RE/DES_CONECTAR

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES :: ANIAV 2022

Colección Congresos UPV

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

Editado por
Editorial Universitat Politècnica de València, 2022
www.lalibreria.upv.es / Ref.: 6169_01_01_01

IMPRESO EN ESPAÑA
ISBN: 978-84-1396-027-2 (versión impresa)
ISSN: 2603-5855
DOI: https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15795

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

MAQUETACIÓN ACTAS
Equipo globalCOMUNICA

V Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales. ANIAV 2022. RE/DES_CONECTAR. Se distribuye bajo una licencia de Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. Basada en una obra en http://ocs.editorial.upv.es/index.php/ANIAV/ANIAV2022

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

ÍNDICE

PRESENTACIÓN

ELÍAS M. PÉREZ, EMILIO MARTÍNEZ, FABIANE C. SILVA DOS SANTOS
RE/DES_CONECTAR.
Presentación del V Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales 2022 vii

Programa del congreso viii

CONFERENCIAS

CONFERENCIA INAUGURAL: JUAN MARTÍN PRADA
La teoría del arte en la era de la conectividad digital x

DIÁLOGO: WERNER MORON Y MIJO MIQUEL
Multinationale des alternatives xi

CONFERENCIA DE CLAUSURA: EL ÚLTIMO GRITO
Space as interface xii

COMUNICACIONES

ABARCA-MARTÍNEZ, INMACULADA; ROSS, ELIZABETH
La naturaleza del confinamiento: construyendo redes de comunicación entre continentes 1

AKANSU, NEHIR
Arte de la Improvisación musical en un enfoque interdisciplinario 10

ALARCÓN PINO, NATALIA
Práctica pictórica: Formas visibles e invisibles de presentar el cuerpo hoy 16

ALCAIDE RAMÍREZ, AURORA
Villa Väinölä y los estratos de su memoria. Aproximaciones desde la práctica pictórica personal 21

ÁLVAREZ PÉREZ, ALICIA Y GARCÍA RAMS, SUSANA
Sensibilidad de Procesamiento Sensorial: El álbum ilustrado como herramienta educativa en la diversidad en España 28

ARTERO FLORES, JAVIER
Relatos entre la ciencia y la ficción en la vídeo instalación Ficciones de otro tiempo 35

ARTERO MUT, LIDÓN
Redes: Proyecto expositivo en el espacio público 45

BERNAL RIVAS, GONZALO ENRIQUE
Arquitectura de las mentiras 50

BRUNET, KARLA; BENEDITO, FLORA; RAMOS, RODRIGO; CERQUEIRA, THAIANE Y BRASILEIRO, BRISA
Una deriva por el Mar Mediterráneo. Arte, ciencia y narrativas en una actuación de Live Cinema 59

BONET ANDANÍ, ÁNGELA
Nuevos horizontes especulativos 69

CAEIRO RODRÍGUEZ, MARTÍN
La familia como Obrador Artístico Potencial (ObArPo) 74

CAJIGAL GARCÍA, ALBERTO
Instrucciones para Guía de Montaje. Un proyecto expositivo que explora y combina tres tipos de montajes: expositivo, constructivo y audiovisual 85

CALLEGARO VELHO, MAÍRA; DOS SANTOS JUNIOR, ANTONIO JOSÉ
Prácticas de coexistencia para hacer investigación en tiempos de catástrofe 94

CAPLLIURE, JOHANNA
Embrazing the worlding. Zheng Bo y una política de mundos posibles 99

CHILLARÓN CAMACHO, IVÁN
Unir dos puntos. El sentido de la otredad a la luz de la peregrinación 106

CHOUATI, YASSINE
Hicham Benohoud, el cuerpo como territorio político representado desde la imagen fotográfica 117

CORREA, HELGA; COLVEO, ARACY; RODRÍGUES, LUIZA Y SANTOS JÚNIOR, ANTONIO
Tres Miradas Al Bioma / Tres Miradas Desde La Pampa Profunda 126

DEL JUNCO, JUAN
Conexiones disciplinarias en una práctica "mestiza". El caso de la "ornitología emocional" 138

DÍEZ GÓMEZ, ALBERTO
Devenir monje/a. De la actitud monacal en la práctica artística 144

FERNÁNDEZ LÓPEZ, CARLOS
Pintura en la doblez: De la Cruz y el pliegue antropométrico 149

FRACASSO, LILIANA; DO AMARAL, LILIAN; UMPIÉRREZ, MARCOS
Prácticas artísticas co-elaborativas en red: narrativas multimediales y pedagogías críticas 154

GÁRGOLES NAVAS, MARÍA
Procesos multisensoriales y nuevas corporalidades de la sociedad digital 166

GERENA BONILLA, ANA
La imposibilidad fisiológica de la excarcelación del color en el arte fauvista 170

GÓMEZ CHÁVEZ, ANDRÉS
Micropaisajes para el juego: Interculturalidad urbana desde la experiencia lúdico ambiental en dispositivos instalativos itinerantes 174

GRUESO HIERRO, ALICIA
Conferencias performativas (1923-2020): del Circo de Ramón Gómez de la Serna al Circo Interior Bruto 187

GUILLAMÓN MARTÍN, ALFREDO
Paisaje y cotidianidad. El color y el reflejo como estrategia visual en la naturaleza 194

HERNÁNDEZ, JEICE
El color como medio Activo, transversal y directo en la ilustración de Folk Tales 201

HERNÁNDEZ ALTAREJOS, IRIS; SORIANO SANCHO, Mª PILAR Y REGIDOR ROS, JOSÉ LUIS
El strappo como técnica artística. El caso de los frescos pintados y arrancados por el artista Josep Minguell i Cardenyes 206

HERNÁNDEZ ROBLES, EDGAR CARLOS
TSH2063. Plataforma Espacio-Temporal de Artes Especulativas. Una ucronía radiofónica retrofuturista como dispositivo postmedial de artes especulativas 214

HUERTA JIMÉNEZ, MAYRA Y ROSELL CASTRO, JHOSELL
Arte en realidad aumentada, una experiencia a través de un intercambio académico binacional 220

INFANTE BARBOSA, MARÍA ÁNGELES
Filtros digitales y visualidad patriarcal 227

LECUONA FORNES, SERGIO; MAÑAS CARBONELL; MOISÉS
Expresión vocal peri-algorítmica: Datos, interpretaciones e interfaces musicales en la práctica artística sonora 235

LEÓN MENDOZA, RAÚL
El suelo que pisamos 242

LOURÉS MIRANDA, BLANCA NIEVES
Prácticas poscoloniales: la importancia de la apariencia 251

LUNA CRESPÍN, ELENA
Problemáticas e incertezas desde aquello inadvertido en las artes visuales 257

MALDONADO, VICTORIA
Un jardín para una paria: márgenes, pliegues y cuerpos 266

MALDONADO GÓMEZ, JOSÉ
Envasado en el vacío. Por una genealogía de los sistemas de conservación y almacenaje y sus derivaciones en la producción de sentido estético 273

MARÍN GARCÍA, TERESA
Emergencias cotidianas: Un proyecto artístico intermedia sobre precariedades 283

MARTÍN, SERGIO
Ensayando entre intervalos: el montaje audiovisual como dispositivo crítico de ensamblaje 294

MARTÍN HOCES DE LA GUARDIA, MARTA
Des/Re-territorialización Animal 299

MARTÍNEZ GARCÍA, PAULA; TERRONES REIGADA, ÁLVARO
El sistema artístico: subversión y resistencia paulatina para la desconexión del sistema 309

MARTÍNEZ RODRÍGUEZ, PAMELA
Hacia una ontología afectiva de las piedras. Reflexiones en torno a la obra de Denise Milan 313

MIRANDA MAS, CARLOS
Arte vs turistificación: Souvenirs de resistencia 320

MONLEÓN OLIVA, VICENTE
Ubicación curricular del lenguaje audiovisual en la etapa de Educación Infantil 328

MONTALVO GALLEGO, BLANCA
Queens. Una baraja de mujeres reales 335

MONTANARI, MATHEUS DA ROCHA; PRADO, GILBERTTO
Pandemia y colaboración artística: procesos remotos y (des)conectividad en la creación digital 345

MORALES, NATALIA GRISELDA
"Ensayo Para Un Encuentro Raro". (Des) corporalidades en la web 351

MORILLA CHINCHILLA, SANTIAGO
Los "political, future & accelerationism compasses": brújulas planas de la cultura web para un futuro metarefencial 358

NAVARRO RODRÍGUEZ, MIGUEL ÁNGEL
La instalación como zona de difuminación de los límites en el arte 367

ORTUÑO MENGUAL, PEDRO Y BAIGORRI BALLARIN, LAURA
Cuerpos Conectados II. Nuevos procesos de creación y difusión en la no-presencialidad 375

PASCUAL GALBIS, PAU
Animación, marionetas y teatro Kabuki. El discurso cinematográfico de Eisenstein como herramienta etnográfica en la cultura japonesa 381

PÉREZ, PEPO y PÉREZ GARCÍA, JUAN CARLOS
Historietas fotográficas: algunos usos de la fotografía en el cómic 391

PÉREZ VIDAL, IVÁN
De vuelta a las calles: La experiencia urbana en la obra de David Hammons 398

PRADO, GILBERTTO
El Cocinero de las Almas 2006/2022 406

PRIETO MARTÍN, JOSÉ; RUIZ CAPELLÁN, VEGA
3 + 2 Pa(i)sajes sonoros sobre la guerra 414

R. GONELL, LAURA
La conexión de las obras con el espectador. La contemporaneidad en manos de los museos 421

RICHARTE RAMÍREZ, ANDRÉS
Animales no humanos: un acercamiento al otro desde la práctica artística 425

RODRÍGUEZ ARIAS, ÁNGEL MANUEL; KIM, JI YEON
For Eternity. Metodología de un proyecto de arte público 431

RODRÍGUEZ-LÓPEZ, RAMONA
Arte sonoro en la educación. Relaciones-transformaciones a través de la escucha en la formación de maestros/as 438

RUIZ MARTÍNEZ, EVA
#memeafectividad o notas sobre cuidar(nos) en el espacio-tiempo online expandido 449

SÁNCHEZ PÉREZ, Mª DOLORES
Los Locos Tejidos de Penélope. Tiempo, Palabra y Pintura 456

