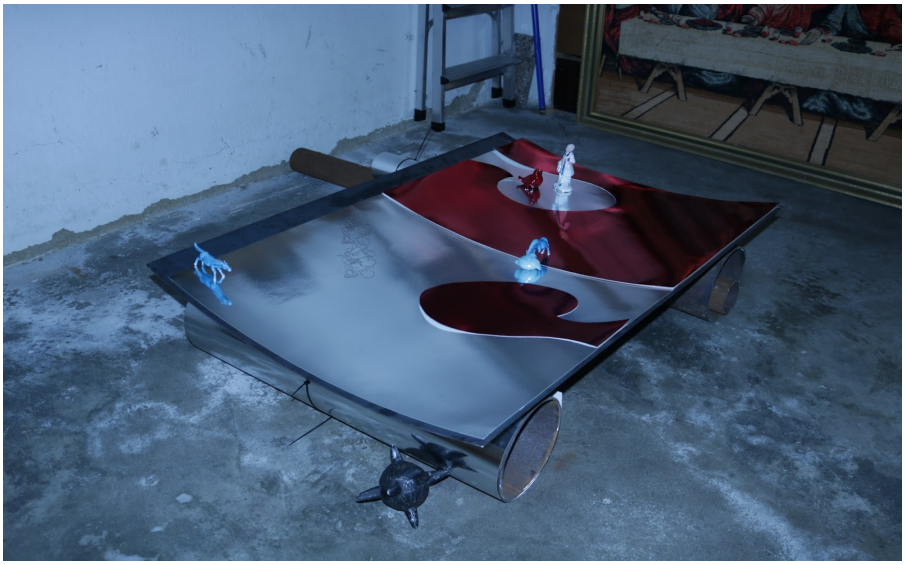


Figura 8. Escultura. Meseta 01" Sara Santos (2024). Elaboración propia.

FUENTES REFERENCIALES

Butler, J. (2020). *Sujetos del deseo. Reflexiones hegelianas en la Francia del siglo XX*. Amorrortu.

Deleuze, G. y Guattari, F. (1974). *El Antiedipo. Capitalismo y esquizofrenia*. Barral Editores, S. A.

Freud, S. (2013). *La interpretación de los sueños*. Ediciones Akal.

Haraway, D. (2023). *Mujeres, simios y cíborgs*. Alianza Editorial, S. A.

Haraway, D. (2023). *Manifiesto Cíborg*. Kaótica Libros.

López, S. (2019). *Los Cuerpos que importan en Judith Butler*. Dos Bigotes, A.C.

Lyotard, J.F. (1979). *Discurso, Figura*. Gustavo Gili, D. L.

Lyotard, J.F. (2023). *La condición postmoderna*. Ediciones Cátedra.

Molina, M. C. (2017). *Arte y Deseo. El surrealismo desde la filosofía de Deleuze y Guattari*. Editorial Universidad de Córdoba, S. L.

Preciado, P. B. (2022). *Manifiesto Contrasexual*. Editorial Anagrama, S. A.

Sontag, S. (2007). *Contra la interpretación y otros ensayos*. Penguin Random House Grupo Editorial.

Zambrano, M. (1993). *Claros del bosque*. Talleres Gráficos HUROPE, S. A.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18315

El artista, los enfrentamientos y el terreno baldío: una ocupación

The artist, confrontations and the wasteland: an occupation

Santos Junior, Antonio José dos[a]; **Correa, Helga**[b]

[a]Programa de Postgrado en Artes Visuales (Universidad Federal de Santa María, UFSM - Brasil), antonio.juniior@gmail.com
[b]Profesora Doctora, Departamento de Artes Visuales (Universidad Federal de Santa María, UFSM - Brasil), helgacor@gmail.com

Breve bio autor/es: [a]Alumno del Doctorado en Artes Visuales, Becario CAPES (PPGART/UFSM), Maestría en Artes Visuales y Licenciatura en Artes Visuales, ambas de la misma institución (UFSM).; [b]Doctora en Artes y Educación, Universitat de Barcelona (UB) Espanha – Beca CAPES. Maestría en Educación (UFSM) e Profesora del Departamento de Artes Visuales y del Programa de Postgrado en Artes Visuales (maestría y doctorado - PPGART/UFSM).

How to cite: Santos Junior, A. J. dos y Correa, H. (2024). El artista, los enfrentamientos y el terreno baldío: una ocupación. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18315

Resumen

Esta investigación, aún en curso, está siendo desarrollada en poéticas visuales con énfasis en Artes y transversalidad, así, establezco relaciones en arte y ecología para comprender relaciones recíprocas entre el hombre y su entorno. Para ello, la investigación es sostenida a partir de René Passeron (1978); (1992) en un acercamiento práctico-teórico en el cual lo que está delante de mi en mis caminadas de cada día, o durante el tiempo que estoy inmerso en la realización de las pinturas, todo lo que está delante de mis ojos en estos sitios se convierte material para la realización de esta investigación: el material artístico que utilizo; las reflexiones en las caminadas que realizo; las problemáticas ambientales que emergen en las noticias y culminan en pistas para desdoblamientos de la investigación. Para ello tomo como referencia teórica Félix Gattari (1990); (1992) e Gilles Clément (2018) para cruzar este escrito através de las reflexiones y la relación con la producción artística desarrollada que orbita entre la pintura y la fotografía. Por lo tanto, las obras criadas en transcurso de esta ruta construyen el pensamiento poético delante de las novedades que se presenten. Sobre todo, se valoran la investigación científica y la transversalidad entres dos áreas de conocimiento.

Palabras clave: *Arte Contemporánea; Arte y transversalidad; Arte y Ecología; Proceso Creativo. Pintura.*

Abstract

This research, which is still in progress, is being developed in visual poetics, with an emphasis on Art and transversality, thus establishing relationships between art and ecology in order to understand reciprocal relationships between man and his environment. For this, the research is based on René Passeron (1978); (1992) in a practical-theoretical approach in which what is in front of me on daily walks or during the time I am immersed in making the paintings, everything that is in front of my eyes in these places becomes material for carrying out this research: the artistic material I use; the reflections on the walks I take; the environmental issues that appear in the news and culminate in clues for the unfolding of the research. To do this, I use Félix Gattari

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

(1990); (1992) and Gilles Clément (2018) as theoretical references to cross this writing through reflections and the relationship with the artistic production developed, which orbits between painting and photography. Therefore, the works created during this journey build poetic thought in the face of the developments that arise. Above all, it values scientific research and the transversality between the two areas of knowledge.

Keywords: *Contemporary Art; Art and Transversality; Art and Ecology; Creative process; Painting.*

INTRODUCCIÓN

Caminar, verbo que proviene de la acción de desplazarse, dirigiéndose a un lugar (MICHAELIS, 2021). Un acto que instiga y hace latente el término, así, pienso, rehacer y reflexionar sobre lo que me propuse investigar: el proceso artístico en la pintura contemporánea. En el arte no hay una única dirección, sino caminos que pueden bifurcarse a lo largo del proceso creativo, por lo tanto, es al caminar que las posibilidades de algo aparecen en este simple hábito, pero, desde el momento en que veo algo diferente – la basura, Puedo definir este paseo como nuevo.

Pensando en este tema mientras el proceso está permeado por idas y venidas, en la pintura hay posibilidades de caminos, entre ellos hice algunas elecciones, en este caso, mirando lo que hay alrededor, especialmente con el abandono ambiental en el territorio en el que vivimos. , en este escenario, la ciudad de Santa María (RS) y luego Campo Grande (MS), lugares geográficos en los que se encuentra ese objeto de estudio: la basura que los sujetos rechazan y se deposita en cualquier lugar – específicamente terrenos baldíos. De esta manera las personas son agentes y causas y a partir de un problema emergente busco establecer intersecciones a través de la pintura. En este sentido, la cuestión ambiental y ecológica que resulta de la acción inconsciente o no, de sus habitantes.

La metodología se basa en la *poïética*, con origen en la *poiésis* griega, rescatada por Paul Valery en 1937 y acercada a las artes como ciencia por René Passeron en los años 1980. Es de Passeron, pintor y filósofo, que me identifico con la metodología abordada. debido al desarrollo práctico y teórico. En este sentido, destaco en esta investigación que el trabajo práctico es un apoyo para el desarrollo teórico. Las técnicas de investigación derivan del senderismo y luego de la recolección de materiales mediante el uso de la fotografía. Posteriormente se realizaron pinturas al óleo que contribuyeron a las reflexiones y la estructura del texto.

DESARROLLO

Desde hace mucho tiempo el ser humano caminaba, cazaba, exploraba nuevos territorios, buscaba mejores condiciones para sobrevivir. Según Blainey (2011) era la búsqueda de su propio alimento, un techo sobre sus cabezas, todo esto escalando montañas con enorme facilidad, para vivir de lo que les ofrecía la tierra necesitaban realizar largas caminatas hasta lugares donde se encontraban semillas y frutos. pudo ser encontrado. En este sentido, caminar era un recurso fundamental para la supervivencia de la especie.

Encuentro... porque camino, este movimiento es necesario para realizar ciertas tareas diarias, en este sentido, ¿por qué no aprovechar este momento para ver mientras mis pies se mueven? Es a partir de esta acción que entiendo algunas interrogantes sobre cómo abordar la instalación de la obra generada a partir del repertorio visual de este paseo por la ciudad de Santa María. En este sentido, para John Dewey (2010) “sólo captamos toda la importancia de una obra de arte cuando reproducimos en nuestros propios procesos vitales los procesos del artista al producir la obra”. Así, la experiencia de caminar, de ir a espacios que tienen esa basura

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

abandonada, despierta en mí una provocación, el problema está ahí, frente a mí (Figuras 1 y 2). Como artista reflexiono sobre: ¿qué puede hacer la pintura en este contexto?





Fig. 1 e Fig. 2 Paseo en Santa María, RS. Fotografía. Fuente: Junior, A. (2021).

Esta carga interna de producir y, al mismo tiempo, estar rodeados de tanta información ambiental que resalta la continuidad de la existencia humana en este planeta, una degradación total si no cambiamos de rumbo y así, pereceremos ante nuestras propias acciones. Según Félix Guattari (1990),

> Lo que está en juego es la forma de vivir a partir de ahora en este planeta, en un contexto de mutaciones técnico-científicas aceleradas y de un crecimiento demográfico considerable. Debido al continuo desarrollo del trabajo de las máquinas duplicado por la revolución informática, las fuerzas productivas pondrán a disposición una cantidad cada vez mayor de tiempo para la actividad humana potencial (GUATTARI, 1990, p. 7-8).

Por tanto, no puedo permanecer inerte ante lo que está pasando, como artista, ¿cuál es mi papel social ante estos acontecimientos? En pintura, el proceso de creación se articula no sólo en la resolución de una cuestión puramente estética, sino en hacer aflorar las angustias, indignaciones y el acercamiento al espectador que se enfrentará al cuadro. En este sentido, David Hockney (2020) en entrevista, dice: "[...] Idiotas como somos, hemos perdido nuestro vínculo con la naturaleza, aunque seamos completamente parte de ella. Todo esto terminará algún día. ¿Qué lecciones aprenderemos? [...]" (HOCKNEY, 2020, n.p. nuestra traducción). Por lo tanto, pensar en este entorno y práctica pictórica requiere compromiso y seriedad con la práctica artística, dado que el resultado que se presentará, no será una representación de lo que presencié, sino todo un pensamiento crítico y reflexivo en torno a esta problemática ambiental.

Cuando empiezo a caminar aparece el camino... No me refiero al sentido figurado del término, sino a las bifurcaciones de este camino que permiten reorientarse, seguir, detenerse e incluso retroceder. Estas indicaciones son parte del acto de caminar, que a su vez no ocurre simplemente con la vista fija hacia adelante. Así, como herramienta metodológica para la recolección de datos, registrando todo lo que mueve la investigación y articulándolo de manera teórico-práctica, es a partir del cuaderno de bitácora (Figura 3 y 4) que construyo mis documentos de trabajo, material que utilizo para tomar notas sobre los distintos Eventos involucrados en la instalación de una obra. El artista e investigador Flávio Gonçalves (2013) reconoce que "[...] un documento de trabajo es el objeto de la obra y, como tal, no es evidente y palpable, sino mucho más percibido como esfuerzo y construcción". Y a partir de este colectivo de materiales caracterizo esta construcción creativa que se va desarrollando, porque son ideas que agrupo en este diario y quedan al margen de lo que exige la poética durante el proceso.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

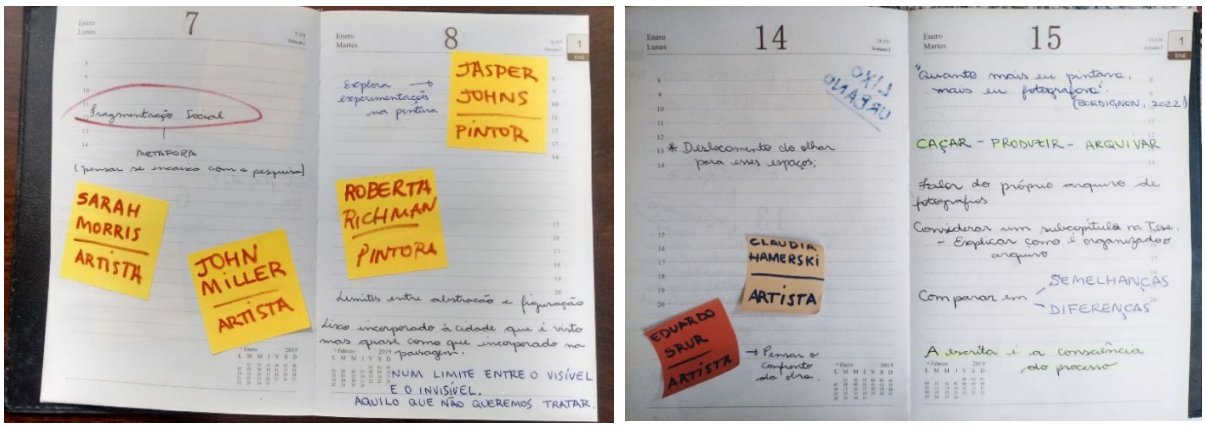


Fig. 3 y Fig. 4 Libro de registro. 2021-2024. Vinculante. 14x21x2,5cm. Fuente: Junior, A. (2024).

Si recorre una nueva ruta, la posibilidad de olvidarla será fácil. Cuestionar dónde te pisaron, volver a las vías significa poder encontrar soluciones para el momento, no sólo eso, sino comprender nuevos rumbos para este camino en el proceso de establecimiento de la obra. En cuanto a los aspectos ecológicos, es posible reflexionar sobre prácticas antiguas que tenían como objetivo preservar el medio ambiente y que, lamentablemente, fueron abandonadas con el tiempo. Un ejemplo de ello es el uso de botellas retornables o envases fabricados exclusivamente con papel. En este sentido, podemos cuestionar la necesidad de retomar estas prácticas que eran comunes hace siglos, ya que tales acciones contribuyen significativamente a la preservación de la naturaleza.

Considerando la caminata como un movimiento poético dentro de la investigación, es interesante resaltar que esta acción en la vida cotidiana es vista como una práctica saludable y fortalecedora para el organismo humano. De esta manera, hago una analogía del caminar por el proceso creativo, como base orientadora de direcciones de investigación mientras, como artista, me incentiva a probar nuevas acciones en la práctica y estructurar el pensamiento de la escritura que sigue siendo un cuerpo del texto.



Fig. 5 Antonio Junior, "Interdependência", óleo sobre lienzo, políptico 90 x 90 cm. Fuente: Junior, A. (2021).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Otra etapa, cara a este proceso, es precisamente el gesto y el ritmo que el pintor contemporáneo aporta a su tiempo (GIANNOTTI, 2009, p. 16). Al mismo tiempo que este abandono producto del propio capitalismo global, como artista, soy testigo de otros tipos de retraimiento que se dan en mi proceso creativo, apoyados en referentes artísticos que considero relevantes para discutir este problema emergente en la sociedad actual; problemática cuyas pistas me permiten, pero también poder explorar, a través del color de las pinturas, la plasticidad visible de la obra como contrapunto a este lado oscuro del abandono ambiental. Como la ecología es más que una palabra, debemos afrontarla en el verdadero sentido de la palabra, entendiendo que existe una interdependencia disociable entre el hombre y la naturaleza que lamentablemente nos da la impresión de un vínculo roto donde es urgente volver a conectarlo.

La obra titulada: "Interdependencia" (Figura 5) es la que se creó a lo largo de este recorrido, frente al hacer y pensar esta poética en torno a la creación y ejecutada a través de la pintura al óleo, reflexioné sobre aspectos subjetivos frente a esta presentación pictórica. En este sentido, al abordar el paisaje de la ciudad, junto con los elementos descartados por los sujetos pertenecientes a este territorio, surgen de lo descartado los elementos presentados en primer plano y, en segundo plano y no menos importante, el paisaje local de la ciudad.

A medida que avanzaba la pintura, noté en los módulos fragmentados una ruptura entre el hombre y la naturaleza, es decir, en la pintura este resultado es subjetivo y ocurre en base a esa basura abandonada en el paisaje. Con esto, el espacio mismo "deja de existir", no en el sentido de desaparecer, pero deja de presentar una unidad real, es decir: el propósito de interdependencia se reconfigura y pasa a ocurrir de manera fragmentada.

La dimensión de esta obra me lleva por otros caminos, vuelvo al cuaderno de bitácora, precisamente para visualizar notas iniciales de este proceso y empiezo a reflexionar sobre el modo expográfico de esta pintura, a través de los espacios en blanco que ofrecen otra posibilidad de subjetividad. ¿Qué debería haber en este espacio? ¿Por qué este desplazamiento? La parte separada causa malestar, ¿por qué no está junta? ¿Será que en este "vacío" hay más basura o más paisaje? Son algunas preguntas que refuerzan el papel de ocupar el espacio con tanta intensidad, ya sea en el trabajo o en el propio paisaje de Santa María.



Fig. 6 Antonio Junior, "Interdependência II", óleo sobre lienzo, políptico 90 x 90 cm. Fuente: Junior, A. (2022).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Al acercarme a la realidad de mi entorno, en el segundo trabajo que realizo, “Interdependencia II” (Figura 6), me apropio de una fotografía tomada cerca de la Represa Vacacaí-Mirim en Santa María, lugar donde se encuentran restos de “basura” humana. acción. A partir de esto empiezo a reflexionar sobre los descartes que se fueron realizando mientras realizaba la primera pintura, comencé a separar: tubos de pintura terminada o seca; pinceles rotos, una caja tetra pack que uso como paleta y unos retales de tela que uso para limpiar pinceles. Coloco estos descartes al lado de la pintura para resaltar la participación que tengo con lo que ocurre en la naturaleza.

Observo lo conveniente que es para los residentes disponer de sus residuos en estos lotes “abandonados” (Figura 7). Al mismo tiempo, los medios de comunicación locales (televisión, radio, periódicos) abordan el problema e informan diariamente sobre estas desastrosas situaciones que ocurren en diferentes puntos de la ciudad. Ante esto, ¿cómo puede mi expresión artística promover algún cambio de dirección?



Fig. 7 Senderismo en Campo Grande, MS. Fotografía. Fuente: Junior, A. (2022).

A partir de estos paseos, el desplazamiento de la mirada hacia estos espacios implica la activación de diversas provocaciones interiores, ya sea responsabilizando a algún cuerpo, persona o grupo. En este sentido, estos espacios transportan lecturas e inquietudes sobre la idea de devenir, provenientes del pensamiento de Gilles Clément comentado en el Tercer Manifiesto del Paisaje,

Si dejas de mirar el paisaje como objeto de la actividad humana, de repente descubres: ¿se debe al olvido del cartógrafo, a la negligencia del político? – una serie de espacios indecisos, desprovistos de función, a los que resulta difícil asignar un nombre. Este conjunto no pertenece ni al territorio de la sombra ni al de la luz. Se sitúa en los márgenes (CLÉMENT, 2018, p. 10).

A través de estas huellas ponemos los pies en la tierra y de hecho demarcamos territorio, ya sea en la tierra, o en mi caso, en el propio proceso artístico. Cuando me encuentro con algunos escenarios, me enfrento a los aspectos visuales del lugar (Figura 8), durante una fracción del tiempo estoy construyendo posibilidades de esta imagen en una obra de autor. Y sólo en esto, me doy cuenta de que el páramo tiene mucho que ver con la mente del artista a la espera de las huellas depositadas o encontradas en él, o mejor dicho, como elabora el propio Clément (2018), en el Tercer Manifiesto del Paisaje, propone el autor. una nueva aproximación al paisaje, considerando no sólo espacios naturales vírgenes (Primer Paisaje) y espacios cultivados y urbanizados (Segundo Paisaje), sino también espacios abandonados o en proceso de regeneración (Tercer Paisaje). Este enfoque reconoce la importancia ecológica de estos espacios marginales y propone su preservación e integración en las prácticas de planificación y gestión territorial. El Tercer Manifiesto del Paisaje defiende la

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

valorización de la biodiversidad y la convivencia armoniosa entre lo natural y lo construido, promoviendo la resiliencia ecológica en los entornos urbanos y rurales.



Fig. 8 Espacios con huellas de acción humana. 2023. Fotografía. Fuente: Junior, A. (2023).

Y es a partir de este aporte teórico que se desarrolla la construcción poética de la obra, debido a las intersecciones vividas en estos caminos, un camino que se alinea a través de la práctica artística, resultado de lo que se encuentra en el camino, pero, al mismo tiempo, El tiempo como las búsquedas de un investigador inquieto que haga del cerebro un espacio de regeneración. Un proceso que cruza: el investigador, los habitantes de estos territorios que son fuente de la investigación y del trabajo artístico.

En este sentido, resalto en estas fotografías lo que veo y el malestar que provoca, ya que el contemporáneo, por su intempestividad, busca mantener la mirada en su tiempo para poder visualizar más allá de lo visible, percibiendo la oscuridad del período en el que vive como algo que le pertenece, que está dirigido a él (AGAMBEN, 2009, p. 57) y, el artista, para ser efectivamente contemporáneo, no puede escapar de su tiempo, sino que debe mantener esta mirada fija y crítica hacia él. el tiempo en el que vive, porque después de todo, estamos en este tiempo, donde intentamos minimizar el daño y sobrevivir a las consecuencias de nuestras acciones ante Gaia y, como contemporáneo, como artista, se ha vuelto imposible observar el entorno. y no sentirme responsable de lo que veo.

CONCLUSIONES

Al abordar aspectos de un recorrido durante este proceso de escritura, fue precisamente para resaltar este camino que no es lineal y tiene varios cruces, en una obra en poesía propiamente dicha se compone de idas y venidas, esto se debe a que el artista e investigador es Un sujeto inquieto, con la cabeza llena de ideas, incluso con actividades paralelas en su vida diaria, se sumerge en los más diversos detalles que pueden surgir y

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

abordarse en el arte. En este sentido, dichas notas en este texto tuvieron su origen en la información contenida en el cuaderno de bitácora.

– ¿Qué encuentro en el camino? – ¿Cuáles son las direcciones de este viaje? – ¿Cómo puede la pintura articular esta poética? –Este tipo de preguntas vienen precisamente a comparar lo que hice y pensé durante el desarrollo de la obra. De ninguna manera el cuerpo del texto buscó brindar respuestas, sino posibilidades para que otras reflexiones piensen sobre la instauración del trabajo en la poética visual.

En cuanto a la problemática ambiental que emerge en la ciudad de Santa María y Campo Grande, no son sólo un motivo de investigación, sino una responsabilidad que también llevo como sujeto inserto en este espacio. Como artista estoy en el camino de la poética contemporánea, un viaje que bajo ninguna circunstancia tiene un destino final, sino que permanece al margen de lo que podría suceder. Por ello, hasta ahora he establecido un discurso en esta investigación que se centra en sacar a la luz la problemática ambiental revelando el proceso pictórico.

FUENTES REFERENCIALES

Agamben, G. (2009). *O que é o Contemporâneo? e outros ensaios*. Argos.

Blainey, G. (2011). *Uma breve história do mundo*. Fundamento Educacional.

Clément, G. (2018). *Manifesto del Tercer Paisaje*. Gustavo Gili.

Dewey, J. (2010). *Arte como experiência*. Martins Fontes.

Giannotti, M. (2003). A imagem escrita. *Revista ARS*, *01*(01). https://doi.org/10.1590/S1678-53202003000100009.

Gonçalves, F. (2013). Através. *Revista Valise*, *3*(5).

Guattari, F. (1990). *As Três Ecologias*. Papirus.

Guattari, F. (1992). *Caosmose: um novo paradigma estético*. Editor 34.

Hockney, D. (2020). "*Comme des idiots, nos avons perdu pas lien avec la nature...”*. Site France Inter. Disponible: https://www.franceinter.fr/emissions/lettres-dinterieur/lettres-d-interieur-16-avril-2020. Acceso en 20 ago. 2021.

Krenak, A. (2019). *Ideias para adiar o fim do mundo*. Companhia das Letras.

Latour, B. (2020). *Diante de Gaia: Oito conferências sobre a natureza no Antropoceno*. Ubu.

Passeron, R. (1992). *Oeuvre picturales et les fonctions de l'apparence*. Vrin.

Passeron, R. (1978). Sobre la aportación de la poiética a la semiologia de lo pictórico. Revue d’Esthétique: La prática de la pintura. Gustavo Gili.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

La tecnopoética y sublimidad, una investigación de procesos fotográficos de carácter híbrido

Technopoetics and sublimity, an investigation into hybrid photographic processes

Eriel de Araújo Santos
Universidade Federal da Bahia, eriel@ufba.br

Bio autor: Artista visual. Doctor en artes visuales (UFRGS-UPV). Profesor de cursos de pregrado y posgrado en artes visuales de la Escuela de Bellas Artes de la Universidad Federal de Bahía. Líder del grupo de investigación Arte Híbrido. Beca de Productividad CNPp, PQ2. Profesor visitante en la Universidad de las Artes de Londres, beca CAPES_Print.

How to cite: Santos, E. (2024). La tecnopoética y sublimidad, una investigación de procesos fotográficos de carácter híbrido. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. pp. 1088-1089. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.19029

Esta comunicación ha sido invitada a presentarse para su publicación en la Revista ANIAV.

Resumen

Este texto establece una discusión basada en investigaciones teórico-prácticas transversales sobre la presencia de lo sublime en los procesos artísticos contemporáneos, con especial atención a aquellos relacionados con los procedimientos tecnopoéticos y el arte híbrido. Muchos de estos procedimientos y tecnologías, adoptados por los artistas, se crean a partir de preguntas sobre la condición humana, incluyendo la vulnerabilidad social, física y psicológica, los sistemas religiosos, el cientificismo, las situaciones geopolíticas, la convivencia cultural, entre muchas otras. Algo complejo y multirreferencial que reúne estados de sublimidad y las subjetividades inherentes a personas que se encuentran en constante adaptación a realidades emergentes. Para ello se estudió el concepto de sublime, desde los primeros planteamientos, elaborados por Longino, así como por Edmund Burke, Immanuel Kant, Jean-Fraçois Lyotard, Friedrich Schiller, entre otros, quienes debatieron y actualizaron este concepto a la luz de producciones artísticas desarrolladas en diferentes momentos de la história del arte. En 2010, Simon Morley, historiador del arte y artista británico, reunió un conjunto de reflexiones y documentos para resaltar la presencia de lo sublime en obras creadas en los más diversos lenguajes: video, fotografía, performance, pintura, instalaciones, intervenciones, entre otros. Así, el análisis de estos documentos primarios y estudios realizados en los laboratorios y bibliotecas de la University of the Arts London –UAL, sumado a las actividades desarrolladas en taller contribuyó a ampliar las discusiones sobre lo sublime, tomando como referencia la obra "Cividade", una instalación artística con fotografías en óxidos minerales y pólvora sobre placas de fibrocemento, encapsuladas con resina óptica.

Palabras clave: *artes visuales; tecnopoética; fotografia; sublime; arte híbrido.*

Abstract

This text establishes a discussion based on transversal theoretical-practical research on the presence of the sublime in contemporary artistic processes, with special attention to those related to technopoetic procedures and hybrid art. Many of these procedures and technologies, adopted

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

by artists, are created from questions about the human condition, including social, physical and psychological vulnerability, religious systems, scientism, geopolitical situations, cultural coexistence, among many others. Something complex and multi-referential that brings together states of sublimity and the subjectivities inherent to people who are constantly adapting to emerging realities. For this, the concept of sublime was studied, from the first approaches, developed by Longino, as well as by Edmund Burke, Immanuel Kant, Jean-Fraçois Lyotard, Friedrich Schiller, among others, who debated and updated this concept in the light of artistic productions. developed at different moments in the history of art. In 2010, Simon Morley, British art historian and artist, brought together a set of reflections and documents to highlight the presence of the sublime in works created in the most diverse languages: video, photography, performance, painting, installations, interventions, among others. Thus, the analysis of these primary documents and studies carried out in the laboratories and libraries of the University of the Arts London –UAL, added to the activities developed in the workshop, contributed to expanding the discussions on the sublime, taking as reference the work "Ctividade", an artistic installation with photographs in mineral oxides and gunpowder on fiber cement plates, encapsulated with optical resin.

Keywords: *visual arts; technopoetics; Photography; sublime; hybrid art.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17493

Las palabras me dicen a mí, me señalan

The words speak me, they point at me

Alexia Sayago
investigadora predoctoral (Universidad del País Vasco), sayago.alexia@gmail.com

Breve bio autora: Madrid, 1995. Alexia Sayago es artista e investigadora, comienza estudiando Diseño de Moda, carrera que deja a mitad para pasar a estudiar Bellas Artes por la UCM. Al mismo tiempo comienza a trabajar como artista residente de La Juan Gallery donde participa en aperturas como AcciónXM2 o Canal performance en Teatros del Canal. Posteriormente cursa el máster en Arte Contemporáneo, Tecnológico y Performativo en la UPV/EHU, en 2022 comienza su tesis doctoral en la misma universidad.

How to cite: Sayago, A. (2024). Las palabras me dicen a mí, me señalan. En libro de actas: EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17493

Resumen

Este proceso propone explorar "La plaza del Diamante" de Mercè Rodoreda (Barcelona, 1962) desde una relectura especulativa en busca de composibilidades virtuales.
Partiendo de esta premisa se trabaja la hipótesis de la oscuridad como espacio para el conocimiento, se acuña el término cursivar como una nueva posibilidad de movimiento y se analiza la idea de la negación del nombre como primer peldaño para un posible cambio material y conceptual de los cuerpos.

A través de una investigación teórico-práctica se desarrolla este proyecto donde se ponen en relación el cuerpo y su carne, la oscuridad y la mirada, la palabra y el nombre.
Estas tres líneas de trabajo y sus producciones materiales se desarrollan, se cruzan y se esconden. La intención elucubradora acaba uniéndolas en una reflexión acerca de los motores de movimiento de los cuerpos y de cómo estos se ven imantados los unos con los otros, los míos con los vuestros.

Palabras clave: *práctica; investigación; composibilidades; cuerpo; movimiento; especulación.*

Abstract

This process proposes to explore "The Time of the Doves" by Mercè Rodoreda (Barcelona, 1962) through a speculative rereading in search of virtual composibilities. Based on this premise, the hypothesis of darkness as a space for knowledge is worked on, the term "cursivar" is coined as a new possibility of movement, and the idea of the loss of name is analyzed as the first step towards a possible material and conceptual change of bodies.

Through a theoretical-practical investigation, this project is developed where the body and its flesh, darkness and the gaze, the word and the name are brought into relationship.These three lines of work and their material productions develop, intersect, and hide. The speculative intention ends up uniting them in a reflection on the driving forces of body movement and how they become magnetized with each other, mine with yours.

Keywords: *practice; research; composibilities; body; movement; speculation.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Las palabras me sueñan
Las palabras me hablan
Las palabras me dicen a mí, me señalan.

*

En *Las palabras me dicen a mí, me señalan* se analiza desde la práctica y la teoría la obra literaria *La plaza del Diamante* (Barcelona, 1962), desde una perspectiva especulativa y con el fin de concluir una producción artística material y de pensamiento. Esta obra, escrita originalmente en catalán, de temática costumbrista durante la Guerra Civil Española narra el paso de la juventud a la adultez y de toda una vida, la de Natalia, su protagonista. Es la primera obra escrita por una mujer en ganar el Premio Nacional de Literatura en España y en palabras de muchas la obra cumbre de su escritora, Mercè Rodoreda.

La premisa de la investigación es cambiar la pauta de la búsqueda de las composibilidades virtuales, de obras de danza contemporánea a obras de literatura, trasladando así la acción propuesta por Andrè Lepecki en su texto *El cuerpo como archivo: el deseo de recreación y supervivencia de las danzas* (Lepecki, 2013).

Se puede entender a la corta altura de esta introducción que el carácter de esta propuesta es radicalmente transdisciplinar, partiendo de teoría sobre danza contemporánea para pasarla por obras de literatura con el fin de conseguir un resultado plástico y performativo. Este carácter define la propuesta desde su proceso pero a su vez este proceso define su propia esencia. La metodología y la transdisciplinariedad resultan concomitantes en un proyecto que además es sustentado por la idea de la práctica como investigación (Pérez, 2012).

Con el fin de contextualizar el proyecto es necesario decir que se ve inscrito en una tesis doctoral bajo el título "*Movimiento entre palabra y cuerpo. Lengua, piel oh carne sin hueso!*". Esta es estructurada por tres analogías realizadas a partir de tres obras literarias del estado Español: *Como guardar ceniza en el pecho* (Bilbao, 2021) de Miren Agur Meabe con la piel, *La plaza del Diamante* (Barcelona, 1962) de Mercè Rodoreda con la carne e *Interiores* (Alicante, 1907) de Emilia Pardo Bazán con el hueso. Una tesis que es una sección al cuerpo.

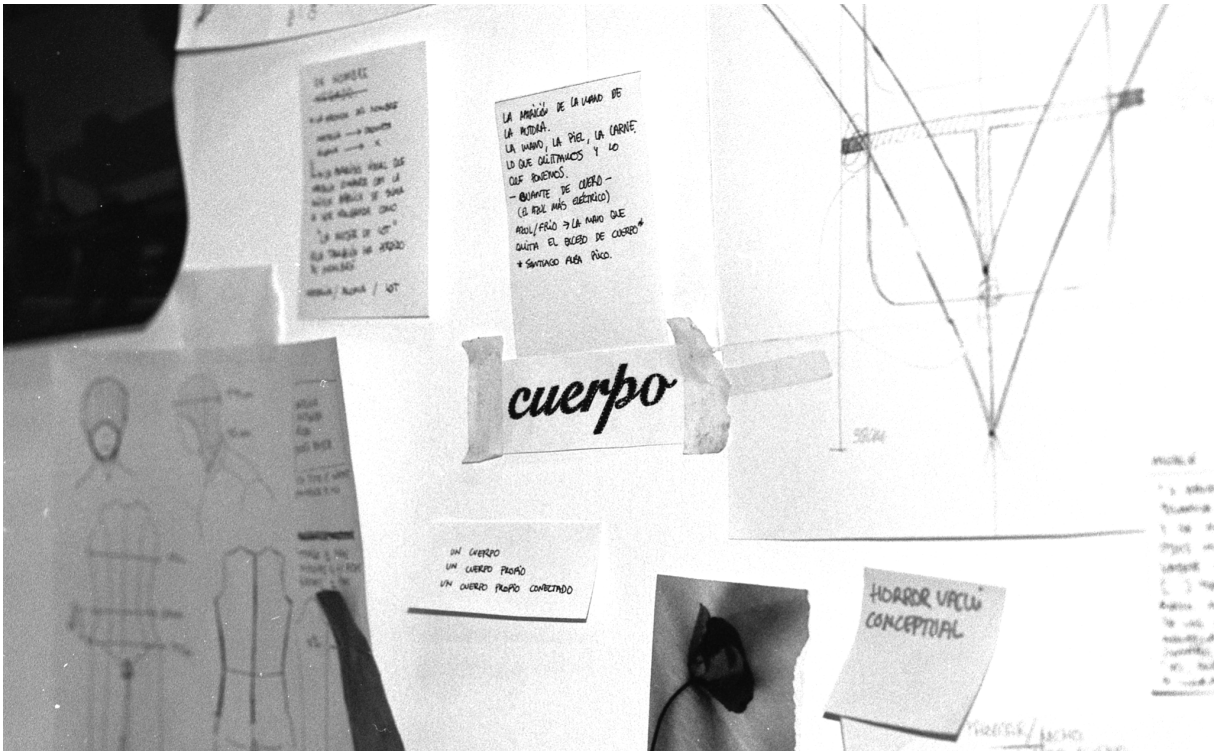
*

Resulta necesario antes de entrar en el desarrollo definir las composibilidades virtuales para poder llegar a un acercamiento de cómo son trasladadas en este proyecto, y así poder comenzar el desarrollo del mismo. Pues bien, estas se refieren a aquellas cuestiones que quedan latentes en una obra, algunas se han dado en su momento y otras resultan a la espera de ser activadas. Las composibilidades virtuales se proponen como una posibilidad de despliegue, en la idea de recrear piezas de danza como forma de archivo, no solo en cuanto al hecho objetivo de volver a llevarlas a cabo, sino también al hecho más subjetivo de pasarlas por los cuerpos, encarnarlas de manera que su conocimiento (a todos los niveles) se almacene en los mismos (Lepecki, 2013).

Sin embargo, aún con esta definición sobre la mesa es pertinente matizar que en la extrapolación de la búsqueda de estas composibilidades de la danza a la literatura entra en juego la capacidad de la mirada especulativa y que esta requiere de un posicionamiento escénico mucho más cercano a las teorías del no-actor (Grotowsky, 1996) que de una actuación al uso. Con esta puntualización se hace hincapié en la intención proyectual de encontrar nuevas vías de investigación que no beban de la interpretación o representación de las obras sino de su relectura. Convirtiendo esta, en este momento, en una suerte de reencarnación silenciosa.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Tras esta explicación es evidente que estas composibilidades no responden a una exploración científica (ni al uso, ni no al uso) sino a una especie de "serendipia", sin serlo estas como tal pues, las composibilidades no aparecen por sí solas, por azar, sino por el hecho en sí de ser buscadas desde una intención explícita de encontrarlas.



Proceso de investigación 1. Fuente: Sayago, A. (2023)

El medio para esta búsqueda está dividido en dos factores: el primer factor es la creación de una constelación de obras (de todas las disciplinas) alrededor de la obra a investigar, a través de la cuales ir estableciendo una serie de relaciones. Estas, pueden ser tanto formales, (tipología de obra: novela, performance, escultura), como temática (amor, guerra civil, feminismo) o incluso temporal (la construcción de una línea temporal paralela, disonante o líneal).

El segundo factor se refiere a una voluntad corporal de reconocimiento de movimientos a través de la literatura, con el fin de crear una coreografía que guíe la investigación; una escucha activa del cuerpo lector al texto leído en toda regla. Basado en las ideas del hidrofeminismo (Neimanis, 2017) y del cuerpo expandido (Berardi, 2017) se entiende como vigente y real la relación entre los cuerpos, tanto los que han formado parte de la obra escrita como los que ahora la releen y piensan desde ella.

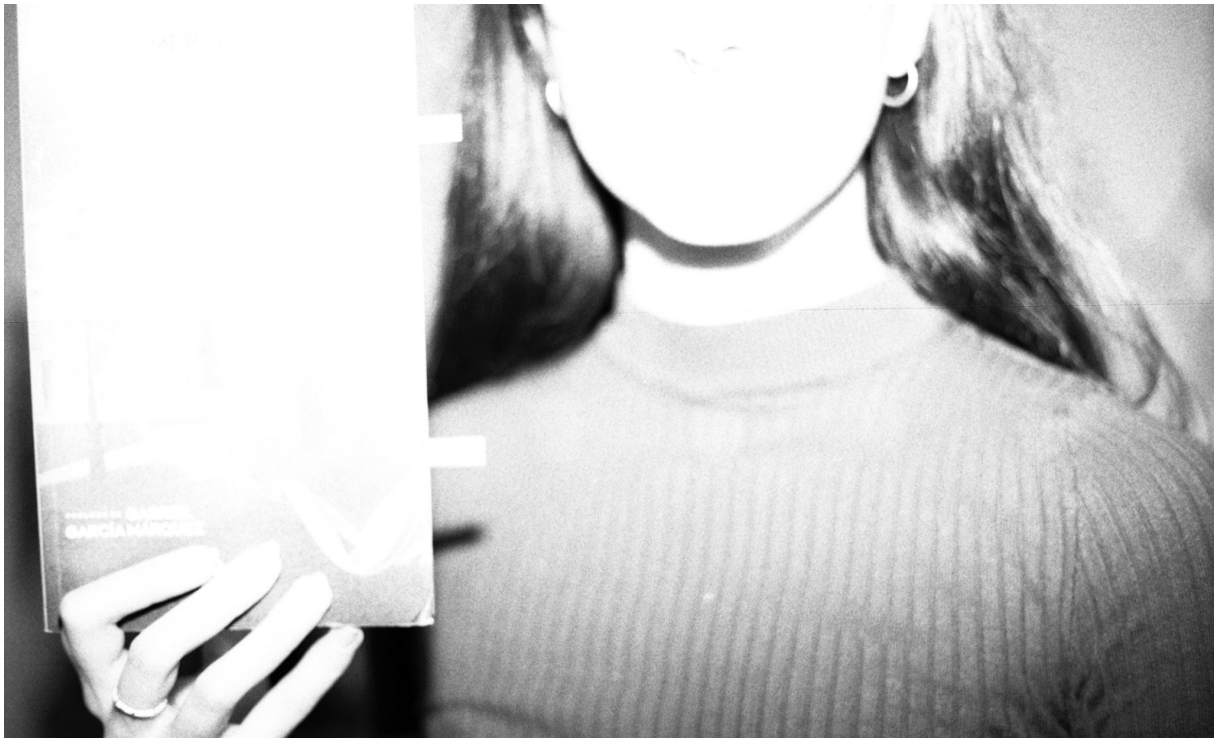
Como resultado de este planteamiento aparece el concepto de motor de movimiento, y por ende la acción del desplazamiento de motores de movimiento. Esta idea hace referencia, bajo las teorías anteriormente mencionadas, a como los movimientos (explícitos e implícitos) de los cuerpos no son acciones solipsistas sino que nacen de la relación con el resto.

"FIGURA DE CASCABELES. ¿Si yo me convirtiera en pecho?

FIGURA DE PÁMPANOS. Yo me convertiría en sábana blanca." (García Lorca, 2017, pp. 69)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Esta propuesta resulta, entonces, de llevar a cabo este proceso de investigación con un destino de total y absoluta incertidumbre (García, 2011). Este proceso fue viable gracias a una residencia artística de seis meses en la Fundación Bilbaoarte con una beca en colaboración con la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco. En los meses de la misma se desarrolló el planteamiento anteriormente explicado, dando como resultado la apertura de tres vías de investigación correlacionadas pero también con posibilidad de ser exploradas de forma independiente entre sí. Así se construye este proyecto, una muestra de materialidades e inmaterialidades como consecuencia de la búsqueda de las composibilidades virtuales de *La plaza del Diamante*.



Proceso de investigación 2. Fuente: Sayago, A. (2023)

*****

Las tres vías de investigación al responder a una búsqueda especulativa no son, como aparentemente podría pensarse, los temas de la propia obra literaria. Si bien estos aparecen de vez en cuando como formas de anclaje a la novela no hacen un efecto más que de puntada entre producción, investigación y novela.

Durante la relectura de la obra y como se explica en la introducción, el posicionamiento (no representacional) posibilita la encarnación silenciosa. Esta, propicia el encuentro entre el cuerpo de Natalia (la protagonista de la obra) y el cuerpo investigador, haciendo pasar la obra por el cuerpo en vez del cuerpo por la obra. Es en ese momento donde se despliegan posibles movimientos ocultos entre sus líneas, retorcimientos y vuelcos de cabeza, estos serán los que guíen el cuerpo hasta las producciones.