SANTOS HERMO, ALBERTO
Hallazgo y autenticación de una firma de Muelle en Vigo 467

SARZI RIBEIRO, REGILENE APARECIDA; ROCHA, CLEOMAR DE SOUSA
La performatividad videográfica y la ocupación del espacio en línea: OUTROS Art Festival 475

SEGURA CRESPO, JUAN FRANCISCO
Delimitaciones históricas y estéticas del territorio ampliado de la práctica pictórica 480

SENA, DJANE; MACIEL, NEILA
Festival de Parintins. Detrás del Escenario de Ópera Cabocla 488

SGARAMELLA, CHIARA; ALONSO MADRID, CHRISTIAN; LEGA LLADÓS, FERRAN
Territorios de confluencia: una aproximación socio-eco-estética a las ecologías del Delta del río Llobregat.....510

SILVESTRE GARCÍA, LAURA; MAISA MONTERO, MICAELA; GURREA MORENO, SARA
Proyectos expositivos en la Sala d'Arcs. Análisis de las experiencias en las convocatorias VII y IX.....517

SORIANO COLCHERO, JOSE ANTONIO
Metodologías digitales para la creación de imágenes anamórficas aplicadas a la arquitectura: Sketchup como herramienta creativa para su visualización y diseño.....526

TERRONES REIGADA, ÁLVARO; MARTINEZ GARCÍA, PAULA
Performance art y teoría de la catástrofe: el instante poético en la desconexión súbita y violenta de un sistema 538

VALVERDE, JOSÉ LUIS
Márgenes temporales: análisis, traducción y construcción de un objeto pictórico múltiple 544

ZMYSLOWSKI, ELIANA Y PRADO, GILBERTTO
El diseño de iluminación como herramienta principal en la producción artística contemporánea de un entorno espacial físico.....552

RE/DES

CONECTAR

V Congreso Internacional de INVESTIGACIÓN en ARTES VISUALES :: ANIAV 2022

PRESENTACIÓN DEL CONGRESO

RE/DES_CONECTAR. Presentación del V Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales 2022.

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

Celebramos la V edición del Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales ANIAV 2022. **RE/DES_CONECTAR**, los día 6, 7 y 8 de julio de 2022 en la Facultad de Bellas Artes de San Carlos de la Universitat Politècnica de València. Una edición marcada inialmente por la incertidumbre ante la evolución de la pandemia y programada con menos tiempo del habitual pero, con la misma motivación por reunirnos de nuevo y compartir ideas, por generar un foro donde recoger y mostrar la diversidad y calidad de la investigación artística que se está desarrollando en la actualidad, como actividad indispensable para hacer visibles y posicionerse ante los grandes retos y convulsuones que conforman la realidad.

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 71 trabajos aceptados y presentados en el congreso.

Después del impacto de la pandemia en nuestras vidas retorna el deseo de encontrarnos y construir conjuntamente. Es probable que las consecuencias de la situación vivida se manifiesten de alguna manera en la producción artística contemporánea. La dificultad de los encuentros en el espacio físico ha sido sustituida en parte por la multiplicación de los contactos a través las redes, así como su posible pérdida nos ha reafirmado en su importancia. La necesidad de conexión con los demás señala la importancia del medio, del canal para hacerlo y de la relación entre lo real, lo físico, lo virtual. Junto a la necesidad de reconectar con los otros aparece la de desconectar de tantas otras cosas. La quinta edición del congreso Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales ANIAV se plantea como un punto de encuentro sobre la posición de la producción artística contemporánea en el momento presente ante todas estas cuestiones.

Como es habitual, el Congreso ANIAV tiene un carácter abierto a todas las disciplinas artísticas y a sus distintos posicionamientos, es un espacio de encuentro y de debate que se estructura en torno a tres grandes ámbitos de investigación que recogen la producción artística, la estética y teoría del arte y la gestión, conservación y comunicación. Código UNESCO 620000 – Ciencias de las Artes y las Letras y 620300 -Teoría, análisis y crítica de las Bellas Artes

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

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

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

Además de las presentaciones presenciales y online de trabajos, hemos tenido la oportunidad de contar con la conferencia inaugural de **Juan Martín Prada** *La teoría del arte en la era de la conectividad digital*; el diálogo entre **Werner Moron** y **Mijo Miquel** *Multinationale des alternatives*, y la conferencia de clausura de **El último grito** *Space as interface*.

Junto a la celebración del congreso contamos con el **Espacio en red,** un lugar de encuentro abierto a todos los participantes así como a los socios de ANIAV, colaboradores y entidades que quieren dar a conocer sus proyectos, temas y preocupaciones sobre investigación. Es un espacio físico y de intercambio de experiencias que tiene una programación flexible para dar cabida a diferentes propuestas paralelas al programa de comunicaciones y ponencias del congreso. En este espacio queremos facilitar uno de los principales objetivos del congreso desde su inicio, la posibilidad de que los participantes puedan entablar un contacto personal, incentivar el conocimiento y animar en la colaboración a partir de los intereses de investigación de los investigadores individuales y grupos que participan en el congreso. En esta edición hemos contado con: **Timbiworld**, Registro del Videojuego multiplayer, GamesForGood de Alena Mesarosova, Manuel Ferrer, Ricardo Climent; **«COLECTIVA» Portal de Igualdad** con Lilian Amaral, Mar Caldas, Rocío de la Villa Ardura, Mercè Domenech , Samuel Gallástegui, Celeste Garrido, Yolanda Herranz Pascual, Rosa Mascarell-Dauder , Mau Monleón Pradas , María Penalva-Leal (Alissia), Manola Roig, Bia Santos, Rosalía Torrent, Alex Villar, Amparo Zacarés Pamblanco; **Deriva Tortuosa #Reconectar**. Arte, ciencia y narrativas en una actuación de Live Cinema de Karla Schuch Brunet; **¡MPROV! Interdisciplinaria,** Improvisación-Audiovisual-Danza Contemporánea de Nehir Akansu; **Sòl**, en el Teatro Circulo de Benimaclet con Raúl León, Paula Romero, Olga Clavel, Santiago de la Fuente, Iván Colom, Marta García, Tatiana Clavel, Diego Sánchez, Nelo Olmos, David Sanz Kirbis, Pepín Zuriaga, Marina Pastor, Martina Botella, Rosana S.Rufete, Aris Spentsas.)*; **ECOS**, con Carlos García Miragall, Paco Sanmartin Piquer, Elia Torrecilla Patiño, Jaime Munarriz Ortiz, Raul Leon Mendoza, Paz Tornero Lorenzo, Mar Garrido Roman, Jorge Sanchez Dabaliña, Cristina Guetti, Carlos Barberá Pastor, Tatiana Clavel, por último, Asistimos a la inauguración **"EARTH: A RETROSPECTIVE"** de El último Grito en BombasGens Centre d'Art.

Programa del congreso

Miércoles 6 julio

9:30-10:00 Acreditaciones

10:00-10:30 Acto inaugural. Auditori Alfons Roig

Salomé Cuesta – Vicerrectora de Arte, Ciencia, Tecnología y Sociedad

Belén Picó – Vicerrectora investigación

José Galindo – Decano facultad de Bellas Artes

Elías M. Pérez García – Presidente comité organizador

Emilio Martínez – Presidente ANIAV

10:30-12:00 **Conferencia inaugural. Juan Martin Prada**, La teoría del arte en la era de la conectividad digital. Auditori Alfons Roig

12:00-12:15 Pausa café

12:15-13:30 Comunicaciones.

13:30-16:00 Pausa comida

16:00-18:00 Comunicaciones.

18:00-20:00 Espacio en Red

Jueves 7 Julio

9:30-10:00 Acreditaciones

10:00-11:30 Diálogo **Werner Morron – Mijo Miquel**, Multinationale des alternatives. B-0-2

11:30-12:00 Pausa café

12:00-13:30 Comunicaciones.

13:30-16:00 Pausa comida

16:00-18:00 Comunicaciones.

19:00 Asistencia inauguración El último Grito. En Bombas Gens, Av. de Burjassot, 54-56, 46009 València

---

Viernes 8 Julio

9:30-10:00 Acreditaciones

10:00-12:00 Comunicaciones

12:00-13:30 Conferencia clausura **El último Grito**, Space as interface.

14:00 Comida de clausura

RE/DES

CONECTAR

V Congreso Internacional de INVESTIGACIÓN en ARTES VISUALES :: ANIAV 2022

CONFERENCIAS

Conferencia Inaugural

Juan Martín Prada

"La teoría del arte en la era de la conectividad digital "

Miércoles 6 Julio - 10:30-12:00h

RE/DES_CONECTAR

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES :: ANIAV 2022

Diálogo

Werner Moron y Mijo Miquel

"Multinationale des alternatives "

Jueves 7 Julio - 10:00-11:30h

RE/DES_CONECTAR

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES :: ANIAV 2022

6 y el 8 de julio de 2022 en Valencia

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES :: ANIAV 2022

6 y el 8 de julio de 2022 en Valencia

RE/DES

CONECTAR

V Congreso Internacional de INVESTIGACIÓN en ARTES VISUALES :: ANIAV 2022

COMUNICACIONES

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15483

Abarca-Martínez, Inmaculada.
Artista, profesora e investigadora. Universidad de Murcia. Departamento de Bellas Artes.
Grupo de Investigación Arte y Políticas de Identidad.

Ross, Elizabeth.
Artista, comisaria e investigadora (México)

La naturaleza del confinamiento: construyendo redes de comunicación entre continentes.
The nature of confinement: networks building communication between continents.

PALABRAS CLAVE: Redes, confinamiento, comunicación, continentes, naturaleza social, videoarte.

KEY WORDS: Networks, confinement, communication, continents, social nature, video art.

RESUMEN

Durante la pandemia Covid-19, la humanidad ha estado sujeta a diferentes grados de confinamiento alterando para siempre nuestras expectativas de vida sobre el planeta. Estas circunstancias abrieron numerosas puertas a la reflexión, favoreciendo que observáramos nuestra propia existencia, tanto individual como colectiva, con otra mirada.

El arte -como disciplina de conocimiento- ha permitido a un gran número de artistas abordar estas cuestiones desde un ámbito creativo, ofreciendo soluciones a la distancia interpuesta por el virus, y descubriendo en la red nuevos vínculos y espacios para la expresión. Con el objetivo de tejer redes de creación y abrir nuevas vías de comunicación, la comisaria y artista Elizabeth Ross convocó a artistas originarias de ocho países, para hacer visibles sus experiencias personales durante el estado de contingencia mediante la disciplina del video.

En “Contingencia”, 2020, artistas de varias partes del mundo comparten su experiencia. Ellas son las mexicanas Amanda Gutiérrez desde Abu Dhabi (Emiratos Árabes Unidos); Paola Paz Yee en Bahía de Banderas (Nayarit); Alejandra Ruvalcaba desde el Estado de México, las artistas Elizabeth Ross, María Campiglia (Argentina) y la portorriqueña Jeannette Betancourt desde Ciudad de México. Mercedes Fidenza desde Cerro Colorado (Córdoba, Argentina); las costarricenses Anna Matteucci y Lucía Madriz, esta última desde Karlsruhe, Alemania; Sandra Petrovich desde Montevideo (Uruguay); desde Montreal (Canadá) Christine Brault; desde España: Yolanda Relinque (Estepona, Málaga) e Inmaculada Abarca (Xàtiva, Valencia), y desde Columbus (Ohio, EEUU) la colombiana Aleha Solano.

El proyecto ha sido expuesto y presentado en línea en las revistas mexicanas *El rizo robado* y *Antidogma*, comentado por Mónica Mayer, así como en el Museo de Mujeres de Costa Rica, en el NewMediaFest2020 Corona Shut Down (Colonia, Alemania); en el Waterpieces, International Contemporary and Video Art Festival en Riga, Latvia (Letonia) y en la ciudad de Kunming, en Yunnan (China).

ABSTRACT

During the Covid-19 pandemic, humanity has been subject to different degrees of confinement, forever altering our expectations of life on the planet. These circumstances opened numerous doors to reflection, encouraging us to observe our own existence, both individually and collectively, with a different perspective.

Art -as a discipline of knowledge- has allowed a large number of artists to address these issues from a creative perspective, offering solutions to the distance brought about by the virus, and discovering new links and spaces for expression on the Internet. With the aim of weaving networks of creation and opening new channels of communication, the curator and artist Elizabeth Ross summoned artists from eight countries to make their personal experiences visible during the state of contingency through the discipline of video.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15483

In Contingency (2020) artists from various parts of the world share their experience. Among them the Mexicans Amanda Gutiérrez from Abu Dhabi (United Arab Emirates); Paola Paz Yee in Bahía de Banderas (Nayarit); Alejandra Ruvalcaba from the State of Mexico, the artists Elizabeth Ross, María Campiglia (Argentina) and Puerto Rican Jeannette Betancourt from Mexico City. Mercedes Fidenza from Cerro Colorado (Córdoba, Argentina); Costa Ricans Anna Matteucci and Lucía Madriz, the latter from Germany; Sandra Petrovich from Montevideo (Uruguay); from Montreal (Canada) Christine Brault; from Spain: Yolanda Relinque (Estepona, Málaga) and Inmaculada Abarca (Xàtiva, Valencia), and from Columbus (Ohio, USA) the Colombian Aleha Solano.

The project has been exhibited and presented online in the Mexican magazines *El rizo robado* and *Antidogma*, commented by Mónica Mayer, as well as in the Women's Museum of Costa Rica, at the NewMediaFest2020 Corona Shut Down (Cologne, Germany); at Waterpieces, International Contemporary and Video Art Festival in Riga, Latvia (Latvia) and in the city of Kunming, Yunnan (China).

INTRODUCCIÓN

Durante los primeros meses del año 2020, la pandemia del Covid-19 provocó que gran parte de la humanidad estuviera sujeta a diferentes grados de confinamiento y estados de alarma, alterando las expectativas de futuro. Estas circunstancias, en las que el tiempo parecía haberse detenido, abrieron numerosas puertas a la reflexión y la observación de nuestra propia existencia, tanto individual como colectiva.

El objetivo de esta comunicación es registrar los procesos y resultados de un grupo de artistas ante la convocatoria de la comisaria mexicana Elizabeth Ross, para realizar videos que reflejaran la vivencia personal del confinamiento. La hipótesis sostiene que a pesar del aislamiento social mundial, el arte ofrece la posibilidad de construir un espacio para compartir nuestra experiencia personal y elaborar un discurso común que entreteja una red capaz de contener la incertidumbre provocada por la soledad, el miedo, el contagio o la muerte.

El distanciamiento social forzado obligó a explorar maneras de contacto humano y el arte permitió abordar estas cuestiones, proponer soluciones y crear nuevos vínculos y espacios para la expresión gracias al universo de la red.

El proyecto “Contingencia” es el resultado del aislamiento y la necesidad de contacto y comunicación entre artistas de diferentes latitudes con la necesidad de enfocar el pensamiento más allá de la incertidumbre. Un espacio creativo que propuso la exteriorización de las circunstancias personales, extrapolándolas al resto de la sociedad, conectando sensibilidades más allá de los límites geoculturales.

Figura 1. Imagen para difusión del proyecto colectivo “Contingencia”.
Elizabeth Ross, 2020. Elaboración propia.

METODOLOGÍA

La convocatoria dio como resultado 16 videos realizados entre marzo y abril del 2020 realizados por 14 artistas hispanohablantes, originarias de ocho países, que Ross convocó para visibilizar sus experiencias personales durante el estado de contingencia y que aquí analizamos.

Parte importante del proyecto es la difusión, compartiéndose en sitios culturales de internet y proyectándose en festivales internacionales. Actualmente se exhibe en la galería 1903 Space de Kunming, (China), con el apoyo de la Embajada de México en China. Este tipo de iniciativas, como afirma Deloumeaux (2022) “[…] muestra cómo la pandemia de Covid-19 ha acelerado el cambio hacia la difusión y el acceso digitales para los bienes y servicios culturales […]” (p. 165).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15483

DESARROLLO

1. La gestación del proyecto

El 30 de enero la Organización Mundial de la Salud dicta la Declaratoria de Emergencia de Salud Pública por el nuevo virus y el 11 de marzo hace la declaratoria de Pandemia. Por la rápida dispersión global del Covid-19, los países cerraron fronteras como medida precautoria. El 27 de febrero de 2020 se detecta el primer caso en México y el 23 de marzo se establece la cuarentena, con encierro estricto hasta el 1 de junio. Nueve semanas que, junto a la incertidumbre y el miedo, produjeron en la mayoría de la población altos grados de ansiedad. Inevitable no recordar a Sontag (2003a) sobre la trascendencia de otras pandemias como "[…]una agresión inaudita a nuestro sentido de la realidad, a nuestra humanidad" (p. 84).

Las artistas buscan tener el mayor tiempo libre para trabajar en su obra, pero la angustia impedía la concentración. Revisar las noticias sobre el virus se volvió una tarea cotidiana que impedía la creatividad. Ver imágenes de hombres y mujeres con trajes blancos y rostros demacrados marcados por las mascarillas en esos inmensos hospitales, percibir el número creciente de contagios y de muertes, aumentaban la sensación apocalíptica.

2. Construyendo redes de conexión

La necesidad de detener el alud de malas noticias y crear algo que permitiera retomar parte de quienes éramos antes del Covid-19, impulsó la gestación de "Contingencia". Se trataba de redimir el desequilibrio entre nuestra percepción como individuos y nuestras dinámicas sociales. Metáforas de una imaginería patológica y de una preocupación por el orden social contradictorio "[…] dando por sentado que todos sabemos en qué consiste el estado de salud. Estas metáforas no proyectan la idea actual de una dada enfermedad maestra, en la que lo que está en juego es la salud misma" (Sontag, 2003, p. 35).

Desde México Ross contacta a artistas de diferentes partes del mundo, convocándolas a compartir sus experiencias ante la situación pandémica. Con 16 videos, "Contingencia" trasmite una perspectiva íntima y personal de sus circunstancias durante el Gran Confinamiento.

3. La experiencia vivida

La experiencia del momento ofrece una percepción del presente que busca un futuro más vivible. La ceramista Mercedes Fidanza se refugia en Cerro Colorado (Córdoba, Argentina) donde tiene su casa y taller. La naturaleza es un territorio donde puede deambular sin temor al contagio. Sin embargo, este bucólico refugio no le permite olvidar la terrible pandemia feminicida que devasta nuestro mundo y para la cual pareciera no existir vacuna. Su video "Hay otra pandemia" nos obliga a poner atención no sólo al virus sino también a los feminicidios.

Figura 2. Fotograma de "Hay otra pandemia".
Mercedes Fidanza, 2020. Fotografía de la autora.

Sandra Petrovich desde Montevideo (Uruguay) construye a partir de collages realizados durante esos días "Poemas Confinados". Mediante palabras e imágenes, entrelazadas con el canto de los grillos, Petrovich presenta una poética inmersa en un tiempo sin tiempo en la distopia que vivimos.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15483

Anna Matteucci Wo Ching (San José de Costa Rica), utiliza una aplicación china para móvil que añade guiños gráficos al encierro junto a su novio y su perro en su "Diario del Confinamiento". Recurriendo a su ascendencia, entreteje imágenes de sucesos en China con su propio espacio. La añoranza por la libertad de circulación, el mundo exterior y la presencia cada vez más invasiva del virus da cuenta de las obsesiones que, sin embargo, apuntan a la esperanza como "[…] anti-afecto de la espera frente al miedo y el temor […]" (Bloch, 2004, p. 105).

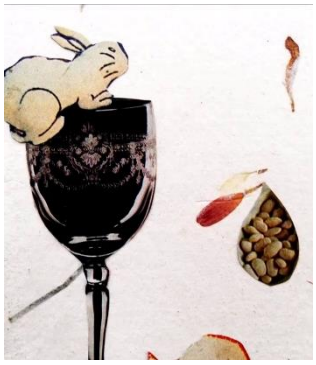


Figura 3: Fotograma de "Poemas Confinados" Sandra Petrovich. Fotografía de la autora.

Figura 4: Fotograma de "Diario del confinamiento". Anna Matteucchi. Fotografía de la autora.