Un nombre

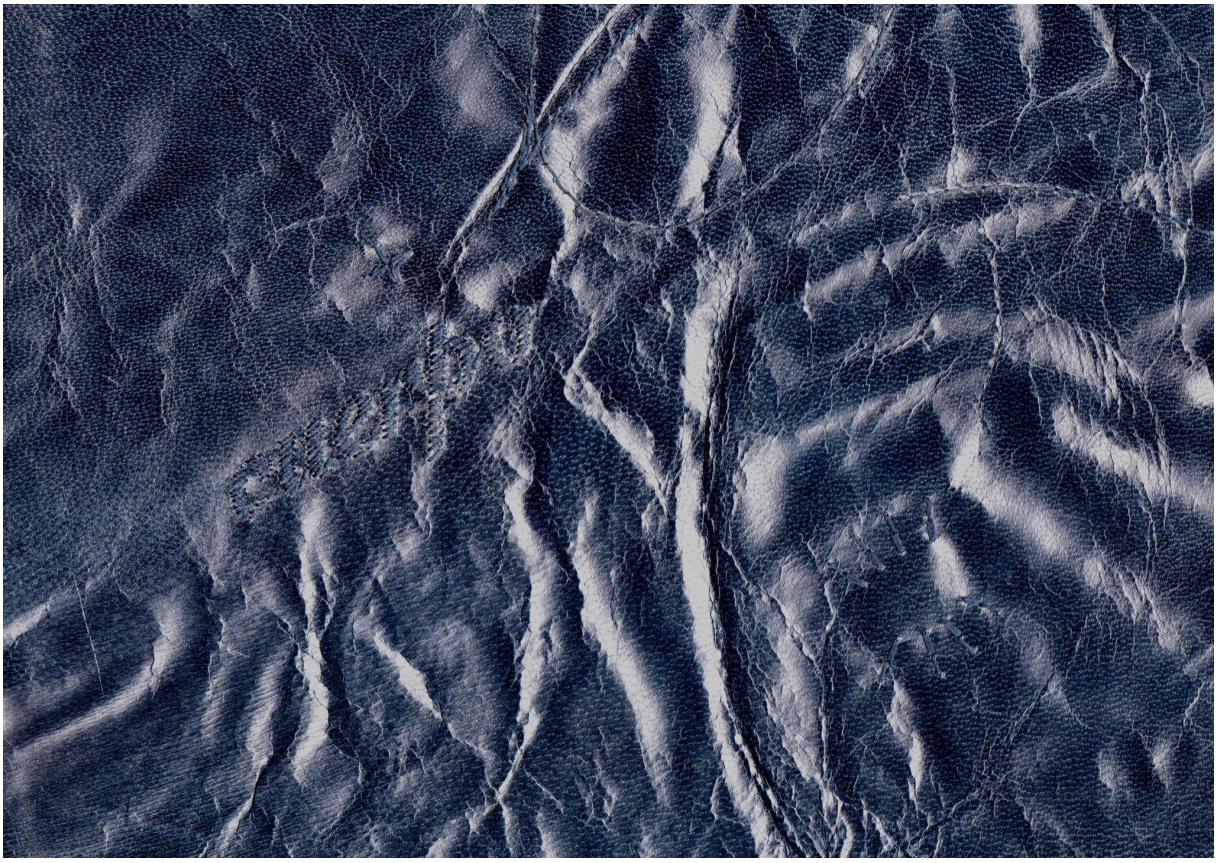
> ¿Qué nos salva? Los nombres: *mesa*, *estuche*, *pelota*, *bote*, *yogur*, *Pedro*. Tocamos con los nombres, no con los dedos, y son los nombres los que nos sacan de la tripa viscosa, del bosque vago y amenazador en el que estamos expuestos al hambre de la alimaña feroz. Lo que nos da miedo es a lo que no ponemos nombres. Lobo es todo lo que no tiene nombre. (Alba Rico, 2020, pp 27)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Un nombre, otro.

> Y dijo, cuando estemos solos, y todo el mundo está metido dentro de sus casas y las calles vacías, usted y yo bailaremos un vals de puntas en la plaza del Diamante… gira que gira, Colometa. Lo miré muy incómoda y le dije que me llamaba Natalia y cuando dije que me llamaba Natalia volvió a reírse y dijo que yo solo podría tener un nombre: Colometa. (Rodoreda, 2018, pp 19)

Sin aparecer como un desarrollo explícito en la novela posiblemente la pérdida del nombre, de Natalia a Colometa, sea una de las acciones más significativas de la obra. Esta, en la reencarnación silenciosa, sobresale como una de las composibilidades virtuales más potentes, además de uno de los anclajes más primarios. Como consecuencia aparece en la constelación el libro *Ser o no ser (un cuerpo)* (Alba Rico, 2020). Este título que recalca las posibilidades de devenir cuerpo también permite en este proceso hacer una reinterpretación del mismo título hasta transformarlo en: *tener o no tener (un nombre)*.



***Larrua da*.** Fuente: Sayago, A. (2023)

Así se forma la proposición “aquello que no se nombra no existe y aquello que se nombra erróneamente se transforma”. La idea de un nombre negado plantea la intención de negar el cuerpo que es *desnombrado*.

negación de nombre -> transformación de nombre -> negación de cuerpo -> transformación de cuerpo

Pero ¿Quién nombra? Dice Gombrowicz (2017) “Nosotros somos la palabra que afirma: esto me duele, esto me encanta” (p.131), es por esta afirmación, más allá de “esto me duele, esto me encanta”, que son los individuos señalantes los que nombran las cosas y por lo tanto en ellos reside la capacidad de transformación, como dice Alba Rico, la capacidad de que algo sea oscuro y aterrador o luminoso y confiable.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Entonces se plantea qué consecuencias corporales puede llegar a tener esta acción. Tener o no tener un nombre o que nosotras o alguien nos cambie el nombre. ¿A qué transformaciones materiales y conceptuales está sujeto un cuerpo que ha sido *desnombrado* y renombrado?

Este es el proceso en el que se realiza la pieza textil *Larrua da* (2023), en ella y desde el bordado se buscan las posibilidades de hacer aparecer el cuerpo/un cuerpo. Un cuerpo solo alcanzable a través de los dedos. Un cuerpo que a simple vista no puede percibirse. Este cuerpo no es el cuerpo que hasta ahora se conocía.
Aquel cuerpo se ha transformado en este *cuerpo*.

Una cursiva

Durante la relectura aparece un gesto que se repite en la obra, un gesto compulsivo, como toda la escritura rodoredariana, casi sin respiración. Este gesto es contagioso, se traspasa del papel al cuerpo y posiciona al lector bajo sospecha. Escribe Mercè (2018) “me miraba la espalda y me atravesaba la ropa” (p. 22), “tenía que procurar no caerme (…) conservar la cabeza encima de los hombros” (p.204), “me costó levantar cabeza” (p.211), “que tiesa es (…) se le podría reseguir la espalda de arriba a abajo” (p.229) y “bailaba y echaba la cabeza para atrás” (p.254).



***Cursivar*.** Fuente: Sayago, A. (2023)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Esta sospecha en relación con algunos ensayos sobre Rodorera pone en marcha un pensamiento: Natalia vive bajo la misma maldición que Edit (La mujer de Lot) en *Sodoma y Gomorra*. No puede mirar atrás, no puede girarse a su pasado o se convertirá en sal (Llorca, 2002).

En este momento se propone una intervención al cuerpo, seguir el movimiento que se destila del gesto compulsivo, la apertura a de una nueva posibilidad corporal. *Cursivar* el cuerpo. La cursiva o itálica se utiliza en literatura para palabras extranjeras, palabras mal escritas o con una gestualidad explícita. La cursiva modifica las connotaciones de las palabras. La cursiva *cursiva* el cuerpo que la lee.

Así, *cursivar* el cuerpo se propone como una acción plausible, como la posibilidad de devolver a Natalia su nombre.

Con los pies anclados al papel una letra se *cursiva* con una inclinación de 10 grados a la derecha. El cuerpo lector replica la inclinación de la palabra que lee. Podemos decir que el texto empuja el cuerpo en un vaivén de movimientos, un tira y afloja entre rectitud e inclinación.

A través del movimiento de aquellas que construyeron la obra, su escritora, sus coprotagonistas el cuerpo de Natalia es desplazado, el motor de movimiento de Natalia es desplazado, atraído y repelido.

Cursivar (2023) resulta como una pieza donde invertir el movimiento inalcanzable propuesto por la obra. Por medio de la performance y el gesto repetitivo, ensayístico o entrenable se busca amplificar el rango de giro corporal hacia atrás, extender la amplitud del campo de visión posterior, en resumen, volver el cuerpo cursiva para acercarse a Natalia.

Una mirada

Poco más que un simple vistazo resulta suficiente, en la búsqueda de las composibilidades virtuales, para ver que *La plaza del Diamante* es una novela donde la escritura toma un carácter explícitamente corporal. Su texto, lleno de yuxtapuestas y subordinadas, sin apenas comas y con diálogo escaso, mucho más centrado en una narración interior, compulsiva y en primera persona, propone una lectura apretada, densa y compacta, como un pedazo de carne.

Un cuerpo de carne y sin piel, expuesto a las miradas, un cuerpo que se cursiva, despojado de su nombre, un cuerpo intervenido por los motores de movimiento de aquellos que lo rodean.

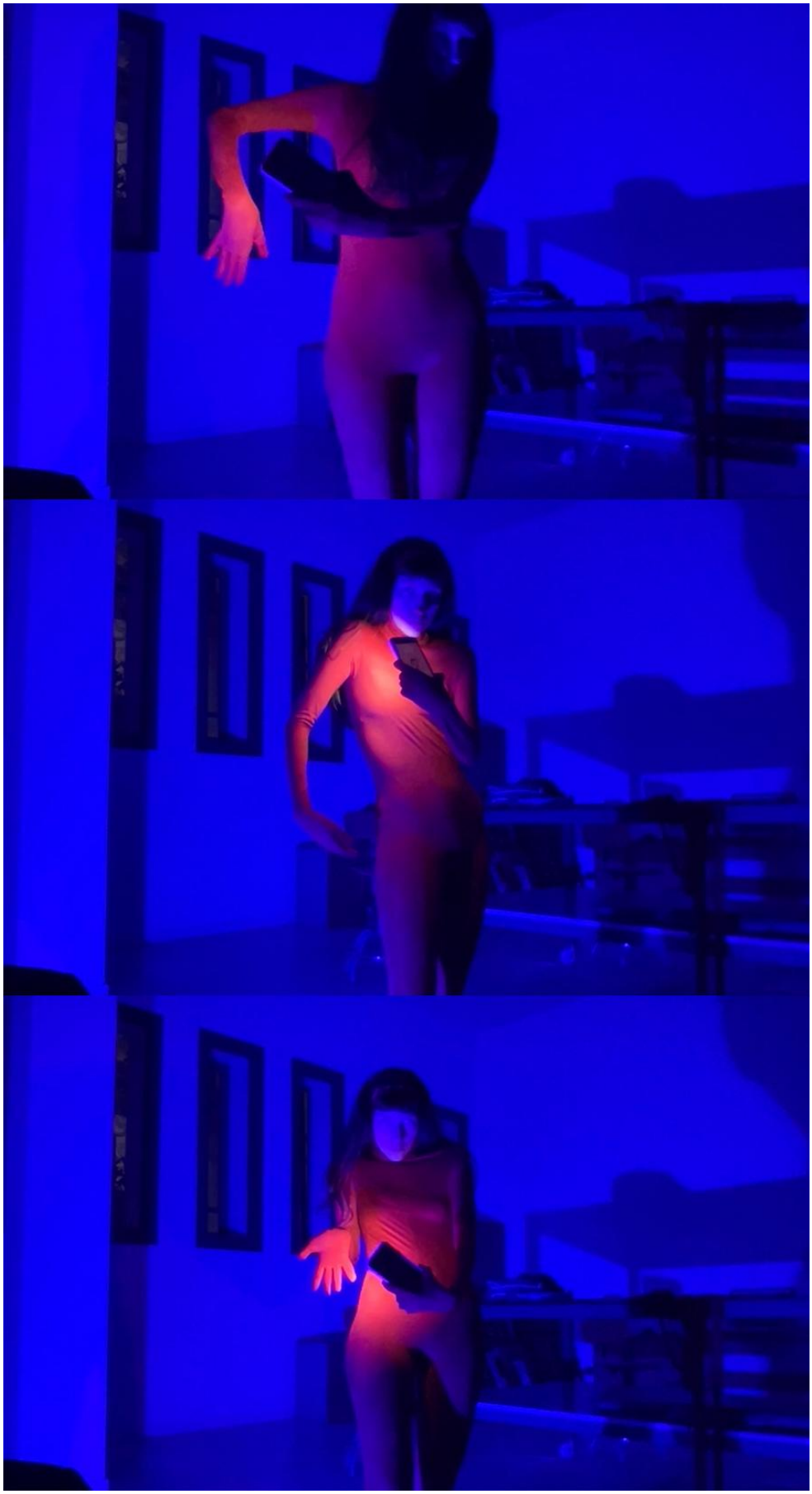
Un rojo ferviente aparece en la investigación tras su relectura, una lectura que reencarna, carne con carne.

“Cerré los ojos un poco para descansarlos y para saber a oscuras si era verdad lo que veía.” (Mercè, 2018, pp 198)

Natalia no puede mirar atrás, pero es que de hecho, Natalia apenas tiene la voluntad de mirar. En el proceso de la investigación de esta obra se encuentra una oscuridad, no por falta de luz sino por la negación de la misma, como si se cerraran los ojos muy fuerte. Una visión bajo los párpados, la acción deliberada de buscar en lo oscuro.

Aquí la visión se retuerce volviéndose sobre la carne, una mirada hacía dentro. Ante el posicionamiento de la protagonista se propone trabajar con la oscuridad, dotando a esta de capacidad para encontrar nuevas respuestas. Parece así qué, como la luz, la oscuridad es un requerimiento para la acción propia de buscar.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



***Aspita*.** Fuente: Sayago, A. (2023)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

¿Podemos entender la oscuridad como un lugar de conocimiento? *Aspita* (2023) es una pieza que plantea la oscuridad como un espacio. Un cuerpo que vuelca la mirada hacia sí mismo. Un cuerpo que presenta, extiende y ofrece una mano para poder conocer. Reiterando la afirmación de Alba Rico y enfrentándola a lo que nos dice Garcés:

> "Conquistar juntos nuestros ojos para que éstos, en vez de ponernos el mundo enfrente, aprendan a ver el mundo que hay entre nosotros. (...) Que nuestros ojos puedan escapar del foco que dirige y controla su mirada y aprendan a percibir todo aquello que cuestiona y escapa a las visualidades consentidas" (Buitrago, 2009, pp 90)

Aspita (2023) es una serie de fotografías que pretendiendo "conquistar juntos" y con la idea de Berardi, extienden una mano con el propósito de llevar al espectador a la oscuridad, de acercar la composibilidad virtual a primer plano, de desplazar su motor de movimiento.

*****

El desarrollo de *Las palabras me dicen a mí, me señalan* propone no solo una investigación abierta y guiada a través del proceso y la experimentación, sino también una proposición especulativa en toda regla. Dar cuenta de un proceso en el que la investigación se ve relegada a una escucha muy connotada por la propia experiencia y la intención elucubradora del cuerpo investigador. Un pensamiento y producción situados (Haraway, 2019).

Todo este planteamiento, que gira entorno al cuerpo como causa y consecuencia del proceso, se ve registrado en un instrumento de exploración como son los audiodiarios. El regimen de grabación de imagen y sonido diacrónico ejemplifica el carácter experimental de las obras, buscando un testimonio de la investigación que no es su resultado. Este sirve como máquina de conocimiento en la que poder comprender el desarrollo tanto material como conceptual de las piezas, además de un ejercicio de memoria al que poder volver en cualquier momento.

Como se menciona en el planteamiento inicial del texto una de las propuestas para llevar a cabo el proyecto es la construcción de una constelación de obras satélites. Si bien son muchas las no mencionadas que se despliegan desde *La plaza del Diamante*, las que sí lo han sido son las más inmediatas y troncales. El resto supone un apoyo para la producción y construcción del proyecto. Esta metodología pretende seguir insistiendo en el carácter expandido de los cuerpos a través también de las producciones materiales de los mismos. Mercè Rodoreda leyó a Lorca y a Mercè la leyó Alba Rico. Otra especulación que no pretende ser demostrada sino afirmada en voz alta como una verdad plausible.

Por todo lo anteriormente dicho y a la vista de la producción que se ha realizado bajo esta voluntad, este proyecto resulta otra muestra más, dentro de las producciones en esta línea investigativa, de la reafirmación de los motores de movimiento como desencadenantes: del impulso creativo en cuanto a producción artística contemporánea y del movimiento de los cuerpos y su deseo en el plano más humano/personal.

BIBLIOGRAFÍA

Alba Rico, S. (2017). *Ser o no ser (un cuerpo)* (1ª ed.). Seix Barral.

Berardi, F. (2017). *Fenomenología del fin: Sensibilidad y mutación conectiva* (1ª ed.). Caja Negra.

Buitrago, A. (2009). *Arquitecturas de la mirada*. Centro coreográfico Galego... [et al.].

García Lorca, F. (2017). *El público* (A. Monegal, Ed.;2ª ed.). Alianza Editorial.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Gombrowicz, W., Zaboklicka, B. y Miravitlles, F. (2005). *Diario (1953-1969)*. Seix Barral.

Haraway, D. J. y Torres, H. (2019). *Seguir con el problema: generar parentesco en el Chthuluceno*. Consonni.

Lepecki, A. (2009). *Agotar la danza: Performance y política del movimiento*. Centro Coreográfico Galego; Mercat de les Flors; Aula de Danza Estrella Casero. Universidad de Alcalá de Henares.

Llorca Antolín, F. (2002). *Mercé Rodoreda Gurguí (1908-1983): Una literatura que ayuda a vivir*. Ed. del Orto.

Neimanis, A. (s. f.). *Bodies of Water: Posthuman Feminist Phenomenology*.

Pérez Arroyo, R. (2012). *La práctica artística como investigación: propuestas metodológicas*. Alpuerto.

Rodoreda, M. y García Márquez, G. (2018). *La plaza del Diamante* (E. Sordo, Trad.; 1ª ed.). Edhasa.

Verwoert, J. et al. (2011). En torno a la investigación artística pensar y enseñar arte: entre la práctica y la especulación teórica. Museu d'Art Contemporani de Barcelona; Universitat Autònoma de Barcelona, Servei de Publicacion.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18324

El Boi-Bumbá de Parintins: de la tradición noreste a la amazonización

The Boi-Bumbá of Parintins: from the northeast tradition to the amazonization

Djane da Silva Sena[a], João Gustavo Kienen[b]

[a]Universidade Federal do Amazonas. Email: lisblanc_am@hotmail.com

[b]Universidade Federal do Amazonas. Email: gustavokienen@ufam.edu.br

Breve bio autor/es:
Djane Sena es Licenciada en Artes Visuales por la Universidad Federal de Amazonas UFAM, donde actualmente es estudiante de Música. Maestría en Culturas Populares del Programa Interdisciplinario de Posgrado de la Universidad Federal de Sergipe. João Gustavo Kienen es professor adjunto e Diretor da Faculdade de Artes da Universidade Federal do Amazonas, pianista, educador musical. Doutor e Mestre em Sociedade e Cultura na Amazônia, graduado em música pela Universidade Estadual de Londrina.

How to cite: Sena, D. da S. y Kienen, João Gustavo. 2024. El Boi-Bumbá de Parintins: de la tradición noreste a la amazonización. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18324

Resumen

El universo amazónico explorado por Bois Garantido y Caprichoso recuerda lo que Loureiro identificó como un gran signo modulado por el tiempo, un universo lleno de seres, signos y los más variados significados. La cultura amazónica es resultado del mestizaje racial y la integración cultural, donde la experiencia de vida de los habitantes generó, a través del sincretismo de elementos indígenas y europeos, una cultura en la que el ensueño de la imaginación de la sociedad cobró especial importancia. El Festival de Parintins es un espectáculo de proporciones monumentales, al aire libre, en medio de la selva y los ríos del Amazonas, un espectáculo al aire libre, donde los Bois, Garantido y Caprichoso, se enfrentan para el deleite de alrededor de 80 personas. mil turistas. Como en un teatro, asistimos a una epopeya de cabocla donde personajes y elementos imaginarios sirven como fuentes de conexión y origen a través del mito, que no es más que la puesta en escena poética del lenguaje. Aquí buscamos comprender la importancia de la cultura boi-bumbá para la región amazónica y cómo esta cultura se (re)construye simbólicamente. Como resultado, temas e historias comunes a otros se identifican simbólicamente y revelan memorias de temas relacionados con la cultura, la cabocla y la religiosidad indígena, narrativas simbólicas, transmitidas de generación en generación.

Palabras clave: boi bumbá; cultura amazónica; cultura indígena; cultura popular; arte.

Abstract

The Amazonian universe explored by Bois Garantido and Caprichoso recalls what Loureiro identified as a great sign modulated by time, a universe full of beings, signs and the most varied meanings. The Amazonian culture is the result of racial mixing and cultural integration, where the life experience of the inhabitants generated, through the syncretism of indigenous and European elements, a culture in which the dream of the imagination of society took on special importance. The Parintins Festival is a spectacle of monumental proportions, outdoors, in the middle of the jungle and the rivers of the Amazon, an open-air spectacle, where the Bois, Garantido and Caprichoso, face off to the delight of around 80 people . thousand tourists. As in a theater, we witness a cabocla epic where imaginary characters and elements serve as sources of connection and origin through myth, which is nothing more than the poetic staging of language. Here we seek

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

to understand the importance of the boi-bumbá culture for the Amazon region and how this culture is (re)constructed symbolically. As a result, themes and stories common to others are symbolically identified and reveal memories of themes related to culture, cabocla and indigenous religiosity, symbolic narratives, transmitted from generation to generation.

Keywords: boi bumbá; amazonian culture; indigenous culture; popular culture; art.

1. INTRODUÇÃO

"Faço da arte minha vida
E faço da vida essa festa de amor..."[1]

Este artículo es una invitación para que descubras el Amazonas. Esta morada de cuentos, reino de encantamientos y panteón de dioses. El imaginario amazónico ha trascendido las fronteras del bosque, donde nacen variedad de encantamientos que custodian, bendicen, veneran y conviven armoniosamente con los caboclos y los ciclos de la naturaleza. Esta es la historia de mi pueblo. Estas son las historias que escuché cuando era niña. Una historia plasmada en un mito que recreó y transfiguró la vida amazónica en realidad. Mucho más que una fiesta, son historias de vida con varios legados. Un encuentro de personas, de fe. Recreación, vida, creencia, del pueblo y del terreiro. El escenario de todo esto es el Amazonas, el telón de fondo es la majestuosa extensión verde, la Isla Tupinambarana, la hermosa ciudad de Parintins, ubicada en el estado de Amazonas.

La historia del arte en Parintins adquiere personalidad propia, moldeada por la naturaleza que rodea la ciudad, bañada por el río Amazonas, nacido a su vez de una leyenda tupí transmitida de generación en generación. En el contexto de la boi-bumbá amazónica, como en un teatro, asistimos a una epopeya cabocla en una gran semiosis lingüística, cultural, mítica e histórica. Personajes y elementos imaginarios provenientes de leyendas amazónicas y rituales indígenas que actúan como fuentes de conexión y origen, a través de la puesta en escena poética del lenguaje. Es en la formación de este territorio plural donde se condensan temas e historias que de cierta manera mantienen un vínculo con todo el pueblo amazónico y su historia, sustentado en un gran universo semiótico, en una tradición que se ha extendido por todo el siglo XXI. Tradición. La etimología de la palabra tradición proviene del latín traditio, un derivado de tradere, "entregar, transmitir". Este verbo participio deriva de trans-, "más allá, adelante", más atreverse, "dar, entregar". Entrega. No encuentro una mejor palabra para definir mi investigación: La entrega de una cultura al mundo.

Según Gilberto Freyre (2006), la figura del boi aparece por primera vez en los ingenios azucareros del nordeste cuando este animal fue traído para colaborar en el desarrollo de la agricultura y la ganadería en el Brasil colonial. En la lógica que operaba en la vida cotidiana de las granjas, era el boi, el animal que terminaba conviviendo con los esclavos y creando así una relación de intercambio casi simbiótica con ellos tanto en la sociedad de trabajo, como el boi y el esclavo. Fueron sometidos a enormes viajes de trabajo y sufrimiento, y de intercambios y devenir inmanentes.

Además de los significados personales, hay elementos simbólicos que acaban entrando en las fiestas de toros, como personajes representativos de la región en la que se representa, la elección de colores específicos

[1] Trecho da toada "A poética do imaginário caboclo" de Adriano Aguiar

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

que aluden a algún santo católico, o en los casos más comunes donde el el sincretismo es lo que opera en la parte religiosa de las fiestas, los colores de los bois tienen que ver con los orixás y dioses a los que se ofrecen los bois. El boi, en estas fiestas, acaba siendo la expresión de los elementos, anhelos y anhelos del hombre, del pueblo de Parintins. Ya no folklore, sino existencia e historia. Y esta es la historia de mi pueblo.

DESARROLLO

2. Bumba mi boi ahora es Boi Bumbá, tengo raíces del pueblo nororiental.

"Meu boi já está falado em quase todo o planeta"[2]

Presente en diferentes regiones del país, el motor de las fiestas se desarrolla a partir del auto do boi, que nos cuenta la historia de Mãe Catirina, embarazada, esposa de Pai Francisco, un campesino, que pide a su marido que mate el boi la mascota del jefe para satisfacer su deseo de comerse la lengua del boi. El jefe, el amo del boi, se entera y comienza una saga para resucitar al boi favorito, el juguete mascota de su hija, la señorita de la granja. Llaman al Sacerdote, al Dr. da Vida y a un chamán. El chamán hace una pajelança y el boi se pone de pie y todos celebran.

El boi-bumbá amazónico, nacido de la promesa a San Juan Bautista, santo católico, tiene profundas raíces en la religiosidad de origen africano, que también se reinventó en la Amazonía, además de traer huellas cruciales de la presencia negra en su musicalidad. A partir de esto, y del desarrollo de manifestaciones culturales populares, relaciones de poder, influencias y confluencias que proporcionó el encuentro de las culturas indígena, europea y negra (me refiero a ellas en plural, pues considero que cada pueblo tiene muchas culturas), en Brasil A nivel nacional, la figura del boi, como sabemos, fue tomada como símbolo principal de diversas festividades y juegos, primero en el Nordeste y que luego terminarían extendiéndose por todo Brasil.

Hoy, el espectáculo del Festival de Parintins se divide en 5 actos: Celebración Folclórica; Figura Regional Típica; Momento tribal; Leyenda Amazónica y Ritual Indígena, que comprende un total de 21 temas a juzgar, en el marco de una temática previamente definida por el consejo y comisión de arte de Bumbás. Aunque ha evolucionado hasta convertirse en una competición a gran escala, con presentaciones muy teatralizadas y elaboradas, el festival mantiene la esencia de la narrativa de Bumba Meu Boi. Tanto Bumba Meu Boi, popular en el Nordeste, especialmente en Maranhão, como el Festival Parintins, celebrado en Amazonas, comparten raíces en tradiciones indígenas, africanas y europeas que se mezclaron en el Brasil colonial. La narrativa básica que involucra un boi, su muerte y resurrección es común a ambos.

Nuestra propuesta en este artículo es contextualizar estas influencias y cómo contribuyeron al Festival, tomando como marco temporal el período de 2017 a 2023, especialmente en los años 2022 y 2023, período de mi investigación de campo de maestría. Utilizando estas percepciones sobre las principales tradiciones e innovaciones presentes en las presentaciones del festival, pretendemos responder a la pregunta: ¿Cuál es el papel del Festival de Parintins como fenómeno cultural en la construcción e influencia de la identidad amazónica?

[2] Toada "Viva Parintins" de autoria de Adriano Aguiar

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

¿Cómo contribuyen estas representaciones teatrales y las representaciones simbólicas del festival a la construcción y mantenimiento de la identidad cultural de la región amazónica y a la promoción del diálogo intercultural en Brasil? A partir de mis observaciones preliminares, quedó claro que las representaciones teatrales del Festival de Parintins juegan un papel fundamental en la afirmación y renovación de la identidad cultural amazónica, al mismo tiempo que brindan un espacio de encuentro e intercambio entre diferentes grupos y comunidades.

Desde la Amazonia Cuaternaria, desde Boi Caprichoso, hasta Naciones Extintas, desde Boi Garantido, la cultura del boi-bumbá canta y actúa desde la prehistoria hasta la colonización de Brasil, en una clase de Historia en vivo, brindando información sobre el pasado del todo el territorio amazónico, a partir de una vasta investigación documental interpretada artísticamente. El interés por este tema surgió debido a recuerdos creados en la infancia, narrativas de carácter individual y colectivo. Y de objeto, ya que también formo parte del vestuario de Boi Garantido en los años 2022 y 2023.

Mi terapeuta dice que fue el amor de mi abuela lo que me salvó de un trauma mayor. Mi abuela me enseñó mucho sobre el amor. José de Alencar, uno de los notables de la literatura brasileña, escribió en su novela Cinco Minutos: “el amor no comprende estos cálculos y razonamientos propios de la debilidad humana; creado con una partícula de fuego divino, eleva al hombre por encima de la tierra”. En este extracto, el novelista trata el amor como algo supremo, lo suficientemente fuerte como para hacerle perder la razón. La presencia del amor en la historia de la humanidad se puede datar desde la antigüedad hasta nuestros días a través de la literatura, a veces como una típica historia romántica, a veces como una historia fatídica. Según Harlow (1958), la naturaleza del amor proporciona a las personas un sentimiento de recompensa. Y la búsqueda de este sentimiento de pertenencia fue la manera que encontré para mantener viva y cerca de mí a mi abuela. Fue este amor el que me hizo volar: hablar de tu tierra, de tu gente, de tu cultura. Fue a través de esta pasión que aprendí que la charla sobre perseguir tu sueño realmente funcionaba. Me gusta la expresión Isla Mágica. Fue allí donde mi mente cobró fuerza, furia y tomó vuelo. ¿Cómo no sentir amor por un lugar que te da tanto?

Este amor no es sólo mío, como no fue sólo de mi abuela, es de todos en Parintin. A todo el mundo le encanta esta fiesta. Aquí es donde la magia cobra vida. Desde el seductor *boto* de río que corre libremente por la orilla del río en una noche de luna, desde la *Ypupiara* que asusta al vaquero en la llanura aluvial, desde la *Curupira* que pasea por los senderos amazónicos, desde el estridente silbido de *Matinta*. Éstas son las historias, fuentes vivas de encantamiento, que se cantan y decantan en verso y prosa en el bumbódromo. El proceso de investigación es devastador, revelador, transformador. Es el momento en que tu hijo herido sana. Y el niño sanado es pura creación, puro amor. Y así es como el amor se convierte en arte. Así, este amor nos cose muy fuertemente el arte y el folclore, y luego rompe la emoción de jugar con el boi.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

3. Experimentar la cultura popular.

"...Nosso povo brasileiro se apresenta na festa do meu boi-bumbá
Nossa arte é guerreira, é pulsante, altaneira
É o espelho do povo, é cultura popular..."[3]

Para Furlanetto (2011, p.03), el espectáculo del Festival de Parintins es una especie de ópera popular, una pieza teatral al aire libre, resultado de la unión de elementos de las culturas europea, africana e indígena, en la que el boi es la principal representación. A finales del siglo XIX comienza la historia de las ganaderías Parintins, Garantido y Caprichoso. Tenório (2016, p. 66) nos informa que, en ese momento, se estableció en la ciudad, el Sr. Alexandre Silva, que compró hace unas horas un terreno inundable en la zona del lago Valente, encima de Parintins, donde empezó a trabajar en la agricultura. Se casó con una mujer de ascendencia negra y tuvo una hija, a la que llamó Alexandrina Silva, en su propio honor. Alexandrina, más conocida como Xanda, sería la madre de Lindolfo Marinho da Silva, quien pasaría a la historia como Lindolfo Monteverde, el fundador de Boi Bumbá Garantido.

Al mismo tiempo, desde Crato-CE, llegó a Parintins el nororiental Roque Cid. Albañil con conocimientos autodidactas de la edificación. Padre biológico del Cid, Raimundo Cid (Mundico), Pedro Cid y Arthur Cid. Los hermanos Cid, a excepción de Mundico, serían los fundadores de Boi Bumbá Caprichoso. Sin embargo, esta versión es cuestionada por algunos historiadores, incluido en el documental, el maestro de Boi Garantido, Tony Medeiros, comenta sobre Gonzaga, uno de los fundadores de Boi Caprichoso.

Según relatos orales, el boi-bumbá Garantido nació a mediados de 1913, con el curumim Lindolfo jugando con su torito curuatá por las calles del centro de Doña Xanda. A los 18 años, aquejado de una grave enfermedad, Lindolfo le prometió a San Juan Bautista: si superaba su enfermedad, llevaría cada año el boi a tocar en las fiestas de San Juan. Hasta el día de hoy, tradicionalmente se lleva el Boi Garantido (figura 01) a las calles en vísperas de São João, para "pagar" la promesa. El Boi Garantido es conocido como "El boi del pueblo", tiene un corazón rojo en la frente y defiende los colores rojo y blanco. Se consagró campeón en el año del centenario de los bumbás, en 2013, hazaña que ya repitió 32 veces.

[3] Trecho da toada "Nós, o povo" de Adriano Aguiar, Enéas Dias, João Kennedy e Marcos Moura

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Figura 1 - Boi Garantido



Fonte: Foto Wigder Frota

Según la folklorista Odinéia Andrade apud Valentim (1999. p. 132), el Boi Caprichoso apareció el 20 de octubre de 1913, también a partir de una promesa hecha, esta vez, por los hermanos Cid: si tenían éxito en la nueva tierra (Parintins), colocarían un boi para bailar en las fiestas de São João. El Boi Caprichoso es conocido como el diamante negro, (figura 02) porque es todo negro - o el Boi de Parintins y tiene una estrella en la frente, pero la predominante. Los colores son azul y blanco. Tiene 24 títulos y se proclamó campeón en las bodas de oro del festival en 2015.

Figura 2 - Boi Caprichoso



Fonte: Foto Daniel Brandão, 2019.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

La fiesta folklórica fue creada en 1965, liderada por un grupo de jóvenes vinculados a la iglesia Juventude Alegre Católica (JAC), según Silva (2007, p. 26). A pesar de que el cristianismo y la cultura del boi-bumbá eran secularmente antagónicos, la mayoría de los chicos de JAC estaban vinculados al Boi Garantido y el objetivo del festival era contribuir a la construcción de la catedral de Nuestra Señora del Monte Carmelo.

Con la fiesta, los bois comenzaron a actuar sobre una plataforma, siendo evaluados en cinco aspectos: marcaje, organización, vestimenta, ritmo, animación y opinión pública. A nivel local, la victoria se disputa entre dos bois, con implicaciones para la vida cotidiana, ya que en Parintins no se considera el subcampeonato. Para el turista es un gran espectáculo en el que la victoria de uno u otro no tiene mayor importancia; su interés está, sobre todo, en la muestra misma, en lo que representa como novedad, en la que se muestran manifestaciones culturales de un mundo ligado a las narrativas amazónicas.

En 1976, el artista Jair Mendes insertó las artes plásticas en el universo folclórico de Boi Garantido, según Tenório (2016, p. 192), creando la robótica, técnica responsable de los movimientos actuales de las gigantescas alegorías. Esta técnica se ha ido perfeccionando con el paso de los años y se han introducido otras novedades, lo que ha permitido a los animales experimentar en cada edición para atraer la atención del público. En 1978, el poeta Tonzinho Saunier insertó los cuentos y leyendas y Jair Mendes cambió la forma de fabricar el boi, que antes se hacía con palos de igapó y tablillas de palmera, y ahora sería de fibras y esponjas. En 1979, el artista Vandir Santos inventó e insertó las alegorías en módulos. Fue a partir de los años 90 cuando surgieron las famosas alegorías articuladas.

Figura 3 - Conjunto alegórico Mateiro da Amazônia



Fonte: Foto Wigder Frota, 2019.

Los artistas de Parintina son maestros en el arte de crear alegorías que literalmente dejan sin aliento a sus respectivos fans. El espectáculo se mantiene cuidadosamente bajo llave para que el impacto sea aún mayor. Durante tres días, Parintins vive bajo el foco de los medios de comunicación y de un público externo ávido de

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

saber qué les deparan los alcistas para cada noche. Turistas de todo el mundo y cobertura de prensa del país y del extranjero muestran la creciente inversión financiera en la organización del festival y la producción artística de bumbás, así como en la calidad de lo exhibido. Esto demuestra que el espectáculo es, en realidad, grandioso, compuesto por enormes alegorías, trajes lujosos y efectos de luz y sonido cada vez más sofisticados. La magnitud del espectáculo, combinada con el lugar donde se desarrolla, son elementos relevantes en las manifestaciones de extrañeza y asombro presentes en las valoraciones que los medios hacen de Parintins.

4. El folklore del pueblo es la fiesta de la cultura popular

"Pela arte que deslumbra os olhos de quem vem me ver
De cada canto do mundo, para sentir essa emoção"[4]

En Parintins, como en un teatro, asistimos a una epopeya del caboclo, llena de personajes y elementos imaginarios provenientes de la amalgama que generó el caboclo amazónico. Esto surge del encuentro de muchos pueblos, de muchas culturas, de un entramado de experiencias. Su génesis está en este tiempo de mezclas, de colisión de saberes, de diáspora humana en el poblamiento de la Amazonia. Este arquetipo fue moldeado por los superlativos de esta extensión verde. Dominó el agua, se sumergió en el interior de la mayor selva tropical, camina por la mayor región brasileña y se apoya en una especie de Olimpo sumergido donde habitan los pueblos encantados de la cultura amazónica y, principalmente, prevalecen los valores ribereños.

En este contexto, la cultura mantiene su expresión más tradicional, especialmente ribereña. Está más vinculado a la conservación de los valores surgidos de su historia y se encuentra inmerso en un entorno donde predomina la transmisión oral, reflejando así la relación entre el hombre y la naturaleza y presentándose inmerso en una atmósfera en la que el imaginario privilegia el sentido estético de la esta realidad cultural.

De esta manera, la cultura amazónica donde predomina la motivación de origen ribereño es aquella en la que mejor se mantienen vivas las manifestaciones resultantes de un imaginario unificador reflejado en los mitos, en la propia expresión artística y en la visualidad que caracteriza sus producciones utilitarias. En el peculiar caso de la Amazonia, muchos mitos indígenas se han ido transformando en leyendas a lo largo de los años, es decir, las relaciones entre la mitología indígena y la leyenda cabocla son muy estrechas. Si se compara el concepto de leyenda con el de mito, los dos lo son. Confundido, por tanto, tiene relación porque la leyenda retrata el mito. Las historias de la región amazónica, cuanto más se conocen y exploran, sorprenden con aspectos característicos, ofreciendo una cosmovisión más amplia, aunque en una cultura heterogénea y compleja como la amazónica.

Los bois de Parintins también vienen a defender el "yo" amazónico, negro, indio, caboclo y enfatizan la singularidad de las identidades y de las (re)existencias culturales ancestrales - "[..] reconocimiento de sí mismo, que desafía de diferentes maneras y en diferentes formatos, el sometimiento impuesto, todavía materializado en el racismo, el prejuicio y la discriminación" (SOUZA, 2011, p. 37). Una revisión constante de las formas de comportamiento de la sociedad tradicional, un diálogo sin miedo a lo desconocido y a lo nuevo. Hacer que este

[4] Festa de um boi brasileiro de Adriano Aguiar/Geovane Bastos

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

"boi" "bumbá" signifique que lo nuevo coexista históricamente con lo viejo, un refuerzo de las identidades locales revitalizadas y el impacto de la comprensión espacial y temporal de los diferentes Brasiles. Y entender el fenómeno artístico manifestado en el boi-bumbá como interrelaciones donde arte y vida no tienen distinción.

La cultura humana nos revela el tejido entre el hombre y la naturaleza, la naturaleza transformada en arte, una red tejida con materias primas. Fuente inagotable de pensamiento, creación y conocimiento, incrustada en las mentes creativas de artistas que despliegan en la poesía la fuerza del imaginario caboclo, del mito transfigurado en folklore, de los encantamientos que emanan de la selva amazónica, para habitar los gestos de nuestra danza, al ritmo de nuestras melodías y en las obras de artistas de este bosque que recrean la cultura popular en una nueva canción.

El arte en la Amazonia es antiguo, está en la ascendencia de este inmenso panteón verde. Desde el imaginario indígena capaz de enriquecer sus mitos a través del arte, hasta la extraordinaria capacidad artística para crear vasijas, cestería, vasijas y jarrones de barro y adornos de plumas. El caboclo recibe esta herencia y la perfecciona en el gran estudio que es la construcción del juego del boi. Parintins es considerada la "Florencia amazónica", como decía el director de teatro Gabriel Vilela, precisamente por una clara vocación por el arte, percibida también por el misionero italiano Miguel de Pascalle, formado en la escuela de bellas artes de đa Itália. Pascalle encontró en el arte la forma más expresiva de expresar su agradecimiento a la ciudad y a la gente de Parintin, luego fundó una escuela de arte, un espacio de aprendizaje en el que surgieron nombres ilustres del arte de Parintin, protagonistas de esta galería en el bosque.

La historia del arte en Parintins adquiere personalidad propia, moldeada por la naturaleza que rodea la ciudad, influenciada por los superlativos de la región entre ellos. Este laboratorio permanente de descubrimiento de materias primas, creatividad, audacia y calidad artística traspasó la frontera forestal y ganó espacio en otros lugares, contribuyendo, de manera significativa, para el avance estético de las manifestaciones de la cultura popular en Brasil.

Actualmente, el boi-bumbá de Parintins ha elegido al elemento amerindio presente en la cultura popular regional como el héroe trágico del romanticismo literario brasileño: el “dueño del país” antes de la invasión portuguesa. Para Nakanome, (2017, p. 73) existen varios referentes para la construcción de la visión de una determinada cosa, objeto o individuo. Para el estudioso, artesanos y artistas construyeron el carácter “indígena” dentro del festival boi bumbá a partir de un marco diverso que va más allá de los fundamentos de la cultura brasileña, tanto de la educación y experiencia sistemática, como de los medios de comunicación y su inmenso universo de información “verdadera”.” o espectacular.

La representación del signo indígena en la fiesta bebe de numerosas fuentes en las que la toada se destaca como uno de los instrumentos más divulgadores de pensamientos e ideologías, que reafirman conceptos que vienen a dominar el imaginario popular reproducido en las fiestas regionales del norte amazónico. donde artistas de los bumbás presentan sus obras, ya sean alegóricas o de vestuario. Según Nakanome (2016, p. 73), este “nuevo indio”, construido en la imaginación del artista de Parintins, que transforma al “indio folclórico”, juguetón con plumas de colores, en el “indio espectacular”, con alta tecnología efectos, incluido un posible promotor de una nueva conciencia política e identitaria. Como escribe Nogueira (2014):

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

> Los artistas recopilan narrativas de la vida cotidiana de citadinos, caboclos e indígenas, principalmente de fuentes primarias y secundarias, incluyendo narradores, libros y documentos religiosos, y así llevan a cabo la interpretación artística de la producción intelectual de los pueblos amazónicos. y experiencias de vida en los ríos y bosques que se manifiestan en la fiesta de los bois-bumbás de Parintins y en otras fiestas que están bajo su influencia, entre ellas la Ciranda de Manacapuru, los Cordões de Peixes de Barcelos, la Danza de Onças de Tabatinga, en Amazonas; y el Festribal de Juruti y los Botos-Vermelho y Tucuxi, de Alter do Chão en Pará (NOGUEIRA, 2014, p. 171).

Es desde este punto de vista y a través de una red diversa de referencias que se alinean informaciones sobre la cultura indígena brasileña, tejiendo en el imaginario de la nación una visión en torno al signo "indio" pluralizada y llena de lecturas, un lugar de arte, el base de la formación cultural y educativa en Brasil. La construcción del signo "indio" es consciente de que se trata de una mirada al indígena y no a su representación fehaciente. Como nos informa Silva (2007, p. 157), se trata de un indio estilizado (figura 03), para una mejor concepción del personaje y formato del espectáculo. El verdadero indio no sirve. Es necesario, entonces, construir, imaginar, crear ese indio deseado.

Para Carvalho (2014, p. 273), es posible afirmar que la construcción de las bases que sustentan el espectáculo coincide con un discurso estéticamente formulado para evocar una conciencia temporal basada en fragmentos de momentos indeterminados de un pasado ancestral imaginado, proponiendo reconstruir significados de leyendas y mitos recuperados selectivamente. La estructura involucra principalmente aspectos épicos. Por ejemplo, la victoria del héroe, el chamán de la tribu, que, en la escena del Ritual, vence a una fuerza identificada con el "mal", salvando a su pueblo. Esta fuerza maligna siempre está personificada por una figura legendaria, seleccionada de la mitología amazónica. Otras veces, abarcan narrativas que pretenden retratar una vida cotidiana, de la que sólo quedan elementos residuales en la memoria colectiva, una vida cotidiana que necesita ser resignificada y reconstruida. Y en otros, retratan las luchas contra el invasor y destructivo hombre blanco.