Por su parte, la también costarricense Lucía Madriz pasa la cuarentena con su familia en su casa de Karlsruhe, en Alemania. Su video, "Finalmente" apela a la fuerza de la primavera y del amor, representados por su hija y un árbol de su jardín que muestra los brotes primaverales, mientras su voz en off describe los planes frustrados por el encierro.

Aleha Solano es colombiana y vive en la ciudad de Columbus (Ohio, EEUU). Para realizar su video *"Chángxiào* 長嘯*",* subió a la cima de una loma para silbar hacia los cuatro puntos cardinales en una ceremonia ritual. Supuestamente, un silbador habilidoso podía convocar animales, comunicarse con seres sobrenaturales y controlar el clima. El silbido empodera al ser humano reafirmándole en el espacio; el antropólogo Cirlot (1991) refiere que para Jung este tipo de silbido es un recurso arcaico empleado para "[…] llamar y atraer a la deidad teomórfica, al animal totémico o deificado" (p. 414). Efectivamente, tras la ceremonia comenzó a llover.

Figura 5: Fotograma de "Finalmente". Lucía Madriz, 2020. Fotografía de la autora.

Figura 6: Fotograma de "Silbido Trascendental". Aleha Solano, 2020. Fotografía de la autora.

La canadiense Christine Brault iniciaba un proyecto de investigación en una de las plazas más importantes de Montreal cuando llegó la orden del confinamiento. Continuó su proyecto en casa, lidiando con la ansiedad, la soledad y la nostalgia por las personas. En la noche, la ciudad es lejana cuando la que habla es la memoria del espacio. Las presencias invisibles se dejan sentir en su video "Infiltración".

Yolanda Relinque vive en Estepona, Andalucía. En España, como en el resto del mundo, el Sars-Cov-2 junto con la infodemia han hecho mucho daño a la población, provocando problemas mentales y emocionales límite. Relinque describe la lucha cotidiana para no dejarse arrastrar hasta esos límites armada con la voluntad del arte y los cariños a distancia. En su video el agua funciona como fuente primigenia sobre la que proyecta su deseo de curar la ansiedad sumergiendo todo lo malo en la sustancia compasiva: "La curación por el agua, en

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15483

su principio imaginario, puede ser considerada desde el doble punto de vista de la imaginación material y de la imaginación dinámica" (Bachelard, 2003, p. 222). Imágenes de gran belleza que trasmiten la ancestral frescura terapéutica del agua.

Figura 7: Fotograma de "Infiltración".
Christine Brault, 2020. Fotografía de la autora.

Figura 8: Fotograma de "Ansiedad".
Yolanda Relinque, 2020. Fotografía de la autora.

La artista española-mexicana Inmaculada Abarca muestra que la naturaleza produce similitudes insospechadas y propone aprender a coexistir con las dificultades. Su video surge ante la sorpresiva irrupción que detiene nuestra cotidianidad: "Todo ha estado siempre ahí -comenta la artista- pero no lo habíamos visto. Como siempre, la realidad supera la ficción. Ante nosotros aparecen nuevas posibilidades para aprender a convivir con todo aquello que nos rodea, incluso nosotros mismos". A partir de un elemento natural Abarca realiza "Contingencia-Convivencia", donde las analogías presentes en determinados elementos naturales plantean una indefinición formal, generando una reflexión sobre la ambigüedad ontológica que evoca la pertenencia a un mismo sistema de vida. Ciertos elementos, como en este caso el fruto del ricino, comparten características formales con el coronavirus. Antropológica y artísticamente recurre al principio de la magia imitativa, en la que lo semejante atrae o produce su semejante, "Entre los habitantes nahuas del Altiplano Central abundan los procedimientos curativos de este género abarcando todo tipo de intenciones y modalidades en la acción" (Martínez, 1986, p. 207). Abarca plantea aceptar que las reglas del juego han cambiado y que hay que recurrir a la organización y a la distancia social para controlar la pandemia.

Figura 9: Fotograma de "Contingencia/Convivencia".
Inmaculada Abarca, 2020. Fotografía de la autora.

Figura 10: Fotograma de "Droplets".
Amanda Gutiérrez, 2020. Fotografía de la autora.

Siendo México el país donde surge esta iniciativa, no es extraño que la mayoría de las artistas provengan o residan en ese país. Así, Amanda Gutiérrez, quien vive en Estados Unidos, había sido contratada como profesora en el campus de la Universidad de Nueva York en Abu Dhabi, capital de los Emiratos Árabes Unidos. El sorpresivo confinamiento hizo que, nada más llegar, quedara aislada en el desierto. Entre sus dinámicas en el nuevo escenario-país salía a caminar y fue construyendo un diálogo entre su cuerpo, la arena y elementos isomórficos semejantes al coronavirus, dando como resultado el video "Droplets". Los materiales describen una potencial transformación y un movimiento real: "Toda materia está formada de fuerza acumulada y, por lo mismo, todas las líneas de la naturaleza están vivas, y el artista debe reflejar a toda costa el ritmo o movimiento vital de cada línea" (Racionero, 2002, p. 49). Tras el tiempo de soledad en el desierto, Gutiérrez se prepara para volver a América, pero el cierre de fronteras la coloca en una situación difícil: debe salir de Abu Dhabi pero no puede volver, realizando un segundo video: "Espacio Liminal".

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15483

Figura 11: Fotograma de "Espacio Liminal".
Amanda Gutiérrez, 2020. Fotografía de la autora.

Figura 12: Fotograma de "Al Interior".
Jeannette Betancourt, 2020. Fotografía de la autora.

Desde la Ciudad de México, la artista puertorriqueña/mexicana Jeannette Betancourt apeló a la ausencia que impuso la distancia social y el quedarse en casa para prevenir los contagios. Salía temprano por las mañanas a recorrer las calles desiertas. Durante el confinamiento la vida se replegó dentro del hogar, al amparo de los muros de las casas, en un afán de autocuidado. Conectando con el universo, la artista propone la importancia de otra forma de existencia para sanar: "La naturaleza fundamental del universo se puede abarcar con las palabras «cerrado» y «abierto». Desde los movimientos universales de fuerza hasta los movimientos de respiración no hay nada que no tenga un movimiento de abertura y otro de cerrazón" (Racionero, 2002, p. 129). Las puertas y ventanas que permanecieron quietas en la ciudad callada, se presentan en este video como una visión fantasmal, pero en realidad la vida bullía "Al Interior".

Paola Paz Yee se encontró confinada en Bahía de Banderas, en Nayarit. Con un exuberante «afuera» que significa libertad y vida, contrastado con el forzoso «adentro» del toque de queda, su video "Marea Alta" es un ejercicio del «aquí» y «ahora» en el que la observación es clave para conectar con la realidad. La naturaleza deslumbrante que reflejan las imágenes de su video se enlaza con la atracción y añoranza que describen en sus cuadros los maestros paisajistas en la Europa del siglo XIX. La artista nos sitúa frente a una experiencia vivencial intensa y directa de una naturaleza ilimitada, al igual que Burke (1997) ante la percepción de lo sublime (p. 43) desbordándonos ante su inaccesibilidad.

La cineasta Alejandra Ruvalcaba realiza "Reencuentro" con la participación de un grupo de amigas y amigos recluidos en un rancho del Estado de México. El video se enfoca en Rafael, quien se encuentra con la soledad y el aburrimiento, la nostalgia y la necesidad del abrazo, que eventualmente lo lleva al reencuentro consigo mismo. Este caso se centra en el silencio como aceptación del ruido de fondo "[…] el silencio ya no tiene voz, se ha puesto AFÓNICO y el mutismo está en su colmo… las voces del silencio se han acallado […]" (Virilio, 2005, p. 89). Al encontrarse recluidos el grupo de amigos en el mismo lugar, Ruvalcaba elaboró un guion y dirigió la actuación por lo que este video cuenta con un tratamiento distinto.

El miedo por desconocimiento provoca una necesidad de sobreinformación, creando "[…] las condiciones para una tormenta perfecta de noticias tóxicas. Estas se han propagado con igual o mayor velocidad que el nuevo virus" (Ramonet, 2020, p, 110). En este sentido, la artista argentina María Campiglia, residente en la Ciudad de México, elabora "Primavera 2020", planteando iconográficamente un escenario atemporal en el que retoma las múltiples imágenes distópicas publicadas en los medios desde que comenzó la pandemia, redibujándolas sobre un lienzo para convertirlas en fantasmas apocalípticos.

Figura 13: Fotograma de "Marea Alta".
Paola Paz Yee, 2020. Fotografía de la autora.

Figura 14: Fotograma de "Reencuentro".
Alejandra Ruvalcaba, 2020. Fotografía de la autora.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15483

Campligia compensa con arte la sobreexposición a la información. Las diferentes emociones vividas en el año 2020 se dibujan con un rojo similar al hilo que nos ha ata para siempre a los recuerdos de lo vivido esos meses.

Figura 15: Fotograma de "Primavera 2020". María Campiglia, 2020. Fotografía de la autora.

Figura 16: Fotograma de "Todos los días son hoy". Elizabeth Ross, 2020. Fotografía de la autora.

Desde Ciudad de México, Ross realiza dos videos: "Todos los días es hoy, diario eterno de la cuarentena", con la idea de que el tiempo es circular. Los eventos se repiten dentro del limitado espacio y todo sucede para, al final, reconocer que la libertad es un tesoro subjetivo. "La experiencia inmediata del tiempo no es la experiencia tan fugaz, tan difícil y tan docta de la duración, sino antes bien la experiencia despreocupada del instante, aprehendido siempre en su inmovilidad" (Bachelard, 2002, p. 31). La artista utilizó la canción *None of us are free* (Ninguno de nosotros es libre) de Solomon Burke, para acentuar esa conciencia del eterno retorno y la ilusión de la existencia de libertad. El segundo video de esta artista, *Leng Shan,* "Montaña fría", está realizado con acercamientos a su obra en tinta y papel. *Leng Shan,* antiguo poema chino escrito por Hanshan (Kline, 2006), es el hilo conductor de las emociones que provocan la soledad y el paso del tiempo en la vida de una persona.

Figura 17: Fotograma de "Leng Shan". Elizabeth Ross, 2020. Fotografía de la autora.