La cultura mística de la Amazonía, un mundo de seres encantados, seres de la selva, a veces protectores, a veces guardianes y héroes del imaginario indígena-caboclo. Ellos son quienes protegen el bosque y lo convierten en un lugar mágico y de ensueño. La imaginación que ilustra la ficción de la cultura de los pueblos amazónicos en su escenografía y puesta en escena hace que el acabado, la originalidad y el desarrollo sean cuestiones de criterio. El imaginario de los pueblos amazónicos constituye un rico marco para los espectáculos folclóricos de los bois de Parintins, personajes y elementos imaginarios como fuentes de conexión y origen a través del mito que no es más que la puesta en escena poética del lenguaje. Es en la arena del bumbódromo de Parintins donde estos seres imaginarios toman forma y cobran vida.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

CONCLUSIONES

Las manifestaciones populares y la convivencia con los rápidos cambios provocados por las tecnologías contemporáneas en los modelos de vida y en los diversos sectores de la sociedad revelan una nueva mística en las tradiciones. Ya no como "matrices fijas con identidades fijas, sino como "motores culturales" en construcción permanente. Las manifestaciones culturales contemporáneas, dinámicas e interactivas, mueven y garantizan la continuidad de las tradiciones. Y, como "motores", alimentan el sentido de una identidad comunitaria. Coherente con su vocación, revestida de significados contemporáneos, incorporados desde la poderosa y eficaz sabiduría popular.

Llegan, con el paso del tiempo, para celebrar la Amazonia y explorar el presente interior, trayendo ascendencia y patrimonio histórico al ámbito del Festival, integrados en la estética lúdica, festiva y ritualista. Ante los referentes del pasado y las exigencias del presente, opta por reordenar el universo simbólico e inmaterial, para iluminar las marcas culturales invisibles de la herencia étnica afroindígena y de otras culturas borradas en la historia que contribuyeron a la construcción de Identidades parintinenses, en consecuencia, con la creación del Boi-Bumbá.

Desde esta perspectiva, el Boi de Parintins cumple su papel y responsabilidad social en defensa de la historia, la cultura y el bosque. Llamando a la preservación y desarrollo de los pueblos indígenas y comunidades quilombolas. Significa que la colonización que llegó a Parintins llega hasta nuestros días, potenciada por este entrelazamiento étnico responsable de una producción artística inevitablemente autoconsciente, dinámica, de proporciones gigantescas, que se ha convertido en una referencia en todo el mundo por su poética artística, su calidad plástica. y espectacularidad, con sus cuerpos lúdicos, políticos, colectivos, bellos, expresivos y performativos. Cuerpos marcados con los rasgos de personalidad de cada etnia que conforma su/nuestra memoria e historia. Reinterpretación de uno mismo, considerándose parte integral del todo que se forma y reconstruye para continuar la tradición y expresar deseos, angustias, tristezas, alegrías y sentimientos amazónicos.

El festival de Parintins es hoy mucho más que un mero espectáculo, sino también una forma de hacer, una técnica, un bien cultural de carácter intangible no sólo para la población brasileña, sino quizás para el mundo. Ha demostrado su importancia resaltando las culturas indígenas, afro y cabocla, el mestizaje, la religiosidad, valorando narrativas simbólicas de los pueblos que constituyen la identidad del pueblo amazónico. Una cultura que crea y recrea, inventa y se reinventa, manteniendo esta tradición del boi-bumbá de Parintins que se ha transmitido de generación en generación y dura más de 50 años. Todo ello, apoyado en el Bois Garantido y Caprichoso, representados simbólicamente por los colores rojo y azul, respectivamente. Entendemos así por qué esta fiesta está llena de los más variados significados. De esta manera, los imaginarios, historias y memorias de los pueblos aquí mencionados encuentran significado en la fiesta y se contextualizan en un vínculo simbólico que involucra tradición y modernidad.

Esta investigación también buscó compartir parte del proceso creativo, percibido, vivido y elaborado como espectáculo y sumarse a los esfuerzos de tantos estudiosos del tema y crear un marco epistemológico dentro del Festival de Parintins, que sin duda servirá en el futuro. para apoyar y contribuir a esta área del conocimiento que aún necesita legitimación.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

REFERENCIAS

ASSAYAG, Simão. *Caprichoso, o boi de Parintins*. Revista Boi Caprichoso 1997, Manaus, 1997.

ANDRADE, Odinéia. *Arte e cultura regional, In* Somanlu, v. 2, número especial, 2002.

CARVALHO, Rui Manuel Sénico. Parintins: boi-bumbá e afirmação identitária: discurso, representações, sonoridades e identidade no Amazonas contemporâneo. Tese de doutorado. Unicamp, 2014. Disponível em http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/285206. Acesso em 18.05.2024.

ELIADE, Mircea. *Mito e realidade*. Tradução Pola Civelli. São Paulo: Perspectiva, 2016.

LOUREIRO, João de Jesus Paes. *Cultura Amazônica: Uma Poética do Imaginário*. 5ª edição. Manaus. Editora valer. 2015.

NAKANOME, Ericky da Silva. *A representação no Indígena no Boi-Bumbá de Parintins*. Salvador. UFBA, 2017. Disponível em http://www.ppgav.eba.ufba.br/sites/ppgav.eba.ufba.br/files/producaocientifica/ericky_da_silva_nakanome.pdf. Acesso em 18.05.2024.

NOGUEIRA, Wilson. *Boi Bumbá – Imaginário e Espetáculo na Amazônia*. Manaus, Editora Valer, 2014.

SILVA, José Maria da. *O espetáculo do boi bumbá – folclore, turismo e as múltiplas alteridades em Parintins*. Goiânia. Editora da UCG. 2007.

TENÓRIO, Basílio. *A cultura do boi bumbá. Parintins-AM*: Editora e gráfica João XXIII, 2016.

UGARTE, A. Silva. *Margens míticas: a Amazônia no imaginário europeu do século XVI*. In.: Os senhores dos rios. Organizadores: Mary Del Priore, Flávio dos Santos Gomes. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18295

Repensando la colección de Bombas Gens Centre d'Art en clave objetual

Rethinking the Collection of Bombas Gens Centre d'Art from an object-oriented perspective

Laura Silvestre García
Universitat Politècnica de València, lausilga@esc.upv.es

Breve bio autora: Doctora en Bellas Artes. Profesora titular e investigadora del Departamento de Escultura de la Universitat Politècnica de València (UPV). Desde 2017, Vicedecana de Cultura de la Facultad de Bellas Artes, UPV. A nivel investigador, ha participado en numerosos proyectos I+D, coordinando a equipos interdisciplinares en tono al estudio de los espacios expositivos de arte contemporáneo y la puesta en valor de las mujeres comisarias, como modelos de referencia en los estudios curatoriales. Ha realizado estancias de investigación en museos de arte contemporáneo como el MNCARS, la Tate Modern y el MoMA, publicado capítulos de libros, artículos en revistas especializadas y comunicaciones en congresos y comisariado numerosos proyectos expositivos. Ha sido profesora invitada, entre otros, en Athens School of Fine Arts, School of Visual Arts of New York, FH Joanneum University Graz, Bauhaus Universität Weimar o Accademia di Belle Arti di Firenze.

How to cite: Silvestre García, L. (2024). Repensando la colección de Bombas Gens Centre d'Art en clave objetual. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18295

Resumen

La presente comunicación analiza un ejemplo concreto de la introducción de herramientas tecnológicas al servicio del diseño y la producción artística, cuyo eje teórico gira en torno a la necesidad de repensar la colección de un centro de arte. Se trata del Laboratorio del Archivo de Re-Colecciones: Investigaciones Especulativas de La Colección y del Laboratorio Repensando la exposición Earth: A Retrospective en clave objetual, desarrollados en el marco de la exposición Earth: A Retrospective, comisariada por El Último Grito (Rosario Hurtado y Roberto Feo) y expuesta en Bombas Gens Centre d'Art desde el 7 de julio de 2022 hasta el 30 de diciembre de 2023.

Estos laboratorios proponen generar un espacio creativo y de reflexión entre artistas, curadores, profesionales del ámbito de la gestión cultural y jóvenes creadores, trabajando a partir de la investigación y reflexión teórica de una selección de obras de la Colección Per Amor a l'Art de Bombas Gens Centre d'Art y produciendo una serie de piezas mediante tecnología de impresión 3D: materializaciones, interpretaciones y traducciones de lo representado en las obras.

Las piezas se suman al Archivo de Re-Colecciones de la exposición, convertido en una obra en evolución producto de las aportaciones de un grupo diverso de individuos, con un formato de obra abierta durante el transcurso de la exposición. Responden, de este modo, a la invitación a escuchar nuevas voces y vivencias que permitan revisitar la colección de este centro de arte.

Palabras clave: *exposición; colección; prácticas artísticas colaborativas; diseño; tecnología de impresión 3D, archivo.*

Abstract

This communication analyzes a concrete example of the introduction of technological tools in the service of design and artistic production, whose theoretical axis revolves around the need to rethink

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

the collection of an art center. It concerns the Laboratory of the Re-Collections Archive: Speculative Investigations of the Collection and the Laboratory Rethinking the exhibition Earth: A Retrospective from an object-oriented perspective, developed within the framework of the exhibition Earth: A Retrospective, curated by El Último Grito (Rosario Hurtado and Roberto Feo) and displayed at Bombas Gens Centre d'Art from July 7, 2022, to December 30, 2023.

These laboratories propose to create a creative and reflective space among artists, curators, cultural management professionals, and young creators, working from the theoretical investigation and reflection on a selection of works from the Per Amor a l'Art Collection of Bombas Gens Centre d'Art and producing a series of pieces through 3D printing technology: materializations, interpretations, and translations of what is represented in the works.

The pieces are added to the Re-Collections Archive of the exhibition, becoming an evolving work resulting from the contributions of a diverse group of individuals, with an open-work format throughout the exhibition. In this way, they respond to the invitation to listen to new voices and experiences that allow revisiting the collection of this art center.

Keywords: *exhibition; collection; collaborative artistic practices; design; 3D printin tecnology; archive.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

1. Introducción

Cada vez son más los centros de arte que surgen en torno a una colección. Si bien es cierto que, a diferencia de los museos, no es condición inherente de un centro de arte tener una colección, también lo es que muchos tienen su origen en una de ellas. Es el caso de Bombas Gens Centre d'Art, que abrió sus puertas en Valencia para dar a conocer a la sociedad la colección de arte contemporáneo de la Fundació Per Amor a l'Art.

Desde su inauguración en 2017, y hasta el pasado año 2023, Bombas Gens Centre d'Art desarrolló un modelo surgido de la simbiosis entre el museo y el centro de arte contemporáneo, en tanto en cuanto conjugó su interés por investigar y exhibir las obras de su propia colección y de los artistas presentes en ella, con una fluida programación de exposiciones temporales desde la que relacionarse con el público. El hecho de prescindir deliberadamente de un espacio en el que exhibir de manera permanente su colección, obligó a Bombas Gens a una consciente y constante revisión de sus fondos, que se mostraban por primera vez al público en cada nueva exposición[1].

Con motivo de la designación de Valencia como Capital Mundial del Diseño en el año 2022[2], la directora artística de Bombas Gens Sandra Guimarães invitó a la pareja de artistas El Último Grito a comisariar una exposición a partir de la Colección Per Amor a l'Art, en la que el diseño atravesase de manera transversal el discurso expositivo y curatorial. Bajo el título *Earth: A Retrospective,* la muestra proponía una aproximación especulativa a la naturaleza de esta colección y de sus obras.

En el marco de esta exposición, y alineado con los intereses de este centro de arte de replantearse su papel como institución crítica que desarrollaba nuevas relaciones con la comunidad artística y local, los comisarios de la muestra Rosario Hurtado y Roberto Feo pusieron en marcha el *Laboratorio del Archivo de Re-Colecciones: Investigaciones Especulativas de La Colección,* que se vio complementado con el *Laboratorio Repensando la exposición Earth: A Retrospective en clave objetual* bajo la dirección creativa de Laura Silvestre.

Ambos laboratorios surgieron con el objetivo de generar un archivo de objetos de la colección que estuviera activo durante todo el tiempo que duraba la exposición, producidos por jóvenes creadores de Ginebra y Valencia respectivamente, que se valieron de impresoras y escáneres 3D para generar nuevas piezas a partir de las imágenes de las obras expuestas.

2. Bombas Gens Centre d'Art y su colección

En el año 2017, iniciaba su andadura en Valencia *Bombas Gens Centre d'Art.* Apostando por la reconversión de un edificio industrial con una finalidad expositiva, el nuevo centro de arte se ubicaba en las naves de una antigua fábrica de bombas hidráulicas de la ciudad, conservando su nombre como seña de identidad. El eje central del proyecto de rehabilitación consistió en transformar el recinto y las naves de esta arquitectura industrial en espacio expositivo, manteniendo en todo momento los rasgos distintivos de su identidad. Respetando la estética original y las formas del edificio, se creó en su interior una estructura museográfica de interés artístico, patrimonial e histórico, que proveía el espacio necesario para mostrar las obras de la colección de la Fundació Per Amor a l'Art.

[1] En marzo de 2024, este centro de arte inició una nueva etapa como Bombas Gens Centre d'Arts Digitals, enfocado a la exhibición y difusión de proyectos de carácter inmersivo y audiovisual.

[2] La World Design Organization (WDO) es una organización no gubernamental internacional, que cada dos años designa la Capital Mundial del Diseño (World Design Capital WDC), reconociendo a una ciudad por su uso efectivo del diseño para estimular el desarrollo económico, social, cultural y ambiental.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 1 Exposición Earth: A Retrospective en Bombas Gens Centre d'Art. Fuente: ©Bombas Gens Centre d'Art. Foto: Zamora, Mario (2023)

La Fundació Per Amor a l'Art es un proyecto de la familia valenciana Soler-Lloret que desde 2014 desarrolla una actividad en torno a tres ejes principales de actuación, como son el arte, la investigación y la acción social. Vinculada a su vocación artística, la Colección Per amor a l'Art, asesorada por Vicent Todolí, consta de más de 2.250 obras de unos 220 autores, mostrando una atención especial a la fotografía. De hecho, cabe destacar a los fotógrafos japoneses Shomei Tomatsu, Daido Moriyama, Eikoh Hosoe, Akira Sato o Nobuyoshi Araki, cuya obra, sumada a la de nombres clásicos de la fotografía americana y europea como Garry Winogrand, Walker Evans o Albert Renger-Patzsch, resulta fundamental para comprender las claves de la evolución de la fotografía a lo largo del siglo XX. El valor de sus fondos, con grandes artistas nacionales e internacionales, fue reconocido con el Premio «A» al Coleccionismo 2018 concedido por la Fundación ARCO.

3. Exposición *EARTH: A RETROSPECTIVE*, comisariada por El Último Grito

La exposición *Earth: A Retrospective* fue fruto del interés de Bombas Gens Centre d'Art por abrirse a nuevas voces que permitiesen revisitar su colección, acompasadas con los acontecimientos que protagonizaban el contexto en el que se insertaba. En concreto, el nombramiento de Valencia como Capital Mundial del Diseño en 2022, motivó a Sandra Guimarães a proponer al colectivo artístico El Último Grito el comisariado de esta muestra basada en la Colección Per Amor a l'Art, valiéndose del diseño como dispositivo curatorial.

Tal y como señalan los integrantes de El Último Grito, Hurtado y Feo (2024),

> su práctica y enfoque académico gravitan en torno a su interés de investigación sobre el papel del diseño en la producción de ficciones. El trabajo de El Último Grito abarca múltiples disciplinas, contextos y medios, incluidas instalaciones, objetos, películas, performances y publicaciones, así como proyectos

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

> curatoriales, editoriales y académicos. Independientemente del formato, El Último Grito utiliza su práctica para desarrollar representaciones inventivamente analíticas (y a veces lúdicas) de los sistemas existentes (materiales, gráficos, lingüísticos, filosóficos, tecnológicos) sobre los cuales se estructura nuestro entorno sociopolítico y cultural[3].

Ampliamente reconocidos por su producción en el ámbito del diseño, para ambos artistas el diseño habita los espacios intermedios entre las personas y sus mundos circundantes, tanto reales como ficticios, y genera relaciones conceptuales y materiales entre distintos puntos espaciotemporales. Es por ello que, en el desempeño de su labor como comisarios de esta muestra, se valieron del diseño como medio para realizar una particular lectura de la colección de Bombas Gens, secuenciada en cuatro escenas, a modo de relato de ficción:

> Generada en el presente tratando de reimaginar un pasado desde un futuro desconocido, Earth: A Retrospective muestra la Colección Per Amor a l'Art como una "geografía creativa" — un concepto de edición desarrollado por Lev Kuleshov, diseñado para colisionar tomas de diferentes lugares para generar un nuevo paisaje sin fisuras donde transcurre la narración. Con este proyecto, El Último Grito mira a la Tierra desde un punto indeterminado en un espacio- tiempo futuro. Un punto en el que nuestra memoria de la Tierra se rompe y nuestro único vínculo con ella es una colección de imágenes donde significado y significante se difuminan; donde nuestra mirada los romantiza en narrativas que buscan encontrar un significado más allá de su historicidad[4].

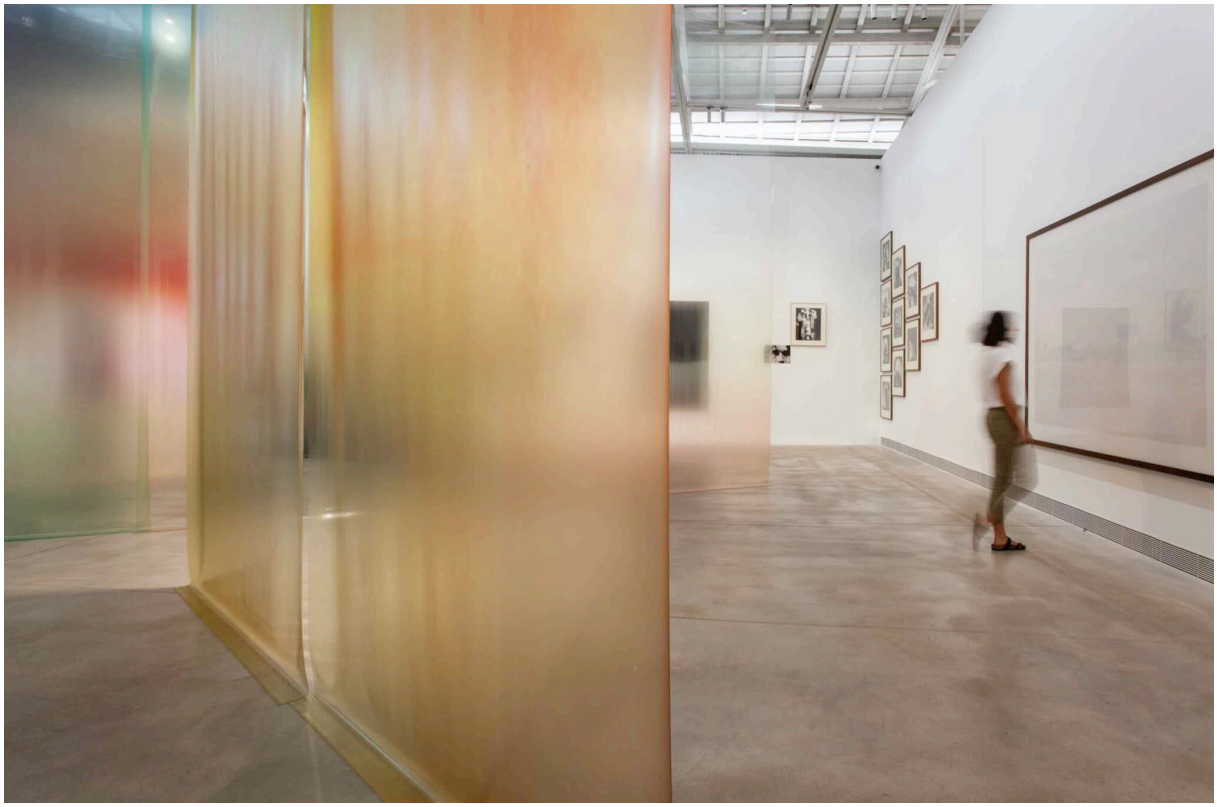


Fig. 2 Exposición Earth: A Retrospective en Bombas Gens Centre d'Art. Escena 1_Llegadas. Fuente: ©Bombas Gens Centre d'Art. Foto: Zamora, Mario (2023)

La Escena 1_Llegadas, la Escena 2_Secuenciado, la Escena 3_Máquina del tiempo y la Escena 4_Re-colecciones estaban alojadas en distintos espacios expositivos y acompañadas de sus correspondientes textos, al más puro

[3] Hurtado, Rosario y Feo, Roberto. (3 de junio de 2024). *El Último Grito*. https://elultimogrito.website/about
[4] Bombas Gens Centre d'Art. (2022). *Earth: A Retrospective. Comisariado por El Último Grito*. [Texto expositivo].

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

estilo de un guion cinematográfico. Entre todas presentaban más de un centenar de obras, incluidas cuatro obras de El Último grito pertenecientes a la Colección Per Amor a l'Art. Todas ellas fueron cuidadosamente escogidas bajo los parámetros que ambos comisarios establecieron para diseñar la secuencia de escenas, como hilo conductor de la exposición[5].



Fig. 3 Exposición Earth: A Retrospective en Bombas Gens Centre d'Art. Escena 2_Secuenciar. Fuente: ©Bombas Gens Centre d'Art. Foto: Zamora, Mario (2023)

4. Laboratorio del Archivo de Re-Colecciones: Investigaciones Especulativas de La Colección

En el marco de la exposición, El Último Grito propuso generar un "Archivo de Re-Colecciones", bajo el formato de un laboratorio. Con esta idea se alineaba, por un lado, con la preocupación de Bombas Gens Centre d'Art por activar las exposiciones, haciendo partícipe de las mismas al público. Por otro, se integraba con los objetivos de Valencia como Capital Mundial del Diseño 2022. A su vez, apostaba por un modelo que abría un diálogo entre la fotografía y las tecnologías de impresión 3D como herramientas accesibles al servicio de la producción artística. Y, por último, trabajaba la idea de archivo vivo durante todo el transcurso de la muestra.

En un hipotético futuro en el que la única información que tuviésemos de la Tierra fueran algunas fotografías, ¿qué objetos seríamos capaces de reproducir a partir de las imágenes? Esta es la idea en torno a la cual gira el *Laboratorio del Archivo de Re-Colecciones: Investigaciones Especulativas de La Colección*, que Hurtado y Feo (2022) resumen de la siguiente manera:

> Imaginando la tercera dimensión _Un diálogo entre especulación y realidad. La conexión entre el pasado y el presente se rompe, lo único que queda es una serie de fotografías a partir de las cuales reimaginar, ejercitar, reconstruir un pasado. Ubicados entre el mundo de un detective y el de un soñador, debemos discernir lo que contienen las imágenes reconstruyendo aquellos objetos y contextos nunca antes

[5] Hurtado, Rosario; Feo, Roberto y Bannocks, Stuart. [Bombas Gens Centre d'Art] (2022). *Earth: A Retrospective* [Video-catálogo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Md9k84XWnjU

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

> experimentados. Si las formas en que damos sentido al mundo se basan en nuestra experiencia y memoria personal… ¿Cómo trabajamos cualquier contexto, cualquier comportamiento, cualquier objeto cuando no estamos familiarizados con lo que se representa?[6].

En este laboratorio participó el estudiantado del Master in Design - Space and Communication: Contemporary Design Practices at Head-Genève, bajo la dirección y guía de El Último Grito, la aportación académica de HEAD: Arno Mathies y el apoyo técnico de Romain Chappet. A partir de una selección de fotografías de la Colección Per Amor a l'Art, el grupo de estudiantes trabajó con programas de diseño asistido por ordenador y tecnología de impresión 3D para producir una primera serie de objetos que se incorporaron al "Archivo de Re-Colecciones" de la exposición. Se trataba de materializaciones, interpretaciones y traducciones de lo representado en las imágenes, que fueron expuestas junto a las fotografías que las habían inspirado.



Fig. 4 Exposición Earth: A Retrospective en Bombas Gens Centre d'Art. Escena 4_Re-Colecciones. Fuente: ©Bombas Gens Centre d'Art. Foto: Zamora, Mario (2023)

5. Repensando la exposición *Earth: A Retrospective* en clave objetual

El *Laboratorio Repensando la exposición Earth: A Retrospective en clave objetual* surgió para dar continuidad al anterior, reinterpretando el encargo de generar una segunda serie de objetos para el archivo de la exposición.

En esta ocasión, estuvo dirigido a jóvenes estudiantes del Departamento de Escultura de la Facultad de Bellas Artes (UPV), dirigidos por Laura Silvestre García, Vicedecana de Cultura de la Facultad de Bellas Artes y con el apoyo técnico de Raúl León Mendoza y Leo Pum. Esta vez, trabajaron directamente a partir de la selección de obras de la Colección Per Amor a l'Art que presentaba la exposición *Earh: A Retrospective*, analizando el relato que construía la muestra, con el objetivo de repensarla en clave objetual. Para ello, fue fundamental el contacto que mantuvieron de manera directa con El Último Grito, tanto en la visita que Rosario Hurtado y Roberto Feo

[6] Hurtado, Rosario y Feo, Roberto. (3 de junio de 2024). *El Último Grito. Earth: A Retrospective*. https://elultimogrito.website/work#/earth-a-retrospective/

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

realizaron a la facultad, como en la que el grupo de jóvenes valencianos realizó a Bombas Gens Centre d'Art para recorrer la exposición de la mano de ambos comisarios.



Fig. 5 Rosario Hurtado y Roberto Feo en la Facultad de Bellas Artes UPV con el grupo de estudiantes del Departamento de Escultura. Fuente: fotografía de la autora (2022)



Fig. 6 Rosario Hurtado y Roberto Feo en Bombas Gens Centre d'Art enseñando la muestra Earth: A Retrospective al grupo de estudiantes valencianos. Fuente: fotografía de la autora (2022)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Tomando como hilo narrativo las distintas escenas que proponía la exposición, los participantes seleccionaron una serie de objetos cotidianos que usaron total o parcialmente como material escultórico instalados, ensamblados, pegados o montados entre sí, con el fin de generar nuevos objetos a través de los que materializar, interpretar y traducir lo representado en las escenas. Se trataba de explorar las posibilidades del diseño del objeto cotidiano como recurso escultórico, obteniendo composiciones con una significación propia, con el fin de establecer una complejidad de significados superior a la de los objetos originales por separado y vinculados a las distintas obras que integraban las escenas de la exposición.

A continuación, se escanearon e imprimieron en 3D estas piezas, generando nuevos objetos que venían a sumarse a los producidos en el anterior laboratorio por los participantes de Head-Gèneve.

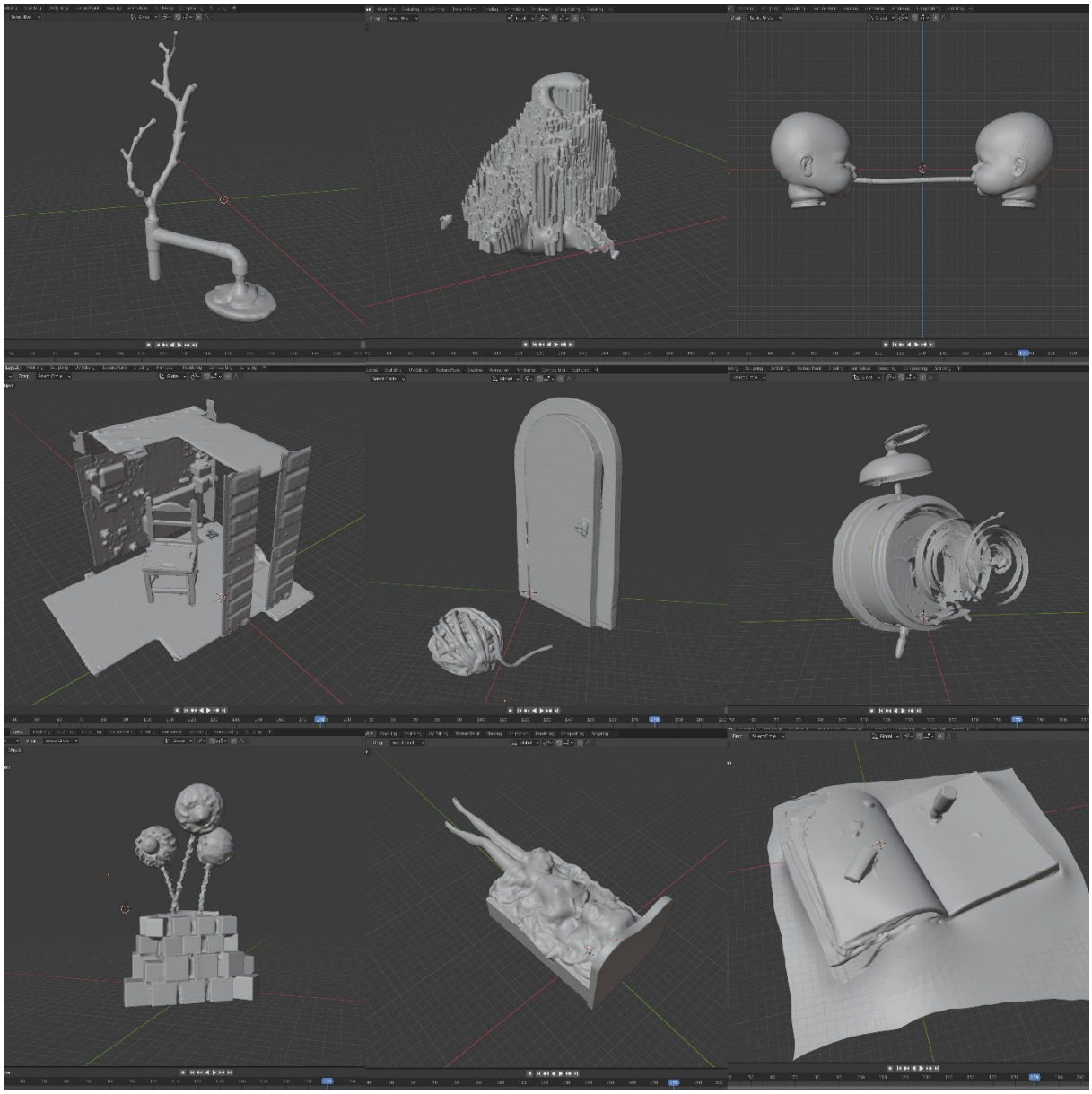


Fig. 7. Escaneo tridimensional de las piezas. Elaboración propia (2022)

Como resultado de este laboratorio, desarrollado entre el 1 de septiembre y el 31 de diciembre de 2022, se produjeron e incorporaron al "Archivo de Re-Colecciones" de la exposición las siguientes piezas, expuestas en Bombas Gens Centre d'Art junto con las fotografías que mostraban las obras en la que se habían inspirado:

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

- *Topografía femenina*, 2022. Paula Ibiza Rodríguez, Verónica Lopez Moreno, Laura Noya, Elia Guillen Pastor, Alejandra Decico Perez.
- *Reminiscencia*, 2022. Aiden Garcia I Barea, Elena Lurbe Gorrita, Joana Ramis Sempere, Sandra Valero Iranzo.
- *Vigilia eterna*, 2022. Sara Navarro, Alex Ursu, Sabrina Hartford, Jorge Martí, Nerea Peña.
- *Falsa Ilusión*, 2022. Alba Ramírez, Ona Sureda, Marta García, Alba Gallardo.
- *El origen*, 2022. Máxim Aparisi, Elena Artigues.
- *Caja 61 – 04/10/2022*, 2022. Luca Mateo, Lola Royo, Alejandra Pérez de Azpillaga, Mireia Ribés.
- *PTSD*, 2022. Vera Ya Cerdà Gimeno, Marina García Larrosa, Mireia García López, Vanessa Ribelles Ponce.
- *L'arribada a la memoria*, 2022. Carmina Bendicho Carceller, María Burguera Reig, Marta Moscardó Mateu, Elena Rueda Argente.
- *Time Motion*, 2022. Alicia Dapena Tauste, Zaira Dasí Tena, Maria Ferrandis Coy, Alicia Ruiz Esparza.
- *Isshun*, 2022. Nadhya Castellano Aguilar, Ariadna Valera Hidalgo, Laura Bibiloni.
- *Metaorito*, 2022. Leo Pum (Leandro Gomez Mora).

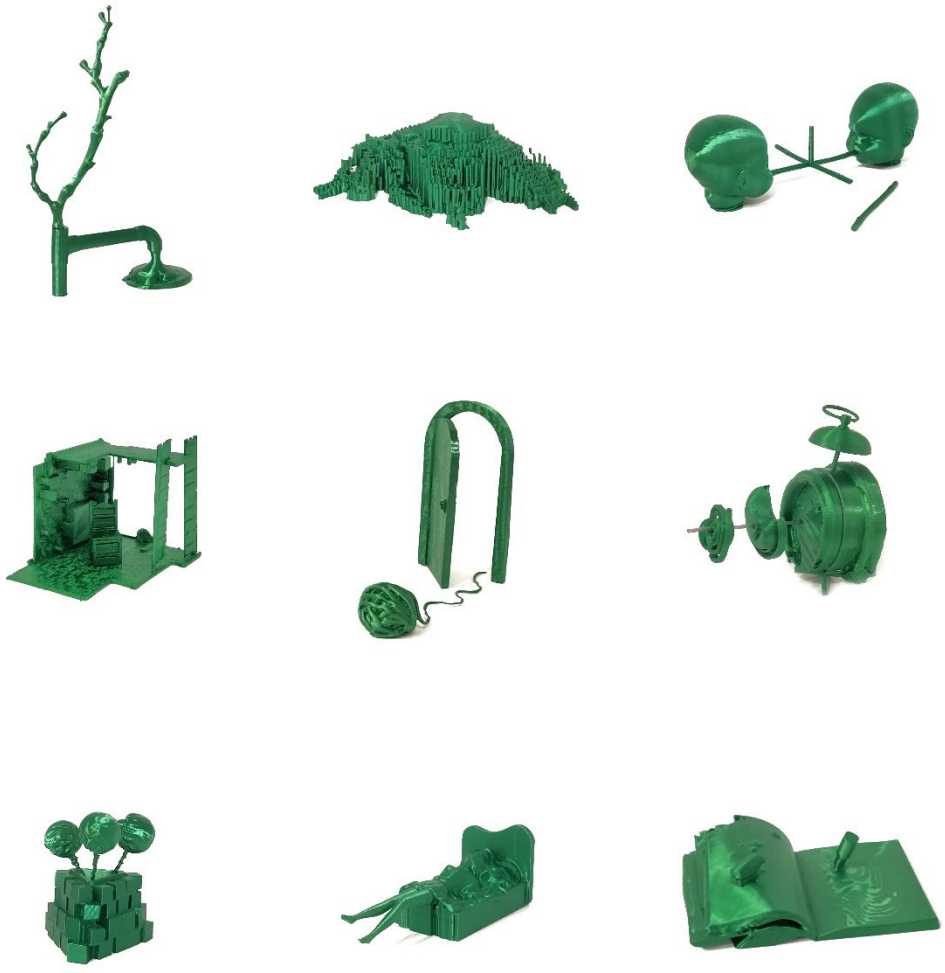


Fig. 8. Piezas realizadas con impresora 3D. Elaboración propia (2022)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

De este modo, no sólo se daba continuidad al formato de laboratorios del programa expositivo de Bombas Gens que estaba en marcha durante la vigencia de la exposición sino que, además, los resultados producidos por los participantes se añadían al archivo original, convirtiéndolo así en una obra en evolución producto de las aportaciones de un grupo diverso de individuos, con un formato de obra abierta durante el transcurso de la exposición *Earth: A Retrospective*.



Fig. 9. Piezas expuestas en Bombas Gens Centre d'Art en la exposición Earth: A Retrospective. Fuente: fotografía de la autora (2023)

6. Conclusiones

En la actualidad, el modelo surgido de la simbiosis entre museo y centro de arte contemporáneo se asume como uno más. Fue el caso de Bombas Gens Centre d'Art, que entre 2017 y 2023 desempeñó actividades propias de un centro de arte contemporáneo, con un ritmo de exposiciones temporales destinadas a revisitar su colección de arte contemporáneo. Para ello, recuperó un edificio industrial de la ciudad de Valencia, convirtiéndolo en espacio para el arte al compás de los acontecimientos socioculturales del contexto en el que estaba inmerso.

En contraposición a las coordenadas de perdurabilidad de un modelo de exposición permanente de una colección, Bombas Gens articuló una programación de exposiciones temporales en torno a la misma. La muestra *Earth: A Retrospective*, permitió una aproximación a la Colección Per Amor a l'Art, diseñando unas escenas ficticias que situaban al público en un momento indeterminado del futuro, desde el que tratar de imaginar el pasado a través de las obras que componían cada una de ellas.

Comisariada por El Último Grito, la exposición motivaba un ejercicio de perspectiva y percepción utilizando el diseño como dispositivo curatorial, que quisieron complementar con la idea de "Archivo de Re-Colecciones" desarrollada a través del formato de laboratorio.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Los avances recientes de la tecnología proporcionaron a los participantes en estos laboratorios, procedentes de Ginebra y Valencia respectivamente, un nuevo campo abierto para la creación artística. Los escáneres e impresoras 3D les permitieron diseñar y crear piezas que pudieron ser mostradas en un espacio del ámbito del arte como Bombas Gens Centre d'Art.

Fuentes referenciales

Bombas Gens Centre d'Art. (2022). *Earth: A Retrospective. Comisariado por El Último Grito*. [Texto expositivo].

Fundació Per Amor a l'Art. (3 de junio de 2024). *Fundación*. https://fpaa.es/fundacion/

Gómez, F. (2018). *Proyecto fotográfico Bombas Gens*. Fundació Per Amor a l'Art.

Hurtado, R. y Feo, R. (3 de junio de 2024). *El Último Grito*. https://elultimogrito.website/about

Hurtado, R., Feo, R. y Bannocks, S. [Bombas Gens Centre d'Art] (2022). *Earth: A Retrospective* [Video-catálogo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Md9k84XWnjU

Kjorup, S., Kuleshov, L. y Levaco, R. (1975). Kuleshov on Film: Writings by Lev Kuleshov. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, *34*(2), 221-222.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18019

La ciudad del revés. Un particular modo de ver las cosas
Metodología de un Proyecto Final de CFGS de Cerámica Artística

The city upside down. A particular way of seeing things
Methodology of a Final Project of CFGS of Artistic Ceramics

Antonio Simarro Escobar
Ayudas Margarita Salas financiadas por la Unión Europea-Next generation EU (Universitat Politècnica de València), asimarro@us.es

Breve bio autor: En la actualidad, se encuentra realizando el Postdoctorado Margarita Salas UPV financiado por la Unión Europea-Next Generation EU, en el Grupo de Investigación HUM822: Gráfica y Creación Digital del Departamento de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de la US (2021-2024), y cursando el CFGM de Alfarería en la EASD Sevilla. Es Técnico Superior en Cerámica Artística por la EASD Sevilla (2023), Licenciado en Bellas Artes (2014) y Doctor en Arte: Producción e Investigación (Sobresaliente y Cum Laude con Mención Internacional) por la UPV (2020). Cuenta con el Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria de la UCLM (2021). Ha trabajado como Técnico Superior de Investigación en el CIAE, con motivo de la Beca FPI (PAID-01-16).

How to cite: Simarro Escobar, A. (2024). La ciudad del revés. Un particular modo de ver las cosas. Metodología de un proyecto final de CFGS de Cerámica Artística. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18019

Resumen

El presente artículo expone el marco conceptual, el proceso metodológico y los aspectos técnicos de la obra La ciudad del revés. Un particular modo de ver las cosas (2023), creada como Proyecto Final para el Ciclo Formativo de Grado Superior de Cerámica Artística de la EASD Sevilla. Dicho trabajo pretende dar visibilidad a aquello endótico y que pasa por desapercibido, frente a los requerimientos económicos o industriales bajo los que han sido creadas la mayoría de las ciudades. Con este singular modo de mirar la capital hispalense, a través del diseño de un mapa con las ubicaciones seleccionadas para la creación de un conjunto cerámico-escultórico e instalativo, y tomando como punto de partida lo invisible, surge una exposición efímera situada entre edificios de la expo iberoamericana del 29.

Palabras clave: *endótico; infraordinario; mapa; ciudad; revés; cerámica.*

Abstract

This article presents the conceptual framework, the methodological process and the technical aspects of the work The city upside down. A particular way of seeing things (2023), created as a Final Project for the Higher Level Training Cycle in Artistic Ceramics at the EASD Seville. This work aims to give priority to that which is endotic and unnoticed, as opposed to the economic or industrial requirements under which most cities have been created. With this unique way of looking at the capital of Seville, through the design of a map with the locations selected for the creation of a ceramic-sculptural and installation set, and taking the invisible as a starting point, an ephemeral exhibition located between buildings of the Ibero-American expo of '29 arises.

Keywords: *endotic; infraordinary; map; city; reverse; ceramic.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

INTRODUCCIÓN

El presente artículo aborda el marco conceptual y las diferentes fases de creación y ejecución de la obra *La ciudad el revés. Un particular modo de ver las cosas* (2023), expuesta como Proyecto Final para el Ciclo Formativo de Grado Superior de Cerámica Artística de la Escuela de Arte y Superior de Diseño Sevilla.

A través de una exposición efímera en uno de los edificios más emblemáticos y creados exclusivamente para la Exposición Iberoamericana del 29, el Pabellón de Chile (actual EASD Sevilla), se ha mostrado un mapeado insólito y seis piezas escultóricas de cerámica, surgidas de una selección de elementos endóticos llenos de múltiples significados de la ciudad hispalense. Tomando como punto de partida estos objetos cotidianos y que pasan por desapercibidos, cargados de memoria, se pretende plantear un particular modo de ver las cosas, una forma singular de mirar la ciudad.

La urbe es el resultado de una rica diversidad de capas de diversa índole, capas complejas e interrelacionadas. Para poder entender esta amalgama de cuestiones ha sido necesario indagar en una perenne yuxtaposición de historias, de vivencias, de sensaciones, de recuerdos, de acciones, de nombres, de construcciones, de vacíos, de silencios. La pieza artística en cuestión sustenta una especie de catalogación de todos estos y otros muchos aspectos, pero que, en definitiva, son una única cosa, la propia génesis del lugar.

Hurgar en las capas de todo ello es hablar del hábitat. En definitiva, se trata de examinar lo que realmente proviene de dentro y que hemos ignorado, interrogándonos, a su vez, lo que parece haber dejado de sorprendernos, aquello que Víctor Hugo reclamaba asegurando que “dentro de uno mismo es donde hay que ver lo exterior”. (Béguin, 1993, p. 106)

Nos hemos alejado de los diseños urbanísticos para centrarnos en el plano artístico, aunque, a decir verdad, estos dos aspectos deberían ir siempre de la mano, impidiendo de este modo el abandono de la bondad de lo colectivo para refugiarse en el seno individual y lo privativo. Para evitar este endémico suceso es necesario aprender a ver las cualidades que nos ofrecen nuestras ciudades como un lugar de encuentro y de puro aprendizaje ejercitando una visión desde una perspectiva más vanguardista. Un buen punto de partida sería empezar a prestar especial interés, como hemos dicho anteriormente, a aquellos aspectos endóticos, a aquello que sentimos familiar o cercano y que nos resulta común, habitual, de toda la vida.

Desafortunadamente, cada vez más, nuestra atención se aleja de lo invisible para centrarnos en lo superficial y exótico o nuevo. De forma casi obsesiva calculamos lo histórico, lo revelador y dejamos de lado lo verdaderamente esencial. Hemos aprendido a no saber mirar a aquellas pequeñas vicisitudes e infraordinarias que componen nuestra forma de ser, nuestra esencia, nuestro Yo, nuestro hábitat. Inconmensurables pequeñas cosas, detalles, lugares especiales, historias íntimas son ahora, en la mayoría de los casos, elementos interferentes que ralentizan nuestro precario y nuevo modo de vida frenético y sin sustancia, a pesar de que habitamos sobre un gigantesco palimpsesto repleto de genomas.

Por todo ello, se han seleccionado diferentes puntos para abordar el conjunto de piezas desde varias disciplinas que se funden (cerámica, grabado, escultura, performance e instalación). El único objetivo ha sido rescatar y dignificar elementos antropológicos propios del sitio, dado que como bien afirma el investigador Marc Augé: “el lugar antropológico, es al mismo tiempo principio de sentido para aquellos que lo habitan y principio de inteligibilidad para aquel que lo observa”. La relación entre estos objetos o localizaciones y los habitantes del lugar crean una identidad para convivir en la historia y acabar convirtiéndose en “espectadores de sí mismos, turistas de lo íntimo”. (2000, p.58)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

METODOLOGÍA

La planificación y gestión de las diferentes fases de la propuesta artística se llevó a cabo durante las horas lectivas de la asignatura de Proyectos de Cerámica Artística de 2º curso del CFGS. En primer lugar, se tuvo en cuenta el material didáctico aportado durante el desarrollo de la misma asignatura, se consultaron fuentes referenciales relacionadas con la ciudad como espacio de creación y se analizaron proyectos finales expuestos con anterioridad, que ayudaron en el proceso de ideación y de concreción de los objetivos y finalidades, para más tarde (entre abril y junio de 2023), llevar a cabo su realización en los talleres de la EASD Sevilla durante el periodo de Proyecto Integrado con una duración de 170 horas.