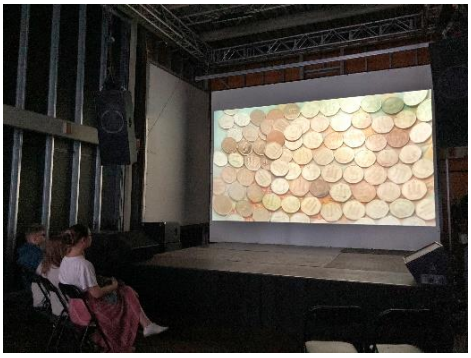


Figura 18: Fotografía de la proyección en Riga. Fuente: Sandra Kempele, 2020. Directora del Latvian Video Art Archive. Arts Center Noass.

CONCLUSIONES

La convocatoria fue exitosa artísticamente y permitió la interlocución entre catorce artistas que no se conocían entre sí, creando nuevas redes de colaboración y una extensa difusión. En 2022 el proyecto sigue difundiéndose: El confinamiento "[…] nos ha mostrado la extrema fragilidad de *sapiens* y la necesidad […] de una coordinación e interdependencia solidarias a nivel transnacional […]" (Pérez, 2020, p .25). La alternativa es organizarse y gestar proyectos que permitan la expresión artística y puedan difundirse sin control institucional, con vías alternativas desde las propias artistas.

"Contingencia" se encuentra albergado en el sitio web de la asociación 5célula arte y comunidad (Ross, 2020), en la revista digital de arte mexicana *El rizo robado* (Galindo, 2020), el Museo de Mujeres de Costa Rica y el *NewMediaFest2020 Corona ShutDown!*, dirigido por Wilfried Agricola de Cologne, con sede en Colonia, Alemania. La artista Mónica Mayer lo comentó en *Antidogma. Arte y Cultura*, revista de la Universidad de la Ciudad de México, y fue invitado al *Waterpieces*, International *Contemporary and Video Art Festival* en Riga, Letonia, proyectándose en vivo en julio 2020 y pasando a formar parte del *Latvian Video Art Archive*. Actualmente se exhibe en

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15483

China en la Galería 1903Space de la ciudad de Kunming, en Yunnan. En la muestra se presentan un video en el que las artistas saludan a los asistentes, creando nuevas redes de comunicación entre continentes.

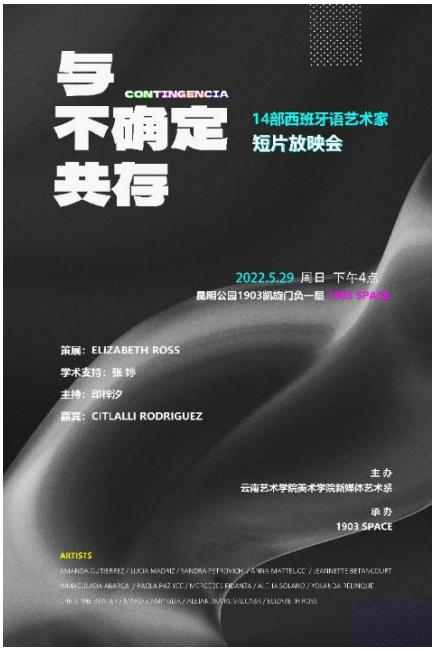


Figura 19: Cartel de la proyección de videos en el 1903Space.
Fuente: 1903Space.

FUENTES REFERENCIALES

Abarca-Martínez, I. (2020). *Contingencia/Convivencia*. [Video]. Fotografía de la autora.

Agricola, W. (2020). Corona Shutdown *Contingency. Curated by Elizabeth Ross. The New Museum of Networked Art. NewMediaFest2020*. http://retro.newmediafest.org/corona-shutdown

Bachelard, G. (2002). *La intuición del instante*. Fondo de Cultura Económica.

Bachelard, G. (2003). *El agua y los sueños.* Fondo de Cultura Económica.

Betancourt, J. (2020). *Al Interior.* [Video]. Fotografía de la autora.

Bloch, E. (2004). *El principio de esperanza [1].* Trotta.

Brault, C. (2020). *Infiltración*. [Video performance]. Fotografía de la autora.

Burke, E. (1997). *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello*. Tecnos.

Campiglia, M. (2020). *Primavera 2020.* [Video]. Fotografía de la autora.

Cirlot, J.E. (1991). *Diccionario de símbolos.* Labor.

Deloumeaux, L. (2022). UNESDOC Biblioteca digital. Intercambio mundial de bienes y servicios culturales: todavía unidireccional. En *UNESCO. (2022). Re | Pensar las políticas para la creatividad. Plantear la cultura como un bien público global.* Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380479

Gutiérrez, A. (2020). *Droplets*. [Video performance]. Fotografía de la autora.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15483

Gutiérrez, A. (2020). *Espacio Liminal*. [Video]. Fotografía de la autora.

Fidanza, M. (2020). *Hay otra pandemia*. [Video]. Fotografía de la autora.

Galindo, G. (2020). Contingencia. *Revista digital El rizo robado*, (3). http://www.elrizorobado.com/textos/2020_03_may/2020_03_ross_contingencia.html

Kline, A.S. (2006). Poetry in translation. *Words for Cold Mountain. Twenty-seven poems by Han Shan*. https://www.poetryintranslation.com/klineashanshan.php

Madriz, L. (2020). *Finalmente*. [Video]. Fotografía de la autora.

Matteucchi, A. (2020). *Diario del confinamiento* [Video]. Fotografía de la autora.

Martínez, F. *et al* (1984). *Historia General de la Medicina en México,* Tomo 1, México Antiguo, UNAM, Facultad de Medicina.

Song, Y. (2021). ArtenacidodurantelapandemiadeCovid-19. *ANIAV-Revista de Investigación en Artes Visuales*, 9, 1-11. https://doi.org/10.4995/aniav

Petrovich, S. (2020). *Poemas Confinados*. [Video]. Fotografía de la autora.

Pérez, D. (2020). Discursos transversales: la pandemia que (nos) toca. En P. Santiago, *Estado de alarma. Un paréntesis en el tiempo*. Universitat Politècnica de València.

Racionero, L. (2002). *Textos de estética taoísta.* Alianza Editorial.

Ramonet, I. (2020). Coronavirus: La pandemia y el sistema-mundo –Un hecho social total–. Revista *Comunicación. Pandemia en tiempos digitales. Estudios venezolanos de comunicación,* Nº 190-191. Fundación Centro Gumilla.

Relinque, Y. (2020). *Ansiedad*. [Video]. Fotografía de la autora.

Ross, E. (2020). *Contingencia*. 5célula arte y comunidad website: https://5celula.wordpress.com/contingencia/

Ross, E. (2020). *Todos los días son hoy*. [Video]. Fotografía de la autora.

Ross. E, (2020). *Leng Shan*. [Video]. Fotografía de la autora.

Ruvalcaba, A. (2020). *Reencuentro*. [Video]. Fotografía de la autora.

Solano, A. (2020). *Silbido Trascendental.* [Video performance]. Fotografía de la autora.

Sontag, S. (2003*). La enfermedad y sus metáforas. El sida y sus metáforas.* Taurus.

Sontag, S. (2003). *Ante el dolor de los demás*. Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara.

Zhang T. (2022). Avance del Evento | Convivencia con la Incertidumbre. Proyección de 14 cortometrajes de artistas en español. Publicado en Yunnan. 1903 Space website: https://mp.weixin.qq.com/s/12OaTix7GNX5T4eI4cqJuA?fbclid=IwAR2UDaX0KojfVjcI-hJZXmoVdyL7lDg2fimVZZ6d-CwtdQ0RlxRXaom7LzY

Virilio, P. (2005). *El procedimiento silencio*. Paidós.

Yee, P.P. (2020). *Marea Alta.* [Video]. Fotografía de la autora.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15614

Akansu, Nehir
Arte: Producción e investigación

Arte de la Improvisación musical en un enfoque interdisciplinario

Art of musical improvisation in an interdisciplinary approach

PALABRAS-CLAVE

Improvisación musical, audiovisual, danza contemporánea, producción, investigación.

KEYWORDS

Musical improvisation, audiovisual, contemporary dance, production, research.

RESUMEN

Arte de la Improvisación musical en un enfoque interdisciplinario es una escritura reflexiva sobre mi investigación y producción en programa del doctorado. Está centrado sobre la improvisación musical, lo explora en una composición de audiovisual y danza contemporánea. Explica el proceso de la producción artística lo cual inspirado de la armonía jazzística a través de esencias de la música folclórica celta, flamenca, tanguera y dotando de estos colores con audiovisuales de fondo de la pantalla grande. Esta producción se presenta con una interpretación de viola en vivo y con una bailarina moderna que improvisa en esos momentos donde crea su propia coreografía. Es una exploración artística que pretende convertir los momentos de la improvisación más enriquecidos como vía expresiva y reflejarlos en diferentes modos de las artes escénicas. Muestra que un músico/bailarín/artista tiene el poder de expresar creativamente el viaje de su vida para mostrar que todos tenemos una historia; lo que importa es cómo se convierten estas historias hacia su arte. El arte tiene un potencial significativo para hacernos pensar, darnos cuenta y transformarnos a nosotros mismos. Además, esto cuando se convierte en una forma de improvisar, es más mágico que ver el ser humano es un mundo sin fin de fundamento.

ABSTRACT

Art of Musical Improvisation in an interdisciplinary approach is reflective writing on research and production within the framework of the doctoral program. Focused on musical improvisation and explores it in audiovisual and contemporary dance composition. It explains the process of artistic production which is inspired by jazz harmony through essences of Celtic, flamenco, and tango folk music, and endows these colors with large-screen background audiovisuals. This production features a live viola performance with a modern dancer who improvises in those moments and creates her choreography. It is an artistic exploration which aims to make moments of improvisation more enriched as an expressive means and reflect them in different modes of the performing arts. It shows that a musician/dancer/artist has the power to creatively express life's journey to show that we all have a story; what matters is how you convert that story into your art. Art has significant potential to make us think, realize and transform ourselves, and even when this becomes a form of improvisation, it is more magical to see that the human being is a world without an end foundation.