En la fase de ejecución técnica, teniendo en cuenta las características y particularidades de la obra, se hizo un estudio de campo seleccionando y analizando algunas partes de la ciudad que representaran la carga conceptual, la propia idiosincrasia del lugar, rescatando lo invisible y que hablara de las formas de vida de sus vecinos. Tras una provisión de materiales necesarios y de las diferentes pastas, se procedió con la manufactura de cada una de las seis esculturas a modo de performance y mediante la técnica del apretón, registrando y recogiendo el revés de los elementos elegidos.

Cada una de las piezas de gres surgidas de este proceso, próximo a la técnica del grabado y de la realización de moldes, se bizcochó[1] a una temperatura de 980º en los hornos de los talleres de cerámica la EASD Sevilla, para después ser esmaltadas a alta temperatura (1250º) con diferentes recetas elaboradas para la ocasión y tras un elevado número de pruebas, en busca de una paleta de colores que definiera la ciudad hispalense.

Seguidamente se documentaron y fotografiaron las piezas resultantes para la creación del mapa que propone un particular modo de recorrer la ciudad, desde una perspectiva singular, del revés, donde se situaron los elementos ordinarios y casi abyectos que pasan por desapercibidos.

Por último, se adecuaron los planteamientos formales de cada una de las piezas al espacio expositivo, uno de los patios del Pabellón de Chile y actual EASD Sevilla, edificio, como hemos comentado en el epígrafe anterior, creado exclusivamente para la Exposición Iberoamericana del 29, donde se instaló y defendió el proyecto aquí recogido delante del tribunal el 14 de junio de 2023.

DESARROLLO

Desde que el homo sapiens prefirió agruparse e inventar un ecosistema artificial para vivir, poco ha evolucionado el modo en que miramos el lugar donde vivimos: la ciudad. El que fue primer presidente de la Unesco en 1946 insistió en que: “[…] más pronto que tarde hemos de abandonar el sistema basado en el incremento artificial de los deseos del hombre y comenzar por construir uno dirigido a satisfacer cualitativamente las auténticas necesidades humanas […]”. (Huxley en Gropius, 1962, p. 43)

A pesar de que hoy en día, todavía, son muchos los que no reconocen la necesidad de incorporar el arte en todo ámbito de la vida humana, con esta intervención, se le pretende dar prioridad frente a los requerimientos económicos o industriales bajo los que han sido creadas la mayoría de las ciudades. Con este particular modo de

[1] El término bizcochado se emplea también para designar la primera cocción de la pasta cerámica para que se pueda vidriar con facilidad en cocciones sucesivas.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

mirar la ciudad de Sevilla se quiere mostrar un nuevo modelo que afronte el difícil equilibrio entre lo imprescindible y lo necesario.

> […] el estatuto intelectual del lugar antropológico es ambiguo. No es sino la idea, parcialmente materializada, que se hacen aquellos que lo habitan de su relación con el territorio, con sus semejantes y con los otros. Esta idea puede ser parcial o mitificada. Varía según el lugar que cada uno ocupa y según su punto de vista. (Auge, 2000, p.61)

Existen diferentes formas de mirar una ciudad, pero antes de estar preparado para apreciarla de un modo diverso, tal y como nos invitó en su día el periodista Fernando Jaúregui: "mirar hacia delante, pretender ver el futuro reclama entender el presente y para entenderlo es imprescindible conocer nuestro pasado". (Junquera, 2014)

1. La visibilidad de lo invisible. Un particular modo de mirar las cosas

Para la creación de la pieza artística a la que hacemos alusión en este artículo, lo arquitectónico y lo objetual cobra un especial sentido como un espacio de experiencias personales que hablan del modo de vida de sus usuarios. Por todo ello, se propone mirar una ciudad de grandes artistas desde una perspectiva diferente, observando lo mundano, lo cotidiano, lo invisible, puesto que ser invisible no significa que no exista. Del mismo modo que en materia musical los silencios son la ausencia del sonido y muy importantes para componer la melodía, pasa en cerámica o en escultura con los vacíos o en grabado con los blancos. Asimismo, y bajo la premisa que nos plantea la autora Santiago Martín de Madrid (2020), nuestra propuesta surge:

> […] frente a la idea restrictiva de obras que solo se entienden desde la visibilidad, […] [propiciando] la ampliación a otros registros perceptivos y relaciones multisensoriales. En todos los casos, los lugares intervenidos cobran un valor, en tanto que se transforman en fuente de una experiencia que sobrepasa el dominio visual. […] el lugar se convierte en protagonista de una intervención que no está pensada para ver ni para ser vista, sino para vivirla y compartirla. En este sentido y parafraseando a Gastón Bachelard, los espacios vividos son "espacios amados" o, como también señala el autor, "espacios ensalzados" en cuya apreciación intervienen factores como la imaginación. (p. 136)



Fig. 1. *Funda natural que recubre las horas de las palmeras.*
Ubicación: Jardín del Teatro Lope de Vega. Sevilla. Fuente: Elaboración propia (2023)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Pese a que en las últimas décadas la arquitectura urbana se ha empeñado en cumplir básica y mayoritariamente parámetros basados en la funcionalidad y, en contadas ocasiones, medidas estéticas o visuales alejándose completamente de parámetros hápticos, debería de ir más allá, dado que:

> La percepción de los lugares, de los espacios o de las edificaciones se logra mediante experiencias multisensoriales. Al observar un espacio, no solo obtenemos mentalmente la visualización de una imagen, sino que, con nuestros cinco sentidos, lo estamos comprendiendo, lo podemos vivenciar y hacerlo parte de nuestro mundo habitual. (Mosquera Iragorri, 2018, p. 89)

Por este motivo, el objetivo principal de esta intervención es invitar a mirar la ciudad desde otra perspectiva. Desde un punto de vista háptico que nos puedan ofrecer aquellos aspectos endóticos e intrínsecos que conforman el lugar, pero a los que en contadas ocasiones prestamos atención, ya que "vivimos en un mundo que no hemos aprendido a mirar todavía. Tenemos que aprender de nuevo a pensar el espacio". (Auge, 2000, p.42)



Fig. 2. *Tapa de acometida de aguas residuales.*
Ubicación: Calle Santa Paula. Sevilla Fuente: Elaboración propia (2023)

2. Inmortalización de las cualidades hápticas. Proceso técnico

Desde 2019 venimos desarrollando un proyecto titulado *Impronte*, que surge, al igual que el proyecto que nos ocupa este trabajo, únicamente a partir de nuestro entorno y su interpretación a través de piezas escultóricas e instalativas. Dicho título proviene de *impronta*, una palabra que procede del italiano y se refiere a una técnica de reproducción de imágenes mediante huellas dejadas por una persona u objeto y que aporta una característica peculiar y distintiva. Este concepto y su etimología tiene una razón de ser en nuestra obra. Impronta es lo que "imprime", un sello, una identidad, así como una huella en toda nuestra filosofía de trabajo.

2.1 Proceso de registro

Para llevar a cabo el conjunto de piezas escultóricas se han utilizado tres tipos de pastas de alta temperatura: PRAI (pasta refractaria blanca con 40% chamota impalpable 0-0.2 mm de la casa Sio2), gres chamotado GBCH 0-0.2 mm (de la casa Argiles Bisbal) y un gres rojizo con chamota gruesa reciclado (obtenido de la Escuela de Arte y Superior de Diseño Sevilla), por su durabilidad una vez cocido y la textura y el acabado final que presta.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 3. *Proceso de registro de las piezas I y II con pasta PRAI refractaria. Técnica del apretón. Elaboración propia (2023)*



Fig. 4. *Proceso de registro de la pieza III (Desagüe) con pasta PRAI refractaria. Técnica del apretón. Ubicación: EASD Sevilla. Fuente: Elaboración propia (2023)*

2.2 Cocción y decoración

Para la posterior decoración de cada una de las piezas se han aplicado diferentes tipos de esmaltes de alta temperatura: Esmalte gres 0-6048 CUB. MATE ATOMI de la casa Prodesco (transparente mate), la fórmula M/7A con una base del 37% de Feldespato K (Ortosa), 20% de Dolomita, 18% de Carbonato de Ba, 10% de Caolín y 15% de Ox. Sn y 7 variantes añadiendo diferentes óxidos (1: base sola; 2: Ox. Fe 2%; 3: Ox. Co 1%; 4: Ox. Cu 2%; 5:

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Carbonato Cu 2%; 6: Ox. Mn 3%; 7: Ox. Ni1,5%; 9: Cromato de Fe 2%), tres esmaltes de efecto cráter (SEG 49, 55 y 58) y, por último: SEG 3,66 y 70.



Fig. 5. *Pruebas de esmaltes de alta temperatura (1250º) en dos tipos de gres.*
Fuente: Elaboración propia (2023)

El proceso de esmaltado de las diferentes piezas bizcochadas se hizo con la técnica del vertido, salvo el vidriado transparente que se aplicó con pistola. Se buscó la imprecisión a la hora de su aplicación favoreciendo la superposición y buscando particulares efectos en la cocción.



Fig. 6. *Proceso de esmaltado mediante la técnica del vertido de las piezas I y III.*
EASD Sevilla. Fuente: Elaboración propia (2023)

2.3 Piezas escultóricas finales

A continuación, se muestran los resultados de las seis piezas escultóricas que han conformado, junto con el mapa de la ciudad ubicando cada una de estas, la exposición final en el Pabellón de Chile de Sevilla. Cabe destacar que en las piezas III y IV se ha incorporado pan de oro aplicado con el mordiente Mixtion 28.860 de la casa Vallejo, como símbolo de valor y recalifiación.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 7. *Piezas I (72.5 x 30 cm) y II (38 x 34 cm). Fuente: Elaboración propia (2023)*



Fig. 8. *Pieza III (26 x 23) Fuente: Elaboración propia (2023)*



Fig. 9. *Pieza IV (27.5 x 24 cm). Fuente: Elaboración propia (2023)*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 10. *Pieza V (Ø 62 cm). Fuente: Elaboración propia (2023)*



Fig. 11. *Pieza VI (31.5 x 22 cm). Fuente: Elaboración propia (2023)*

3. Cartografía de Sevilla. Representación artística de lo infraordinario

Desde hace siglos, existe la necesidad de entender y representar el entorno. Para lograr conocer el medio en el que vive el ser humano, este se ha encargado de cartografiar el mundo, ya que "Los mapas son la herramienta que representa[n] y traduce[n] todo tipo de territorios físicos y psíquicos, permitiendo organizar la realidad y mostrarla para su mejor comprensión". (Andana, 2015)

En un plano aparece siempre aquello visitable, tangible, visible, pero ¿Dónde está lo invisible? La parte documental de la pieza *La Ciudad del revés. Un particular modo de ver las cosas* queda circunscrita en formato mapa de la ciudad de Sevilla que ubica espacios libres y abiertos a infinitas posibilidades, etéreos y captados con la ayuda de la cerámica y los diferentes procesos de manufactura, de decoración y de montaje.

> Lo que leemos en un mapa está tan relacionado con un mundo social invisible y con la ideología como con los fenómenos vistos y medidos en el paisaje. Los mapas siempre muestran más que la suma inalterada de un conjunto de técnicas. (Harley, 2005, p. 61)

Los puntos elegidos para representar lo invisible tienen en común la propia idiosincrasia del lugar, el contacto y las formas de vida de sus vecinos. De este modo, se pretende vincular a las personas de la propia ciudad y a aquellos forasteros con el entorno. Que su población conecte con la ciudad de una forma más amable para mejorar las zonas públicas, puesto que:

> Son espacios que tienen la capacidad de contener materia, pero además tienen una intrínseca cualidad temporal: en ellos convergen lo que ha habido, lo que hay y lo que habrá. Allí radica su naturaleza

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

informativa, en su capacidad de contener datos latentes a partir de los cuales es posible generar narrativas potencialmente infinitas. (Lingstuyl, 2019, p. 57)



Fig. 12. *Mapa de la ciudad de Sevilla con las ubicaciones y las piezas surgidas de cada una de estas. Fuente: Elaboración propia (2023)*

Quedan recogidas así, las formas, las texturas, los relieves, las imperfecciones, todo aquello que revela una moda, un estilo, un estatus, pero a la inversa. Se trata de un modo original y único de apreciarlo. Se valora desde otra dimensión, desde el negativo, del revés.

CONCLUSIONES

Pese a que nos hemos centrado en rescatar las connotaciones simbólicas de algunos elementos de carácter ordinario de la capital andaluza, para más tarde, ubicarlos en un mapa que ofreciera una visión diferente de la urbe y dar a conocer otros muchos aspectos desconocidos de esta, queremos ultimar que el trabajo conlleva, por otra parte, la creación de un vínculo entre sus habitantes, bien sean autóctonos o foráneos. Para ello se ha tenido en cuenta que, como bien afirma la autora: "la abyección es una resurrección que pasa por la muerte del yo (moi). Es una alquimia que transforma la pulsión de muerte en un arranque de vida, de nueva significancia". (Kristeva, 1980, p. 14)

Se pretende que sus transeúntes se relacionen con la ciudad de una forma artística para mejorar los espacios públicos y la convivencia, haciéndoles conscientes de la existencia de una memoria colectiva que surge, sin duda, a través del territorio que habitan.

Asimismo, y con todo ello, queda demostrado que el concepto en ocasiones supera a la técnica y que las barreras entre las diferentes disciplinas quedan desdibujadas. *La ciudad del revés. Un particular modo de ver las cosas* es el resultado de diferentes procesos técnicos y artísticos ejecutados con una intencionalidad diferente para la que pudieron haber sido creados, así como el uso de la cerámica en un procedimiento puramente gráfico.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

FUENTES REFERENCIALES

Augé, M. (2000). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad.* Gedisa (5ª reimpr.)

Béguin, A. (1993). *El alma romántica y el sueño. Ensayo sobre el romanticismo alemán y la poesía francesa.* Fondo de Cultura Económica.

Gropius, W. (1962). *Arquitectura y planeamiento*. Infinito.

Harley, J.B. (2005). *La nueva naturaleza de los mapas. Ensayos sobre la historia de la cartografía.* Fondo de Cultura Económica.

Junquera, J. (21 de octubre de 2014). *Mirar la ciudad de otra forma.* Más actual https://www.masactual.com/noticia/243/antiguo/mirar-la-ciudad-de-otra-forma.html

Kristeva, J. (1980). *Poderes de la perversión.* Siglo XXI.

Lingstuyl Araujo, A. (2029). Ruzafa data. En J.B. Peiró López, y P. Santiago Martín de Madrid. (Eds.), *El lado público del arte* (pp. 56-63). Äther Studio.

Muñoz Morellà, A. (2017). Proyecto fotográfico. *Diseña otra forma de mirar la ciudad*. AndanaFoto. https://andanafoto.com/proyecto-fotografico-disena-otra-forma-de-mirar-la-ciudad/

Santiago Martín de Madrid, P. (2020). Patricia Gómez y María Jesús González. La memoria en la pared. *Revista Estúdio, artistas sobre outras obras*, janeiro-março, 135-145.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18276

El museo Manolo Safont de Onda como agente de construcción de identidad territorial. Una experiencia de investigación educativa a través de la cerámica con el alumnado de educación secundaria

The Manolo Safont de Onda Museum as an agent for constructing territorial identity. An educational research experience through ceramics with secondary education students

María Dolores Soto-González [a] y **Ramona Rodríguez-López** [b]

[a] (Universidad de Valencia), m.dolores.soto@uv.es y [b] (Universidad Politécnica de Valencia), rarodlpe@bbaa.upv.es

Breve bio autoras:

Mª Dolores Soto González es profesora del Departamento de Didáctica de la Educación Física, Artística y Música de la Facultad de Magisterio de la Universidad de Valencia. Miembro del Institut de Creativitat i Innovacions Educatives. Integrante de CREARI grupo de investigación en pedagogías culturales. Licenciada en Bellas Artes, Pedagoga y Maestra. Sus líneas de investigación se desarrollan en torno a la educación a través del arte, la transdisciplinariedad y el pensamiento reflexivo y creativo.

Ramona Rodríguez López es Investigadora Margarita Salas de la Universidad Politécnica de Valencia. Licenciada en Bellas Artes y Doctorada en Arte: Producción e Investigación. Ha participado en Proyectos de Investigación I-D-i y en Proyectos de Innovación Educativa. Sus líneas de investigación se centran en los estudios sonoros y visuales, las nuevas tecnologías y la Educación Artística.

How to cite: Soto-González, M.D. y Rodríguez-López, R. (2024). El museo Manolo Safont de Onda como agente de construcción de identidad territorial. Una experiencia de investigación educativa a través de la cerámica con el alumnado de educación secundaria. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18276

Resumen

Esta publicación presenta los principales resultados de la experiencia de alumnado de Secundaria en el Museo del Azulejo Manolo Safont de Onda desarrollada a través de una propuesta didáctica compartida entre el educador del museo, la profesora de secundaria y la ceramista. El paradigma que se plantea en este trabajo de investigación, afirma que la labor educativa en el museo puede contribuir al desarrollo de la comunidad y conocimiento de su territorio. Desde la nueva museología se considera que el museo puede ayudar a la comunidad a forjar una identidad y un sentido de pertenencia al conectar a las personas con su historia y patrimonio. Con este propósito se establece el objetivo de analizar las piezas cerámicas realizadas por el alumnado, así como el impacto que a nivel educativo ha tenido este proyecto de intervención comunitaria entre sus participantes. La metodología empleada fue de tipo cualitativa, por medio de entrevistas y grupos de discusión y con observación participante por parte de las investigadoras de la universidad. Los resultados indican que las actitudes, habilidades y competencias que el alumnado destinatario experimentó en su contexto cultural, abren posibilidades artísticas y educativas, y también suponen una contribución al espacio museístico. Se puede concluir que la iniciativa desarrollada es idónea para establecer un marco de referencia que promueva una reflexión crítica y participativa en el espacio museístico de colectivos jóvenes.

Palabras clave: *museo; Manolo Safont; educación secundaria; identidad; territorio; educación artística.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

This publication presents the main results of the experience of Secondary students at the Manolo Safont Tile Museum in Onda developed through a didactic proposal shared between the museum educator, the secondary school teacher and the ceramist. The paradigm proposed in this research work states that educational work in the museum can contribute to the development of the community and knowledge of its territory. From the new museology it is considered that the museum can help the community to forge an identity and a sense of belonging by connecting people with their history and heritage. With this purpose, the objective of analyzing the ceramic pieces made by the students is established, as well as the impact that this community intervention project has had on its participants at an educational level. The methodology used was qualitative, through interviews and discussion groups and with participant observation by the university researchers. The results indicate that the attitudes, skills and competencies that the target students experienced in their cultural context open up artistic and educational possibilities, and also represent a contribution to the museum space. It can be concluded that the initiative developed is ideal for establishing a framework of reference that promotes critical and participatory reflection in the museum space of young groups.

Keywords: *museum; Manolo Safont; secondary education; identity; territory; artistic education.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

Esta investigación es el resultado de una experiencia educativa vinculada al proyecto de I+D+i [1] que lleva por nombre "DECHADOS. Creatividad inclusiva en secundaria mediante la relación entre centros educativos y museos".

El museo, la universidad y el instituto se conforman como espacios que generan conocimiento. Precisamente, esta publicación nace como reflexión en torno a la sinergia existente entre profesionales de la universidad, del museo y de la institución educativa de educación secundaria. (Hernaiz-Agreda, Soto-González y Rodríguez-López, 2024)

La gestión del patrimonio cultural, la educación y transferencia del conocimiento (Soto-González, Rodríguez-López y Renovell-Rico, 2023), son acciones para la inclusión e intervención social y la promoción de la investigación. Es por ello imprescindible hablar de la relación entre museos y universidad, la comunicación de ambos organismos sirve para el enriquecimiento mutuo, pero sobre todo al de la sociedad.

La "visión cívica" según Tony Bennet (2011) es una perspectiva que hace que pensemos y seamos conscientes de la importancia que posee el museo dentro de los discursos generados en el seno de lo social. El museo del azulejo Manolo Safont[2] de Onda establece una correspondencia con su público, ya que posibilita a través de la coordinación entre instituciones, proporcionar un acceso adecuado para la comprensión de sus contenidos por vía didáctica. Según Giner (2011) este museo "pretende reivindicar su papel educativo, su conexión con la sociedad, su sociedad, que avanza con ella y que puede ser un espacio de primer orden y realmente influyente en la formación y socialización de la población". (p. 179)

Analizar este el Museo Manolo Safont, es observar un museo abierto, que se entiende como museo de cambio y de transformación social. En él se proyecta una plena y activa acción cultural y educativa, participativa y multidimensional, como consecuencia del "giro educativo" del arte. (González-García, 2019).

La faceta social del Museo del Azulejo de Onda desde el punto de vista de la inclusividad, la intervención social y la comunicación y la implicación de sus profesionales en cuestiones como la divulgación de los bienes culturales y del profesorado, garantizan el aprovechamiento y los resultados de las actividades didácticas programadas. Se realiza una exposición colectiva el día internacional de los museos en el espacio de exposiciones con las obras creadas por el alumnado participante a través de diversos proyectos educativos, su título, "Hacer el pasado sostenible".

Para dar un valor didáctico a los museos autoras y autores como (Huerta, 2011; Soto-González, 2015, 2017; Álvarez, 2016; Pagés y Santisteban, 2018; Espinoza, Ordoñez, Ochoa, Erráez y Lema, 2020) mencionan que para concretar la enseñanza es importante que el alumnado pase de la teoría a la práctica in situ.

En cuanto a las instituciones educativas de secundaria, las salidas a los museos son una formación imprescindible para la formación de su alumnado (Martin, 2020, p. 223), lo importante es la vinculación de los y las jóvenes con su comunidad. Por otra parte, es necesario fomentar la participación e implicación de la juventud en el patrimonio por medio del diseño de actividades participativas, cooperativas y motivadoras. (Huerta y Rodríguez-López, 2023, 2024; Urpí y Basanta, 2020, p.200)

[1] Esta investigación se realiza bajo el marco del Proyecto I+D+i "DECHADOS. Creatividad inclusiva en secundaria mediante la relación entre centros educativos y museos". PID2021-123007OB-I00. Ministerio de Ciencia e Innovación. Convocatoria "Proyectos de Generación de Conocimiento". IPs: Ricard Vicent Huerta Ramon y Paula Jardón Giner.

[2] Museu del Taulell Manolo Safont de Onda https://museoazulejo.org/

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

DESARROLLO

Se presenta un estudio que intenta comprender, desde diferentes perspectivas a las personas implicadas desde el museo, el centro de secundaria y la universidad, así como el resultado de la creación artística cerámica del alumnado. Se realizó un estudio de caso vinculando al museo Manolo Safont del Azulejo (Onda-Castellón).

❖ Hoja de registro de la observación: 2 sesiones con cada grupo de alumnado.
❖ Entrevistas: Profesora de Secundaria, Educador y Ceramista
❖ Informe: elaborado por las 2 investigadoras a partir de la hoja de registro de observación.
❖ Grupo de discusión generado a partir del informe de las investigadoras presentado a los/las profesionales implicados. Duración 1h y 30 minutos.

A continuación se mostrará una parte del procedimiento de investigación; nos centraremos en las dos visitas realizadas al grupo y en el procedimiento de elaboración de las piezas cerámicas por parte del alumnado de educación secundaria, para ello se incluye la experiencia a modo de relato de las dos investigadoras y se ofrecerá el resultado a través de las imágenes de proceso y resultado.

RELATOS INVESTIGADORAS

Las dos investigadoras se plantean mostrar sus narrativas a partir de las dos dimensiones de observación planteadas: Relaciones entre participantes y agentes educativos del museo en la actividad y Observación del proceso creativo.

1.- Relaciones entre participantes y agentes educativos del museo en la actividad

RRL “Mantienen una comunicación fluida y de confianza entre el responsable del museo, la ceramista de la institución y la profesora, desde el inicio hasta el final del taller. Atención bien coordinada de las necesidades del alumnado durante la actividad. Intercambio de comentarios durante el proceso. La profesora facilita la comunicación entre la ceramista que imparte la actividad y el alumnado. Se percibe que ha habido una comunicación previa a la actividad y que se ha realizado en otras ocasiones, se sabe lo que hay que hacer y cómo se hace”.

MDSG “Se notaba una buena comunicación, con actitud de respeto y escucha por parte del alumnado. El personal del museo le proporciona un trato adulto y de confianza. Sorprende por otra parte la actitud de la profesora ya que establece una total complicidad con el personal del museo”.

RRL “El personal del museo está totalmente volcado en el funcionamiento del museo. Durante la visita (como personas investigadoras) nos enseñaros las instalaciones, tanto las salas de exposiciones como las de taller, almacenaje, etc. Compartieron los proyectos en los que han trabajado y los que están en marcha, con explicaciones del proceso y los resultados que pudimos ver materializados en obras. Hay una gran dedicación a la parte didáctica que tiene que ver con la cerámica y el contexto”.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

MDSG “Se notaba que entraban como en su casa, están acostumbrados/as, saben en qué lugares se encuentran localizados los talleres y entran con absoluta normalidad. Cabe destacar que a lo largo de su escolaridad acuden en numerosas ocasiones al museo, desde la etapa educativa de Infantil hasta la de Secundaria”.

RRL “El ambiente era de buen entendimiento y atención. Los y las estudiantes permanecen atentos/as y motivados/as. La profesora tenía muy planificado el proceso de ejecución del taller, la distribución del alumnado por grupos, mezclando chicos y chicas, teniendo en cuenta destrezas, ... Se había realizado el diseño previo de las piezas en las aulas y se notaba la experiencia de la profesora y su implicación.

MDSG “El personal del museo nos atendió con absoluta exquisitez. Mostrando mucho interés por explicarnos multitud de cosas referentes al museo”.

2.- Observación del proceso creativo y educativo

RRL “Esta experiencia es enriquecedora en el sentido de que conecta al alumnado con el quehacer de la técnica cerámica: con la manipulación de materiales y la creación de formas. De manera especulativa, se puede prever que les abre posibilidades de imaginar alternativas y creaciones, ya que la cerámica forma parte del sistema productivo de Onda. Mediante la realización de una obra cerámica grupal, se promueve la revalorización del patrimonio y el quehacer industrial de la zona, así como la participación del alumnado en un proyecto de creación colectiva”.

MDSG “Aunque la actividad en su desarrollo estaba muy dirigida ya que la visita era de 50 minutos y en ella se procedía a la realización de la pieza en barro, supongo que en la creación de las plantillas se dejó libertad para decidir su diseño.”

RRL “El museo ofrece la posibilidad de ir participando en distintas actividades, dotando a las personas participantes de formación plástica y visual, además de la adquisición de habilidades sobre las técnicas cerámicas y sus estéticas. La experiencia en el museo, desde la práctica en los talleres y la exhibición en sus espacios, posibilita reestructurar los conocimientos sobre el patrimonio del museo y las obras surgidas de las distintas actividades”.

MDSG “Proporciona diferentes perspectivas y puntos de análisis por lo que se podría concluir que ayuda a un aprendizaje profundo, con conocimiento progresivo y analizado, por lo que las relaciones de las informaciones y conocimientos estarían mucho más conectadas y proporciona una mayor capacidad de análisis y por lo tanto les ayuda a generar informaciones nuevas”.

MDSG “Es una actividad programada y preparada con una intencionalidad clara. Tiene su objetivo claro y su finalidad, la participación de la creación de su obra en una exposición colectiva donde la visitarán con sus familiares”.

RRL “La práctica con técnicas cerámicas establece una diferenciación entre la formación del alumnado de la localidad de Onda, es una disrupción en el contenido de las clases”.

MDSG “En un proceso de creación técnica relacionado con la tridimensionalidad. Muy programado y preparado. La reflexión, es posible, que esté en el aula, y no en la ejecución de la técnica en el museo. No hay participación ni discusión, únicamente la realización de su proyecto de aula con los materiales y recursos del museo y con ayuda de la ceramista”.

RRL “Contribuye a relacionar distintos saberes en la medida en que los y las estudiantes colaboran en la cultura ceramista de la localidad. Ha habido un trabajo disciplinar previo relacionado con el diseño de los azulejos (composición geométrica a tres niveles) ideación, bocetos, etc. Relación contenidos distintos y/o formas culturales diversas. A través de la participación en la exposición colectiva del museo “Hacer el pasado sostenible.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Los distintos saberes confluyen en la muestra, desde los patrimoniales, hasta las aportaciones de obras realizadas de manera colectiva en las actividades".

MDSG "Pone en la relación los contenidos curriculares con su contexto y el patrimonio. Valoración de la dedicación de su territorio a la elaboración de los azulejos. Hace comprensible la industrialización y producción de la zona donde viven. Su economía de territorio y seguramente la comprensión de que vive su comunidad incluso sus familias".

PROCESO Y RESULTADOS ARTÍSTICOS - AZULEJOS DE CERÁMICA

A continuación se muestran las imágenes del proceso de trabajo de las piezas de cerámica realizadas por el alumnado en el museo. Se trata de azulejos en tres dimensiones que han sido previamente diseñados en las aulas del Instituto de Secundaria de manera grupal. Combinan formas geométricas superpuestas en las que se aplican colores destacando los niveles de profundidad.

La actividad consta de dos sesiones de 50 minutos muy bien estructuradas: en la primera, se procede al amasado manual de la arcilla para darle forma laminada y un espesor homogéneo mediante rodillos de madera, una vez alisado el barro se práctica el recorte de cada una de las piezas empleando diferentes plantillas con el diseño previsto para cada azulejo. En la segunda sesión, se lleva a cabo el esmaltado de los azulejos que ya han pasado la fase de secado, se utiliza una gama de tres colores en cada una de las piezas. Finalmente, la ceramista del museo efectua el proceso de horneado para fijar el color de los azulejos y dejarlos acabados para su exposición.



Fig. 1 *Imagen del proceso de trabajo en la primera sesión del taller. Fuente: Soto-González, M. D. (2023).*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 2 *Imagen de las piezas acabadas después de la primera sesión. Fuente: Rodríguez-López, R. (2023).*

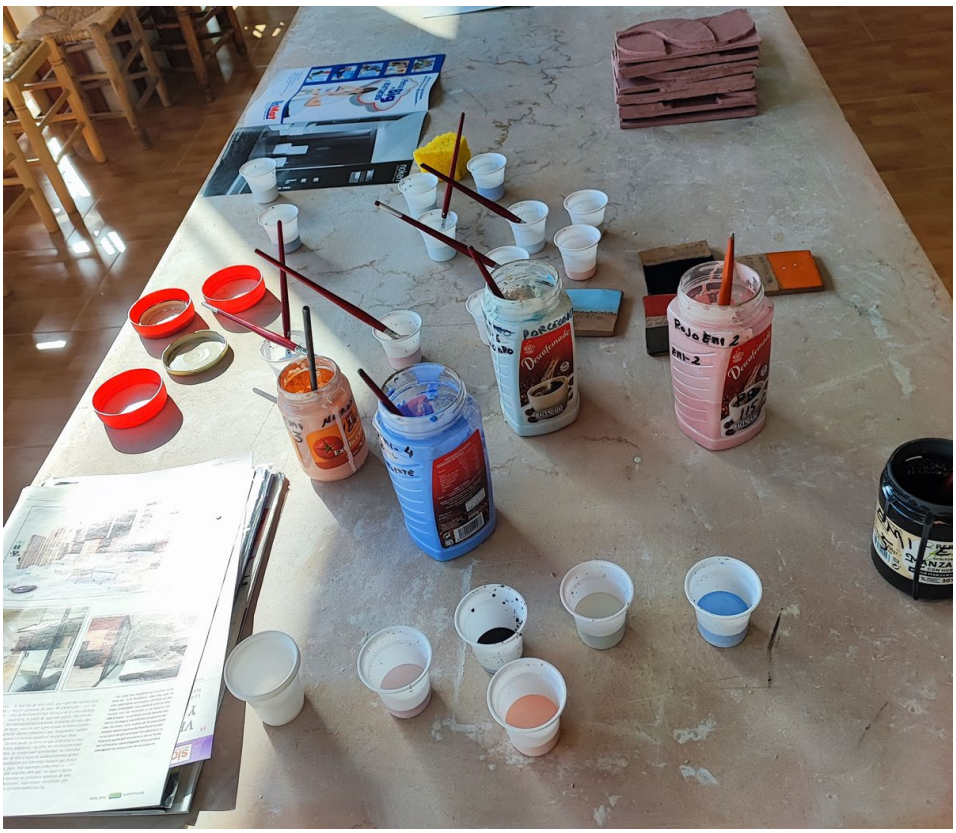


Fig. 3 *Detalle de la preparación de los esmaltes durante la segunda sesión. Fuente: Rodríguez-López, R. (2023).*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 4 *Imagen de las piezas de cerámica con la aplicación del color y preparadas para el proceso de horneado. Fuente: Rodríguez-López, R. (2023).*

Los azulejos formaron parte de la exposición "Hacer el pasado sostenible", realizada el 20 de mayo de 2023 en el Museo del Azulejo Manolo Safont de Onda. La muestra recogió las obras hechas por alumnado de los institutos Serra d'Espadà y Torrelló y del Máster de Secundaria de la Universitat Jaume I.

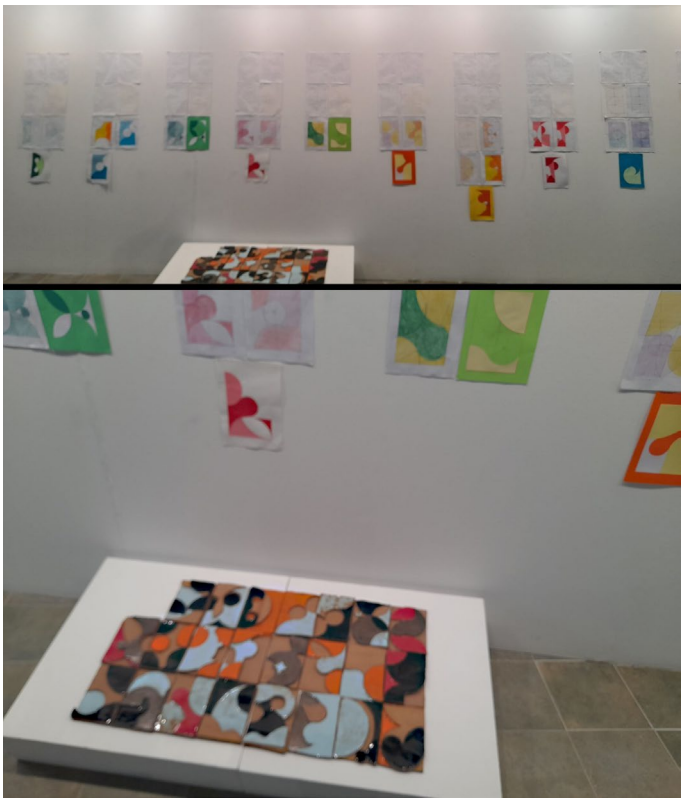


Fig. 5 *Imagen de la exposición "Hacer el pasado sostenible" realizada el 20 de mayo de 2023, en el Museo del Azulejo Manolo Safont de Onda. Fuente: Ribera Giner, M. (2023).*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

CONCLUSIONES

Se puede observar como el rizoma entre centro educativo, museo y universidad es posibilitador de experiencias creativas en relación a su tejido social y productivo. El reto creativo para vincular la escuela, el museo y la universidad es favorecer proyectos interinstitucionales y equipos profesionales con perfiles diversificados. Es imprescindible un compromiso profesional y personal para dar respuesta a las necesidades sociales y culturales de nuestra época. Así como la participación en la producción colectiva y la interacción entre personas durante el proceso de aprendizaje. Todo cambio también necesita la creación de roles profesionales diferentes, así como, la creación de grupos de trabajo interdisciplinares e interinstitucionales.

A modo de síntesis se resaltan las siguientes aportaciones:

- Relación del Currículum de Educación Secundaria con su entorno
- Utilización del Museo como un recurso educativo
- Incorporar la tradición y el respeto por las personas que se dedican a la azulejería, como patrimonio local
- Relación con el tejido productivo e industrial de su lugar
- Evolución y creatividad en el sector azulejero
- Conexión entre las familias, escuela y el museo, debido a la celebración final del Día de los Museos con la exposición de las obras creadas.

AGRADECIMIENTOS

Proyecto I+D en el que se enmarca la investigación DECHADOS. Creatividad inclusiva en secundaria mediante la relación entre centros educativos y museos. Referencia: PID2021-123007OB-I00 Ministerio de Ciencia e Innovación del Gobierno de España. Convocatoria “Proyectos de Generación de Conocimiento”.

Proyecto de Innovación Docente consolidado PIEC: "Transdisciplinariedad y pensamiento reflexivo y creativo en la formación del profesorado a través de los Objetivos de Desarrollo Sostenible” (referencia: UV-SFPIE_PIEC-2736911), de la convocatoria del Vicerrectorado de Ocupación y Programas Formativos de la Universidad de Valencia.

Ayuda Margarita Salas, Universidad Politécnica de Valencia, Ministerio de Universidades, Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia –Financiada por la Unión Europea – NextGenerationEU.

FUENTES REFERENCIALES

Álvarez, P. (2016.). *Los museos pedagógicos en España: entre la memoria y la creatividad*. TREA y Editorial Universidad de Sevilla (EUS).

Bennett, T. (2011). Civic Seeing: Museums and the Organization of Vision. En S. Macdonald. (Ed.), *A Companion to Museum Studies* (pp. 263-281). Wiley-Blackwell.

Espinoza, E. E., Ordoñez, B. P., Ochoa, M. E., Erráez, J. L. y Lema, R. A. (2020). Alternativas metodológicas para la enseñanza de la historia. *Revista Conrado*, *14*(S1), 194-202. Recuperado a partir de https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1541

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Giner, M. R. (2011). Un proyecto educativo para el Museo del Azulejo de Onda. ¿A qué huelen los azulejos?. *Educación artística: revista de investigación (EARI)*, (2), 175-180. https://ojs.uv.es/index.php/eari/article/view/2524/2073

Hernaiz-Agreda, N., Soto-González, M. D. y Rodríguez-López, R. (2024). Development of Transdisciplinary and Complex Learning in Inclusive Educational Practices. *Education Sciences*, *14*(3), 222. https://doi.org/10.3390/educsci14030222

Huerta, R. (2011). Maestros, museos y artes visuales. Construyendo un imaginario educativo. *Arte, Individuo y Sociedad, 23*(1), 55-72. https://doi.org/10.5209/rev_ARIS.2011.v23.n1.5

Huerta, R. y Rodríguez-López, R. (2024). El diseño de los recuerdos. Arte y tecnología en la formación del profesorado. *Educación*, *33*(64), 135-156. https://doi.org/10.18800/educacion.202401.A002

Huerta, R. y Rodríguez-López, R. (2023). Fet ací, fet per mestres. Dissenyar records i exposar art al Museu d'Informàtica de la Universitat Politècnica de València. *Archivo de Arte Valenciano*, 104, 309-323.

González-García, R. (2019). El giro educativo del arte como herramienta para la transformación social en los nuevos museos del siglo XXI. En Á. Pazos-López y A. Alonso Tak (Ed.), *Museo. Imagen. Sentidos*, 19, (pp. 199-216). Eikón Imago.

Martín, V.M.C. (2020). La salida al museo: una formación imprescindible para el profesorado de Ciencias Sociales en Educación Primaria y Secundaria. En *Museos y universidades: Espacios compartidos para la educación, la inclusión y el conocimiento* (pp. 205-224). Trea.

Pagés, J. y Santisteban, A. (2018). La enseñanza de la historia. *Historia y Memoria*, 17, 11-16. https://doi.org/10.19053/20275137.n17.2018.8283

Soto-González, M. D. (2015). *Espacios de inclusión e implicaciones educativas entre escuela, museo y universidad: análisis desde la investigación-acción*. (Tesis Doctoral, Universitat de València). Roderic.

Soto-Gonzalez, M. D. (2017). Spaces of inclusion and educational implications between school, museum and university. Interviews with 14 expert people from Portugal. *Revista Matéria Prima*, *5*(2), 30-39. https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/29175/2/ULFBA_MP_v5_iss2_p.30-39.pdf

Soto-González, M. D., Rodríguez-López, R. y Renovell-Rico, S. (2023). Transdisciplinarity and Reflective and Creative Thinking through Art in Teacher Training. *Education Sciences*, *13*(10), 1003. https://doi.org/10.3390/educsci13101003

Urpí, C. y Basanta, C. M. (2020). La conservación del patrimonio en clave educativa. Posibilidades para escolares de la etapa primaria. En T. N. Rodríguez y Á. Pazos-López (ed.), *Museos y universidades* (pp. 177-205). Ediciones Trea.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18256

Footprints y *footpaths*: la inexactitud del recorrido. Un enfoque artístico con voluntad de archivo sobre el andar y su rastro en el contexto verde de la ciudad de Valencia y su lectura en clave mística y espiritual

Footprints and Footpaths: The Inexactitude of the Journey. An Artistic Approach with an Archival Perspective on Walking and Its Traces in the Green Spaces of the City of Valencia, Interpreted in a Mystical and Spiritual Key

[a]Ismael Teira Muñiz y [b]Alejandro Mañas García

[a]Universitat Politècnica de València, isteimui@pin.upv.es y [b]Universitat Politècnica de València, almaagar@bbaa.upv.es

Breve bio autores:

How to cite: Teira Muñiz, I. y Mañas García, A. (2024). *Footprints* y *footpaths*: la inexactitud del recorrido. Un enfoque artístico con voluntad de archivo sobre el andar y su rastro en el contexto verde de la ciudad de Valencia y su lectura en clave mística y espiritual. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales Aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18256

Resumen

El presente trabajo trata de configurar una panorámica del fenómeno de la huella o el rastro del andar centrando el alcance de la investigación en la práctica artística contemporánea, vinculado con la espiritualidad y como constructor de paisaje. Footprints y footpaths evocan, respectivamente, las pisadas y caminos más primitivos en este sentido construyendo, paso a paso, un relato particular acerca del interés sobre la cuestión móvil y experiencial de estar en camino desde finales del siglo XX hasta el contexto actual. Dicho análisis sirve de sustrato para exponer algunas lecturas en clave bipedal y nómada acerca de registros y muestra del fenómeno resultado de hollar la tierra. Se exponen los resultados del proceso experimental en la práctica artística personal en relación a diversos trabajos que muestran, desde un enfoque de archivo fotográfico, patrones de comportamiento sociales que se repiten y que pueden reseñables desde la latencia de dichas huellas localizadas en emplazamientos ajardinados de la ciudad de Valencia, dentro de la categoría que podríamos clasificar como desire paths. Se explorará el concepto de sendero dentro del jardín con simbología de tradición judeocristiana, proponiendo un estado de la cuestión sobre el camino como impronta de la vida dentro del contexto del Jardín del Turia en Valencia, aprovechando la oportunidad de la Capitalidad Verde Europea 2024.

Palabras clave: *Footprints; footpaths; caminos; caminos del deseo; mística; espiritualidad.*

Abstract

This work aims to provide a comprehensive overview of the phenomenon of footprints or walking traces, focusing the research on contemporary artistic practice, linked with spirituality and landscape construction. Footprints and footpaths evoke the most primitive steps and paths, constructing, step by step, a unique narrative about the interest in the mobile and experiential aspects of being on the move from the late 20th century to the present day. This analysis serves as a foundation to present bipedal and nomadic interpretations of records and displays resulting from treading the earth. The results of the experimental process in personal artistic practice are presented in relation to various works that, from a

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

photographic archive perspective, show repeating social behavior patterns. These patterns are noteworthy due to the latent traces found in gardened locations in the city of Valencia, within the category we could classify as desire paths. The concept of the path within the garden, with Judeo-Christian symbolism, will be explored, proposing a state of the art on the path as an imprint of life within the context of the Turia Garden in Valencia, taking advantage of the opportunity presented by the European Green Capital 2024.

Keywords: *Footprints; footpaths; paths; desire paths; mysticism; spirituality.*

INTRODUCCIÓN

En cualquier contexto, ya sea urbano, rural o natural, las *footprints* (huellas de los pies) y *footpaths* (senderos) se constituyen como elementos omnipresentes que revelan la inexactitud del recorrido humano. Desde los antiguos senderos que serpentean a través de los bosques hasta las huellas dejadas en la arena de una playa desierta, cada paso cuenta una historia única, una crónica efímera de la experiencia humana en el mundo.

Desde una perspectiva artística, estas huellas de los pies se convierten en producciones primitivas de la expresión creativa. Artistas de todas las disciplinas encuentran inspiración en la danza caótica de las huellas, capturando la esencia fugaz del movimiento humano a través de pinturas, fotografías, esculturas e instalaciones. En estas representaciones se busca congelar el flujo del tiempo y preservar la belleza efímera de los caminos recorridos, revelando la profundidad y la complejidad de la experiencia humana.

Más allá de su valor estético o meramente funcional, las *footprints* y *footpaths* tienen una dimensión mística y espiritual que trasciende lo físico. En los espacios naturales, especialmente, estos senderos se convierten en portales hacia la conexión con lo divino. Cada paso se convierte en una meditación en movimiento, una oportunidad para contemplar la grandeza del universo y reflexionar sobre nuestro lugar en él.

FOOTPRINTS Y *FOOTPATHS*, REFLEJO DE LA EXPERIENCIA HUMANA

1. Una mirada artística al gesto más humano de transitar

> «La expresión artística ya manifiesta en sí misma la profunda dimensión espiritual del ser humano» (Sancho, 2012, p. 8).

La imagen del caminante en el paisaje es una constante en la creación artística, y queda atestiguado en obras como las de Richard Long. El paisaje ha sido un territorio de inspiración para muchos artistas interdisciplinares. Un medio que no escapa en sentido espiritual, pues es allí donde se contempla, un medio que sirve como introspección y simbiosis del hombre con su entorno. Y este concepto del sí-mismo entendido como «la tarea de descubrir ámbitos ocultos y difícilmente accesibles» (Satura, 2000, p. 254). Este escenario como medio artístico defendido por el propio Javier Maderuelo cobra pleno sentido en el ámbito donde se originó, el del arte, y el de la pintura en particular (2005, p.9).

A pesar de su génesis en ese género de pintura, algunos teóricos como Federico López Silvestre resaltan y defienden su origen antes de la representación, entroncada con el caminante, el paseante o el viajero. “Puede ser que la experiencia primitiva del paisaje ya existiera antes de que apareciera la palabra *paisaje* y la pintura de

2024, Editorial Universitat Politècnica de València (cc) BY-NC-SA

paisaje […] es fácil suponer que la experiencia paisajera nació antes del siglo XVI" (2008, pp. 67-68). Aún dentro del ámbito de la pintura, Caspar David Friedrich (1774-1840), por ejemplo, y sus contemporáneos, amplifican en sus paisajes unos determinados componentes estéticos, vinculados a la experiencia física del caminante *in situ.*

> La Naturaleza acabará siendo una fuerza fuera de nosotros y ajena a nuestro control; amenazante, terrible y bella. Una entidad que se muestra a través de bosques, tormentas y montañas, pero que no se puede reducir a un paisaje *real* (Albeda y Saborit, 1997, p. 81)

El acto de caminar conlleva un rastro primitivo y elemental como es la propia pisada de los pies –*footprint*- que puede constituirse como el más elemental gesto creativo. Al respecto, Barthes (1957) resalta la trivialidad y la humanidad del acto de caminar. En ocasiones, dichas caminatas transcurren por caminos intrincados e dificultosos, que pueden ser ilustrados en el fenómeno del laberinto, del que existen dos tipologías: una, multicursal, que ofrece múltiples trayectorias; y otra, unicursal, donde se propone un único trayecto hasta llegar a la meta. Esto puede representar al propio transcurso de la vida. Un ejemplo significativo es el laberinto unicursal ubicado en el transepto de la Catedral de Chartres (Francia), cuya utilidad procesional propone un trayecto sinuoso durante más de 200 metros de recorrido para alcanzar la meta, esto es, la Jerusalén Celeste, lugar simbólico de paraíso judeocristiano y espacio de comunión con lo Divino.

En el paisaje el hombre encuentra esa experiencia de sensación de mar oceánica, un *mysterium tremendum*, proporcionada por su inmensidad. Allí es donde el ser encuentra esa dimensión de la vida humana. La espiritualidad es la vida misma mirada en clave trascendente, "todo significa algo más de lo que el lenguaje nos dice" (Husillos, 2008, p. 247). En el paisaje como territorio en que observar, atender y experimentar, los creadores los han utilizado como un lugar en el que encontrarse, meditar y caminar como un medio espiritual, de conocerse y reflexionar.

Caminar, más que una simple actividad física, se convierte en un ritual que conecta el cuerpo con el espíritu, y las *footpaths* se transforman en senderos hacia la trascendencia. En esta dimensión mística y espiritual, la caminata adquiere un significado más profundo que trasciende lo físico y se adentra en lo metafísico. No es coincidencia que grandes artistas y pensadores hayan encontrado en la caminata un aliado para su creatividad. Desde Nietzsche hasta Mary Oliver, las caminatas han sido parte integral de su proceso creativo. Beethoven, Charles Dickens, y la mencionada poetisa norteamericana, todos recurrieron a la caminata como una fuente de inspiración. La experiencia de sumergirse en la naturaleza, de permitir que la mente divague mientras los pies avanzan, parece abrir puertas a la imaginación y la introspección.

Desde tiempos antiguos, la caminata ha sido utilizada como un medio para la indagación filosófica y espiritual. Aristóteles y los filósofos peripatéticos practicaban el arte de la contemplación mientras se movían. Se dice que Jesús realizó una travesía de cuarenta días en el desierto antes de comenzar su misión en la Tierra, un acto que se interpreta como una preparación espiritual profunda. Buda, también, caminó durante años antes de alcanzar la iluminación bajo la higuera bodhi.

Los estudios modernos respaldan lo que las tradiciones antiguas ya intuían: caminar en la naturaleza tiene un efecto profundo en la mente y el espíritu. La práctica del *mindfulness*, la capacidad de estar plenamente presente en el momento presente, se ve facilitada por la experiencia de caminar en un entorno natural. La calma que emana de los bosques, la serenidad del mar o la majestuosidad de las montañas invitan a la contemplación y al encuentro con lo divino que reside en la naturaleza.

Incluso neurocientíficos como Shane O'Mara nos hablan de la capacidad creadora de la acción de caminar, la que lleva a que el ser se concentre en sí mismo, gracias a la oxigenación natural del cerebro. Sylvain Tesson o Fréderic Gros y Alexis Lavis, entre otros, nos han relevado como el pasear, andar o cambiar repercute en nosotros "un mundo íntimo que puede dar lugar a una profunda experiencia espiritual" (Apollino, 2022, p. 15).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Las *footpaths* se convierten así en senderos sagrados que nos conducen hacia la conexión con lo trascendente. Al caminar en armonía con la naturaleza, abrimos nuestros corazones y mentes a la belleza y la sabiduría del universo. En cada paso, encontramos una oportunidad para conectar con lo divino que reside tanto dentro de nosotros como en el mundo que nos rodea.

2. El carácter pionero de Richard Long: el andar como arte y espiritualidad

A Line Made by Walking (1967) de Richard Long es una obra que marca una sensibilidad europea hacia el paisaje, inscrita en el *Land Art*, resultado de una caminata en línea recta sobre la hierba, dejando su endeble rastro que desaparece en pocos minutos. Sin embargo, inaugura un momento disruptivo, un gesto ampliamente conceptual y marcado por la tendencia de la desmaterialización del objeto artístico. Según la teórica Alison Sleeman, la obra de Long posee un marcado carácter existencial, puesto que "para el artista la obra es una odisea personal que abarca su meditación vital sobre la relación entre él y el mundo" (1998, p. 9).

Richard Long, según Dieter Roelstraete, introdujo la revolucionaria idea de que caminar podría ser arte, marcando una ruptura con movimientos de arte pasados (Roelstraete, 2010, p. 5), destacando la sugerencia de acción corporal, temporal y *performativa*, critica, además, con el sistema del arte contemporáneo en términos de lenguaje, formas y valores, incluyendo el medioambiental.

La espiritualidad en el trabajo de Long se manifiesta en la profunda conexión entre el arte y la naturaleza, donde el acto de caminar se convierte en una forma de meditación y contemplación. Su obra invita a una experiencia inmersiva y personal del paisaje, promoviendo una apreciación estética que trasciende la representación pictórica tradicional, conectando al espectador con la esencia misma del entorno natural.

Otto Friedrich Bollnow plantea una hipótesis muy ilustrativa sobre el origen de los caminos: "aunque el individuo se mueva en terreno todavía intransitado, parte normalmente de un punto que se repite con frecuencia [...] y se dirige a una meta que vuelve a repetirse" (Bollnow, 1969 p. 95). En muchos casos, estos senderos surgieron inicialmente siguiendo las rutas que previamente habían marcado los animales, para satisfacer las necesidades de circulación humana. De esta manera, se erosionaba la corteza terrestre, creando un camino.

3. El rastro como *camino del deseo*

En los ámbitos de la arquitectura y el urbanismo se denominan caminos del deseo a los senderos originado por la propia voluntad ciudadana, sin diseño ni plan previo, tan solo resultado del acto de caminar repetidamente por un lugar. Dicho término trascendió este contexto para ser empleado también en el ámbito de las prácticas artísticas contemporáneas. A ellos recurrieron Jeff Wall, Kapwani Kiwanga, Igshaan Adams o Mircea Cantor que, aunque no se trate de un tema demasiado recurrente en la historia del arte contemporáneo o del paisaje, sí muestran resultados de relevancia para la investigación aportando miradas y patrones que se repiten con frecuencia en diferentes lugares del planeta.



Dos ejemplos de caminos del deseo en Valencia (izquierda) y Marne-la-Vallée (derecha)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Fundamentalmente existen dos tipologías de caminos del deseo. Por una parte, los destinados a reducir la longitud del trayectos o que esquivan algún obstáculo, que podría ser utilizados como atajos y poseen un carácter utilitario; por otra los que transcurren campos a través sin otra pretensión que el reencuentro con la naturaleza y, digamos, dar respuesta al deseo de atravesar el paisaje.

Respecto al origen del término, este parece rastrearse en *La Poétique de l'espace* (1957) de Gaston Bachelard, aunque no mencionado específicamente. El autor menciona “el ensueño del hombre que camina, un ensueño del camino" (Bachelard, 1998, p. 41) llevando a cabo un “análisis auxiliar del psicoanálisis” que denomina “topoanálisis”, relacionado con la topografía y “la doble física imaginaria de la extraversión y de la introversión” (p. 42).

4. El contexto de Valencia como “ciudad verde”

Michel De Certeau considera que “el acto de caminar es al sistema urbano lo que la enunciación es a la lengua o los enunciados realizados” (De Certeau, 1986, p.110). En este sentido, a propósito de Valencia como Capital Verde Europea 2024, surgen algunas cuestiones relevantes en analizar el modo en que la ciudadanía se relaciona caminando con los entornos ajardinados de la capital. El galardón, un reconocimiento de la Unión Europea a urbes que han llevado a cabo líneas de actuación a favor de la sostenibilidad, la gestión medioambiental y la eficiencia energética. Anteriormente ostentó el título en 2012 la ciudad de Vitoria.



Ismael Teira, El deseo de atravesar el paisaje, 2012.

Precisamente uno de los ejes del plan a largo plazo –la Misión Climática València 2030– presta un especial interés a la cuestión de la movilidad, ya no solo relacionada con el impacto de emisiones sino también con la dotación en la trama urbana de espacio decididamente verde para el tránsito ciudadano. Este se encamina a conseguir la neutralidad climática o una transición verde que sea justa e inclusiva.

Es en este sentido donde podemos aunar el fenómeno contemporáneo del paisaje entendido en su propio recorrido, el rastro y el camino. Resultado de varios años de mapeo y registro, configuramos un archivo con imágenes de caminos del deseo en Valencia, en particular en el espacio longitudinal del antiguo cauce del río Túria, reclamo ciudadano en forma de parte urbano aglutinado en el movimiento el “Turia es nuestro y lo queremos verde” originado tras los debates acaecidos a partir de 1973 en los que se llegó a poner sobre la mesa la posibilidad de asfaltarlo para construir una autovía. Es en ese contexto de parque urbano, unos de los más extensos de Europa, donde surge la necesidad creativa de crear camino.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

El recorrido existencial y la espiritualidad son constantes aunadas en los caminos del deseo que se perciben numerosos en el parque valenciano. Una mezcla entre creatividad y conexión trascendental que, según la investigadora de la Universitat de Barcelona, Marisa Gómez, pueden ser leídos "como metáforas existenciales de la voluntad del hombre de elegir su propia ruta y perseverar recorriéndola hasta que se convierte en sendero" para, de este modo, llegar a "convertirse, también, en rastro visible de un acto político" (Gómez, 2011).

A lo largo tanto de nuestra investigación basada en la práctica artística, debemos remarcar tanto la aproximación a la fenomenología de los caminos del deseo -en muchas ocasiones como una búsqueda interior-, caminando en el espacio público, como al registro para dar forma a un archivo fotográfico.

En el proceso de creación, hemos comprobado también como estos "caminos del deseo" se convierten en sendas que no solo acortan caminos, si no que también están conectados con la espiritualidad como expresión del espíritu colectivo y la búsqueda de conexiones más profundas con el entorno en los Jardines del Turia.



Imágenes previas del camino del deseo en los Jardines del Turia, de Google Earth y Google Street View.



Labores de pavimentado del camino del deseo anterior, el 1 de junio de 2019.

"Descanso", 2022, de Ismael Teira, cuyo título alude a la etimología de "cansar" (del latín campsāre, 'desviarse del camino'), simbolizando la libertad y el descanso espiritual. Un proyecto y exposición que documenta las huellas de los pies cuando el caminante se sienta, reflejando el reposo y el movimiento libre del espíritu humano. La serie de nueve fotografías se exhibió en la Galería Espai Nivi de Culla, Castellón y fue comisariada por el investigador Alejandro Mañas García.



Vista de la exposición Descanso en la galería Espai Nivi, en 2022.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

CONCLUSIONES

El paisaje y la caminata tienen un rol crucial en la creación artística y espiritual. Artistas como Richard Long y Hamish Fulton demuestran que el paisaje es una fuente de inspiración y contemplación, facilitando la introspección y la conexión entre el ser humano y su entorno. La idea de descubrir ámbitos ocultos y difíciles de alcanzar es central en este contexto, como lo defiende Javier Maderuelo en su obra. Aunque el término "paisaje" surgió en el siglo XVI, la experiencia del paisaje existía mucho antes, reflejada en la figura del viajero o caminante. Los pintores románticos, como Friedrich, capturaron en sus obras la fuerza imponente de la naturaleza. Caminar se transforma en un ritual que vincula el cuerpo y el espíritu, siendo un proceso creativo que ha inspirado a muchos artistas y pensadores, desde Nietzsche hasta Mary Oliver.

A lo largo de la historia, caminar ha sido un medio de indagación filosófica y espiritual, como se observa en las prácticas de Aristóteles y Buda. Los estudios modernos confirman que caminar en la naturaleza favorece la calma y la contemplación, conectando a las personas con lo divino. Así, los senderos se convierten en rutas hacia la trascendencia, permitiendo una profunda conexión con la naturaleza y el universo. “el caminante es hoy el peregrino de una espiritualidad personal [...] en una forma de oración errante, ofrecida sin restricción al *genius loci*, a la inmensidad del mundo que nos rodea” (Le Breton, p. 153).

Mientras Los *caminos del deseo* de Ismael Teira son senderos espontáneos creados por el tránsito repetido de personas o animales, destacándose en áreas verdes urbanas como jardines y parques. Estos caminos, formados fuera de las rutas oficiales, representan una elección libre y una resistencia a las normas preestablecidas, simbolizando una búsqueda de eficiencia y estética en el desplazamiento. Este acto de caminar se convierte en una experiencia espiritual y contemplativa, similar al trabajo de Richard Long, donde el andar es un medio de exploración personal y conexión con el entorno.

La creación de estos caminos refleja la voluntad colectiva y la creatividad inherente en la interacción humana con el espacio urbano, evidenciando una especie de democracia participativa en la definición del paisaje. Gaston Bachelard y otros teóricos han explorado el fenómeno desde perspectivas psicológicas y espaciales, enfatizando la relación íntima entre los individuos y su entorno. Estudios contemporáneos, como los de Erika Luckert y Andrew Furman, han analizado estos senderos usando tecnología y sociología urbana, destacando su importancia en el diseño urbano y la movilidad peatonal.

La investigación artística también ha documentado estas trayectorias, mostrando cómo los caminos del deseo influyen en la planificación urbana y en la percepción del espacio público. Las instituciones, a veces, legitiman estos senderos, transformándolos en caminos oficiales, lo que subraya su relevancia y aceptación en la configuración del entorno urbano. En resumen, los caminos del deseo no solo facilitan el movimiento, sino que también representan una expresión del deseo humano de libertad, conexión con el entorno y una forma espiritual de encontrase a sí mismo.

FUENTES REFERENCIALES

Albelda, J. y Saborit, J. (1997). *La construcción de la naturaleza*. Generalitat Valenciana.

Apollonio, L. (2023). *El potencial creativo de caminar: una investigación teórica y artística para la revalorización del caminar*. [Tesis doctoral, Universidad de Granada]

Bachelard, G. (1998). *La poética del espacio.* Fondo de Cultura Económica.

Barthes, R. (2022). *Mitologías*. Siglo XXI. (Publicado originalmente en 1957).

Bollnow, O. F. (1969). *Hombre y espacio.* Editorial Labor.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

De Certeau, M. (1986). *La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer.* Universidad Iberoamericana. Departamento de Historia.

Gómez, M. (2011). Ismael Teira "Compostela: Camiños de Desexo". *Interartive, a platform for contemporany art an thought,* (36).

Husillos, I. (2008). Silencio que trasciende: un valor espiritual para la comunicación. En M. Farrell y M. Dos (Coord.), *Veintinueve maneras de concebir el silencio* (pp. 247-266). Diputació de Castelló.

Le Breton. (2000). *Éloge de la marche*. Métaillié.

López Silvestre, F. (2008). El paisatge, naix o es fa?. *Métode Universitat de València, Paisaje/s. La corteza cambiante del territorio*, 58, 62-69.

Maderuelo, J. (2005). *El paisaje. Génesis de un concepto.* Abada Editores.

Roelstraete, D. (2010). *Richard Long: A Line Made by Walking*. Afterall.

Sancho, F. J. (2012). (Coord). *Estética y espiritualidad. "Vía pulchritudinis". La belleza en el arte sagrado, la educación, la música, la arquitectura, el cine, la pintura*. Monte Carmelo - Universidad de la Mística.

Satura. (2020). Conocimiento de sí mismo. En P. Dinzelbacher, *Diccionario de la mística* (pp. 253-266). Monte Carmelo.

Sleeman, A. (1988). *Richard Long. Mirage*. Phaidon.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17875

Corpus vile: performance y virtualidad en el siglo XXI

Corpus vile: performance and virtuality in the 21st century

Carlos Tejo Veloso
Universidad de Vigo, carlos.tejo@uvigo.gal

Breve bio autor: Artista. Profesor Titular en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Vigo. Su línea de investigación está centrada en la performance con una especial atención hacia los contextos periféricos. Esta orientación en la investigación deriva en temáticas relacionadas con aspectos identitarios, de género y transculturales. Paralelamente a su labor docente e investigadora ha impartido talleres y conferencias centradas en la performance en diferentes museos y universidades de -entre otros lugares- Alemania, Rumanía, EEUU, Portugal, Polonia, Cuba o Brasil. Su trabajo como artista dentro del campo del arte de acción, se ha podido ver en diferentes festivales e instituciones; entre todos ellos, nos gustaría destacar: "Feria de Arte EXPOTRASTEIENDAS", Buenos Aires; "McGlade Gallery". Sídney; "LAPsody Festival", Helsinqui; "I Simposium sobre Arte de Acción", Centro Cultural Octubre, Valencia; "La Muga Caula", Figueras; "TPA. (Torino Performance Art Festival)", Turin; "XXX Congreso de Psicodrama"; Pontevedra; CGAC, Santiago de Compostela; Palácio da Instrução Estevão de Mendonça; Cuiaba, Brasil; "Acción. Sprin(t), Universidad Complutense, Madrid; Opcja Gallery, Krakow; Kunstpodium Gallery, Tilburg o AcciónMAD, Matadero, Madrid. Paralelamente y de manera periódica su trabajo como investigador de la performance es publicado en revistas de prestigio nacionales e internacionales. Desde el año 2016 hasta la actualidad, dirige junto a Marta Pol, el congreso: "FUGAS E INTERFERENCIAS. International Performance Art Conference", llevado a cabo en la Universidad de Vigo y el el Centro Galego de Arte Contemporánea (CGAC), Santiago de Compostela. http://www.fugaseinterferencias.com

How to cite: Tejo-Veloso, C. (2024). Corpus vile: performance y virtualidad en el siglo XXI. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17875

Resumen

La performance nace como una acción compartida entre el artista y la audiencia. En sus primeros pasos nada parecía alterar este necesario hic et nunc de la práctica. Sin embargo, el empuje que el arte conceptual le confiere a la fotografía y al video como herramientas de procesos abiertos y el posterior protagonismo del arte en la red van a alterar este compromiso con lo presencial para hacer de la performance una práctica que se reproduce y visualiza hasta el infinito. Sin caer en purismos disciplinares, nuestra ponencia quiere lanzar una llamada de atención hacia la creciente virtualidad de la performance contemporánea. El inicial compromiso con la presencia, firmemente defendido por autoras como Pegy Phelan o irónicamente complejizado en las tesis de Amelia Jones, se diluye hasta perderse y la performance se consume masivamente en las distintas esferas de lo virtual. Las conclusiones principales de nuestro análisis observan una mayor expansión de la performance gracias a su creciente virtualidad, pero, como contrapartida, intuimos una mayor frivolidad en su recepción y, por consiguiente, en su posterior desarrollo. Aunque sostenemos que la presencialidad no tiene por qué ser una condición sine qua non para que la performance exista y permanezca, reconocemos que la vivencia compartida entre artista y audiencia aporta una experiencia diferente, en ocasiones más intensa y completa.

Palabras clave: *performance; presencialidad; redes sociales.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

Performance art emerges as a shared action between the artist and the audience. In its early stages, nothing seemed to disrupt this necessary hic et nunc of the practice. However, the impetus that conceptual art gives to photography and video as tools for open processes, and the subsequent prominence of art on the internet, will alter this commitment to the present moment, transforming performance into a practice that reproduces and visualizes itself infinitely. Without falling into disciplinary purisms, our presentation aims to draw attention to the growing virtuality of contemporary performance. The initial commitment to presence, staunchly defended by authors like Peggy Phelan or ironically complicated in the theses of Amelia Jones, dissolves until it is lost, and performance becomes massively consumed in the various spheres of the virtual. The main conclusions of our study observe a greater expansion of performance due to its increasing virtual nature, but, as a counterpart, we anticipate a greater frivolity in its reception and, consequently, in its subsequent analysis. Although we argue that presence does not have to be a sine qua non condition for performance to exist and endure, we acknowledge that the shared experience between artist and audience provides a different, sometimes more intense and complete experience.

Keywords: *performance art; presence; social media*

INTRODUCCIÓN

La práctica de la performance se origina dentro de un contexto artístico que busca una alternativa a un arte moderno, institucionalizado y comprimido en las derivas de un formalismo paralizante. En este inicio convivían otras rupturas importantes de la mano de un teatro sin teatro, de una danza que buscaba un lenguaje propio o de una fotografía que comenzaba a servir de herramienta fundamental de la práctica artística contemporánea. Así, los años finales de la década de los cincuenta del siglo pasado gestan lo que, un tiempo más tarde, Fischer-Lichte denominará el giro performativo de las artes (2004). Esta transformación ha permitido el debilitamiento de algunos significantes cardinales del ejercicio creativo tradicional. El objeto y la pasividad del espectador pierden vigencia y se necesita de la participación, del tiempo y de la experiencia para que el proyecto se construya. Además, el cuerpo y la presencia pasan a ser ejes principales de la práctica de la performance que, en numerosas ocasiones, mantiene una postura crítica y combativa de la mano de numerosos colectivos de artistas. Estos grupos defienden posicionamientos políticos cercanos a las reivindicaciones de colectivos feministas y de otras minorías que combaten el racismo o la homofobia. Para estas poéticas, el museo como recinto sagrado del arte pierde vigencia y se vindica el estar fuera del mercado, los espacios públicos y la autogestión. Se actúa con frecuencia en la calle y en otros lugares alternativos ofreciendo respuestas o denunciando los problemas que originaba la sociedad de aquel entonces. Era un momento en el que la presencialidad constituía la vía exclusiva de contemplación de estas propuestas. La única alternativa que suplía la contemplación en vivo sólo podía ser la documentación fotográfica o videográfica; una documentación que, por cierto, a menudo mostraba una visión subjetiva de lo que allí estaba pasando. En estos años, la presencialidad defendida enérgicamente por autoras como Pegy Phelan, se conformará como la base de una práctica que se genera en el presente y que responde a una naturaleza efímera. Con la irrupción de internet y la profusión de las redes sociales vemos como crece exponencialmente una manera de contemplar la performance que trascenderá esa necesidad presencial a la que hacíamos referencia y que sustituirá el directo por fugaces imágenes en la red. El uso y abuso de las redes sociales y la presencia de fragmentos de performances en ellas están convirtiendo a una práctica que se alimentaba del

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

tiempo compartido en un frívolo postureo. Parece que, si no estás en lo virtual, no existes. Entendemos que, llegados a este punto, podría ser pertinente defender de nuevo aquello que sucede y está presente.

DESARROLLO

1. Ni contigo ni sin ti tienen mis males remedio

En febrero de 1968, VALIE EXPORT camina por las calles de Viena con su colega Peter Weibel atado con una correa, como si fuese un perro. Las imágenes del fotógrafo Josef Tandl nos acercan a esa mañana de invierno y, gracias a ellas, tenemos una idea de lo que allí pudo pasar. Complementando esta documentación tenemos acceso a las reflexiones que la propia VALIE haya podido publicar y a las opiniones de la crítica y de la academia. Nosotros no estábamos allí para presenciarlo y, por lo tanto, nuestro contacto directo con *From the Portfolio of Doggedness* fue inexistente. Sin embargo, ¿ello nos invalida para hablar y elucubrar sobre este trabajo de EXPORT? Si tomamos como referencia lo argumentado por Phelan (1993:146), la performance existe exclusivamente en el tiempo presente por lo cual nuestro derecho a opinar sobre algo que no hemos visto podría ponerse en entredicho. Sin embargo, no sólo Phelan abogaba por un presente compartido para poder considerar la performance. Un claro precedente a esta tajante afirmación, lo encontramos en el pensamiento de Richard Schechner cuando, partiendo de la condición efímera de la performance, defiende la necesidad de una metodología de estudio que pueda analizar y trabajar desde lo evanescente y perecedero (Ayerbe, 2007). Quizás desde los estudios teatrales se haya avanzado más en ese sentido. El teatro nunca ha tenido complejos a la hora de basarse en un texto (aunque lo despedazasen), de repetir las piezas una y otra vez o de dejar un margen estrecho al azar. Por el contrario, los primeros pasos de la performance que nace en el contexto del arte contemporáneo se desmarcan de estas pautas para abrazar el tiempo presente, el azar y el distanciamiento con el teatro clásico entendido como una disciplina encorsetada por un conjunto de normas que no dejaban espacio a la improvisación. Estas preferencias han conformado una disciplina más libre, pero, a su vez, han generado abundantes zonas de conflicto a la hora de evaluar la importancia de lo efímero y sus consecuencias; tanto en la ejecución de la obra en sí como en su contemplación y en su posterior reflexión crítica. Parece como si el hecho de abrazar lo efímero y la presencialidad funcionase, por sí mismo, como un sello indiscutible de calidad. Dicho lo cual, la contemplación directa tampoco está exenta de problemas. En este sentido, parece pertinente recordar lo señalado Stuart Brisley (2007:83) cuando nos recuerda que la experiencia del directo estará condicionada por nuestra propia memoria. Señala Brisley que, con el paso del tiempo, la capacidad de recordar ofrecerá una visión más o menos sesgada y, desde luego, mucho menos real e intensa que en el preciso momento de la contemplación. La reflexión de Brisley indica, en definitiva, que una contemplación en vivo de una performance no tiene por qué aumentar nuestra capacidad de reacción y de crítica. Sin embargo -y en esto sí podemos estar de acuerdo- la contemplación de una performance en directo nos ofrece una experiencia más intensa que la observación del documento.

Todo parece indicar que *ni contigo ni sin ti tienen mis males remedio* ya que el carácter fugaz de lo performativo nos tiende muchas trampas tanto desde el documento como desde la presencia compartida. Y, ¿qué pasa cuando la performance se lleva a cabo sin audiencia presente? ¿Qué debemos considerar como obra, la performance que ya no está o su documentación fotográfica o videográfica? Hace unas dos semanas que visité una exposición de Ana Mendieta. En este y en otros muchos casos, no tengo dudas en aseverar que la imagen videográfica y fotográfica constituye la obra y creemos que nadie se plantea devaluarla porque esté documentando una acción pasada. Huelga decir que, en muchas ocasiones, Mendieta plantea procesos performativos para la cámara importándole poco la audiencia. Esto ocurre también con otras artistas muy significativas de la época como Gina Pane, Carolee Schneemanno o el ya célebre tampón de Judy Chicago. En

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

estos casos parece acertado sostener que la performance habita la fotografía. El acto performativo se hace *ex profeso* para la cámara y, en parte, suplanta, lo que allí haya pasado. Esta afirmación abre una paradoja ya que es lo objetual lo que puede llegar a suplantar un arte que nace para combatir el objeto artístico y vindicar lo presente. En este sentido, es interesante la reflexión de Wurtzler cuando afirma:

«As socially and historically produced, the categories of the live and the recorded are defined in a mutually exclusive relationship, in that the notion of the live is premised on the absence of recording and the defining fact of the recorded is the absence of the live» (Wurtzler, 1992:89).

2. El riesgo de lo virtual

La irrupción de las redes sociales y, en general, el inabarcable mundo virtual ha cambiado el paradigma temporal y espacial y -lo que es quizás más importante- comienza a influir en nuestro comportamiento social. Es indiscutible que la conectividad y el acceso a la información que nos ofrece internet nos ha beneficiado enormemente. Una mayor información veraz y fiable nos otorga poder y aumenta nuestra capacidad para elaborar un discurso inteligente. Dentro de este contexto, las redes sociales fomentan la interrelación y son capaces de crear comunidades muy beneficiosas para nuestra aldea global. Las redes e internet denuncian injusticias, pueden organizar y promover soluciones a problemáticas como la desigualdad económica, el machismo o la homofobia y, en ocasiones, consiguen escapar al sometimiento de las dictaduras. Por ello, no negamos su efectividad como una poderosa herramienta que impulsa el cambio, el progreso y el conocimiento. Sin embargo, sería naif por nuestra parte no reconocer las desventajas de la Gran Nube. Concretamente las redes sociales también fomentan el aislamiento, las falsas apariencias, disminuyen el apoyo emocional ante un problema y, paradójicamente, nos roban la capacidad de comunicarnos bajo una falsa hiper-comunicación. Las consecuencias visibles de esta paradoja parecen claras: «We prefer texting to phone conversations, online chat to a face-to-face meeting, and many have replaced human interaction with convenient platforms such as *Facebook*, *Twitter*, and *Instagram*» (Amedi, 2015:3-4) (Akram, 2017). Si extrapolamos estas consecuencias al campo artístico parece fácil advertir que la influencia de las redes sociales ha dinamitado muchos de los preceptos que parecían indisolubles en la performance. Así, la presencialidad se sustituye por la contemplación en diferido, el documento pasa a ser la única herramienta para entrar en contacto con la obra, el alcance del trabajo se multiplica hasta el infinito y la performance se ve sometida a un criterio de valor en el que lo que prima es la obtención de un *like*. Pese a reconocer estas desventajas es justo advertir que estas plataformas propician un mayor conocimiento del trabajo y pueden servir para mantener la acción más allá de lo efímero. Sin embargo, lo virtual no es neutro, ejerce un impacto y produce unas consecuencias diferentes al documento fotográfico pre-internet cuyo alcance era mucho más restringido. Así, el problema quizás no reside en la documentación o en la dicotomía virtual-presencial de la performance. La problemática que más nos debe preocupar pudiera asociarse al contexto mismo que acoge esa documentación.

CONCLUSIONES

Aunque la performance parecía esquivar el ego desmedido del artista y aquellos criterios de valor basados más en intereses que en la valía de la obra, tenemos la sensación de que, últimamente, la performance viene adoptando lo peor del *establishment* de un competitivo arte contemporáneo. En esta situación, las redes sociales funcionan como una plataforma que impregna a la práctica de un aire frívolo que nos debería empezar a preocupar. El cuestionado sistema del *like* fulmina la reflexión y sabemos que, sin pensamiento, no puede haber avance. Hoy en día lo virtual en la performance es un modo de decir: ¡sigo existiendo! Como ya hemos apuntado en nuestra introducción no estamos haciendo apología de lo efímero, ni tampoco vamos a argumentar que todo

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

tiempo pasado fue mejor. Las cosas evolucionan y es bueno que así lo hagan. Sólo estamos tratando de advertir que la presencia de la performance en el viciado contexto del mundo virtual frivoliza la práctica. Aun corriendo el riesgo de pecar de nostálgicos, nos hubiese encantado haber estado en las calles de Viena cuando EXPORT paseaba a Peter Weibel como un perro, escuchar los martillazos que clavetearon a Chris Burden al techo de su coche, poder oler al coyote que acompañó durante días a Beuys o contemplar en directo como Juan Hidalgo posaba delicadamente su mano en el pecho de Esther Ferrer. Lamentablemente eso es el pasado y el suceder sólo se materializa en el presente. Dentro de esta metafísica sabemos que la intensidad de algunos momentos no se puede retener. Quizás eso es lo valioso del arte vivo. No obstante, como hemos visto en este breve ensayo, lo performativo puede habitar muchos espacios; el mayor o menor interés de estos desplazamientos va a estar en cómo se usen y en las repercusiones que impliquen.

FUENTES REFERENCIALES

Akram, W. (2017). A study on positive and negative effects of social media on society. *International journal of computer sciences and engineering*, *5*(10), 351-354.

Amedie, J. (2015) The Impact of Social Media on Society. *Advanced Writing: Pop Culture Intersections. 2.* http://scholarcommons.scu.edu/engl_176/2

Ayerbe, N. (2017). Documentando lo Efímero: reconsideración de la idea de presencia en los debates sobre la performance. *Revista Brasileira de Estudos da Presença*, *7*, 551-572.

Brisley, S. (2007). The photographer and the performer. En A. Maude-Roxby (Ed.), *Live art on camera: performance and photography* (pp. 83-88). John Hansard Gallery.

Fischer-Lichte, E. (2017). *Estética de lo performativo* (p. 155). Abada.

Phelan, P. (1993). The ontology of performance: Representation without reproduction. En P. Phelam (Ed.), *Unmarked. The politics of performance* (pp. 146-166). Routledge.

Wurtzler, S. (1992). She sang live, but the microphone was turned off: the live, the recorded, and the *subject* of representation. En R. Altman (ed.), *Sound Theory Sound Practice* (pp. 87–103). Routledge.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18317

Performance de fatiga y resistencia. "Exactitud (±) de la repetición" en la acción artística duracional y la acción atlética

Performance of Fatigue and Endurance. Accuracy ( ) of Repetition"
in Durational Artistic Action and Athletic Action

Álvaro Terrones Reigada
Facultad de Bellas Artes, Departamento de Escultura (Universidad Politècnica de València), alterrei@esc.upv.es

Breve bio autor/es: Doctor en Bellas Artes y profesor de *performance* en la Universitat Politècnica de València. Posgrado en Malerei-Grafik en la Burg Kunsthochschule de Halle. Graduado en Diseño Gráfico en ESDAiD especializándome en diseño editorial y trabajando para diversos medios de prensa. He participado en numerosos encuentros de *performance en* Europa y Québec: Centro de Litografía de Leipzig, Editorial Inter Le Lieu en Québec, Archivo de Documentación Black Kit de Colonia. Mi práctica artística explora el tiempo y el cuerpo y la naturaleza efímera y temporal de la experiencia humana a través de la *performance*.

How to cite: Terrones, A. (2024). Performance de fatiga y resistencia. "Exactitud (±) de la repetición" en la acción artística duracional y la acción atlética. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18317

Resumen

La acción duracional es una modalidad de performance artística que ha ganado popularidad entre la generación joven. Se caracteriza por accionar mediante una sola idea de manera contundente, insistir en la operatividad artística, llevar el cuerpo al límite mediante la resistencia, extender el tiempo en escena y sostener la fatiga hasta la extenuación.

En esta conferencia, se realizará un estudio comparativo entre artistas y atletas, incluyendo estudiantes de la asignatura de performance de la Facultat de Bellas Artes. El objetivo es analizar cómo la precisión y el tiempo son factores fundamentales en la acción duracional. Se explorará la importancia de la exactitud en la repetición de las acciones y cómo cada repetición tiene una desigualdad inherente, visible desde el inicio hasta el final de la acción.

Palabras clave: *performance duracional; performance art; arte contemporáneo; arte de acción; atletismo; trail.*

Abstract

Durational action is a form of artistic performance that has gained popularity among the younger generation. It is characterized by acting through a single idea in a forceful manner, insisting on artistic operativity, pushing the body to its limits through endurance, extending the time on stage, and maintaining fatigue until exhaustion.

In this conference, a comparative study will be conducted between artists and athletes, including students from the performance class of the Faculty of Fine Arts. The objective is to analyze how precision and time are fundamental factors in durational action. The importance of accuracy in the repetition of actions will be explored, as well as how each repetition has an inherent inequality, visible from the beginning to the end of the action.

Keywords: *durational performance; performance art; contemporary art; action art; athletics; trail running.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

INTRODUCCIÓN

Bienvenidos a esta conferencia sobre la intersección entre la *performance* artística duracional y la acción atlética. Nuestro enfoque será la exploración de la fatiga y la resistencia, y cómo la "exactitud (±) de la repetición" influye tanto en el arte como en el deporte.

La acción duracional ha surgido como una modalidad prominente en la *performance* artística contemporánea, especialmente entre la generación joven. En esta conferencia, exploraremos la relación entre la precisión, la fatiga y la resistencia en la acción duracional, comparando sus características con la práctica atlética. Con ello, pueden dictarse los objetivos de esta modalidad, que tendrán que ver con poetizar, reiterar, resistir y sostener la fatiga hasta la conclusión o cierre de la actividad.

DESARROLLO

Metodología:

La conferencia se estructura en tres partes. Primero trataré la *definición de la acción duracional,* que implica una repetición constante y prolongada de una actividad, llevando al *performer* al límite de sus capacidades físicas y mentales. En segundo lugar, trataré *sus características,* los aspectos clave de esta forma de *performance*, incluyendo la insistencia operativa y la extensión temporal indeterminada. En tercer lugar, haré un *estudio comparado entre aciones artísticas y acciones atléticas*. Con todo ello se concluirá que en la acción duracional, la exactitud del acto es transformadora y su principio se basa en la desigualdad: el inicio de una acción es desigual a su final. Este factor de desigualdad indica al espectador cuándo una acción repetida alcanza su fase de agotamiento y llega su final.

I.Definición de la acción duracional:

La acción duracional es una modalidad *performativa que* que ha ganado popularidad entre la generación joven de artistas. Definiré la acción artística duracional como: «una acción o evento que tiene una duración significativa o prolongada en el tiempo. Esta duración puede ser implícita en el acto mismo, puede ser explícitamente indicada por el contexto en el que se desarrolla o puede someterse a las capacidades físicas del performer, según su fatiga y resistencia a la repetición. Las acciones duracionales contrastan con las acciones puntuales, que son aquellas que ocurren en un momento específico y generalmente no tienen una duración prolongada». Esta práctica se caracteriza por:

a) **Poetizar mediante una sola idea de manera contundente**: Utilizar una idea central y expresarla repetidamente.

b) **Reiterar e insistir en la manera operatoria:** La repetición constante de una acción específica.

c) **Sobreexponer los límites del cuerpo:** mediante la resistencia. Llevar el cuerpo al extremo de su capacidad.

d) **Extender indeterminadamente el tiempo en escena:** Las *performances* pueden durar horas, días, o incluso más tiempo.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

e) **Sostener la fatiga hasta la extenuación:** La duración y la repetición llevan al cuerpo a un estado de agotamiento extremo.

II. Características de la acción duracional:

Para establecer las características de la acción duracional, y para objetualizar la idea de fatiga a fin de comprenderla mejor, expondré algunos modos dados desde el mundo del deporte, a saber: a) Fatiga y soledad, b) fatiga y rendimiento (*performance*) , c) fatiga y etnicidad.

a) Fatiga + solitud: En una carrera de fondo, de ultra-distancia, comprender el concepto de solitud es una cuestión psicológica de primer orden. A fin de gestionar de manera productiva y con determinación algunas emociones aparentemente contradictorias, el autoconocimiento es imprescindible. Una carrera es un evento de comunión en el que el atleta élite o popular socializa, –presenta en sociedad–, sus habilidades; uno de los pocos medios donde el cuerpo y su rendimeinto (*performance*) es "opinable". Se validaran aptitudes psicológicas como la resistencia a la fatiga y la voluntad de sacrificio del atleta. Killian Jornet justifica esta necesidad de correr en silencio así: en carrera, el hecho de ir en silencio es una necesidad, "la necesidad de sentir que soy yo" (JORNET, 2015, p. 116). Admira la capacidad de solitud de su amada: "Alba era muy fuerte. Muy fuerte para mí. Yo necesitaba encontrar un valor a las cosas que hacía y no podía encontrar y consensuar solamente en mi interiror". Necesitaba que alguien más lo valorase. "Ella era capaz de sentirse segura y completa tan solo con la emoción que vivía al momento, sin la necesidad de crear un pasado para ella ni los otros" (*ibídem*, p. 135) También cabe mencionar la conocida obra del escritor Alan Sillitoe *La soledad del corredor de fondo*, que se basa en la capacidad transformadora y terapéutica del atletismo, en la función social del correr. "Mientras voy bajando la cabeza no tengo nada. Estoy vacío. Tan vacío como estaba antes de nacer. Y no me dejo ir, porque sea lo que sea lo que hay dentro de mí no me deja morir ni que me haga daño" (SILLITOE, 1959).

b) Fatiga + amor (por la fatiga): en los juegos de México del año 1968, el atleta Ron Clarke se enfrentó al célebre corredor checo Emil Zatopek. Clarke quedó fuera de toda posibilidad de victoria, posiblemente debido al mal de altura. Cuando se terminaron los juegos, hizo una parada de cortesía en Praga para visitar a su rival. Al regreso a Melbourne, abrió la maleta y descubrió la medalla de oro que Zatopek había ganado en los juegos olímpicos del año 1952. El escritor Christopher Mc Dougall lo relata de la siguiente manera: "el entusiasmo de Zatopek y su amor por la vida se transmiten en todos sus gestos" y continúa: "hay alguna especie de relación entre amar y los otros y amar el atletismo; ambas maneras implican renunciar a los deseos, dejar de lado lo que querías, apreciar lo que tienes y ser paciente". Mejorar en una cosa lleva a mejorar en la otra. (Mc DOUGALL, 2011, p. 118).
Esforzarse es una cuestión de amor propio, por esto la fatiga se sobrelleva. Además de los estimulos y recompensas hormonales, no es extraño que el dispendio y la prodigalidad de la energía vital en una actividad consciente o semi-consciente se perciban sean gratificantes. Hay en la fatiga un estado de semi-consciencia, es lo que Rousseau llamaba ensoñación: "a veces he pensado con bastante profundidad; pero raramente con placer, casi siempre contra mi gusto y como a la fuerza", la reflexión entristece, pero la ensoñación cansa y divierte. En su obra *Ensoñaciones de un paseante solitario* dice: "el dolor físico mismo, en lugar de aumentar mis penas las diversifica", la fatiga es para Rousseau un tipo de *deriva* meditativa en la que se desencadena una busqueda interior, alude a "un estado contemplativo, casi místico, con una meditación con base en el raciocinio más riguroso" (ROUSSEAU,

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

1971)[1] Es conocido también que la fatiga es una cuestión *de amor propio*. Rousseau comunica así la relación entre acción y voluntad: "nunca he creído que la libertad del hombre consista en hacer lo que quiere, sino en no hacer lo que no quiere ;"cuando hay que hacer lo contrario a mi voluntad, no lo hago"

c) Fatiga + rendimiento (*performance* en sí):

Hablaré de cómo se relacionan algunos corredores en la actualidad con el concepto de fatiga. Killian Jornet es una persona introvertida, con una gran inteligencia emocional. Antes hemos conocido la relacion de amor entre Killian Jornet y Alba. En realidad, Alba es el personaje en el que el atleta proyecta algunas de sus reflexiones. Un personaje de ficción[2]: "me enamoré de Alba porque ella, aunque ajena al mundo de la competición", igualmente "disfrutaba de los placeres del esfuerzo y de la naturaleza" (JORNET, 2015, p. 135)

La idea de *amor* que se relaciona con la pasión por el rendimiento. Killian Jornet se enamora de un ente ajeno a su mundo, un ser que disfruta de los placeres del esfuerzo y de la naturaleza: correr requiere esforzarse; ¿es el correr placentero por ser el esfuerzo un placer? Sí.