Diversidad en la creación contemporánea

El arte contemporáneo prospera universalmente en la diversidad cultural. La consecuencia inmediata es la conjunción de múltiples disciplinas artísticas para el proceso de creación y expresión de la pieza. Tanto en artes escénicas (música y danza) como visuales (fotografía, video). De esta premisa descubre la improvisación musical en interrelación con el audiovisual y la danza. Tiene como objetivo explorar la improvisación entre la música, la danza y las artes visuales, en una composición de bajo estos elementos: Armonía, ritmo, silencio, color y movimiento.

La investigación enfoca a la improvisación como un término, su espacio cómo en artes escénicas; música, danza y teatro. Analizando cómo se aplica, como nutre la expresión artística, entender cómo influye en el escenario y nutre la actuación en directo. La producción de la pieza incluye la recopilación y composición del material visual a partir de la experiencia personal y profesional en diversos contextos, buscando así una impresión directa de los varios estilos en el trabajo.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15614

Figura 1: *Interrelación entre río Sena (improvisación musical), un barco (danza contemporánea) y el cielo (arte audiovisual).*
Foto por autor propio. París, en el otoño de 2011.

Improvisación como un término

Improvisación es el efecto de la acción *improvisar*, se define “sin haberse preparado anteriormente, crear en el momento sin la expectativa del entorno'' (Porto; Gardey, 2009). La raíz del término viene de la lengua latina *im-pro-videre* se traduce como "no consideradas previamente", implica que la realización de esta manera no consiste en ninguna preparación estilística o estructural previa al momento de la ejecución.

El simple acto de hablar requiere mucha improvisación porque la mente se dirige a su propio pensamiento y crea su expresión no ensayada en palabras, sonidos y gestos, formando declaraciones impredecibles que alimentan aún más el proceso de pensamiento (el ejecutante como oyente), creando un proceso enriquecido que no se diferencia de la composición instantánea con un conjunto o repertorio de elementos determinado (Denes; Pinson, 2015).

“Improvisar es crear a la vez que se ejecuta o ejecutar a la vez que se crea” describe Emilio Molina, fundador del *Instituto Educación Musical*, educador y pianista (Molina, 2008). Se ocurre al instante cualquier movimiento en una manera simultánea, y efectivamente un/a artista aplicará soportado por dominio técnico y único para poder crear algo en el marco de los valores estéticos y comunicativos. Existen métodos para poder desarrollar la capacidad de improvisar, los cuales se permiten para entrenar la técnica y enriquecer la creatividad artística (Pedrell,1894).

Improvisación en las artes escénicas: teatro, danza, música

Improvisar es una herramienta significativa en las artes escénicas. Nutre la interpretación manteniendo una mente ágil y presente, desarrolla el ingenio, aumenta la capacidad para enfrentar cualquier reto interpretativo. La improvisación es un motivo de la puesta en escena, se considera como un link unificador de los sistemas de interpretación, que van desde el ad libitum hasta las técnicas de

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15614

composición / coreográfica / dramaturgia, por lo que se construye como una manera traductora e intuitiva que realizar corporativamente el ser interior (Zapata; Castro, 2013).

Las técnicas de improvisación se utilizan ampliamente en la formación para las artes escénicas o el entretenimiento. Por ejemplo, en el lenguaje de la interpretación de música, teatro y danza "extemporize" o "ad lib" es básicamente lo mismo que improvisar. Un momento espontáneo de inventiva repentina que puede venir a la mente, al cuerpo y al espíritu como inspiración.

Improvisación teatral es una parte del teatro contemporáneo donde, durante la representación, el actor es a la vez dramaturgo, director, escenógrafo y actor. El improvisador actúa frente a un público sin un texto predefinido y sin una puesta en escena previa, según un tiempo determinado y según lo que le inspire la temática del referí. La improvisación recurre a las diversas técnicas del arte dramático, también con otras ramas de las artes escénicas; el canto y/o la danza permite al actor desarrollar la creatividad, la escucha y el intercambio. En general es una técnica de actuación dramática que el juego sin preparación frente a la audiencia.

En la década de 1890, teóricos y directores teatrales como el director escénico y pedagogo teatral ruso, cofundador del Teatro del Arte de Moscú y más importante el creador de su propio método interpretativo Konstantin Stanislavski y Jacques Copeau actor, productor, teórico, crítico, director de teatro francés y fundador del famoso Teatre de Vieux-Colombier, son pioneros de dos corrientes principales de la teoría de la actuación, ambos utilizaron mucho la improvisación en la formación y el ensayo actoral (Hodge,2000).

El método de Stanislavski está basada en «arte de experimentar», incorpora el pensamiento consciente con la voluntad del actor para estimular otros procesos psicológicos menos controlables, como la experiencia emocional y el comportamiento subconsciente, de manera indulgente e indirecta (Benedetti,1990). En el ensayo, el actor busca motivos internos para demostrar la acción y la definición de lo que el personaje explora conseguir en un momento dado. Reduciendo las discusiones en la mesa ahora fomenta un «análisis activo» en el que se improvisa en el proceso de circunstancias (Carnicke,2000).

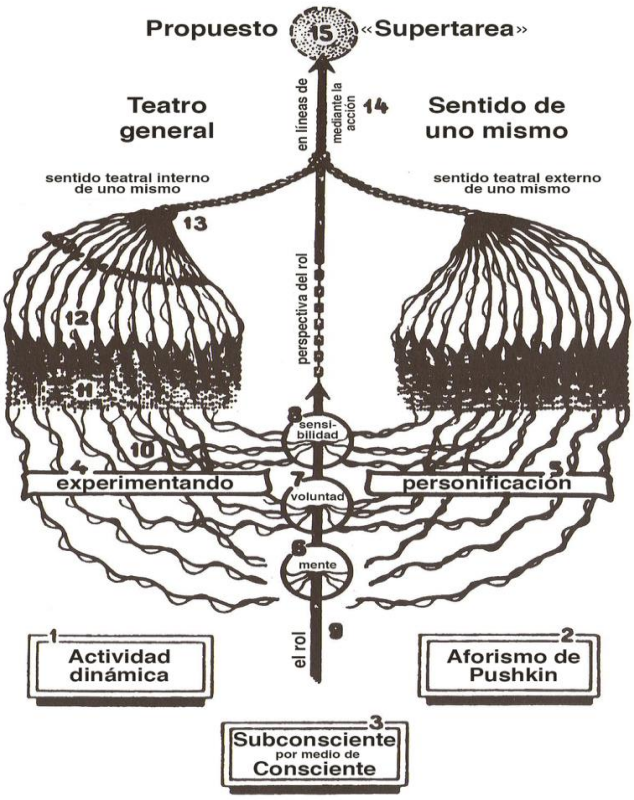


Diagrama 1: Sistema de Stanislavski basado en su «Plan de experiencia» (1935), que muestra los aspectos internos (izquierda) y externo (derecha) de un papel que se une en la búsqueda de la «supertarea» general (arriba) de un personaje en el teatro (Wyman,2008).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15614

La improvisación se convirtió en un elemento básico omnipresente del teatro de aula moderno debido en parte al movimiento educativo progresivo iniciado por John Dewey en 1916, cuyas opiniones se centraron en la premisa de que los niños aprenden a través de la espontaneidad de "jugar y hacer".

Medio siglo después, las teorías de Dewey fueron promovidas por luminarias en el campo como Peter Slade en los años 1954 y Brian Way en 1967. Slade y Way, (aunque ambos ofrecen sus propias teorías divergentes), ayudaron a alejar la educación teatral de ser un mero componente del entrenamiento del habla, la elocución y la postura en inglés (Henry Caldwell Cook, 1917) hacia objetivos curriculares basados en el desarrollo infantil, expresión libre, así como el crecimiento social y psicológico (Blatner; Wiener, 2007).

Viola Spolin, se la considera un gran innovador en el teatro estadounidense del siglo XX, de los años 40, 50 y 60. Creó técnicas de dirección que ayudaron a los actores a concentrarse en el momento presente y encontrar opciones para improvisar como lo harían en la vida real (Moffit, 2008). Los ejercicios de improvisación se codificaron en su libro *Improvisation For The Theater* (Improvisación para el teatro), el primer libro que brindaba técnicas específicas para aprender a hacer y enseñar teatro de improvisación (Spolin, 1999) Su filosofía está basado en aprender a través de la experiencia del juego. Ella escribió:

> *Todo el mundo puede actuar. Todo el mundo puede improvisar. Cualquiera que desee puede jugar en el teatro y aprender a ser digno de un escenario. Aprendemos a través de la experiencia y la experiencia, y nadie le enseña nada a nadie ... 'Talento' o 'falta' de talento 'tiene poco que ver con eso ". A través de la atención enfocada, un jugador puede estar en el tiempo presente, su intuición activada y todo su cuerpo alerta y listo para jugar: estados físicos que benefician la comunicación teatral y liberan al individuo para explorar su entorno y hacer nuevos descubrimientos. En momentos de pura espontaneidad, el condicionamiento cultural y psicológico desaparece, lo que permite al jugador explorar lo desconocido. En los juegos de teatro, los objetos espaciales reemplazan la utilería y los decorados, lo que abre la posibilidad de una transformación teatral* (Ibid.)

Educador y autor del libro Acting in Classroom Drama (Actuando en el aula de drama) Gavin Bolton, vio la improvisación dramática como un medio de descubrimiento natural a través del "ensayo y error", donde los estudiantes tenían la oportunidad de obtener una visión de las situaciones humanas poniéndose en "el lugar de otras personas" (Bolton,1999). Dorothy Heathcote llevó esto un paso más allá al adoptar un plan de estudios dramático que no solo involucró personalmente a los estudiantes dentro de un mundo de improvisación imaginaria, sino que también buscó un tipo de 'hiperconciencia' de los estudiantes, donde pudieran sentir, aprender y reflexionar sobre el drama que sucedió (Heathcote, 2018).

Improvisación Musical

La improvisación musical es el momento creativo de composición musical inmediata, que une la interpretación con la comunicación de emociones y técnica instrumental, así como la respuesta espontánea entre los músicos (Sadie; Tyrell, 2001). Las ideas musicales ocurren sin preparación de antemano, pero se pueden establecer sobre la estructura de los acordes en la música clásica, jazz u otros estilos (Sauvanet,2004). La composición extemporánea o la ejecución libre de un pasaje musical, generalmente de una manera conforme a ciertas normas estilísticas, pero sin restricciones por las características prescriptivas de un texto musical específico.