La disposición a "esforzarse" requiere un incremento de la actividad hasta el agotamiento para obtener un fin determinado. Sin embargo, para los corredores con una inteligencia emocional poetizable, con la que se expresan mediante algún recurso artístico, desde Christopher McDougall hasta Killian Jornet y Haruki Murakami, parece ser que el fin es la carrera en sí, es el esfuerzo en sí… o dicho de otro modo «el fin es el proceso», es el *rendimiento*. En mis ropias palabras: *el fin es la performance*.

d) Fatiga + cuestión genética:

Hay factores genéticos que pueden agruparse según la etnicidad y que influyen en la resistencia. Entre otras etnias que cabe destacar en el atletismo, la más nombrada son los Kalenjin. Cabe decir que hay otros grupos de interés, por ejemplo, Christopher McDougall en su libro *Nacidos para correr* se centra en la nación de los Taraumara; el artista Antonin Artaud estuvo en la década de los años 30 del pasado siglo XX conviviendo con estas tribus mexicanas, pero lo hizo más bien para estudiar su sabiduría chamánica. También el biólogo Luis Miguel Domínguez convivió con la tribu amazónica de los Zoé, de quienes destacaba «su habilidad para recorrer los caminos sin dejar huella». Hay que recordar aquí el proverbio zen: «el mejor corredor es el que no deja huella». Pero ahora, por razones obvias, me centraré en la etnia Kalenjin.

En las ciencias del deporte se ha estudiado ampliamente el porqué de la diferencia de estos atletas respecto a los demás: viven en una altitud en la que aumenta la hemoglobina; la morfología de sus cuerpos es ligera, pero su esqueleto es más denso de lo corriente. También se ha estudiado su dieta. Además de las circunstancias morfológicas y culturales, también se ha estudiado las circunstancias ambientales y geológicas. El pueblo Kalenjin es oriundo de la región del valle del Rift. Parece ser que La ceniza volcanica es rica en magnesio ¿por qué necesitan las plantas el magnesio? Porque es imprescindible para la formación de proteínas. Es una tierra rica en limo fertilizador y conformada por ceniza volcánica, factor que influye en la dieta de estos atletas, conformada fundamentalmente de vegetales y semillas. El Gran Valle del Rift atraviesa 14 países africanos, entre los que están: Eritrea, Etiopía, Yibuti, Sudán del Sur, Kenia, Uganda… En el maratón de València del año 2023 los tres primeros

[1] El historiado Mauro Armiño advierte esta cuestión en el prólogo del libro. La actividad de Rousseau de la experimentación consciente conocida como ensoñación data del siglo XVIII, año 1776.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

fueron Lemma Sisay de Etiopía (2:01:48), Mutiso Alexander de Kenia (2:03:11), Wolde Dawit de Etiopía (2:03:48).

En conclusión, podemos establecer las siguientres características de la acción duracional:

a) Resistencia y fatiga: La resistencia física y mental es esencial, y la fatiga se convierte en un elemento central de la performance.

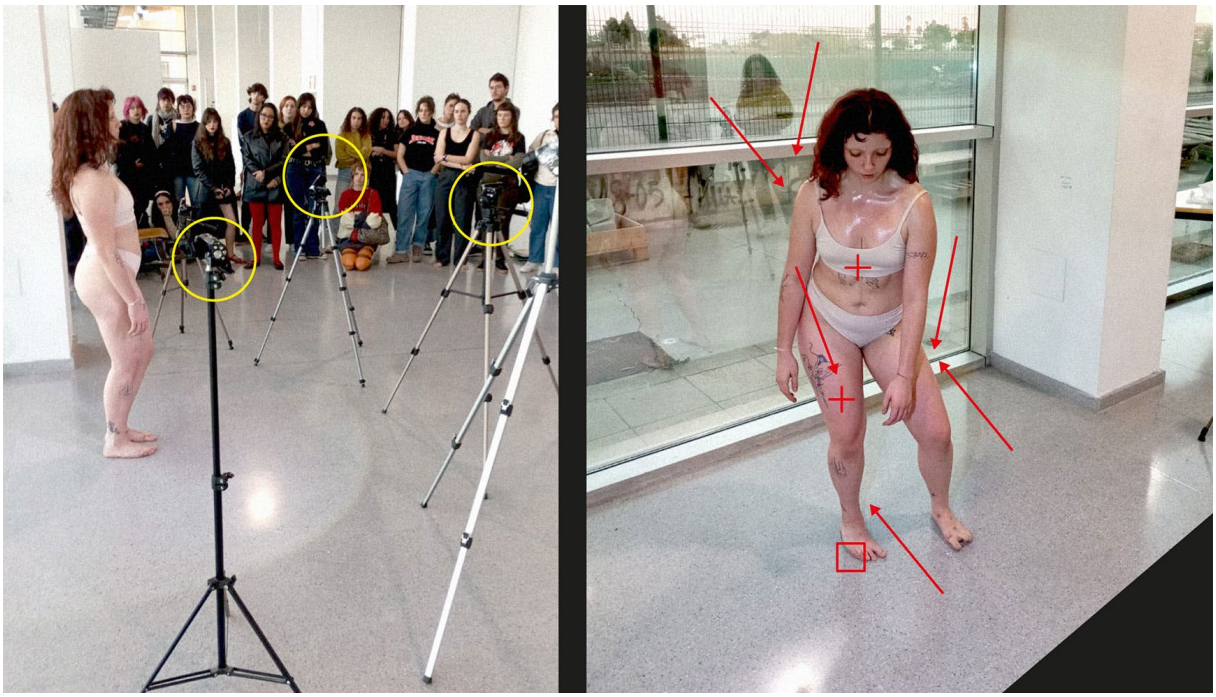
b) Exactitud en la repetición: La precisión en las acciones repetidas es crucial, ya que incluso pequeñas desviaciones pueden transformar la naturaleza de la performance.

c) Desigualdad del acto: La repetición de una acción nunca es exactamente igual; cada repetición lleva consigo una ligera variación que marca el progreso hacia la fatiga y el agotamiento.

III. Comparativa entre acciones atléticas y acciones artísticas:

La hipótesis central de esta investigación es que en el arte, la exactitud del acto es el factor transformador de la performance duracional. Este principio se basa en la desigualdad intrínseca de cada repetición: el inicio de una acción es desigual a su final. Este factor indica cuándo un movimiento repetido está en su fase crepuscular y de agotamiento, señalando cuándo la performance está cerca de concluir. Por ello, puede decirse que la duración de la *performance* está determinada por dos variables clave: la fatiga y la resistencia. La acumulación de fatiga transforma las acciones y disminuye la precisión. A menor resistencia, menor precisión; a menor precisión, menor duración; a mayor margen de error, mayor tiempo acumulado en la acción; a mayor tiempo, mayor fatiga; a mayor fatiga, mayor carga psíquica.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



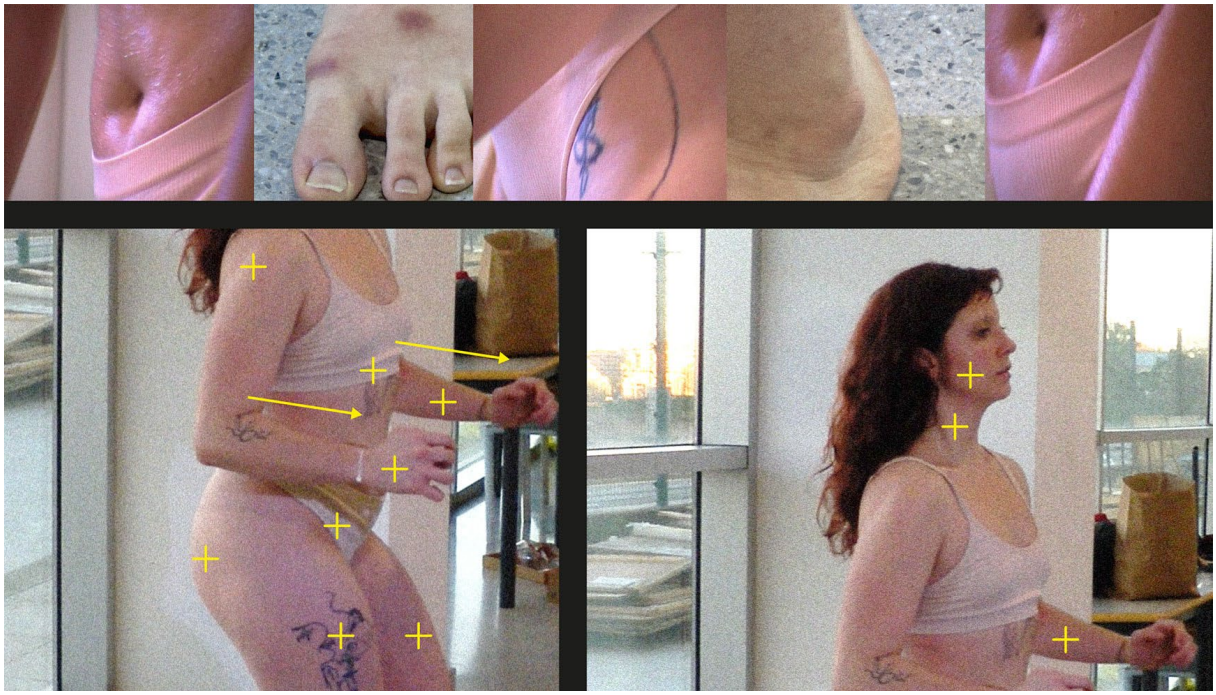


Fig. 1 *performance* Zoe Moreno_Facultat de Belles Arts de València. Fuente- infografía Á Terrones (2024)

Fig. 2 *performance* Zoe Moreno_Facultat de Belles Arts de València. Fuente- infografía Á Terrones (2024)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

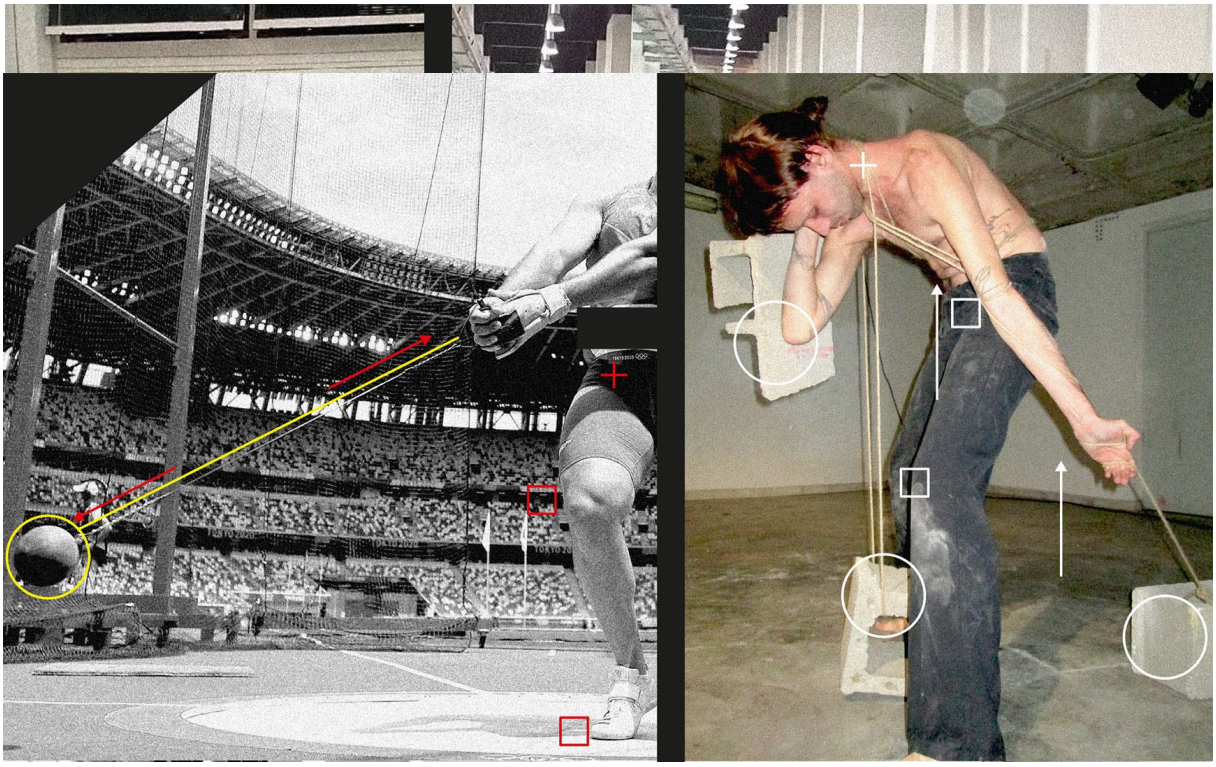


Fig. 3 *performance* Zoe Moreno_Facultat de Belles Arts de València. Fuente- infografía Á Terrones (2024)

Fig. 4 *performance* Facundo Di Pierro_Facultat de Belles Arts de València. Fuente- infografía Á Terrones (2024)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

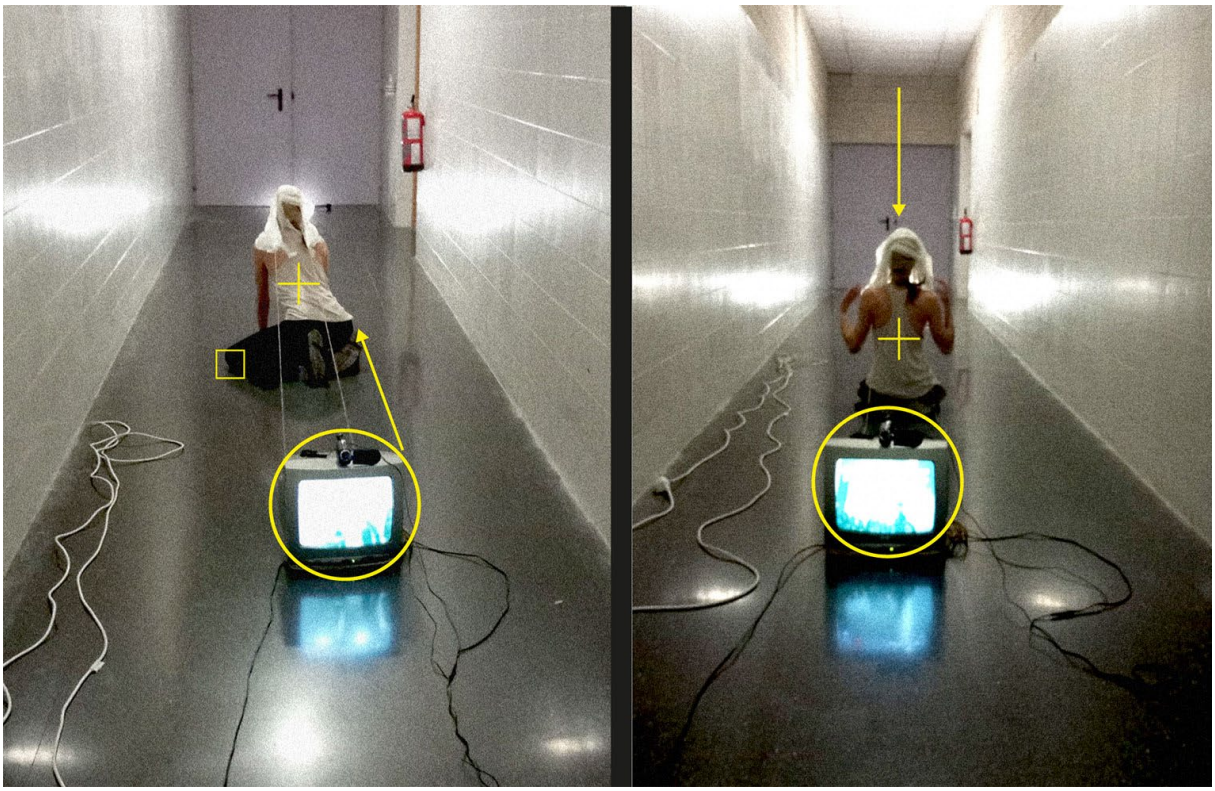


Fig. 5 *performance* Facundo Di Pierro_Facultat de Belles Arts de València. Fuente- infografía Á Terrones (2024)

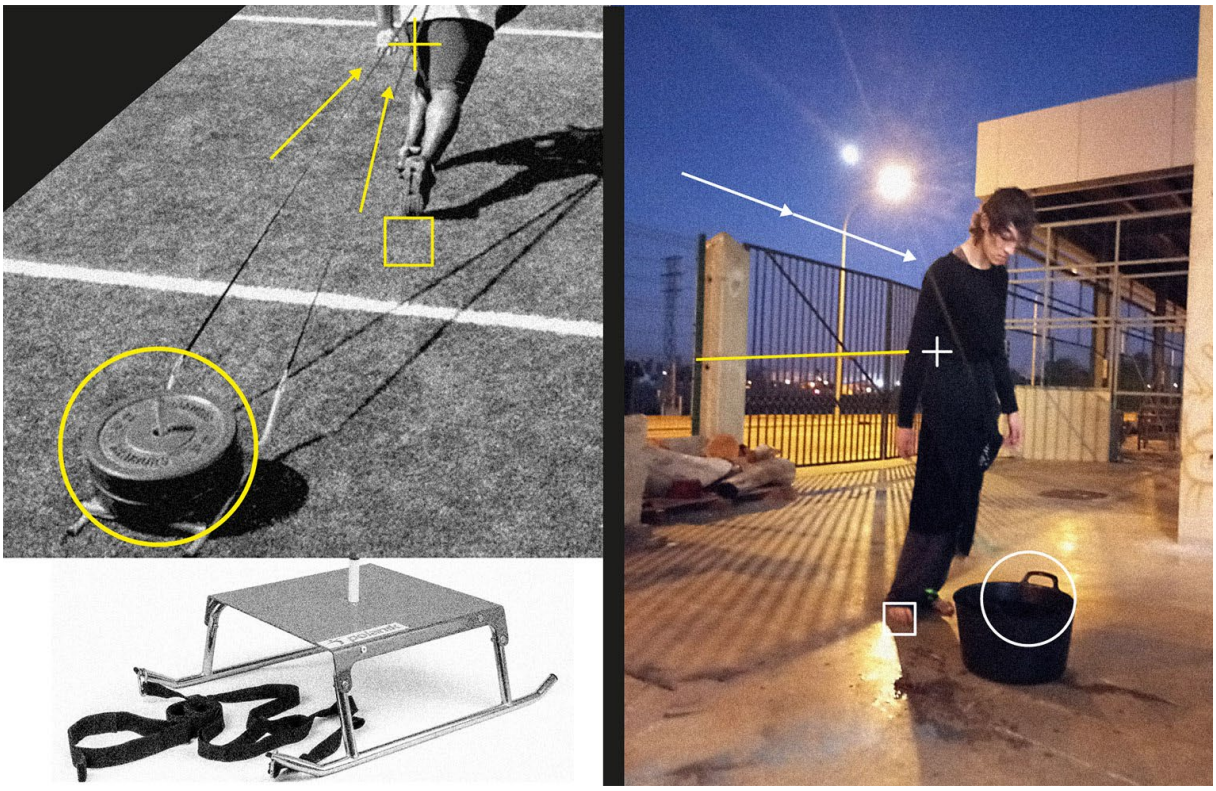
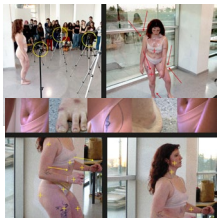


Fig. 6 *performance* Jesus Robles_Facultat de Belles Arts de València. Fuente- infografía Á Terrones (2024)

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Performance duracional: tiempo ∓ 180 min. La artista Zoe Moreno se rodea de cámaras para hacer su acción. **Fig. 1 y Fig. 2**. → Desarrollo formal: la artista ejecuta una performance duracional de aproximadamente 120 minutos. Escoje un espacio y delimita su área con trípodes. Sobre los trípodes las videcámaras registran la acción, que consiste en tensar, tensionar y soltar y relajar el cuerpo. Se repite en estas fuerzas hasta que el cuerpo llega al agotamiento. No hay grandes movimientos, ni rápidos, tan solo súbitas tensiones de extremidades, de músculos, sacudidas electrizantes. El cuerpo expulsa la energía mediante la sudoración, y a través de su piel se detecta el rastro de la temperatura, ejercitada con cada golpe, que somete a la presencia a la congestión del acoplamiento muscular.

→ Análisis infográfico: en las imágenes el círculo amarillo constituye el peso o el elemento pesado de la acción. La cruz es el punto de máxima tensión, en este caso en el esternón y el músculo cuádriceps, sobre la rodilla. El cuadrado supone el punto de apoyo y sitúa el punto con el que pivota la artista, rotando sobre su propio eje. Las flechas señalan la dirección hacia donde tensiona y ejerce la fuerza. → La comparativa atlética se centra en los ejercicios y estiramientos previos y posteriores a la carrera.



Performance puntual, de impacto: tiempo ∓ 30 min. Esta acción es de impacto, pero la he escogido por ser ejemplo de actividad atlética. **Fig. 3**. Zoe Moreno se centra, según sus capacidades, en la carrera de fatiga y resistencia; previamente realiza una cartografía del recorrido que hará. → Desarrollo formal: instala unos diagramas y planos sobre pared y otros objetos que indican por dónde transitará su propia carrera. El mismo ponto en el que expone estos mapas, será la salida y el punto de llegada de la acción. A continuación, adhiere un teléfono móvil a la altura de su esternón, y lo conecta en modo streaming. Todo lo que capta la cámara del teléfono se proyecta sobre los mapas. Comienza la carrera. La ausencia de la ejecutante da paso a las imágenes en streaming. Hace el recorrido planeado y vuelve a la carrera, viéndose a cada paso la fatiga acumulada durante su trayecto.

→ Análisis infográfico: el peso de la acción, representado con un círculo rojo (○), corresponde a la proyección audiovisual de su carrera. → La comparativa atlética es la carrera de fatiga y resistencia con sprint, aceleración final.



Performance duracional: tiempo ∓ 180 min. En esta *performance*, **Fig. 4**. Facundo Di Pierro dispone su trabajo en un espacio cerrado, un lugar en deshuso, semejante a un sótano, con unas condiciones lumínicas de baja visibilidad y aspecto precario, sin ornamentación arquitectónica. La operación es duracional y repetitiva. → Desarrollo formal: arrastra el monitor a lo largo del pasillo, con movimientos artificialmente fluídos, siendo su presencia por momentos una pieza catódica más. A lo largo del recorrido los cables se confunden con la cuerda, y el punto de arrastre cobra el foco de atención escénica

→ Análisis infográfico: la cruceta (+) señala el punto máximo de tensión, el cuadrado (□) que es el eje a modo de vertice desde donde pivotan las fuerzas. Es el punto solido de apoyo desde el que el gira el atleta. También es el punto de apoyo del *performer*, desde el que aguanta la fuerza. En este caso se situa en la rodilla. El punto de tensión y soporte de aciones se sitúa con la cruceta (+) en el "core", zona que agrupa los músculos abdominales el suelo pélvico, el lumbar… El core es el eje fundamental de la presencia. Las flechas marca la dirección de las fuerzas (↘) que en algunos casos son contrarias. El objeto más pesado se señala con el círculo (○). → La comparativa atlética es el lanzamiento de martillo, en este caso, la recreación se inspira en el atleta español Javier *Cienfuegos*.



BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Performance puntual: tiempo ∓ 30 min. Esta acción es de impacto, pero la he escogido por su vinculación con las actividades atléticas. En esta *performance*, **Fig. 5**. Facundo Di Pierro dispone su trabajo en un espacio de tránsito, un lugar cuyas dimensiones y aspecto forma parte compacta de la estética general de la acción. La operación también es acorde con las dimensiones del espacio escogido. En el punto de inicio del pasillo situa un monitor RGB catódico, que tiene un aspecto, una resolución y luminosidad también particular, fría, y vieja conforme a los sistemas de reproducción actuales. Sobre el monitor, una videocámara que encoca al público. Este plano se proyecta en el monitor. → Desarrollo formal: arrastra el monitor a lo largo del pasillo, con movimientos artificialmente fluídos, siendo su presencia por momentos una pieza catódica más. A lo largo del recorrido los cables se confunden con la cuerda, y el punto de arrastre cobra el foco de atención escénica

→ Análisis infográfico: la cruceta (+) señala el punto máximo de tensión, el cuadrado (□) que es el eje o punto de apoyo desde donde se falca para arrastrar el peso, el objeto más pesado (○) es el monitor, y las flechas (↘) señalan hacia donde se proyectan las fuerzas. → La comparativa atlética son los dispositovos de arrastre y los conocidos lastres que se emplean para fortalecer la explosividad en las pruebas de velocidad.



Performance duracional: tiempo ∓ 240 min. En esta *performance*, **Fig. 6**. Jesus Robles dispone su ación duracional en un espacio exterior. Esta acción duracional es de amplio recorrido, comenzando con luz diurna y conluyendo bajo la luz de la luna, que estaba llena en esa jornada. La operación consiste en la repetición y el desgaste. Hay una clara disposición hacia la enajenación, al concepto psiquiátrico de, relacionándose también con la idea del lunático. → Desarrollo formal: En el centro de la escena el artista coloca un capazo agrícola con agua. Además, el artista se ata una cuerda de esparto a la cintura. Puede considerarse una *performance* con la estructura dividida en dos actos. En el primero se repite la acción de aproximarse y alejarse del objeto de deseo. Esto acaba siendo una deriva mecánica. El artista arrastra un elemento imposible de mover, puesestá atado a la verja del recinto. La fuerza que se ejerce cuando la cuerda está tirante es explosiva, cuando la cuerda no da más de sí frena el cuerpo en seco, de manera catastrófica, de forma súbita y violenta. Desde el punto de vista físico científico, podría decirse que esa convulsión, ese tope, es un evento catastrófico. La acción se desborda con un impedimento, no puede continuar porque la cuerda carece de recorrido en ese punto de la trayectoria, el ejecutante se ve obligado a recular. Repite el proceso.

La segunda parte de la acción, exausto, corta cla cuerda que lo ataba. Bebe. Consigue su objeto de deseo, que no puede retener, es un líquido que se desborda y escapa entre sus labios. Ha poseído el reflejo de la luna y de sí mismo. → Análisis infográfico: la cruceta (+) señala el punto máximo de tensión, el cuadrado (□) es el punto de arrastre, el objeto más pesado (○) es el círculo, y las flechas (↘) señalan la proyección de fuerzas. → La comparativa atlética son los dispositivos de arrastre que se emplean para fortalecer la explosividad atlética.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

CONCLUSIONES

Este trabajo sobre la acción duracional y la exactitud en la repetición nos lleva a comprender mejor la idiosincrasia de esta modalidad *performativa*. Observamos que la fatiga transforma las acciones y que la resistencia del ejecutante amplía el rango de exactitud de dichas acciones. En última instancia, a menor resistencia, menor precisión; a mayor fatiga, mayor carga psíquica, lo que define la duración y la transformación de la performance duracional.

La *exactitud* del acto es el factor transformador de la *performance* duracional, y su principio se basa en la desigualdad, –el comienzo de una acción es desigual a su final–. Este factor indica cuándo un movimiento repetido se encuentra en su fase crepuscular y de agotamiento y cuándo la *performance* está cerca de concluir. Finalmente, se explica cómo la duración viene, a su vez, determinada por dos variables que son la *fatiga y la resistencia* del artista.

De manera ejemplar se han estudiado casos locales de la actividad atlética, conociendo soluciones biomecánicas a la actividad artística. Para el acto de correr se necesita un importante fondo aeróbico con similitudes a la "acción duracional", actividad basada en la repetición y la resistencia.

En conclusión, la actividad atlética permite abrir el camino en el arte de acción a un posible autoconocimiento del propio cuerpo, sus recursos y sus limites.

Fuentes referenciales

Jornet, K.(2015). *Córrer o morir*. Arallibres. (primera edició 2011)

Mc Dougall, C. (2011). *Nascuts per córrer. Una tribu de superatletes i la millor carrera que el món ha vist mai*. Edicions la Campana. (primera edició 2011)

Murakami, H. (2010). *De què parlo quan parlo de córrer*. Editorial Empúries.

Rousseau, J.J. (1971). *Ensoñaciones de un paseante solitario*. Cátedra Editorial. (Los textos primitivos datan del año 1776).

Sillitoe, A. (2024). *La soledad del corredor de fondo*. Edición publicaciones antirepresivas. Libro anarquista. (primera edició 1959)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17424

Bajo las formas del paisaje hay un espacio en el que cantar: Representación y transmisión de una cultura minorizada

Under the shapes of the landscape there is a space in where to sing: Representation and transmission of a minoritized culture

Breogán Torres Gutiérrez / Breogán Xague, Universidad de Santiago de Compostela (estudiante), breogantogu@gmail.com

Breve bio autor:

Artista plástico e investigador, recién graduado en el Máster de Artes Libres por la Royal Institue of Art de Estocolmo. Actualmente estudia en la Universidad de Santiagao de Compostela a la vezz que hace prácticas como asistente de artista con Irene Grau y Christian García Bello, gracias a la beca Erasmus + desde Suecia. Ha realizado dos exposiciones individuales en Estocolmo y su obra se ha podido ver en muestras colectivas en Mint ABF, Index Foundation, La Real Academia Sueca de las Artes, el Auditorio de Galicia o la Fundación DIDAC entre otros.

How to cite: Torres Gutiérrez, B. (2024). Bajo las formas del paisaje hay un espacio en el que cantar: Representación y transmisión de una cultura minorizada. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.17424

Resumen

Empleando como hilo conductor la historia de la rotura de la Piedra de Abalar de Muxía, este trabajo muestra el proceso de investigación que llevó a la exposición I went to wave the stone that is in the middle of the se, en la Galleri Mejan de Estocolmo. La cuestión principal que abarcan sus obras es la de relacionarse con una identidad cultural minorizada desde una distancia forzada, entendiendo paisaje y lengua como técnicas con una serie de riesgos y potencialidades a explorar en situaciones de transformación.

Palabras clave: *Paisaje; representación; minorización; lengua; comunidad.*

Abstract

Using the story of the breakage of the Waving Stone of Muxía as a common thread, this paper shows the research process that led to the exhibition I went to wave the stone that is in the middle of the se, at the Galleri Mejan in Stockholm. The main issue covered by its works is that of relating to a minorized cultural identity from a forced distance, understanding landscape and language as techniques with a series of risks and potentialities to be explored in transformation scenarios.

Keywords: *Landscape; representation; minoritization; language; community.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

INTRODUCCIÓN

Hay una roca en el pueblo costero de Muxía, Galicia, que nunca he visto moverse. Sin embargo, sé que solía producir, de vez en cuando, un sonido profundo y reconocible, que la gente saltaba sobre ella para intentar provocarlo. Pero la roca se rompió durante una tormenta, cuando yo era adolescente, y nunca pude oír ese resultado. Sólo viví la repetición de los gestos con los que la gente de la zona sigue intentando provocar ese movimiento. Así, mi relación con este elemento identificativo de mi paisaje no es la de una experiencia con principio y fin, es la de una búsqueda. Como en el caso de la lengua gallega en mi generación, hubo una rotura en su proceso de transmisión que la forzó a encontrar una forma de transformarse para seguir participando en la comunidad. El valor de esa roca ya no es que, de vez en cuando, se mueva y parezca que esté cantando, es que hay un grupo de personas que saben que antes lo hacía; la memoria de ese sonido también es capaz de sonar.

La *Pedra de Abalar* de Muxía me permitió encontrar un objeto concreto con el que sintetizar la investigación de este proyecto: Qué ocurre cuando nos relacionamos con nuestra identidad cultural -que en este caso ha sido minorizada- a través de referencias, de imágenes heredadas, y no de las experiencias directas que éstas pretendían representar en primera instancia**.** Mi situación con la piedra -la imposibilidad evidente de conseguir que se mueva- me obligó a buscar nuevas formas de explorar esta tensión, buscando referencias en el contexto artístico gallego y vasco de las últimas décadas. Existe una distancia forzada que pude conectar con mi relación con la lengua, al ser yo una persona neohablante que, pese a escuchar el gallego a diario en su casa, no lo comenzó a hablar regularmente hasta los 20 años y viviendo ya en Suecia. Es en esa relación entre transformación de elementos identificativos del paisaje y la lengua donde transcurrirá esta investigación.



Fig 1. Vista de la exposición *I went to wave the stone that is in the middle of the sea*. Fuente: Jean-Baptiste Berenguer.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

DESARROLLO

1. Respecto al paisaje

1.1. La cuestión de la técnica

En mi obra, no utilizo la *Pedra de Abalar* para aplicar herramientas sobre ella, sino para encontrarlas en ella. Me interesa entender como se identifica una comunidad a si misma a través de elementos físicos de su paisaje y como estos se adaptan a un proceso de transformación. Al final, entiendo este paisaje como la representación de un entorno que sirve para hablar de la vida de esa zona. La cuestión es mediante que mecanismos se ha producido esto y cómo el hecho de ser una cultura minorizada en su propia tierra los condiciona.

En una entrevista para White Paper, el escultor vasco Asier Mendizábal define así su trabajo: "Lo que me he ocupado de hacer es señalar cómo las técnicas con las que se generan representaciones (y el lenguaje o el propio arte son en ese sentido técnicas) determinan el contenido y significado de estas. Que la manera en que algo se hace crea también el sentido de aquello que hace. Esto es relevante para el caso de los imaginarios colectivos, porque la técnica (e insisto, el lenguaje y el arte lo son) es lo que creemos compartir como herramienta con la que crear imaginarios, cuando muy a menudo, la técnica es el imaginario mismo." (Mendizábal, 2020). Para este trabajo entiendo el paisaje también como una técnica, que en ningún caso es neutra y que tiene mucho que ver con el problema de la distancia; se le asocia la capacidad de funcionar como imagen de referencia una vez nos alejamos de la experiencia que supone.

Siguiendo con la obra de Mendizábal, tenemos el ejemplo de *Soft Focus*, en la que el artista busca darle origen y analizar el tópico de la niebla en el paisaje vasco. Lo localiza en las fotografías que Sigfrido Koch realizó para la *Gran Enciclopedia Vasca* en los años 70 y, del mismo modo, en la técnica que este empleó: desenfocar a través de un leve baho. También podríamos mencionar la exposición de Erlea Maneros Zabala*, Norusta*, en el museo de San Telmo de San Sebastián, donde la artista reacciona contra una litografía de la costa de Lekeitio. Considera esta como una idealización y sublimación innecesaria de la zona, y, para contrastarla con la vida de ese espacio, se lanza a sacar fotografías en canoa de ese lugar, así como documentar los movimientos del mar. Las imágenes resultantes, al contrario que la litografía, salen movidas por el efecto de las olas sobre la embarcación. La artista se pone a disposición de ese espacio y no al revés, lo cual afecta directamente al sentido de la técnica de rperoducción de ese paisaje. "Había unas limitaciones técnicas y yo luchaba contra ellas todo el rato. Al final pensé que non era tan importante conseguir una imagen nítida o perfecta del lugar sino unas imágenes que reflejasen el proceso mesmo de ser realizadas" (Maneros Zabala, 2020)

1.2. La cuestión de la fragmentación

Cito estas obras para ejemplificar que las técncias con las que se generan paisaje acaban condicionando el modo el que estos se transmiten y entienden. "Existe una idea con una historia tan larga y reconocida que ha acabado adquiriendo el estatus de panacea indiscutible pra todos los males: la idea de que hai una relación entre lo espacial y la fijación de significado. La representación -ciertamente conceptualización- fue concebida como espacialización." (Massey, 2008). Lo que a mi me mueve es buscar fallas en esos modos de representación que hagan visibles que no dejan de ser mecanismos y no un realidad neutra ni ajena. La contingencia actual de la *Pedra de Abalar* de Muxía me proporciona esa rotura de un modo natural. Pero, mientras que en los casos de Mendizábal y Maneros Zabala hay una reacción a esas representaciones, a mi me interesa mezclar la situación actual de cambio en la zona con los modos heredados de transmitir ésta, ligados con la música popular gallega. Veo en ambos puntos un proceso de fragmentación muy ligado al sonido y al movimiento que, por sí mismo, puede ser una alternativa a explorar frente a una representación más exótica y turistificada de esos espacios.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Así, la primera obra del proyecto escanea el fragmento roto de la *Pedra de Abalar*. Con las medidas lo más próximas posibles a la realidad, reproduzco el espacio que ocupa en metal, busco aproximarme a esa "forma descrita por su propia ausencia" (Gordon, 1997). Bajo esta estructura coloco unos altavoces orientados cara el suelo. Estos reproducen la única gravación que sobrevive del sonido original de la piedra, de modo que este produce una vibración la escultura, que además logrará moverse.



Fig.2. *Fuente: Jean-Baptiste Berenguer. (2023)*



Fig. 3. *Fuente: Tomada por el propio artista. (2023)*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

1.3. La cuestión de la representación

"Galiza

no son imágenes.

Son restos"

(Gómez, 1999)

2. Respecto a la lengua

2.1. La cuestión de la distancia

En mi caso personal, hay una rotura en la cadena de transmisión lingüística que produce una distancia en mi relación con el gallego. Ocurre lo mismo cuando busco recuperar un vínculo con los espacios rurales que abandonaron mis padres al moverse a Vigo, proceso que conllevó en su caso el cambio del gallego al castellano. Como a mucha otra gente de mi entorno, cuando crecí quise recuperar un vínculo con lo que yo creía que era gallego. Recurrí a construcciones colectivas que me precedían, que formaban parte del propio lugar, como si fueran una roca o una fuente. Canciones populares, tradiciones u objetos en el paisaje, como es el caso de la *Pedra de Abalar*. Pero, como traté de ejemplicar en el apartado anterior, allí encontré otra distancia. Un hueco entre estas expresiones y las representaciones que yo tenía a mano para acercarme a ellas. Un espacio que podía estar en el recuerdo de oír a un ser querido usar palabras que no entendía o en el esfuerzo de hablar en gallego con quien solía hacerlo en castellano, pero también en volver a espacios de los que tenía una visualización clara en mi memoria y que luego descubrí que, en su representación, sufrieron un proceso de idealización y sublimación; la cuestión del uso del paisaje y de la lengua se retroalimenta en este espacio-entre.

Donde esperaba tener algo fijo en lo que apoyarme -una identidad cultural que repetir- encontré algo contingente, que se rompe y se reconstruye; que más que una imagen es un acontecimiento. Vi mi propia posición expuesta por este descubrimiento y pensé: ¿Y si me asomo a ese espacio-entre?.

2.2. La cuestión del espacio-entre en el paisaje

Para que la Pedra de Abalar se moviese y produjese su característico sonido, tuvo que haber una cavidad entre su base y las rocas que tenía debajo. Ese espacio-entre proporcionaba las circunstancias óptimas para el movimiento y la vibración cuando la meteorología ayudaba. En mi trabajo, comencé a interesarme más y más por el. Por un lado, quería tratar de acercame a su estado actual, a la imposibilidad de que mi cuerpo pudiese medirlo por completo y a la necesidad de imaginar como debía de ser ese espacio completamente inaccesible. Por otro, quise investigar también referencias a él en el pasado, antes de la tormenta que rompió la piedra.

Para la primera inquietud, rodeé con la cámara el espacio. El resultado fueron una serie de fotografías sobreexpuestas en las que lo único visible era esa cavidad. Esta perdía así su contacto con el resto de la imagen, transformándose en una línea sin horizonte ni perspectiva. Estas pruebas más abstractas me llevaron a tratar de convertir esa línea en un espacio. En un programa 3D, tras escanear la textura de la piedra, traté de reproducir lo que sería ese espacio-entre roca y roca. Considero que se puede llegar a nuevos puntos de interés potenciando lo que tienen de irreconocibles estas fotografías, cómo fuerzan a producir diferentes interpretaciones y extrañezas. Recordé una frase que tenía subrayada sobre la obra de Jon Mikel Euba, en la que profundicé por pura diversión a la vez que trabajaba en esta exposición, "así potencia euba el interes por mirar: trabaja en el vacío." (Aguirre, 2003)

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



***Fig. 4**. Fuente: Jean-Baptiste Berenguer.*

Para la segunda parte de este estadio del proyecto, me obsesioné con una imagen que encontré de la romería de la Virxe da Barca, extraida de un periódico de los años 90. En ella, vemos a un grupo de gente saltando sobre la piedra como parte de la tradición, cuando esta todavía no estaba rota, con la intención de escucharla al moverse. Como primera intuición, imprimí en 100x70 esa fotografía hiperpixelada y dibujé la forma que hacían las rocas debajo de la *Pedra de Abalar*. Pero, evidentemente, desde esta imgen solo podía ver una cara, una perspectiva, de ese espacio-entre y no su realidad en el momento. Por eso me propuse trabajar con una escultura que fuese capaz de plantear este problema de relacionarnos con una forma a través de una referencia visual y no de una experiencia espacial. En cemento y tratando de imitar una escala realista, hice una pieza que imitase esa forma, pero la coloqué contra la pared de modo que no pudiese ser bordeada. Pese a ser una escultura, su posición nos fuerza a relacionarnos con ella como si fuese una imagen clavada en la pared.

2.3. La cuestión del espacio-entre en la lengua I

En cuanto a lo que tienen estas obras de relación con una comunidad, tuve muy en cuenta el trabajo de Carme Nogueira. En especial la exposición *Nos Camiños*, que realizó en el CGAC. Esta cursaba sobre la historia de la fábrica abandonada *Álvarez,* en el barrio de Cabral en Vigo, zona donde crecí. Además del esfuerzo por incluír la voz de la gente que había visto su vida alterda por los cambios de ese espacio, me llamó la atención la constante voluntad de la artista por hacer los mecanismos con los cuales registraba estas experiencias visibles. Podríamos decir que hace algo parecido a lo que Maneros Zabala pero en vez de con el paisaje con la lengua. El ejemplo más evidente es un video documental en el que Nogueira dobla a las personas entrevistadas con su propia voz. Mantiene las mismas palabras, las mismas pausas e interjecciones, pero la voz es siempre la suya. Es decir,

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

muestra que ese aparato con el cual recoge los testimonios no es neutro, el ojo de la artista está detrás, toma decisiones y condiciona. No solo trabaja con ese lugar sino con poner en tensión las técnicas con las que podemos acercarnos a su historia y desde qué posición hacerlo. En sus propias palabras "he necesitado demasiado tiempo para ponerme en el lugar, sin ese posicionamiento no podría estar ahora donde estoy: en medio de las cosas, dejando que pasen por mi, pero que no se queden aquí" (Nogueira, 2008)

2.4. La cuestión del espacio-entre en la lengua II

En este punto tenía ya muy presente que quería trabajar tanto con la idea de una transmisión que se adapta en un momento de transformación como con la de generar imágenes que de alguna manera no muestren un espacio en un molde recibido. Esto me hizó empezar a jugar con aspectos más abstractos del paisaje y el lenguaje. Quizá intentando separar los componentes que los hacían superespecíficos y concretos en su contexto particular, en este caso Muxía, podría ver qué ocurre si los presento desnaturalizados.

Este proceso coincidió con la primera vez que aprendí a tocar la pandereta lo suficientemente bien como para copiar y reproducir canciones populares que sólo podía escuchar gracias a grabaciones de campo. Éstas estaban divididas por zonas y pueblos, cada uno con su topónimo, así como el tipo de canción. Al transmitirlas, una parte de ese espacio y de sus relaciones lo hace con ellas, conservando las variaciones fonéticas no oficiales de esa lengua como algo que reproducir y enseñar.

Así, me interesé más por la forma en que se articulaban que por su contenido. Resulta especialmente fascinante saber cómo superaron una opresión lingüística y cultural tan fuerte, cómo consiguieron fragmentarse y desplazarse conservando sus distinciones. Muchas de estas canciones se basan en coplas de cuatro versos que no tienen más relación aparente que su lugar de origen, pero que se conectan entre sí para crear la sensación de una canción completa. Lo hacen utilizando partes abstractas de la letra -que se extraen tarareando sobre el ritmo- como enlaces. Se basan en partículas como *aialala aialalae* o *alalala aialalala*, con infinitas variaciones y matices en distancias geográficas realmente cortas. Estos son, como la cavidad entre roca y roca de la *Pedra de Abalar*, un espacio-entre contenido y contenido; una herramienta para el movimiento y la transmisión de una cultura minorizada.

Normalmente los cancioneros populares omiten estos *ailalaes* al escribir las letras. Uno de los más relevantes fue el recogido por Dorotheé Schubarth, así que se me ocurrió buscar en el Museo do Pobo Galego las recogidas de campo que ella realizó en la zona de Muxía. Al leer el cancionero no encontré ningún *ailalae*, pero cuando accedí a las recogidas originales allí estaban los *ailalaes*. Está claro que la letra de la canción estaba mecanografiada, mientras que estas partes tuvieron que añadirse después, quizá en el momento, a mano. Aunque no se abordan en la letra, no se pueden evitar si se desea memorizar y comunicar las canciones. De lo contrario, no se podría captar el gesto de interpretarlas. Además proporcionan un espacio para que quien cante pueda experimentar.