Por ejemplo, la escala pentatónica consiste en comenzar con una escala mayor y eliminar la cuarta y la séptima. En la escala de Do mayor (que contiene do, re, mi, fa, sol, la, si), se omiten los grados cuarto y séptimo (fa y si). La escala pentatónica mayor se obtiene entonces C, D, E, G, A. En cuanto a la pentatónica menor, la otra forma es comenzar con una escala menor y eliminar la segunda y la sexta menor. Otro ejemplo, la escala A menor (que contiene, si, do, re, mi, fa, sol), el segundo y sexto grados menores (si y fa) se omiten. Así se obtiene la escala pentatónica menor la, do, re, mi, sol, la. Cuando un músico tiene experiencia, se pueden hacer variaciones desafinadas o intercambios modales para hacer que escuchar sea más agradable tanto para el músico como para el oyente.

La improvisación a menudo se hace dentro (o basada en) un marco armónico preexistente o progresión de acordes. Es una parte importante de algunos tipos de música del siglo XX, como el blues, la música rock, el jazz y el jazz fusión, en el que los intérpretes instrumentales improvisan solos, líneas melódicas y partes de acompañamiento.

Bruno Nettl, era uno de los académicos más prolíficos e innovadores de la improvisación musical. Manifiesta que la improvisación es: *La creación de una obra musical, o de la forma final de una obra musical, mientras se está ejecutando. Puede tratarse de la composición inmediata de la obra por parte de sus intérpretes, o la elaboración o ajuste de un marco existente, o cualquier otra intermedia. Hasta cierto punto, cada interpretación conlleva elementos de improvisación, aunque su grado varía según la época y el lugar, y en cierta medida cada improvisación se basa en una serie de convenciones o normas implícitas* (Nettl, 1974).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15614

Figura 2: *ANIMA* es una performance transdisciplinar entre música y danza improvisada por Cía. Matteria. Foto por Patricia Vargas, Valencia,2021.

CONCLUSIONES

La improvisación en cualquier forma de vida o arte puede ocurrir con más frecuencia si se practica como una forma de fomentar el comportamiento creativo. Esa práctica incluye aprender a usar la propia intuición, así como aprender una comprensión técnica de las habilidades y preocupaciones necesarias dentro del dominio en el que uno está improvisando. Esto puede suceder cuando un individuo o grupo está actuando, bailando, cantando, tocando instrumentos musicales, hablando, creando obras de arte, resolviendo problemas o reaccionando en el momento y en respuesta al estímulo del entorno inmediato y los sentimientos internos de uno. Esto puede resultar en la invención de nuevos patrones de pensamiento, nuevas prácticas, nuevas estructuras o símbolos y / o nuevas formas para la creación escénica.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15614

FUENTES REFERENCIALES

Benedetti, J. (1990). *Stanislavski: His Life and Art.* Methuen.

Blatner, A.; Wiener, D. J. (2007). *Interactive and improvisational drama: Varieties of applied theatre and performance.* iUniverse Inc.

Bolton, G. M. (1999). *Acting in Classroom Drama: A Critical Analysis.* Heinemann Drama.

Carnicke, S. M. (2000). Stanislavsky's System: Pathways for the Actor. En A. Hodge (Ed.), *Twentieth-Century Actor Training* (pp. 11–36). Routledge.

Denes, P. B. y Pinson, E. N. (2015). *The Speech Chain: The Physics and Biology of Spoken Language* (paperback). Waveland Press, Inc.; 2nd ed.

Heathcote, D. (2018). Improvisation. *English in Education: Research Journal of the National Association for the Teaching of English Institute of Education*, *1*(3), 27-30. https://doi.org/10.1111/j.1754-8845.1967.tb00911.x

Hodge, A. (2000). *Twentieth-Century Actor Training*. New York.

La educación. Escuela de artes escénicas. (s.f.). https://www.artesescenicaslaseduccion.com/improvisacion/

Moffit, D.E. (2008). *Viola Spolin Biography*. Archived from the original on May 9, 2008.

Molina, E. (2008). La improvisación: definición y puntos de vista. *Música y educación*: *Revista trimestral de pedagogía musical, 21*(75), 78-95.

Netll, B. (1974). *Thoughts on Improvisation: A Comparative Approach.* The Musical Quarterly, G. Schirmer Inc.

Pedrell, F. (1894). *Diccionario técnico de la música.* Isidro Torres Oriol edición, p. 228.

Pérez Porto, J. y Gardey, A. (2021). *Definición de improvisación.* Publicado: 2009. Actualizado: 2021. https://definicion.de/improvisacion/

Sadie, S. y Tyrrell, J. (2001). *Improvisation.* The New Grove Dictionary of Music and Musicians. Macmillan Publishers Limited.

Sauvanet, P. (2006). *L'improvisation entre création et interprétation*. Acta del coloquio L'imaginaire musicale entre création et interprétation (la Sorbonne - septiembre 2004) bajo la dirección de Mara Lacchè, Paris, L'Harmattan, 2006, pp. 163-176.

Spolin, V. (1999). *Improvisation for the Theater.* Third Edition Northwestern University Press.

Viola Spolin, official website. (1906-94). Biography Viola Spolin. https://www.violaspolin.org/bio

Whyman, R. (2008). *The Stanislavsky System of Acting: Legacy and Influence in Modern Performance*. Cambridge University Press.

Zapata, G. y Castro, V. (2013). La improvisación como ruta de construcción de la obra Rascosis abordada desde la creación colectiva e interdisciplinar. *Itinerario Educativo: revista de la Facultad de Educación*, *27*(62), 185-198.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15513

Alarcón Pino, Natalia.
Doctoranda del programa arte e investigación de la Universidad Politécnica de Valencia.
Director: Carlos Martínez Barragán. Departamento de escultura, grupo LCI Laboratorio de Creaciones Intermedia.

Práctica pictórica: Formas visibles e invisibles de representar el cuerpo hoy

Pictorial practice: Visible and invisible ways of representing the body today

PALABRAS CLAVE

Representación, pintura, visualidad, cuerpo, mass medias, hecho pictórico.

KEY WORDS

Representation, painting, visuality, visuality, body, mass media, pictorial fact.

RESUMEN

La siguiente investigación busca, desde la teoría y la propia práctica pictórica, profundizar en la problemática de la re-presentación del cuerpo. Se centra, por un lado, en identificar a pintores contemporáneos que expongan corporalidades y subjetividades que se distancien de la imagen mediática, es decir, del canon estético y la consecuente normalización de los cuerpos. Para llegar visualizar aquellas manifestaciones pictóricas contemporáneas donde el cuerpo cobra importancia como imagen representada, que se aleja del canon estético actual predominante. También se ocupará en señalar cómo un cuerpo surge dentro del propio quehacer pictórico, es decir, la representación de la corporalidad en el propio acto de pintar. Así, tratamos de indicar vías para visualizar y conocer el cuerpo, desde la figuración y la abstracción, desde lo visible e invisible. Tema que profundizaremos en el presente artículo.

De esta manera podremos hablar del acto pictórico, de lo que con él acontece y los significados y sentidos que éste mismo levanta hoy en día. La pintura metaforiza al cuerpo a la vez que éste aparece representando. Es decir, la imagen manual representa una subjetividad, involucra un cuerpo y la pintura hace y deja un registro de ese proceso, que se hace visible desde su temporalidad, sus movimientos y actos en forma y color. Haciendo presente otras posibilidades corporales, que nos posicionan como sujetos sensibles dentro de un espacio determinado o delimitado. Dando pie a reflexiones sobre la pintura, el cuerpo, la identidad y la visualidad hoy en día.

ABSTRACT

The following research seeks, from the theory and the pictorial practice itself, to deepen in the problematic of the re-presentation of the body. It focuses, on the one hand, on identifying contemporary painters who exhibit corporealities and subjectivities that distance themselves from the media image, that is, from the aesthetic canon and the consequent normalization of bodies. In order to visualize those contemporary pictorial manifestations where the body becomes important as a represented image that distances itself from the current predominant aesthetic canon. It will also be concerned with pointing out how a body emerges within the pictorial task itself, that is, the representation of corporeality in the very act of painting. Thus, we try to indicate ways to visualize and know the body, from figuration and abstraction, from the visible and the invisible. This is a subject that we will explore in depth in this article.

In this way we will be able to talk about the pictorial act, what happens with it and the meanings and senses that it raises today. Painting metaphorizes the body at the same time that it appears to represent. That is to say, the manual image represents a subjectivity, it

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15513

involves a body and the painting makes and leaves a record of that process, which becomes visible from its temporality, its movements and acts in form and color. Making present other bodily possibilities, which position us as sensitive subjects within a determined or delimited space. Giving rise to reflections on painting, the body, identity and visuality today.

INTRODUCCIÓN

A partir de los estudios revisados, podemos ver que la problemática del cuerpo en la pintura sigue siendo una constante. Se sigue complejizando de acuerdo a los cambios presentes dentro de la sociedad. Los estudios revisados sobre el tema proponen vías para comprender la construcción del cuerpo a nivel tanto teórico como visual, tanto en el pasado como en el presente. Y así también nos invita a re-pensar la práctica artística y sus posibles vías de investigación, problematizando conceptos e intereses que a la propia practica pictórica le compete. Para adentrarnos en el tema de investigación presentaremos dos estudios que nos parecen relevantes a tener en consideración.

Para comenzar nos gustaría destacar el estudio sobre pintura realizado por Fernando García, (García, 2004) que nos posiciona frente a esta práctica e invita a reflexionar sobre el género de la figura humana. Guiando su investigación en el estudio de una serie de pintores contemporáneos pertenecientes a la llamada Escuela de Londres. Evidencia la relación de la imagen del cuerpo en los procesos de constitución de la identidad de los sujetos dentro de un sistema. Nos posiciona frente a una mirada e invita a reflexionar mediante la búsqueda de cuáles son las relaciones que aún pueden establecerse entre el cuerpo, como tema artístico, su representación por medio de imágenes y la posible persistencia de estas imágenes en el medio pictórico.