En el siguiente collage, se puede como intervengo en photoshop estos ailales para que se muevan a la vez que la piedra abalando.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 5. *Fuente: Jean- Baptiste Berenguer.*

Además de esta pequeña pieza, una de las obras principales de la exposición *Fun abalar a pedra que está no medio do mar - I went to wave the stone that is in the middle of the sea,* en la que mostré este proyecto, fue una vidoeinstalación homónima. El video se proyectada en un soporte que imitaba un pandero, con una tela encerda y tensada cosida a un marco de metal. La pieza utiliza el espacio entre roca y roca para escribir, mientras que esta narración más ensayista sobre como se transmite un lengua y cultura minorizadas se va mezclando con el proceso de aprender a tocar y cantar estos *ailalaes* de coplas populares desde la distancia, en Estocolmo.



Fig 6. *Fuente: Jean-Baptiste Berenguer.*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

CONCLUSIONES

"Es lo que siempre ha hecho el arte: introducir un elemento de extrañeza en la relación que se tenía con las imágenes o con las representaciones para hacer que en su rareza esa actitud nos lleve a otra manera de acceder a ellas." (Mendizábal, 2020)

El proyecto aquí propuesto, que ni mucho menos creo terminado, quiso enfrentarse a una situación de transformanción dentro de una cultura minorizada; bien desde trabajar con elementos del paisaje o de la lengua gallega. Por un lado, he vinculado un contexto donde el cambio es forzado de un día para otro, en un instante -la rotura de la piedra- con otro generacional y ligado a una situación política concreta -la rotura de la transmisión lingüística del gallego. El proceso de trabajo artístico respecto a ambos deja clara la necesidad de problematizar o por lo menos reconocer, los dispositivos empleados para que podamos reconocer una serie de técncicas como elementos identificativos, sin por eso caer en obviar nuestra necesidad de recurrir a ellos para reconocernos como comunidad. Hay ciertas incoherencias y vulnerabilidades en estas relaciones que considero de interés formalizar en proyectos artísticos. Como conclusión, son estas las que dejan entrever un potencial experimental y creativo en esos momentos de cambio justo por hacer más vulnerables los mecanismos con los que lengua y paisaje se transmiten.

Respecto a como trabajar con ellas, terminaré con un pensamiento de Peio Agurre sobre el cuerpo de obra de Ibon Aranberri: "Cuando hablamos del "factor local", estamos negociando continuamente con el cuestionamiento o la afirmación de esta identidad. Una singularidad en Aramberri presente en su utilización de ingredientes familiares para explorar lo desconocido, en una manipulación no-romántica del paisaje y en el doble sentido que otorga a signos y símbolos." (Aguirre, 2006). Se trata de expandir y experimentar; de evitar esencialiso y mirar cara adelante.



Fig. 7. *Fuente: Jean-Baptiste Berenguer.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

FUENTES REFERENCIALES

Aguirre, P. (2003) Conducir un coche no es lo mismo que mirar un paisaje. En *Wiro Containment* (pp. 102-103). Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia (Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco).

Aguirre P. (2006). Construyendo la imagen-acción. En *Jon Mikel Euba* (pp.11-17). Ed. Actes Sud.

Gómez, L. (1999). *Pornografía.* Positivas.

Gordon, A. (1997). *Ghostly matters: Haunting and the sociological imagination.* University of Minnesota Press.

Manero Zabala, E. (2020). *Norusta. Erlea Maneros Zabala*. Entrevistada por EITB. EITB.

Massey, D. (2008). *Pelo espaço, uma nova política da espacialidade.* Editora Bertrand Brasil Ltda.

Mendizábal, A. (2020). *Entrevista: Asier Mendizabal, entrevistado por Jesús Castaño*. Revista White Paper.

Segade, M., y Nogueira, C. (2008). Apuntamentos para un texto habitable. En *Nos Camiños* (pp. 38-56). Centro Galego de Arte Contemporánea.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València (cc) BY-NC-SA

Moda y *Stasis*. El impacto fotográfico de Soichi Aoki

Fashion and Stasis*. The impact of Soichi Aoki's photography*

Juan Jesús Torres Jurado
Universidad Internacional de La Rioja, juanjesus.torres@unir.net; Escuela Universitaria de Artes TAI, juan.torres@taiarts.com

Breve bio autor: Doctor cum laude en Historia y Artes por la Universidad de Granada (UGR). Máster en Historia del Arte Contemporáneo y Cultura Visual por la Universidad Complutense de Madrid (UCM) en colaboración con la Universidad Autónoma de Madrid (UAM) y el Museo Reina Sofía. Máster en Investigación en Arte y Creación por la Universidad Complutense de Madrid (UCM). Profesor en los grados y másteres oficiales de fotografía en la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR) y en la Escuela Universitaria de Artes TAI. Investigador en fotografía contemporánea y cultura visual.

How to cite: Torres Jurado, J.J.; 2024. Moda y *Stasis*. El impacto fotográfico de Soichi Aoki. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. pp. 1179.
https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.19029

Esta comunicación ha sido invitada a presentarse para su publicación en la Revista ANIAV.

Resumen

El 26 de abril de 2023, el fotógrafo japonés Shoichi Aoki (Tokio, 1955), lanzaba en formato digital una versión en inglés del primer número de la revista Fruits*, publicada originalmente en Japón el 23 de junio de 1997. Aquel primer número, de apenas 85 páginas con fotografías a color, mostraba una selección de la moda callejera característica del barrio de Harajuku, en Tokyo. Las páginas de aquel primer número de* Fruits *eran un desfile de jóvenes ataviados con llamativos atuendos diseñados por marcas lujosas como Comme des Garçons o Vivienne Westwood, combinados con diseños propios de marcas locales como Harajuku Milkboy. Los siguientes 269 números de la revista* Fruits *la convirtieron en un referente de la fotografía de moda en el cambio de milenio. El lanzamiento de la versión en inglés en formato digital de aquel primer número puede ser entendido, por supuesto, como una ofrenda a una revista esencial, pero también como algo intrínseco a toda la obra de Shoichi Aoki: como apología de la fotografía de moda como documento indispensable para la comprensión de la estética urbana de un siglo XXI globalizado e hiperconectado.*

Palabras clave: *fotografía; moda; Japón; identidad; narratividad; estancamiento.*

Abstract

On 26th April 2023, Japanese photographer Shoichi Aoki (Tokyo, 1955) launched in digital format an English version of the first issue of Fruits *magazine, originally published in Japan on 23th June 1997. That first issue, a mere 85 pages with colour photographs, featured a selection of the street fashion characteristic of Tokyo's Harajuku district. The pages of that first issue of* Fruits *were a parade of young people dressed in eye-catching outfits designed by luxury brands such as Comme des Garçons and Vivienne Westwood, combined with designs by local brands such as Harajuku Milkboy. The following 269 issues of* Fruits *magazine made it a benchmark for fashion photography at the turn of the millennium. The launch of the English version in digital format of that first issue can be understood, of course, as an offering to an essential magazine, but also as something intrinsic to Shoichi Aoki's entire oeuvre: as an apology for fashion photography as an indispensable document for understanding the urban aesthetics of a globalised and hyperconnected 21st century.*

Keywords: *photographt; fashion; Japan; identity; narrativity; stasis.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18027

Reconstrucción del paisaje desde los márgenes de la pintura

Reconstruction of the landscape from the margins of painting

José Luis Valverde Buforn
Universidad de Málaga, joseluisvalverdebuforn@gmail.com

Breve bio del autor:
José Luis Valverde (Málaga,1987) es Graduado en Bellas Artes y Máster en Producción Artística Interdisciplinar por la Universidad de Málaga, donde actualmente realiza su investigación doctoral. Ha realizado exposiciones individuales en Galería Silvestre (Madrid, 2023) , Domo galería (2023, Sevilla), Planta1 (Madrid, 2021), Galería etHall (Barcelona, 2022) , Griffin Gallery (Londres, 2016) o en el Centro Cultural CajaGranada - Memoria de Andalucía (Granada, 2020), FACBA - Facultad de Bellas Artes de Granada (2020), Sala de Exposiciones del Convento de Santa Inés (Beca Iniciarte, Sevilla, 2019), Open Estudio - Griffin Gallery (Londres, 2016), Facultad de Bellas Artes de Málaga (2016) y entre otras. Además, ha participado en numerosas colectivas en ámbitos como Cal, rito, memoria e identidad (Museo Genalguacil, 2022), Etcétera, etcétera, Nueva pintura andaluza (YustoGiner Madrid/Málaga, 2022), CCP María Victoria Atencia (Málaga 2019 y 2016), en Espacio El Butrón (Sevilla, 2018), CACMálaga (2018), Fundación Bancaja (Zaragoza, 2018), Centre del Carme Cultura Contemporània (Valencia, 2017) o Espacio Iniciarte - El Palmeral de las Sorpresas (Málaga, 2014), ARCO Madrid, en un proyecto conjunto para ABC Cultural (2018) o en Getxoarte (2017), entre otras muchas. Su obra ha sido reconocida, entre otros, con el primer premio MálagaCrea Artes Visuales 2018, la Beca Colart - The Fine Art Collective (Londres, 2017), A Secas. Artistas Andaluces de ahora (CAAC, Sevilla, 2015), la Beca Residencia 'Creadores' de La Térmica (Málaga, 2015), FACBA 2020 (UGR, Granada) o la Ayudas a la Producción Ayuntamiento de Málaga / Fundación La Caixa (2020). Su trabajo forma parte de las colecciones Fundación Canaria para el Desarrollo de la Pintura, CACMálaga (Málaga), Fundación Benetton, Universidad de Málaga o Ayuntamiento de Málaga, entre otras.

How to cite: Valverde Buforn, J.L. (2024). Reconstrucción del paisaje desde los márgenes de la pintura. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18027

Resumen

La presente ponencia titulada Reconstrucción del paisaje desde los márgenes de la pintura estudia las distintas relaciones temáticas o de género así como su recontextualización en los códigos contemporáneos atendiendo a una metodología de producción a través de la interpretación. Esta se proyecta en la construcción del lenguaje del objeto artístico y opera constituyendo la semiótica del medio pictórico.

La investigación se concretará en el género del paisaje partiendo de nuestra propia producción, a través de la cual, iremos relacionando con la obra de otros autores que manifiesten hallazgos o nuevas formas (ya sean singulares o significativas) en la resolución de la problemática del cuadro, la horquilla temporal comprenderá desde finales del S.XVII. Existe aquí un ejercicio de resignificación temporal que manifiesta nuestro principal interés metodológico, pues el empleo de estrategias como la cita, la copia, el agenciamiento, el hipertexto o la yuxtaposición, nos permitirá deducir nuevos enfoques y utilidades discursivas respecto a las obras de origen.

Palabras clave: Pintura; paisaje; cita; materia; figuración; metodología; cruce; género.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

This project entitled -Reconstruction of the landscape from the margins of painting and delves into the temporal relationship between painting belonging to the pictorial tradition and its recontextualization in contemporary codes as a methodology of production through translation. This is projected in the construction of the language of the artistic object and operates constituting the semiotics of the pictorial medium.

The research will focus on the landscape genre, starting from our own production, through which we will relate it to the work of other authors who show findings or new forms (whether singular or significant) in the resolution of the problem of the painting, the time frame will be from the late seventeenth century. There is here an exercise of temporal resignification that manifests our main methodological interest, since the use of strategies such as quotation, copying, agenciamiento, hypertext or juxtaposition, will allow us to deduce new approaches and discursive utilities with respect to the works of origin.

Keywords: Painting; landscape; quotation; matter; figuration; methodology; crossover; genre.

INTRODUCCIÓN

Atendiendo a los aspectos formales y conceptuales de la pintura de paisaje, entendemos el gran potencial de esta disciplina temática para su intersección con otros géneros o temas. Esta línea de investigación nos ha permitido analizar estrategias eminentemente pictóricas desde las cuales se han articulado escenas, temas y múltiples maneras de resolver la problemática del cuadro como artefacto de representación a través de la intersección con la pintura de bodegón; la vanitas o el retrato.

A través de este estudio presentamos una metodología que consiste en extraer de la historia de la pintura recursos formales y conceptuales para su posterior reinterpretación mediante una resignificación de códigos. En este contexto, es sumamente relevante el término “cita”, puesto que muchas de las pinturas que abordaremos en esta ponencia responden a la necesidad de referenciarse o identificarse con lo que llamaríamos la *pintura-modelo*. Además, es necesario apuntar que estas obras no son exclusivamente versiones de otras sino que se configuran como pinturas reinterpretadas. Este hecho es significativo, ya que tanto el análisis iconográfico y contextual, se terminan transformando en recursos actualizados, de esta manera, se potencia la cualidad hipertextual en nuestra labor experimentadora.

Estas líneas nos ayudarán a analizar y reflexionar sobre subtemas paisajísticos como la pintura de naufragios y su cruce con el bodegón. También hablaremos de la resolución del cuadro desde estratégias inusuales en la composición o en recursos de la factura pictórica. Trataremos de hallar respuesta a través de autores como Théodore Gericault (Ruan, Francia, 1.791), Carlos de Haes (Bruselas, Bélgica, 1.826) y Francisco Hayez (Venecia, Italia, 1.791), estableciendo una línea de estudio diacrónico con nuestra propia producción artística.

Así, nos apoyaremos en tres pinturas realizadas entre el año 2020 y 2023 donde vislumbramos los entrecruzamientos de género con las temáticas propuestas. Reflexionaremos además sobre la importancia del espacio pintado, ya que a través del mismo se invita al espectador a deambular con la mirada por el cuadro como si de un paisaje se tratase. Esta experiencia está potenciada por la distribución de los elementos; sus cualidades formales, figurales y espaciales y se construyen a través del acontecimiento pictórico. Un ejemplo de ello podemos verlo en la (Figura 1).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA



Fig. 1. *Los paisajes cambiantes. José Luis Valverde. Óleo sobre lienzo, 85x62 cm, 2023. Fuente: www.galeriasilvestre.com*

DESARROLLO

1. Pintura de naufragio: la factura como relato

Es en 1.820 cuando Theodore Gericault hace dos versiones de una pintura de naufragio en la que presenta una escena marítima donde el paisaje se torna tempestuoso y el protagonismo recae a partes iguales en dos elementos del cuadro: por un lado, una mujer yace en la orilla con un niño en sus brazos, probablemente proveniente de un naufragio y el otro gran protagonista, es el propio paisaje en su condición más salvaje. Cabe apuntar varias cuestiones que hacen de esta pintura un objeto de estudio fértil desde el cual empezar a establecer nuestro recorrido por lo raro o lo extraño en el género que nos ocupa. Por un lado, el estudio de la pintura preparatoria y su interés pictórico y autónomo con respecto al segundo cuadro. Por otro lado, el título. El autor llama a este cuadro *La tormenta o el naufragio* bifurcando su temática hacia dos posibles puntos: la mujer o el propio paisaje. Vamos a centrarnos en primer lugar en el aspecto compositivo e iremos analizando simultáneamente ambas versiones.

El personaje femenino que yace en el suelo se encuentra en la primera pintura en el ángulo inferior izquierdo, este cuadro mucho más contrastado en términos cromáticos responde también a una dureza en el uso de la factura pictórica. El mar, las montañas y el cielo están tratados con la misma aparente inmediatez con la que está resuelta la figura femenina. La factura no presenta ninguna lógica jerárquica con respecto al resto del cuadro, esta manera de plantear la escena establece un efecto de camuflaje en el que la figura y el paisaje se encuentran en un mismo plano de lectura. Cabría preguntarse si la decisión de no resaltar del escenario a la figura femenina responde a un entendimiento del cuerpo como paisaje. La figura, que descansa tumbada sobre el cadáver de un niño, no se distingue en absoluto en esta primera pintura, es más, se relaciona en la forma en la que están pintadas las rocas que dan cobijo a estas manchas. Los acentos pictóricos que sugieren estos elementos figurales no tienen despliegues o variedad de tamaños por lo que la descripción de los elementos, en este caso, no forman parte de las exigencias conceptuales y formales de esta primera pintura.

El tratamiento que hace de la luz es también distinto al segundo cuadro, elaborando en este primero una atmósfera mucho más teatral. La escena se ilumina en dos partes o espacios claramente diferenciados; con ello,

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Gericault, despliega un recurso compositivo con gran sofisticación pictórica. El autor, ahora sí, destaca las rocas que aparecen en la izquierda con un azul casi cerúleo que ilumina el horizonte. Este peso en la escena es equilibrado con un tenue, pero suficiente foco de luz que recae sobre la forma antropomórfica de la mujer y el niño. La jerarquía se sugiere por la luz tenue de la escena, pero, como apuntamos anteriormente, no por la descripción de la forma.

Así pues, si atendemos al título del cuadro, nos preguntamos qué se entiende por naufragio, no existe ninguna nave hundiéndose en el horizonte que se nos presenta, sino dos cuerpos muertos a la orilla de un mar bravo. La temática que efectivamente se enmarca en la pintura romántica se relaciona muy profundamente con unos recursos genuinamente formales que potencian su interpretación.

En la segunda obra, la relación con el hacer pictórico cambia completamente, se delimita de forma clara la relación entre pintura-imagen, es decir, aquí la imagen no está subordinada al acto pictórico. Este se concreta en su hacer de describirnos de forma naturalista la escena que pretende mostrar. La figura de la mujer y el niño están realizadas bajo una estética idealizante. Ella, con un rostro relajado, pareciera que está dormida encima de un cadáver cuya desaturación casi transparenta el cuerpo; casi se nos presenta aquí la idea de fantasma, la figura que no se sabe si emerge o desaparece. Por otro lado, la estrategia del juego de luces que vimos con anterioridad ya no está, así como el uso clásico de la línea de horizonte. En vez de eso, Gericault se vale de un punto de fuga construido a través de la superposición de nubes que acaban en un claro aguzado en el lado izquierdo del cuadro. Consigue un mayor efecto de profundidad con esta especie de efecto *túnel* situado en el *cielo;* el perímetro de este construye un triángulo que se relaciona con otro foco o punto de luz que cae en la espalda de la mujer, otro triángulo también volteado, consiguiendo así una diagonal en la lectura de la composición que atraviesa el paisaje desde el primer plano hasta el foco más profundo del escenario.

Se empieza a entrever aquí el estatuto metafórico de la imagen y como su relación con el acto pictórico, con el *cómo*, es más que evidente. Veamos un último cuadro que nos servirá como introducción a nuestra propia producción artística y nos ayudará a concluir con este pequeño recorrido por el subtema de naufragios.

La obra de Carlos de Haes titulada: *Restos de un naufragio (San Juan de Luz)* acaba definiendo cierto cruce con el bodegón, esto lo veremos más adelante. El autor nos presenta una serie de elementos que apuntan a la temática anunciada; los restos de un barco que reposan sobre la orilla de una playa. Si leemos y desentrañamos el *cómo* está pintado, pronto nos daremos cuenta de que el *barco*, de ningún modo, responde a una lógica de semejanza con el modelo, si lo hubiera, de un naufragio encallado.

En esta pintura, la relación del autor con el paisaje es muy parecida a la del primer cuadro de Gericault. De Haes interpreta lo que parecen los restos de un navío. La pintura y el uso de la perspectiva deforman y estimulan la sensación de que lo que estamos viendo es un gran esqueleto, un amasijo de huesos que constituyen algo que se podría acercar a una vanitas, es una interpretación de la catástrofe y, en efecto, de un gran cadaver. El germen de lo calavérico configura la composición. La factura, nos acerca a una semejanza más profunda con el tema, ya que las tensiones pictóricas que articulan la pieza, la equilibran y están presentes con cierta inmanencia, activan el funcionamiento de la misma. Es decir, atienden a una sentido de la semejanza más profundo que la propia apariencia para desvelar el tema. Deleuze lo apunta apunta así:

> "Si definimos la figuración por la acción de hacer semejante, jamás hubo pintura figurativa. Deshacer la semejanza siempre fue algo que no solamente se hacía en la cabeza del pintor, sino que pertenecía al cuadro como tal." (Deleuze, Gilles, 1981, p.105).

Nos centraremos ahora en la pintura titulada *Mar y huesos (after Carlos de Haes)*, que realizamos en el año 2020 (Figura 2). En la escena presentada no existe línea de tierra, todo flota en la composición ya que la superficie es tan solo agua. La factura utilizada es muy matérica y suma dureza a la imagen y a su atmósfera, está pintada con una paleta oscura en azules y grises. Es una imagen inquietante, fantasmática, ya que todo asciende; las costillas, como un globo impulsado por la ventisca se ubica a un lado del centro de la composición. Este aguzamiento termina por equilibrarse con lo que parecen dos hojas rosas situadas al otro lado del centro. Esto último describe un recurso que será constante en nuestra obra: la economía de la forma en pro del elemento pictórico. Algo parecido sucede en la primera pintura analizada.

El germen del bodegón se identifica aquí en cómo se presenta la escena. Es sencillo identificar la estructura que

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

se esconde tras la tramoya del dispositivo-cuadro atendiendo a cómo está dispuesta la representación: el horizonte y el mar constituyen la superficie sobre la que reposan o flotan los huesos. Como si de un trozo de carne sobre una mesa se tratase; la imagen se cobija en una cierta retórica simbolista que nos recuerda a los ojos flotantes de Odilon Redon (Burdeos, Francia, 1.840) o a los mares tempestuosos de William Blake (Soho, Londres, 1.757). Estas formas que parecen emerger de la superficie del cuadro, como si fueran ensoñaciones o destellos de otros territorios, nos dan pie a pararnos en la siguiente cita:

> "Fantasmas y monstruos, fantasmas, porque son solo apariciones o fenómenos desposeídos de toda existencia más allá de su apariencia y sus apariciones, monstruos, en lo que tienen ambos de inconceptualizable, identificables, extraños y excepcionales. Monstruos por ser absolutamente singulares" (Puelles, Romero, 2002, p.152).



Fig. 2 *Mar y huesos (after Carlos de Haes). José Luis Valverde, Óleo sobre lienzo, 16x22 cm, 2.020. Fuente: propia.*

La referencia a la obra de Carlos de Haes se hace evidente ante todo en el título para después relacionarlo en la composición. Se establece aquí una metodología que consiste en interpretar a partir de obras o géneros de la historia de la pintura. La búsqueda de la renovación y, sobre todo, resignificación de elementos formales y conceptuales en el cuadro responde a una necesidad de búsqueda para la resolución de la problemática pictórica. En este caso, los restos del naufragio se transforman de una forma más radical en *gestos pictóricos*, los cuales remiten, como ya hemos visto, a un torso esquelético que parece flotar dada la inexistencia de una sombra entre la *cosa* y la *superficie*. Sin embargo, si establecemos un esquema, nos daremos cuenta de que el plano-mar desde el ángulo inferior del cuadro hasta la línea de horizonte así como el objeto que lo sondea, responden a las estrategias y retóricas de representación del Still-life. Este entrecruzamiento entre paisaje y bodegón lo veremos más claro en la versión de la pintura de Francisco Hayez titulada *María Magdalena como ermitaña.*

2. El tema como definición de la mirada: vanitas y paisaje

Uno de los aspectos que caracterizan la pintura de paisaje desde su inicio en el S.XV es la búsqueda de la belleza y la limitada economía de las formas. Con ello se pretendía que la contemplación por parte del espectador fuese gozosa; *un paseo de la mirada* (Arasse, 2008). Es en esto último donde vamos a deambular a lo largo de este apartado, ya que la idea del paseo, no solamente ha de darse por la imagen que manifiesta una majestuosidad de formas o elementos descritos miméticamente, sino que podemos conseguir este efecto con justamente todo lo contrario, economizar lo máximo a través del uso matérico de la pintura sin perder la referencia figurativa, ahondando, eso sí, en una dimensión *figural*.

La pintura de Hayez nos muestra una Magdalena desnuda, indefensa ante la mirada (paseante) del espectador, sus ojos parecen observar algo que ocurre fuera del margen del cuadro, este fuera de plano constituye el tono de la escena (Figura 6). Está echada sobre una *sábana* blanca y aquí es donde ocurre todo. Aparece el cráneo (la vanitas) situado justo bajo la cabeza de la protagonista (se podría trazar una línea perpendicular casi perfecta

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

entre las dos cabezas), en el lado derecho del cráneo, una cruz, que termina de cerrar la clásica composición en triángulo. Pero destaquemos aquí la importancia del objeto sobre el paisaje. Algo que nos llevaría a la pintura budista del Kusozu donde el cadáver-bodegón siempre cimenta el escenario.

Para la versión o reinterpretación de esta pintura (producida en el año 2023) titulada *La oración (after Francisco Hayez)*, dimos forma a un cuadro en el que nos centramos principalmente en el elemento de la sabana, la calavera y la cruz, así como en el paisaje, dejando fuera a la figura de María Magdalena (Figura 2). En este sentido, tratamos de componer la escena como se idea un cuadro de vánitas, desde unos presupuestos pictóricos más radicales. En primer lugar, resolvimos la sábana atendiendo al movimiento de la misma pero sin querer describir la forma del objeto; obviamos las arrugas y sus sombras. Lo que hicimos fue atender directamente a las necesidades pictóricas que exigía la resolución de la sabana a partir de su deconstrucción estructural y alimentando su potencia sensorial. El efecto casi escultórico de una factura matérica de la pintura, potenció, sin duda, un tiempo distinto en la observación del cuadro; un tiempo suspendido articulado por la mirada que ya no solo *pasea* sino que *descubre,* a través de la imagen, la propia pintura; el gesto pictórico.



Fig. 2 *La oración (after Francisco Hayez). José Luis Valverde, Óleo sobre lienzo, 85x62 cm, 2.023. Fuente: propia*

Estos *puntos de parada* muestran un ir y venir en el detalle, y de este, al conjunto del cuadro, bifurcando así la lectura entre imagen-gesto (Figura 3). Este doble paseo alimenta la satisfacción por lo heterogéneo, evidenciado también en el cruce temático. El detalle, se aísla del conjunto consiguiendo una cierta autonomía formal: cuerpo y forma pictórica. Sin embargo, convive óptimamente con el resto del cuadro. Aquí ocurre una especie de imagen encastrada que ahonda en la lectura y reclama la mirada del espectador. Para ello, habría que acudir al cuadro con el tipo de atención dirigida que armaba Robert Walser en sus paseos. Arasse contempla esta idea de detalle del siguiente modo:

> "El deleite específico que se experimenta en el detalle está ligado a lo que podríamos llamar deslocalización durante la cual el cuerpo pierde la mirada dada desde el punto de vista y entra en el paisaje, en el cuadro, para recorrer su carácter total (Arasse, Daniel, 2008, Pag. 246).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Bajo esta lectura también cabe destacar tres elementos más: el primero es la deformación de la línea de horizonte. Esta, sigue la inclinación ascendente del cuadro de Hayez, sin embargo, en nuestra pintura apenas existe efecto o sensación de profundidad, es una superficie plana que remite a una perspectiva simbolista, irreal. Atrás, aparecen las montañas y el cielo bajo un tono enrarecido en violetas que compiten con la materia que hay debajo, conformando de esta manera, formas aleatorias que desfiguran el fondo del telón. Aquí se manifiesta, otra vez, la cualidad pictórica, artificial y anti ilusionista del método empleado. Una tercera y última cuestión recae sobre el encuadre escogido, habiendo fragmentado la obra de Hayez y convertido el elemento principal en una vanitas sobre el paisaje. Se da aquí una potencia narrativa que recae en primer lugar en la decisión de eliminar el personaje de María Magdalena y centrarnos en la calavera, seguida de la importancia del título, *La oración (after Francisco Hayez),* donde se remite a la pintura de origen. Esto activa el elemento hipertextual del cuadro y el intertextual a través de la particularidad temática y pictórica.



Fig. 3 *(detalle)*

En relación a la mirada y al acontecimiento pictórico entraremos a analizar una última pieza titulada *Flores para un anillo (2023),* donde el paisaje se define en *cómo* vemos el cuadro y no en lo que este nos muestra. Las manchas que aparecen han mutado a través del gesto en elementos que recuerdan a flores (Figura 4). Entre los huecos se sugieren espacios obstaculizados por la propia pintura donde podemos adivinar que existe un escenario; un paisaje como lo entenderíamos desde unos parámetros clásicos. El interés de estos huecos o grietas se define en como muestran los elementos que esconden, estos nos ayudan a entender la obra. Son apariciones que se configuran como imágenes encastradas: cráneos, cruces o el propio anillo al que remite el título se materializan como destellos de escenas que pertenecen a otro contexto. Su puesta en relación con la totalidad de la pintura configuran una dimensión heterocrónica (Figura 5). Estas estrategias nos llevan a obras como los dos cartones de Edouard Vuillard titulados (Carton d'études I, Pont-l'Evêque, 1934).

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 4 *Flores para un anillo. José Luis Valverde, Óleo sobre lienzo, 45x38 cm, 2.023. Fuente: propia*



Fig. 5 *(Detalle)*

CONCLUSIONES

El interés de establecer relaciones pictóricas de diversas características; cruces temáticos y temporales me ha permitido acceder a una dimensión conceptual en la que la elaboración teórico-práctica atiende de manera directa a la pintura como medio histórico. La posibilidad de recontextualizar ciertas obras de la historia del arte y reelaborarlas con códigos actuales suponen un espacio de experimentación y aprendizaje que cortocircuita la actual lógica de la imagen. Ejemplos como lo que he citado pasan por la relectura de la naturaleza muerta, las vanitas o el paisaje.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

BIBLIOGRAFÍA

Arasse, D. (2008). *El detalle*. Abada editores.

Bal, M. (2016). *Tiempos trastornados*. Análisis, historias y políticas de la mirada. Akal/estudios visuales.

Deleuze, G. (1981). *La pintura en concepto de diagrama*. Editorial Cactus, serie clases.

Stoichita, V. (2011). *La invención del cuadro*. Ensayos Arte Cátedra.

Stoichita, V. (2005). *Ver y no ver.* Siruela.

Walser, R. (2017). *El paseo*. Siruela.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18278

La voz y el silencio. Un estudio artístico-etnográfico de la tradición del "Coche de los Muertos" en Murcia, España

La voz y el silencio. An artistic-ethnographic study of the tradition of the "Coche de los Muertos" in Murcia, Spain

Julieta Varela Manograsso
Universidad de Murcia, info@julietavarela.es

Breve bio autora: Licenciada en Bellas Artes (Universidad de Murcia, 2008), Graduada en Diseño (Escuela Superior de Arte y Diseño de Murcia, 2010) y en Fotografía (Escuela de Arte de Murcia, 2016), su trabajo artístico se genera en la intersección de ambas disciplinas, abordando la relación entre texto e imagen, un lugar idóneo desde donde contar historias cercanas. Su investigación se centra en los relatos de historias cotidianas o que discurren en paralelo a los sucesos memorables. De esta manera, su obra se convierte en un medio de justicia y resistencia contra el olvido de las historias no reconocidas oficialmente, al mismo tiempo que cuestiona la versión oficial en ocasiones injusta y manipulada. Sus proyectos articulan narrativas híbridas entre palabra, texto e imagen, formalizándose en la convergencia de medios impresos y digitales, libros de artista e instalaciones.

How to cite: Varela Manograsso, J. (2024). *La voz y el silencio.* Un estudio artístico-etnográfico de la tradición del "Coche de los Muertos" en Murcia, España. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18278

Resumen

Esta comunicación presenta los primeros resultados del proyecto artístico La voz y el silencio, que explora la arraigada tradición del "Coche de los Muertos" en comunidades rurales de la Región de Murcia. Esta tradición se distingue por emplear un vehículo equipado con un sistema de megafonía que anuncia públicamente los detalles del fallecimiento, incluyendo el nombre del difunto, el apodo, la hora y lugar del entierro. Además de desempeñar un papel crucial en la difusión de información sobre los datos funerarios, involucra a la comunidad en los rituales de despedida y une a las personas en momentos de duelo. Desde una perspectiva artística, social y antropológica, se indaga en la dimensión conceptual y estética de esta práctica escasamente estudiada. El proyecto adopta forma de ensayo visual que integra imagen, texto y sonido, generando una narrativa que invita a reflexionar críticamente sobre nuestra relación contemporánea con la muerte, poniendo de manifiesto su ocultamiento y su relegación a la periferia de la sociedad. Se examina la gradual desaparición del período de duelo en la sociedad actual, enfatizando su relevancia como herramienta para la recuperación emocional de los dolientes. Además, se destaca el papel crucial de la comunidad en estos procesos de duelo. Para su desarrollo se ha combinado la investigación artística con metodologías de investigación cualitativa como la etnografía. Los resultados revelan que esta tradición, única en Murcia y posiblemente en el mundo, desempeña un papel fundamental en la difusión de los datos funerarios. Sin embargo, también destaca la importancia de la comunidad en los procesos de duelo y la necesidad de los rituales funerarios. Esta tradición ofrece una confrontación directa con la muerte, desafiando la tendencia de evitar el tema. La comunidad mantiene presente la conciencia de la muerte y la reconoce como parte inherente de la existencia humana, encontrando consuelo en la memoria colectiva.

Palabras clave: *Identidad; muerte; ocultación; periferia; comunidad; narrativa-visual.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Abstract

This communication presents the first results of the artistic project La voz y el silencio (The voice and the silence), which explores the deep-rooted tradition of the "Coche de los Muertos" (Car of the Dead) in rural communities in the Region of Murcia. This tradition is distinguished by the use of a vehicle, equipped with a public address system that publicly announces the details of the death, including the name of the deceased, the nickname, and the time and place of burial. Apart from playing a crucial role in spreading information about funeral details, it involves the community in rituals of farewell and brings people together in a painful moment. From an artistic, social and anthropological perspective, the project investigates the conceptual and aesthetic dimensions of this scarcely studied practice. The project takes the form of a visual essay that integrates image, text and audio, creating a narrative that invites to reflect critically on our contemporary relationship with death, highlighting its concealment and relegation to the periphery of society. It examines the gradual disappearance of the mourning period in today's society, emphasising its relevance as a tool for the emotional recovery of the grievers. In addition, it stands out the crucial role of the community in these mourning processes. For its development, artistic research has been combined with qualitative research methodologies such as ethnography. The results reveal that this tradition, unique in Murcia and possibly in the world, plays a fundamental role in the dissemination of funeral details. However, it also highlights the importance of the community in mourning processes and the necessity of funeral rituals. This tradition offers a direct confrontation with death, challenging the tendency to avoid the topic. The community keeps the awareness of death and recognises it as an inherent part of human existence, finding consolation in collective memory.

Keywords: *Identity; death; concealment; periphery; community; visual-narrative.*



Fig. 1 El "Choche de los Muertos", Murcia, España, 2024. *Fuente: Varela Manograsso, J. (2024)*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

INTRODUCCIÓN

La muerte, como fenómeno con dimensiones tanto individuales como sociales, atraviesa toda la existencia humana, variando sus tratamientos según el momento histórico, el lugar y la cultura (Aries, 2000).

Los rituales fúnebres, en particular, han desempeñado un papel crucial en la manera en que las sociedades enfrentan la pérdida y dan significado a la transición de la vida a la muerte. Estos rituales no solo reflejan la visión cosmológica de una cultura determinada, sino que también constituyen un aspecto fundamental de su identidad y forma de vida. Desde la antigüedad hasta la actualidad, estos rituales han evolucionado y cambiado, pero su importancia en la comunidad sigue siendo innegable (Ariès, 2000; Geertz, 2003 y Thomas, 1991).

Sin embargo, en la sociedad moderna occidental, hemos sido testigos de un progresivo rechazo hacia la idea de la muerte y los rituales asociados a ella. Este fenómeno puede atribuirse a diversos factores, como la racionalización, la secularización, la medicalización, la individualización y la pérdida del sentido de comunidad. En lugar de abordar abiertamente la muerte y el duelo, tendemos a privatizar el luto y a marginar la muerte de la esfera social (Carrasco-Conde, 2024). Lejos de mitigar su impacto, la negación u ocultación de la muerte solo sirve para aumentar su influencia sobre nosotros. Como señala Friedrich Hegel (2010) en la *Fenomenología del espíritu* (1807), cuanto más intentamos apartar la muerte de nuestras vidas, más aterradora y desconcertante se vuelve para nosotros.

En contraposición a esta tendencia, las comunidades rurales donde se arraiga la tradición del "Coche de los Muertos" le otorgan a este aspecto una connotación diferente.

El “Coche de los Muertos”

La arraigada tradición del "Coche de los Muertos" en las comunidades rurales de la Región de Murcia se distingue por el uso de un vehículo equipado con un sistema de megafonía que difunde públicamente los detalles del fallecimiento, incluyendo el nombre del difunto, su apodo, así como la hora y lugar del entierro. Este coche, además de desempeñar un papel crucial en la divulgación de información sobre los datos funerarios, involucra a la comunidad en los rituales de despedida, creando unión entre las personas en momentos de duelo.

Este ritual ofrece también una confrontación directa con la muerte, desafiando la tendencia contemporánea de evitar el tema. Al mantener viva la conciencia de la muerte, la comunidad la reconoce como una parte inherente de la existencia, encontrando consuelo en la memoria colectiva. El "Coche de los Muertos" se presenta como una de las pocas manifestaciones en la actualidad que hacen tangible, de alguna manera, la presencia de la muerte.

La voz y el silencio

El proyecto artístico *La voz y el silencio*, aún en desarrollo y cuyos primeros resultados se presentan en esta comunicación, explora la tradición del "Coche de los Muertos".

El propósito fundamental de este proyecto es investigar tanto la dimensión conceptual como estética de esta tradición, así como su impacto, a través de prácticas artísticas contemporáneas.

Se busca contribuir a la conservación, preservación y difusión del patrimonio como un elemento esencial en la producción cultural, al mismo tiempo que se reivindican las "memorias no oficiales" con el objetivo de perpetuar ciertos recuerdos y establecer una identidad propia. Esta tradición, que está en declive e incluso enfrenta el riesgo de desaparecer, emerge como un componente fundamental de la identidad cultural de la Región de Murcia. La relevancia del proyecto radica en la preservación de la memoria y la identidad cultural en las

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

comunidades locales, lo que contribuye de manera significativa a su patrimonio cultural. Simultáneamente, se investigan y registran los apodos asociados a la tradición, los cuales representan un elemento importante del patrimonio etnográfico de la región.

El proyecto también tiene como objetivo establecer un campo intelectual que promueva la reflexión crítica sobre la relación contemporánea con la muerte, evidenciando su ocultamiento y su relegación a la periferia de la sociedad. Examina el papel de la comunidad en los procesos de duelo, así como la función de los rituales funerarios en el proceso de recuperación emocional de los dolientes.

En última instancia, el proyecto explora la manera en que la palabra, la imagen y el sonido se articulan para construir significados y enriquecer la expresión artística.

METODOLOGÍA

Clifford Geertz, en su obra *La interpretación de las culturas* (2003), propone una visión del ser humano como un "animal inserto en tramas de significación que él mismo ha tejido". Esta concepción implica que la cultura no es un conjunto de elementos estáticos, sino un entramado dinámico de sentidos que se construye y reconstruye constantemente a través de las prácticas y expresiones sociales. En este marco, el análisis de la cultura no debe perseguir la formulación de leyes universales, sino la interpretación profunda de los significados y relaciones que subyacen en las prácticas culturales. La etnografía se convierte en la herramienta fundamental para adentrarse en este universo simbólico, permitiendo al investigador comprender las lógicas internas de las culturas desde la perspectiva de sus propios actores.

En consonancia con la visión de Geertz, el proyecto artístico *La voz y el silencio* se adscribe a una metodología que entrelaza la investigación etnográfica con la práctica artística. Esta simbiosis se enmarca en el paradigma del "artista como etnógrafo", concepto acuñado por el crítico de arte Hal Foster (2001) en su texto *El artista como etnógrafo* (1996). Foster señala que el arte contemporáneo ha experimentado un giro hacia una tendencia etnográfica, donde los artistas muestran un creciente interés por "el otro" cultural. Este enfoque, según Foster, permite a los artistas trascender su rol tradicional como simples creadores de objetos, convirtiéndolos en intérpretes de significados culturales. De esta manera, adoptan una postura crítica y reflexiva sobre su papel y el impacto de su trabajo en la comunidad.

Anna María Guasch (2016) profundiza en este paradigma al proponer un modelo etnográfico del artista que se centra en los lugares, las identidades locales y las narrativas, en detrimento de lo estético-formal. Esto conduce a un enfoque interdisciplinario que no solo abarca diversas técnicas artísticas (fotografía, video, etc.), sino también nuevas formas de pensar y nuevas perspectivas teóricas que generan resultados dinámicos. Estos resultados, a su vez, estimulan al espectador a "salir de su sueño impasible, casi como una nueva forma de activismo cultural".

El proyecto *La voz y el silencio*, que integra imagen, texto y audio, no se limita a documentar la tradición del "Coche de los Muertos", sino que la reinterpreta y resignifica desde una perspectiva contemporánea.

El objetivo principal del trabajo de campo en *La voz y el silencio* es comprender en profundidad el contexto cultural, social y geográfico en el que se desarrolla la tradición del "Coche de los Muertos", así como identificar los elementos visuales, sonoros y simbólicos asociados con ella. Para lograr este objetivo, se emplean diversos instrumentos de recopilación y análisis de información, entre los que destacan la observación in situ, la observación participante y la entrevista semiestructurada.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Además, se lleva a cabo una revisión exhaustiva de la literatura académica y de los trabajos relacionados con el tema. Esta revisión incluye estudios antropológicos, obras de arte contemporáneo e investigaciones sobre la identidad cultural y las prácticas funerarias. Asimismo, se elabora una narrativa visual.

DESARROLLO

El proyecto artístico *La voz y el silencio* se configura como un ensayo visual que integra imagen, texto y sonido, abarcando un conjunto de obras interconectadas. En esta comunicación, nos proponemos analizar dos de estas obras: *Écfrasis* y *Por ti doblan las campanas*, presentando los resultados preliminares de nuestra investigación.

La obra *Écfrasis* (ver Fig. 2 y 3) explora, desde una perspectiva conceptual y estética, la práctica del "Coche de los Muertos", transitando por los conceptos de muerte, duelo, ausencia, memoria y comunidad. Se justifica dentro de un marco conceptual que aborda la muerte no como un hecho aislado, sino como un fenómeno comunitario. Como señala Ana Carrasco-Conde (2024), "La muerte es una pérdida que deja un vacío en nosotros y una ausencia en lo común". Esta pieza se compone de fotografías, textos impresos y una escultura. La escultura utiliza un megáfono como elemento consustancial de la práctica, señalando su papel comunicador y el llamado a la comunidad para compartir los procesos de duelo. Los textos aluden a las megafonías, destacando la importancia de los nombres y apodos, que, más allá de ser meros identificadores, forman parte esencial de la identidad de quienes los reciben. En muchas ocasiones, el apodo revela el rol familiar o comunitario del individuo. Las fotografías de lápidas de cementerio se integran como parte esencial de la representación visual de la muerte y la memoria de los difuntos.

La obra *Por ti doblan las campanas* (ver Fig. 4 y 5) profundiza en la relevancia de la comunidad en los procesos de duelo, explorando tres dimensiones esenciales: la muerte del otro, la muerte propia y la muerte del otro en mí. Reconoce que la pérdida de un ser querido no solo afecta a la persona fallecida y sus allegados, sino que desestabiliza a toda la comunidad. Estrechamente vinculada a la novela de Hemingway *Por quién doblan las campanas* (1940), la obra busca de manera evocadora representar la comunidad en los procesos de duelo y examinar su papel, resaltando su importancia. Durante el paso del "Coche de los Muertos", la memoria del difunto cobra vida a través de las conversaciones entre vecinos, creando así una memoria colectiva en torno a este. La pieza se compone de una serie de textos grabados sobre hormigón, cemento o mortero (escombros) de medidas variables, que muestran y perpetúan el diálogo comunitario y el proceso de duelo compartido. El término "escombro" hace referencia al fragmento o resto de material proveniente del desecho de la construcción, remodelación o demolición de estructuras. El edificio, metonimia de la ciudad y metáfora de la sociedad, representa un todo más amplio y complejo, mientras que la elección del soporte tomado de un edificio derruido alude a la fragilidad y la desintegración frente a la solidez y la conformidad. Esta obra se fundamenta en un marco conceptual que destaca la profundidad de los rituales de despedida. Estos no se limitan a ser una mera reunión social o una convención de pésame a la familia del difunto, sino que representan un esfuerzo por volver a tejer el tejido social rasgado por la muerte. Como lo señala Geertz (2003), "La muerte implica, entonces, una disrupción en el equilibrio de la vida social. Esta pérdida es común también en este sentido, y aceptarla y darse el tiempo para ello es el primer paso para reconstruirnos como comunidad".

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València



Fig. 2 Vista Écfrasis, Facultad de Bellas Artes, Universidad de Murcia, 2024. *Fuente: Varela Manograsso, J. (2024)*



Fig. 3 Vista detalle Écfrasis, Facultad de Bellas Artes, Universidad de Murcia, 2024. *Fuente: Varela Manograsso, J. (2024)*

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

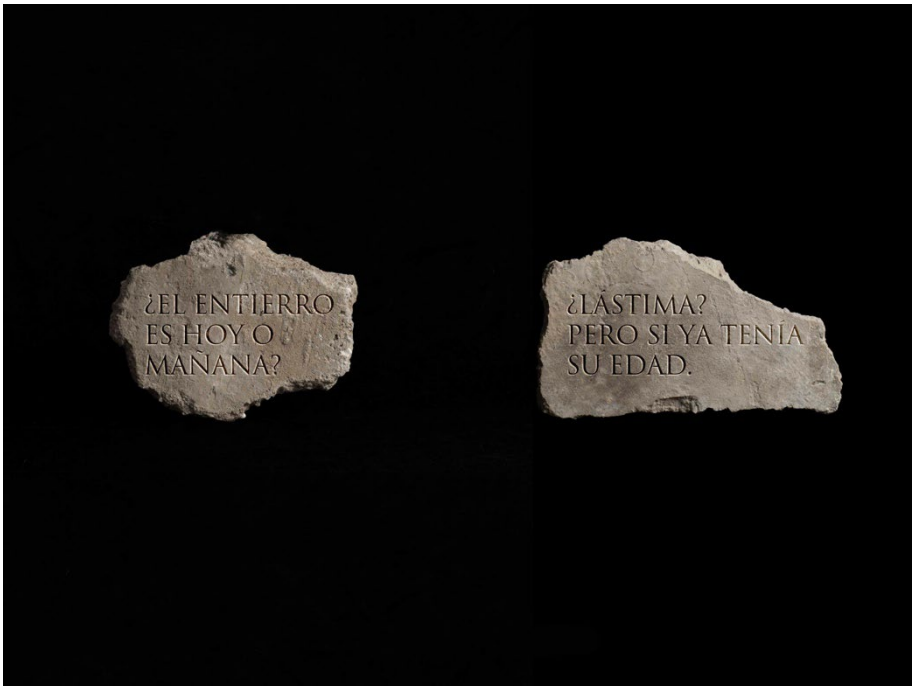


Fig. 4 Vista detalle Por ti doblan las campanas, 2024. *Fuente: Varela Manograsso, J. (2024)*

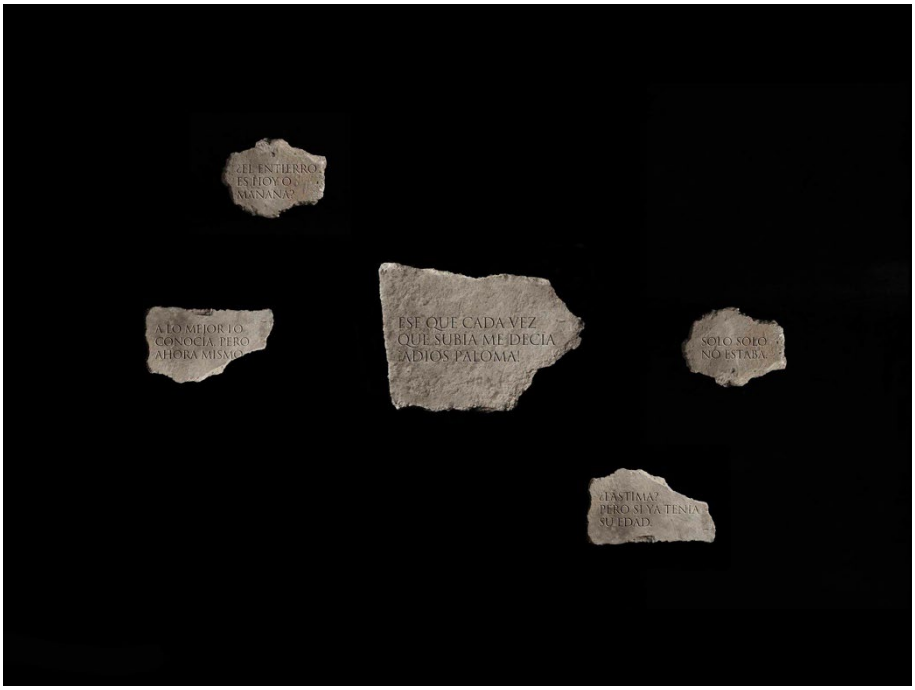


Fig. 5 Vista detalle Por ti doblan las campanas, 2024. *Fuente: Varela Manograsso, J. (2024)*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

CONCLUSIONES

En un contexto donde la muerte a menudo es negada e invisibilizada, el proyecto artístico *La voz y el silencio* emerge como recordatorio de la importancia de los ritos funerarios en la vida social. Este trabajo no solo resalta la función de estos rituales en la honra del difunto, sino que también pone de manifiesto su papel crucial en la sanación y reconstrucción de una comunidad herida en su totalidad.

Las obras que componen el proyecto, a través de sus gestos simbólicos y expresiones colectivas de duelo, representan mucho más que una conexión con el pasado y la memoria. Estas obras abren camino hacia la reconfiguración del futuro y la cohesión comunitaria, ofreciendo un espacio para procesar la pérdida y fortalecer los lazos entre los miembros de la sociedad.

La metodología empleada en *La voz y el silencio* se caracteriza por la convergencia de reflexiones y prácticas, alineándose con la noción de sumergirse en las redes de la significación cultural. Este proyecto, enriquecido por el paradigma del artista como etnógrafo, trasciende los límites de la mera creación artística para convertirse en una exploración interpretativa y crítica de la tradición cultural del "Coche de los Muertos". Más allá de documentar una tradición, *La voz y el silencio* la reflexiona, la reinterpreta y la resignifica desde una perspectiva contemporánea.

De los resultados plásticos de las obras analizadas destacamos su capacidad para crear atmósferas que invitan a la reflexión sobre la muerte. En *Écfrasis*, la combinación de fotografías, textos y escultura crea una ambiente que invita a la meditación sobre la muerte como un fenómeno comunitario. Por su parte, *Por ti doblan las campanas* utiliza textos grabados sobre escombros de construcción para representar la fragilidad y la resiliencia de la comunidad ante la muerte.

Más allá de los resultados preliminares presentados en esta comunicación, el proyecto abre un camino de investigación prometedor que permitirá profundizar en sus planteamientos conceptuales y estéticos. De manera inmediata se prevé la elaboración de una pieza sonora para enriquecer la experiencia. Se espera que estas futuras investigaciones contribuyan a consolidar la importancia de este proyecto como una obra de arte significativa y relevante en el contexto del arte contemporáneo y la antropología visual.

En última instancia, la transformación de la muerte en una experiencia culturalmente mediada es crucial para su integración y aceptación en la vida humana. *La voz y el silencio* no solo enfrenta este desafío, sino que también invita a reflexionar sobre cómo la muerte, lejos de ser un tabú, puede ser abordada como parte inherente de la experiencia humana, enriqueciendo así nuestra comprensión de la vida y la comunidad.

FUENTES REFERENCIALES

Ariès, P. (2000). *Historia de la muerte en Occidente. Desde la Edad Media hasta nuestros días.* Acantilado.

Carrasco-Conde, A. (2024). *La muerte en común. Sobre la dimensión intersubjetiva del morir.* Galaxia Gutenberg.

Foster, H. (2001). *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo.* Akal.

Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas.* Gedisa.

Guasch, A. M. (2016) *El arte en la era global. 1989-2015.* Alianza Forma.

Hegel, G. W. F. (2010). *Fenomenología del espíritu.* Abada.

Thomas, L.-V. (1991). *La muerte. Una lectura cultural.* Paidós.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Anatomía de una pintura. El museo como espacio de debate y reflexión feminista

Anatomy of a painting. Museum as a space for feminist debate and reflection

Elo Vega
Profesora Ayudante Doctora. Universidad de Málaga, Departamento de Arte y Arquitectura, Proyecto i+D Desnortadas. Territorios del género en la creación artística contemporánea, elovega@uma.es

Breve bio autora: Artista visual e investigadora. Su trabajo aborda cuestiones sociales, políticas y de género desde una perspectiva feminista antipatriarcal, a través de proyectos artísticos que son a la vez dispositivos de crítica de la cultura como instrumento político.

How to cite: Vega, E. (2024). Anatomía de una pintura. El museo como espacio de debate y reflexión feminista. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. pp. 1197. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.19029

Esta comunicación ha sido invitada a presentarse para su publicación en la Revista ANIAV.

Resumen

En 2023, la autora puso en marcha, desde el ámbito de su práctica artística, un proyecto de relectura crítica de la obra quizá más emblemática y célebre del Museo de Málaga, Una autopsia, realizada por Enrique Simonet en 1890, popularmente conocida por el título de ¡Y tenía corazón!
Siendo los museos espacios de conocimiento, sin embargo, como señalaron hace tiempo las artista e historiadoras feministas, también son potentes instrumentos ideológicos de legitimación de las jerarquías de dominación masculina. En el contexto de una guerra cultural donde, en medio del consumismo banal propio del espectáculo, afloran reacciones que persiguen la perpetuación de un orden patriarcal en crisis, el museo se enfrenta al desafío de restablecer su rol como herramienta ligada a la educación en un proyecto de emancipación ciudadana.

El proyecto se desarrolla en un doble plano, a partir de la inserción en el museo de una nueva obra y mediante un seminario, en el que un conjunto de creadoras e investigadoras se acercan al tema de la representación del cuerpo femenino en la tradición occidental para efectuar una aguda disección del mismo desde diversas perspectivas que, sin embargo, no olvidan en ningún momento su condición situada en el contexto local.

Palabras clave *Crítica feminista; Estudios de género; Violencia simbólica; Práctica artística; Intervención artística en el museo.*

Abstract

In 2023, the author launched, from the scope of her artistic practice, a project of critical re-reading of the most emblematic and famous work of the Museum of Malaga, An Autopsy, made by Enrique Simonet in 1890. The painting is popularly known by the title of And she had a heart!
Museums are spaces of knowledge. Nevertheless, as well as feminist artists and historians pointed out long ago, they are powerful ideological instruments for legitimizing hierarchies of male domination too. In the context of the ongoing cultural wars –where, in the midst of the typical banal consumerism of spectacles, some reactions emerge seeking to perpetuate a patriarchal order now in crisis– Museum faces the challenge of reestablishing its role as a tool linked to public instruction in a project of citizen emancipation.

The project is developed on a double level, starting whit the insertion of a new artwork into the museum and through a seminar, where a group of creators and researchers approach the topic of the female body representation in the Western tradition to carry out a sharp dissection of this subject from diverse points of view, never forgetting its situated condition in the local context.

Keywords: *Feminist criticism; Gender Studies; Symbolic violence; Artistic practice; Artistic Intervention in the museum.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18208

Facendo Zapping: Intervención escultórica como reflexión sobre la incomunicación en la sociedad actual

Zapping: Sculptural intervention as a reflection on lack of communication in today's society

Diego Vidal Míguez
Universitat Politècnica de València, dievimi@bbaa.upv.es

Breve bio autor: Técnico superior de investigación.

How to cite: Vidal Míguez, D. (2024). Facendo Zapping: Intervención escultórica como reflexión sobre la incomunicación en la sociedad actual. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18208

Resumen

Vivimos en una cultura hiperconectada a nivel global, lo que conlleva beneficios para las relaciones y el intercambio de información, pero que tiene como contrapartida la alienación y el aislamiento con nuestras pantallas. Facendo Zapping es la ejemplificación de lo que nos sucede como individuos en la actualidad, cada vez más conectados con lo virtual, cada vez menos comunicados con lo real.

El contexto en el que surge el proyecto es el de nuestro presente, un momento de máxima digitalización y virtualización, de crecimiento desmesurado de lo irreal en nuestras vidas, donde las imágenes y la información nos llega a un ritmo en el que somos incapaces de digerir.

La obra es una llamada a la reflexión sobre la relación que tenemos con el entorno, una llamada de atención sobre la pérdida del contacto con la realidad próxima, con lo físico y con lo realmente importante. En el presente artículo se da una visión general de la obra, de los conceptos y los resultados obtenidos.

Palabras clave: *digitalización; virtualización; sociedad; alienación; hiperconexión.*

Abstract

We live in a globally hyperconnected culture, this has benefits for the relationships and for information exchange, but also has as a counterpart the alienation and isolation with our screens. "Facendo Zapping" is the exemplification of what happens to us as individuals today, increasingly connected with the virtual, increasingly less connected with reality.

The context in which this project is born is our present, a moment of huge digitization and virtualization, of excessive growth of the unreal in our lives, where images and information come to us at a pace that we are not able to digest.

The sculpture is a call to reflection about the relationship we have with the environment, a wake-up call about the loose of contact with upcoming reality, with the physical and with the truly important. In the present paper we give a general vision of the sculpture, the concepts, and the obtained results.

Keywords: *digitization; virtualization; society; alienation; hyperconnection.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

INTRODUCCIÓN

Facendo Zapping es un proyecto financiado por la Fundación Cidade da Cultura de Galicia y llevado a cabo junto a la comisaria Mercedes Rozas en uno de los espacios naturales del entorno de la Cidade da Cultura de Galicia, en Santiago de Compostela. Este proyecto ha sido uno de los tres seleccionados dentro del ciclo de exposiciones *Reb/veladas na paisaxe IV*, junto con: *O caso de Palmira*, de Rebeca Lar, comisariado por Clara R. Cordeiro y División simple de una roca de granito, de Alberto Odériz, comisariado por Chus Villar.

Facendo Zapping, título original del proyecto en gallego, o Haciendo Zapping, en castellano, supuso el ecosistema idóneo para continuar con las investigaciones que había comenzado con el Trabajo Final de Máster titulado: El cepo visual. Producción artística relacionada con las problemáticas del uso de las redes sociales, dirigido por el Dr. Alfredo Lloréns en el Máster de Producción Artística de la Universitat Politècnica de València en el curso 2021-2022. En este trabajo final tratamos de hacer un análisis crítico de las problemáticas más destacadas que conlleva el abuso y el mal uso de las redes sociales virtuales y las tecnologías digitales actuales, tomando como punto de partida de nuestra investigación las ideas de pensadores como Paul Virilio, Byung-Chul Han o Michel Foucault, entre otros.

Ante la oportunidad de realizar una intervención escultórica en un espacio público concurrido como es el mirador de la ciudad de Santiago de Compostela desde la cima del Monte Gaiás, donde se sitúa la Cidade da Cultura, nos propusimos investigar sobre el problema de la incomunicación actual de nuestra sociedad, sobre todo con el espacio físico, con la Tierra, derivado de la ya pandémica obsesión por los medios digitales. “La digitalización del mundo en que vivimos avanza inexorable. Somete nuestra percepción, nuestra relación con el mundo y nuestra convivencia a un cambio radical” (Han, 2022, p.25).

El objetivo de esta investigación era doble, por una parte, queríamos comprender este hecho, el de la incomunicación con el espacio físico, buscando sus causas, consecuencias y analizando diferentes puntos de vista y, por otra, partiendo de este estudio, desarrollar una intervención escultórica para un espacio público concreto que llamase la atención de una manera eficaz y concisa sobre este hecho característico de nuestra sociedad.

En el desarrollo de este texto nos centraremos en la propia investigación teórica y en los resultados obtenidos tanto de ella como de la intervención escultórica, dejando de lado la materialización de la obra.

METODOLOGÍA

Para la consecución de este proyecto, partimos, como comentamos anteriormente, de una investigación previa en la que habíamos estudiado algunas de las problemáticas más características del mal uso y el abuso de las redes sociales virtuales, concretamente, nos habíamos centrado en las problemáticas de la adicción, la alienación, el control y la sobreinformación a la que estamos sometidos en la actualidad.

> El mal de los transportes rápidos, […] iba a preceder, lógicamente, al mal de las transmisiones instantáneas, con los drogados por las redes de los múltiples medios de comunicación, las net-yonkis, los webadictos y otros ciberpunks afectados por la enfermedad IAD (Internet Addition Disorder), y cuya memoria se convierte en un baturrillo, un vertedero lleno de una pila de imágenes de toda procedencia, de símbolos usados, amontonados no importa cómo y en mal estado. (Virilio, 1999, p.47).

Sin embargo, para el presente proyecto decidimos investigar sobre la incomunicación de nuestra sociedad, un hecho todavía más contemporáneo, ya que va creciendo y haciéndose más notable con el tiempo. El principal referente en esta investigación ha sido el filósofo coreano Byung-Chul Han, dada la extensa bibliografía que tiene en la que trata los puntos clave de nuestra investigación y, quizás aún más importante, por tratarse de bibliografía muy reciente, hecho imprescindible dada la naturaleza de los conceptos investigados.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Esta investigación ha servido para la concepción y materialización de la obra, una intervención escultórica pensada para llamar la atención sobre el hecho de la incomunicación en nuestra sociedad, en especial con el entorno físico.

1. Contexto

El contexto de esta investigación es el de nuestro presente, de hecho, la actualidad es un aspecto clave en nuestra investigación, ya que el contexto histórico y social depende totalmente de las nuevas tecnologías digitales de las que disponemos y de lo que hacemos con ellas hoy en día. Como toda situación excepcional, esta es característica única y exclusivamente de la época en la que tiene lugar, y la situación excepcional de nuestro tiempo la marcan las nuevas tecnologías digitales, la hiperconectividad, la información, los datos, la hipercomunicación, las redes sociales virtuales y la virtualización del mundo. Paul Virilio (1999) afirmaba: "Después de la primera bomba, la bomba atómica, […] surge en este fin de milenio el espectro de una segunda bomba, la bomba informática capaz de desintegrar la paz de las naciones por la interactividad de la información" (p.74). Ya predecía, a finales del siglo pasado, con la aparición de internet y de las primeras redes sociales, un cambio sustancial a nivel global provocado por estas nuevas tecnologías de la información.

En los últimos treinta años las tecnologías digitales han avanzado tanto que hemos pasado de un rudimentario buscador, el *Mosaic*, en el que apenas se podían hacer unas búsquedas generales (Nebreda, 2013), a los complicados sistemas de comunicación digitales y la Inteligencia Artificial que tenemos hoy, y es precisamente esta velocidad de renovación de las nuevas tecnologías lo que provoca que no podamos parar de utilizarlas, cada vez que se nos presenta una novedad, no podemos evitar probarla, no solo por el atractivo de las propuestas, sino también por presión social e incluso por miedo a quedarnos atrás. "En el régimen de la información, ser libre no significa actuar, sino hacer clic, dar *like* y postear. Así, apenas encuentra resistencia. No debe temer a ninguna revolución" (Han, 2022, p. 20). Como dice Han (2022) las nuevas tecnologías nos resultan agradables, no nos suponen un esfuerzo o un sacrificio, y nos dan la sensación de libertad, de poder, de entretenimiento y de gratitud que nos mantiene enganchados a ellas.

Por tanto, vivimos en la era de la digitalización y la virtualización, esto conlleva oportunidades muy positivas, sobre todo en las comunicaciones y el intercambio de información, pero también está cargado de aspectos negativos (Virilio, 1997, p.15). Partimos de la base de que las potencialidades positivas de estas tecnologías son fáciles de apreciar y sabidas por la población que las utiliza, por ello, nos parece más importante centrarnos en aquellos aspectos que puedan suponer un problema para las personas y la sociedad, de modo que, si no somos capaces de remediarlas, al menos tomemos conciencia de ellas (Vidal, 2022. P. 25).

2. La incomunicación

2.1. Causas

Parece paradójico que hablemos de incomunicación en la era de la comunicación, o más bien, de la *hipercomunicación* (Han, 2021). Los infinitos canales de transmisión de datos y de traspaso de información que tenemos hoy en día posibilitan que nos comuniquemos de manera instantánea con personas que están en la otra punta del mundo, esto, sin duda, ha supuesto un cambio sinigual en lo que refiere a las comunicaciones. No cabe duda de que nos comunicamos más que nunca, pero eso no quiere decir que estemos más cerca que nunca. "La hipercomunicación digital, la conectividad ilimitada, no crea ninguna conexión, ningún mundo. Más bien aísla, acentúa la soledad" (Han, 2021, p. 98). Ante el atractivo de poder comunicarnos con lo lejano, incluso con lo desconocido, perdemos la conexión con lo cercano, con lo que verdaderamente influye en nuestras vidas, y eso nos deja en una soledad paradójica. De este modo, parece cumplirse aquello que apuntaba Virilio (1997) respecto

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

a los avances tecnológicos: "No hay ganancia sin pérdida. No hay adquisición tecnológica sin pérdida en el nivel del ser vivo, de lo vital" (pp. 55-56). Por tanto, este estado de hipercomunicación conlleva también un estado de incomunicación. Hipercomunicación con lo lejano, lo irreal, lo desconocido y lo virtual, incomunicación con lo cercano, lo real, lo conocido y lo físico.

Esto responde a una cuestión un tanto absurda, pero real. Nos escondemos detrás de la pantalla porque resulta mucho más amigable que la realidad. "La pantalla digital, que determina nuestra experiencia del mundo, nos protege de la realidad" (Han, 2021, p. 71). Si podemos escoger entre interactuar con el entorno físico, con la Tierra, en donde los posibles conflictos suponen un peligro real, e interactuar a través de la pantalla, donde los posibles conflictos pueden ser resueltos con un clic, o simplemente obviados, nos quedaremos con la segunda opción.

"Ya han pasado los tiempos en que las cosas tenían "puntas". La digitalización quita a las cosas cualquier materialidad "rebelde", cualquier resistencia" (Han, 2021, p. 70).

Este escenario de incomunicación supone dos situaciones, por una parte, la pérdida de lo real, perdemos todo contacto con la tierra y, por otro, el fin de la acción, trasladamos nuestras actuaciones al plano virtual, dejando de actuar en el plano físico.

2.2. La pérdida de lo real

Cada vez existen más escenarios y espacios virtuales, pensados tanto para generar entretenimiento, como para realizar gestiones o trabajar, este incremento del mundo virtual hace empequeñecer el mundo real. Cuanto más grande es lo virtual, más pequeño se hace lo real.

> Es la información, no las cosas, la que determina el mundo en que vivimos. Ya no habitamos la tierra y el cielo, sino Google Earth y la nube. El mundo se torna cada vez más intangible, nublado y espectral. Nada es sólido y tangible. (Han, 2021, p.13).

El mundo virtual nos ofrece hoy día todo tipo de opciones. Incluso las tareas más cotidianas, como trabajar o hacer la compra, se hacen ahora a través de internet. Esto viene provocando, en los últimos años, como venimos diciendo, que todo lo real, lo físico, "las cosas", como les llama Byung-Chul Han (2021), vayan desapareciendo a favor de lo virtual. "La digitalización desmaterializa y descorporeiza el mundo" (Han, 2021, p. 10).

No hace falta decir que abandonar el mundo físico puede traer consecuencias nefastas para nuestra sociedad, y más en una época en la que la crisis climática y medioambiental está en niveles máximos. A este respecto, Han (2015), apunta a la globalización, la virtualización y a este estado de alienación como causantes de la pérdida de respeto por la Tierra.

> Toda supresión de la distancia en la Tierra trae aparejado un mayor alejamiento del hombre respecto a ella. De ahí que el hombre se aliene de la tierra. Internet y el correo electrónico hacen que la geografía y la propia Tierra desaparezcan. (Han, 2015, p. 27).

La globalización de los transportes y las comunicaciones hace que veamos al mundo como algo abarcable, pequeño. La tierra ha perdido su magnitud y su grandiosidad y con ellas nuestro respeto.

Esta situación de incomunicación no solo conlleva la pérdida de relación con "las cosas", con la tierra y con lo físico, sino que también supone la "pérdida del otro" (Virilio, 1997, p.47). Cambiamos las interacciones cara a cara con las personas que tenemos cerca por las relaciones a distancia a través de la pantalla, preferimos comunicarnos con un ente virtual que con las personas que tenemos cerca.

"El régimen de la información, en cambio, aísla a las personas. Incluso cuando se reúnen, no forman una masa, sino enjambres digitales que no siguen a un líder, sino a sus influencers" (Han, 2022, pp. 21-22).

2024, Editorial Universitat Politècnica de València (cc) BY-NC-SA

2.3. El fin de la acción

En este aspecto nos encontramos ante una nueva paradoja, el fin de la acción en la era de la aceleración. Esto responde a que centramos toda nuestra acción al plano virtual, dado que este reclama nuestra atención en todo momento. “Es imposible detenerse en la información. Esto deja al sistema cognitivo en estado de inquietud. La necesidad de aceleración inherente a la información reprime las prácticas cognitivas que consumen tiempo, como el saber, la experiencia y el conocimiento” (Han, 2022, p. 33). Por tanto, no nos queda tiempo para lo real, suponiendo la total falta de acción en este campo.

Por una parte, según Han (2023), la falta de actividad sería un buen acontecimiento para la sociedad: “Solo en la inactividad nos percatamos del suelo sobre el que pisamos y del espacio en el que nos hallamos” (p. 33). Esta falta de actividad nos serviría para reflexionar, prestarle atención a aquello que es importante y para crecer como sociedad, pero para ello la inactividad debería darse a todos los niveles. Al centrar nuestros esfuerzos en el espacio virtual, no nos queda tiempo para lo real, y por lo tanto esta inactividad de la que habla Byung-Chul Han, por ahora, no presenta un escenario positivo para la sociedad. La inactividad se produce en el campo de lo real, pero el espacio virtual sigue manteniéndonos con un nivel de actividad tan alto, que nos imposibilita cualquier momento de reflexión, nos mantiene tan alerta, tan pendientes de la información, que se termina la acción en el mundo real, pero no en favor de la Tierra.

3. Facendo Zapping

Facendo Zapping es el resultado de esta investigación, una intervención escultórica formada por tres figuras humanas a escala natural dispuestas por el mirador de la ciudad de Santiago de Compostela desde la Cidade da Cultura.

Una obra pensada para llamar la atención sobre la incomunicación que sufrimos con todo lo que nos rodea. Las tres figuras se encuentran en el mismo espacio, pero alejadas e incomunicadas entre ellas, con el rostro



Fig. 1: *Imagen de la obra Facendo Zapping. Fotografía del autor.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

absorbido por la pantalla y completamente ajenos al espacio que los rodea. Una de las figuras incluso se encuentra dando las espaldas a la vista de la ciudad de Santiago de Compostela (Figura 1).

Dado el contexto social de la obra, así como su mensaje y los conceptos tratados, se materializó la obra de manera que tuviese una fácil lectura. "La creciente obligación de producir y comunicar dificulta la pausa contemplativa" (Han, 2023, p.107). Lo que buscábamos con la intervención era captar la atención del espectador de una manera rápida y eficaz, puesto que creemos que en la era de las imágenes ese reclamo del primer vistazo es imprescindible para poder conseguir que el espectador se pare a contemplar la obra.



Fig. 2: *Imagen de la obra Facendo Zapping. Fotografía del autor.*

Junto a las piezas aparece un panel que contiene una frase del filósofo Byung-Chul Han, de la cual se ha extraído el título del proyecto, y que nos recuerda el marco conceptual y el mensaje de la obra:

"Todo apremia simultáneamente en el presente. Eso tiene como consecuencia una aglomeración de imágenes, acontecimientos e informaciones que hacen imposible cualquier demora contemplativa. Así es como vamos haciendo zapping por el mundo" (Han, 2015, p .45).

CONCLUSIONES

Uno de los objetivos de nuestra investigación era comprender el hecho cada vez más relevante de la incomunicación que sufre nuestra sociedad, saber por qué cada vez tenemos menos contacto con lo que nos rodea, no solo con las personas, sino también con la naturaleza y todo lo que tenemos físicamente cercano. Sabíamos, a través de investigaciones previas, que las causas podrían venir del auge de las tecnologías digitales y el uso que hacemos de ellas, pero queríamos comprobar este hecho y poder comprenderlo, con el segundo objetivo de realizar una intervención escultórica que sirviese como llamada de atención de lo que, para nosotros, es un problema de nuestra sociedad.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

En un primer momento parece un tanto paradójico que estemos hablando de incomunicación en el momento de la historia en que tenemos más canales de comunicación y de traspaso de información, pero enseguida entendemos que esta incomunicación no se extiende al plano virtual, sino que es causado por él y se produce en el plano físico.

Parece estar claro que internet ha supuesto un avance primordial para el desarrollo de la humanidad, con cuantiosos beneficios, sobre todo en lo que a comunicación instantánea e intercambio de información a nivel global se refiere, pero también parece estar claro que está suponiendo una serie de problemáticas, sobre todo sociales, como son la alienación o la adicción a las redes sociales, entre otras.

> Como la lengua de Esopo, Internet es, a la vez, la peor y la mejor de las cosas: el progreso de una comunicación casi sin límites y el desastre, el encontronazo, algún día, del iceberg para este Titanic de la navegación virtual. (Virilio, 1999, p.121).

Esta incomunicación de la que hablamos responde a nuestra obsesión por el entorno digital, este nos proporciona ya todo lo que necesitamos, desde el entretenimiento al trabajo, y no solo eso, sino que reclama nuestra atención en todo momento, lo que provoca que la mayor parte del tiempo estemos inmersos en la pantalla.

El resultado de esto es que, por una parte, perdemos el contacto con lo real, ya no nos importa lo que tenemos cerca, dejamos de lado el entorno físico, la naturaleza, los seres que tenemos cerca, y lo cambiamos por lo que nos proporciona la pantalla, una realidad mucho más amable. “Es más bien nuestro frenesí de comunicación e información lo que hace que las cosas desaparezcan. La información, es decir, las no-cosas, se coloca delante de las cosas y las hace palidecer” (Han, 2021, p.10).

Con esta pérdida de lo real, también se paraliza la acción en este campo. Al trasladar toda nuestra atención a lo virtual, lo real se paraliza, dejamos de actuar sobe él, esto, que podría resultar beneficioso para la tierra y para la sociedad, si fuésemos capaces de pararnos a la reflexión y a la contemplación del mundo (Han, 2023, p.33), no supone tal beneficio, sino más bien lo contrario, ya que el frenesí de lo virtual no deja tiempo en nuestras vidas para lo real.

De este modo, tal como ejemplifica la intervención escultórica *Facendo Zapping*, lo real desaparece para nosotros, permanecemos absorbidos por lo virtual, incomunicados con los demás seres y con la Tierra, a la que también le damos la espalda, preferimos ver el mundo a través de la pantalla a levantar la cabeza y pararnos a contemplarlo, vamos “haciendo zapping” por el mundo (Han, 2015).

FUENTES REFERENCIALES

Han, B.-C. (2015). *El aroma del tiempo: un ensayo filosófico sobre el arte de demorarse*. Herder.

Han, B.-C. (2021). *No-cosas: quiebras del mundo de hoy*. Taurus.

Han, B.-C. (2022). *Infocracia: la digitalización y la crisis de la democracia.* Taurus.

Han, B.-C. (2023). *Vida contemplativa: elogio de la inactividad.* Taurus.

Nebreda, I. (2013). *El origen de Internet. El camino hacia la red de redes.* (Trabajo Final de Grado). Recuperado de: https://oa.upm.es/22577/ [Fecha y hora de consulta: 4/05/2024 a las 18:32 horas].

Vidal, D. (2022). *El cepo visual. Producción artística relacionada con las problemáticas del uso de las redes sociales.* Universitat Politècnica de València. http://hdl.handle.net/10251/184551

Virilio, P. (1997). *El cibermundo, la política de lo peor: entrevista con Philippe Petit*. Cátedra.

Virilio, P. (1999). *La bomba informática.* Cátedra.

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

EX±ACTO.
VI Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES
ANIAV 2024.
3-5 de julio 2024, Valencia
Doi: https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18318

Relación y Duración: Prácticas Artísticas para una Era Posdigital

Relation and Duration: Artistic practices for a Posdigital Age

Jose Carlos Rivera
Universidad Politécnica de Valencia, studio@josecarlosrivera.net

How to cite: Rivera, J.C. (2024). Relación y duración: prácticas artísticas para una era posdigital. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniav 2024. Valencia*, 3-5 julio 2024. https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18318

Resumen

Vivimos en la Era Posdigital. La tecnología está integrada en nuestros cuerpos, nuestra sociedad y un mundo en el que las categorías y fenómenos que creíamos poder definir se vuelven híbridos. La inteligencia artificial, algoritmos, bases de datos y ordenadores cuánticos forman parte de nuestras vidas y dejamos que tomen decisiones cada vez más importantes y que cada vez entendemos menos. Estamos acelerando nuestro ritmo de vida y nuestro ritmo biológico procesando la realidad a través de pantallas y redes digitales. Así, la naturaleza se vuelve un hyperobjeto, el transhumanismo es una realidad y el poshumanismo hace que nos preguntemos ¿Qué significa ser humano hoy?, ¿Dónde ponemos el límite?, ¿Cómo afectamos, nos afecta y afectamos a nuestro entorno?

Buscando entender este contexto y ofrecer soluciones a las cuestiones que plantea el mundo posdigital, propongo como herramientas estéticas de deceleración y defamiliarización prácticas artísticas que ponen el foco en los conceptos de duración y relación. Esto es, en repensar conceptos, en procesar al ritmo biológico del cuerpo y no de un ordenador cuántico. En decidir cómo queremos relacionarnos con nuestro entorno, afectar y ser afectados por el mismo.

Palabras clave: *estética; posdigital; duración; relación; deceleración; defamiliarización.*

Abstract

We live in the Post-Digital Age. Technology is integrated into our bodies, our society, and a world in which the categories and phenomena we thought we could define become hybrids. Artificial intelligence, algorithms, databases and quantum computers are part of our lives and we let them make increasingly important decisions that we understand less and less. We are accelerating our pace of life and our biological rhythm by processing reality through screens and digital networks. Thus, nature becomes a hyperobject, transhumanism is a reality and posthumanism makes us ask ourselves: What does it mean to be human today? Where do we set the limit? How do we affect, affect us and affect our environment?

Seeking to understand this context and offer solutions to the questions raised by the post-digital world, I propose as aesthetic tools of deceleration and defamiliarization artistic practices that focus on the concepts of duration and relationships. That is, in rethinking concepts, in processing at the biological rhythm of the body and not of a quantum computer. In deciding how we want to relate to our environment, affect and be affected by it.

Keywords: *aesthetics; postdigital; durational; relations; deceleration; defamiliarization.*

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

CAPITALOCENO, TCHULUCENO, ANTROPOCENO, POSDIGITAL

Todos estos nombres hacen referencia al tiempo en el que vivimos. El capitaloceno y el antropoceno surgen como formas de definir la etapa geológica actual poniendo el foco en la actividad humana y el capital como causantes del impacto global sobre los ecosistemas existentes. Para Donna Haraway, estos términos solo enfatizan la supremacía humana y su individualismo no siendo suficientes si queremos superar los conflictos de la era actual. Así, Haraway (2016) propone el término Tchuluceno como solución: una era de continuación de historias y especies híbridas practicando el convertirse unas con otras "becoming with one another".

Otra alternativa para la etapa actual es el término escrito Post-Digital, aportado por Kim Cascone (2000) en el año 2000 basándose en la premisa de que la revolución digital se había acabado entonces. Durante esos años la promesa y el manifiesto del futuro cyberpunk nacida en los años 70 se encontraba con la realidad de una tecnología que iría integrándose cada vez más en nuestras vidas a un ritmo exponencial que no hemos podido pronosticar ni digerir con nuestros cuerpos biológicos. Hoy, mucha gente se encuentra sumida y sumisa en la "visión burbuja" de Hito Steyerl (2017), esto es: atrapados por las redes sociales, Netflix y todo menos estar presentes en cuerpo y contexto. Preferimos estar en una burbuja digital para "desconectar" de nuestra realidad mientras los algoritmos y la inteligencia artificial toman cada vez decisiones más importantes por nosotros.

En definitiva: estamos acelerando nuestro ritmo de vida y nuestro ritmo biológico procesando la realidad a través de pantallas y redes digitales. Así, en la Era Posdigital, la naturaleza se vuelve un hyperobjeto, el transhumanismo es una realidad y el poshumanismo hace que nos preguntemos ¿Qué significa ser humano hoy?, ¿Dónde ponemos el límite?, ¿Cómo afectamos, nos afecta y afectamos a nuestro entorno?

Este texto plantea que las respuestas a las cuestiones de nuestro tiempo empezarían con una pausa, un respiro al ritmo del cuerpo, una mirada atenta, poner atención en vez de querer atención y mirar que somos seres que afectamos y somos afectados. Un lugar donde la estética tiene mucho que decir.

ESTÉTICA NUEVO MATERIALISTA: RELACIÓN

Según Ranciere, el Arte, antes de la estética eran habilidades. Imitación para gente privilegiada y artes mecánicas de uso utilitario hasta que Kant plantea la equidad del gusto como una capacidad sensorial humana compartida. La revolución estética fue una revolución de igualdad (Gage, 2019). Las teorías ontológicas y filosóficas calificadas como "nuevos materialismos" plantean una revolución en como concebimos el lugar de los seres humanos, como seres de una vida en cuerpo, naturaleza y un mundo material. Estas teorías se centran en las relaciones que forman el universo y cuestionan las premisas de que la materia sea pasiva e inseparable subrayando la relación dinámica entre mente y materia, poniendo como ejemplos la intención, la voluntad o las presiones sociales y culturales.

Para Karen Barad (2007), agentes humanos y materiales intra-actúan para crear un fenómeno específico. Estamos relacionados de forma dinámica a la materia y ésta a su vez con nosotros. La agencia o capacidad de actuación no es una cualidad de objeto o sujeto sino de la interacción entre estos. Su trabajo teórico llamado Realismo Agencial se apoya en la física cuántica y explora los conceptos de lo natural y lo social juntos. Pensar cómo los dos factores importan, no simplemente obviar su importancia. Así, Barad cuestiona la necesidad de un método para teorizar las relaciones entre natural y lo social. Un aparato de «difracción» para estudiar esos entrelazamientos. A la hora de interactuar con materia, Barad propone establecer una situación de difracción en vez de reflexión. Reflexión guarda relación con el espejo y lo mismo; difracción atiende a patrones de diferencia, esto es, una mirada que además es crítica. Una mirada que bien podría ser estética.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA

Barad propone que una forma de empezar a construir este aparato es repensar la naturaleza de lo natural y de las teorías científicas. La difracción provee de un modo de atender entrelazamientos leyendo las distintas aproximaciones importantes de uno hacia otro. En este sentido, tanto la física cuántica como el arte abren cuestiones sobre la «naturaleza de la naturaleza» pudiendo utilizar las nociones de difracción, defamiliarización (estética) y wave behaviour (física) para entender el comportamiento de la materia, nosotros y los entrelazamientos entre ambos.

Por otro lado, Elizabeth de Freitas hace referencia al poder de la simpatía (Braidotti 2019). Al "hacer con" de Haraway y la afección de Bryan Massumi, "convertirse en otro sin borrar a ese otro". En este caso para aprender a aprender a traves de la simpatía y el sentimiento y no solo a través de patrones, describiendo la simpatía como un acto de correspondencia o acuerdo entre cuerpos afectados entre sí. Simpatía significa afecto y el poder de ser afectado.

Por último, el Poshumanismo (Braidotti, 2013), plantea qué significa ser humano cuando esta condición es alterada por transformaciones tecnológicas, biopolíticas, ecológicas y espaciales. Esto da lugar a explorar nuevas formas de habitar y relacionarnos con nuestro mundo cuestionando la visión antropocéntrica y la huella humanista aún presentes en la actualidad.

Todas estas teorías, así como otras teorías indígenas como podría ser la de la comunidad Maori y su experiencia de la existencia como materia vibrante y afectiva (Braidotti 2019), se dirigen a formas de interactuar entre formas humanas y no humanas, alejándose de la visión antropocéntrica humanista, estereotipos, binomios y la idea de "el otro". La estética, aparece aquí como una herramienta que pone en práctica estos principios en forma de dispositivo capaz de decelerar la mirada y crear un pensamiento divergente y crítico.

ARTE Y DEFAMILIARIZACIÓN: DURACIÓN

Las prácticas artísticas duracionales se basan en dedicar un prolongado tiempo a algo, en prestar atención y cuidado, se centran en el proceso y los ritmos biológicos del cuerpo. Prácticas que investigan una hibridación sostenible y consciente de estas relaciones humanas y tecnológicas que cada vez se entrecruzan más. La práctica artistica duracional se convierte así en un dispositivo de deceleración y en una estrategia de actuación ante las cuestiones que plantea el contexto posdigital, de forma estética y en el día a día.

El concepto de deceleración y repetición se convierte así en un aparato de difracción. Parte de un entendimiento performativo que trata de ubicarnos y comprometernos como parte de este mundo y sus relaciones. Pausar la mirada y centrarnos en las relaciones de lo que nos rodean. Según el Realismo Agencial de Karen Barad (Barad, 2007), saber, pensar, medir, teorizar y observar son prácticas materiales de intra-actuar dentro y como parte de un todo. Siguiendo estas prácticas, aprendemos a que las cosas no son inertes e inmóviles. Aprendemos en cambio sobre fenómenos. Entendemos que somos parte de un mundo en creación, parte de un proceso. Todo nos afecta y todo lo afectamos.

Este proceso de decelerar actúa a su vez como herramienta de defamiliarización. La familiarización con el lenguaje lleva a naturalizarlo, hacerlo fluido, pero también a que olvidemos lo abstracto y moldeable que es (Shklovskij, 1965). Con defamiliarización, sin embargo, se enfoca la atención en esta abstracción y en una experiencia estética. De esta forma, las prácticas artísticas duracionales proponen el lenguaje de una nueva forma, un nuevo método de comunicación. Esto es, una experiencia estética que crea concienciación y criticalidad sobre estructuras escondidas y hace que nos fijemos en que hay otras cosas aparte de nuestro «yo».

BY-NC-SA 2024, Editorial Universitat Politècnica de València

Elaine Scarry llama a esto desplazamiento lateral conviertiéndonos en attentive objects amongst other attentive objects (Scarry, 2007).

Las *one year performance* de Theh Chin Sieh son ejemplo de arte duracional. En ellas, el artista decide pasar un año entero dedicándose a una actividad, experiencia o ejercicio performático. El resultado a exponer es de carácter documental y la exposición muestra el proceso de la acción a lo largo del año.

Ragnar Kjartansson es otro ejemplo de arte duracional. Sus obras más conocidas son piezas de videoarte con acciones documentadas que incluyen acciones repetitivas. *Me and my mother,* es una pieza en la que cada cinco años, Ragnar se graba con su madre mientras ella le escupe una y otra vez. En la primera pieza del año 2000 se atisban risas y una relación que va cambiando y volviéndose más seria con los años. Su obra *Los Visitantes* (2012), ha sido reconocida por el diario *The Guardian* como la gran obra maestra del siglo XXI. La obra consiste en un video que recoge una acción en la que un grupo de personas en una misma casa y habitaciones diferentes interpretan una canción de forma repetitiva durante sesenta y cuatro minutos. Precisamente al ser repetida tantas veces, tiene una riqueza y emotividad muy potentes que la transforman en una especie de ritual.

Por último, las prácticas duracionales que incluyen el caminar como práctica artística son un claro ejemplo de estética al ritmo biológico del cuerpo y en contraste con la Era Posdigital. Una forma de adentrarnos activamente en el territorio. Conocerlo y explorar las relaciones que nos unen. Un ejemplo de ello y también en relación a una estética nuevo materialista sería Nan Shepherd. Sin intención de hacer arte duracional, Shepherd recorrió durante su vida las montañas y el paisaje del Parque Nacional de Cairngorms, Escocia y dejó por escrito sus sensaciones en forma de libros y poemas. Destaca su visión del paisaje como parte de un todo, lejos de historias de montañeros y conquistas. Sus caminatas eran aprendizajes interiores y del entorno, de atención a los cambios constantes del paisaje y un habitar activo, prolongado en el tiempo y desde dentro.

FUENTES REFERENCIALES

Barad, K. (2007). *Meeting the Universe Halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. Duke University Press.

Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Polity Press.

Braidotti, R. (2019). *Posthuman Ecologies*. Rowman & Littlefield.

Cascone, K. (2000). The Aesthetics of Failure: 'PostDigital' Tendencies in Contemporary Computer Music. *Computer Music Journal*, *24*(4), 12-18. http://dx.doi.org/10.1162/014892600559489

Gage, M. (2019). *Aesthetics Equals Politics*. The MIT Press

Haraway, D. (2016). *Staying with the trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Duke University Press

Scarry, E. (2007). *On Beauty and Being Just*. Gerald Duckworth & Co Ltd.

Shklovskij, V. (1965). *Art as Technique, in Russian Formalist Criticism: Four Essays*, translated by Lee T. Lemon and Marion J. Reis. University of Nebraska Press.

Steyerl, H. (2017). *Duty Free Art.* Verso.

2024, Editorial Universitat Politècnica de València BY-NC-SA


ANIAV
ASOCIACIÓN NACIONAL
DE INVESTIGADORES EN
ARTES VISUALES


UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA


FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES


dD
departament de Dibuix
Universitat Politècnica de València


DEPARTAMENT DE PINTURA


DEPARTAMENT
D'ESCULTURA
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA


C R B C
departament
Conservació
Restauració
Bens
Culturals


UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA


CENTRO FORMACIÓN PERMANENTE


DIRAC
Ministerio de
Relaciones Exteriores
Gobierno de Chile


Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel
Universidad Zaragoza


LABORATORIO DE LUZ
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA


LABORATORIO
DE CREACIONES
INTERMEDIA

ex±acto

VI Congreso Internacional de investigación en Artes Visuales ANIAV 2024 | Valencia