Por caminos similares pero desde otras perspectivas, podemos reflexionar sobre la pintura y así mismo del cuerpo y su cuerpo, desde diferentes aspectos y posibilidades, en el trabajo de investigación La corporalidad en la pintura desarrolla (Aja de los rios , 2012) la idea de corporalidad en aquellas prácticas pictóricas en que el cuerpo del artista está implicado como agente. Nos invita a reflexionar sobre pintura y su cuerpo, donde este, en su valor semántico como organismo crea actos que dan lugar a significados. Como un acontecimiento, donde la presencia de un cuerpo más allá de la representación simbólica, puede ser posible, todo esto lo obtiene mediante el análisis de textos, relacionando teorías y artistas.

A partir de las investigaciones revisadas, de estudios de artistas, filósofos, historiadores y la propia práctica, intentaremos buscar registros, presencias corporales y subjetividades, en el acto manual pictórico. Es el primer paso que consideramos necesario para acercarnos a nuestro objetivo. Para acercarnos, nos parece necesario exponer desde dónde nos situaremos al referirnos a conceptos como pintura, representación y cuerpo hoy en día. Puesto que son temáticas que encontramos presentes durante toda la historia del arte y hasta la actualidad, que han sido estudiadas por diferentes áreas del conocimiento. Y asi poder saber como ese cuerpo se puede hacer presente.

METODOLOGÍA

Mediante estas preguntas y reflexiones nos adentramos y desarrollamos la investigación desde una metodología basada en la práctica artística, cualitativa y hermenéutica. Donde como artista e investigadora, primero somos agentes activos para la interpretación de textos, catálogos, películas, exposiciones, libros, artículos, vivencias, experiencias etc. Todo esto pensado y articulado entre un entramado de relaciones que van desde la sociología, la filosofía, el cine, con un modelo de análisis cualitativo y aproximaciones hermenéuticas. “La práctica artística se centra en productos artísticos y procesos productivo. Esto puede implicar puntos de vista estéticos, hermenéuticos, representativos, expresivos y emotivos” (Bordorff, 2010, p.19) Las herramientas utilizadas han sido la propia práctica, estudio, consulta de exposiciones, catálogos, tesis, revisión y visionado de artistas, sistema de citas, experiencias propias y de otras. En el ejercicio de comparación y reflexiones surge el contenido crítico. Hemos utilizado una metodología cualitativa, basada en la hermenéutica, buscando describir ciertos fenómenos producidos dentro de la práctica pictórica contemporánea a partir de la interpretación. Buscando comprender y analizar, ciertos fenómenos desde diversas perspectivas. Comprender en ese sentido la propia pintura, su quehacer práctico y reflexivo, como una instancia que nos permite investigar posibilidades del propio cuerpo.

DESARROLLO

“Pintar hoy es un acto de resistencia que satisface una necesidad generalizada y puede crear esperanzas.”
Jonh Berger

Respondiendo a alguna de las preguntas iniciales, primero hablaremos sobre el concepto de pintura al que nos queremos acercar, nos interesa destacar aquellas pinturas en que justamente su registro manual se hace visible. En el que, podemos decir que el cuerpo queda presente desde el gesto que se devela al pintar. Así en el ejercicio de ver, podemos llegar a pensar el cuadro desde diferentes perspectivas y formas de hacer. Por ejemplo desde su función mimética, manual, analógica y/o casi anacrónica.
Como hemos indicado, podemos encontrar diferentes cualidades en la función de la pintura. Entre ellas, la pintura carga con una función analógica, entendiendo por analogía la imagen que desarrolla la mayor semejanza posible y traslada la información correcta de la realidad. En relación a esto, nos parecen acertadas las reflexiones que realiza Guilles Deleuze, quien en su texto *Francis Bacon: lógica*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15513

de la sensación (Deleuze, 2013) intenta alcanzar una definición de pintura e indica que podemos encontrar distintos medios analógicos. Dentro de los cuales, el filósofo distingue a la fotografía y la pintura, las que presentan diferencias en su función analógica. Como bien señala Delueze, existen "medios semejantes diferentes" y bajo esta premisa, la analogía se puede producir de dos maneras. En primer lugar, por medio de la fotografía, que produce una analogía común, generando una imagen analógica por medio del trasladado de relaciones de luz. En segundo lugar, particulariza a la pintura, como un medio analógico que produce semejanza por medios no semejantes, desde una acción modular, como la llama el filósofo. Es decir, la modulación de la luz y el color. A la salida de esta modulación se produce la semejanza, que dará la presencia sobre la tela. Igualmente entendemos que la función del trasladar relaciones la realidad al soporte pictórico, lo realiza un cuerpo, que es el que hará que surja la presencia sobre la tela. Como indica Deleuze, es en esa acción del acto de pintar que se van desarrollando relaciones con el cuadro y con el entorno, cada vez más sensitivas y presenciales. "La pintura se propone directamente despejar las presencias que hay debajo de la representación, más allá de la representación. El propio sistema de colores es un sistema de acción directa sobre el sistema nervioso" (p.58) apunta el filósofo.

Cuando nos referimos a las relaciones presentes en la pintura, es difícil verbalizarlas, ya que están relacionadas a un mundo no tangible y no todas son visibles. Quizá podemos intentar nombrar algunas, debido a que como pintores(as) hemos vivido el acto de pintar desde su interior. Pues por ello me remito y me parece esclarecedora la manera en la que el pintor Irlandés Francis Bacon intenta verbalizar lo que acontece en el acto de pintar. En la entrevista que le realiza David Sylvester indica que la pintura es una especie de accidente, que funciona en el azar y, que algunas veces podemos llegar a controlar. En ese accidente se desarrollan las relaciones que luego se producen en el soporte pintado.

> "Lo que aún no se ha analizado es por qué esta forma particular de pintura resulta más penetrante que la ilustración. Supongo que se debe a que tiene una vida completamente propia. Vive por sí misma, como la imagen que uno intenta atrapar. Vive por sí misma, y en consecuencia transmite la esencia de la imagen con más penetración. Así que el artista quizá sea capaz de abrir, o as bien, diría yo, destrabar las válvulas del sentimiento, y en consecuencia volver al observador a la vida más violentamente" (Sylvester, 2009, p.)

En consecuencia a ese proceso, acción o, acto, la pintura se puede vivir desde la sensación no racional, desde el azar, "del accidente" como lo llama Bacon. En ese camino el quehacer pictórico lograr hacer surgir del cuadro nuevas sensaciones y emociones, que el espectador recibirá e intentará leer, articular e interpretar. Como si del cuadro se hiciera surgir nuevamente lo representado, pero en ese intento se quisiera rescatar algo que está fuera de nuestro alcance visual, quizá una especie de apariencia o sensación. En esta misma línea, la pintura que nos interesa revalorizar es aquella que surge desde el azar, casi sin control. Aquella ejecutada por el cuerpo, que nos hace ver y sentir como si el cuadro hubiese captado con el pincel, un acontecimiento, es decir el acontecimiento de la propia pintura, que se presenta desde dentro del cuerpo, desde los sentidos. Con el fin de afectarlo y subvertir el orden de los sentidos.

En ese sentido y sintonía con las reflexiones de Deleuze, el acto de pintar, implica, al mismo tiempo, develar un conjunto de capas y acciones, como si fuese un órgano que en sí mismo hace surgir la "carnación". Mediante la especificidad de la pintura y por medio de las sensaciones y relaciones presenciales que se desarrollan, esta nos proporciona un sentido de la realidad de la imagen, que intenta hacer que la obra atrape la realidad y la fije allí, en el soporte. Desde esta perspectiva, la pintura, como bien indica Deleuze, se propone despejar la presencia que hay debajo de la representación. Cuando el filósofo habla sobre esta característica de la pintura, deja en claro la diferencia que hay entre representar y presentar, entendiendo la representación como un acto que involucra relaciones entre una imagen y un objeto. Si bien se establecen relaciones con un objeto "x", lo que se logra pintar en el cuadro, no es el simple objeto representado, sino que también se pretende hacer surgir desde los sentidos, como si experimentarse la sensación del cuerpo pintado. Quien ejecuta el cuadro intenta encontrar estas relaciones visuales para hacer surgir la expresión carnal de un cuerpo. Esto se debe a todas las diversas decisiones que implica el acto artístico al momento de crear. Podemos ver que la pintura no solo realiza un traslado de relaciones, sino que en esa función analógica logra acercarse a un acto revelador, que hace surgir de la pintura, en nuestro caso, un cuerpo. Esa corporalidad surge tanto del acto como de la materia pictórica. Es ahí, donde se genera ese momento único en el cual queda registrado el tiempo y el acto manual. La imagen se desarrolla en tiempos pausados, el tiempo se logra embalsamar ahí, cuando se pinta. De esta forma la pintura hace surgir un acontecimiento. "el acontecimiento de las fuerzas y las sensaciones presentes en la tela". (Deleuze, 2013) En ese sentido la especificidad de la pintura es y está presente en la suma de las características que buscamos rescatar de ella.

En este recorrido de ir y venir la pintura va creando una imagen que toma cuerpo, sentido y presencia. Y con ella crea un significado que se queda plasmado en la visualidad desarrollada. Así adhiriendo a lo que explica Salabert, podemos decir que lo que le interesa a la pintura es esa experiencia del quehacer, es el cuerpo en acción al encuentro con la realidad, que a su vez desarrolla una visualidad. De esta forma se logra situar la acción de la pintura frente a la idea de dar cuerpo mediante ella, como una acción donde se presenta tanto lo visible como lo invisible, lo real y lo artificial. Para lograr lo expuesto debe existir una persona que ejecute la acción, que debe hacer salir lo esencial, conseguir y hacer presente la pintura, traerla hacia adelante. Es la que nos invita a comprender el estado de la re-presentación desde otras aristas y al mismo tiempo es la pintura que, como indica Salabert, "desafía el curso de las cosas con su representar acrisolado que "limpia" el mundo y lo deja en una *presencia* que más allá de la mirada exige la contemplación". (Salabert, 2003, p.29) Donde se vuelve importante acércanos a ella desde los sentidos.

El artista logra amansar un contenido, la pintura no solo se limita a la función del cuadro, no solo está relacionado con una razón narrativa, pues eso sería someter a la pintura a una tiranía de lo real, de la verdad. Es decir, a partir del quehacer pictórico se hace esa

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15513

transformación visual y manual, poniendo frente a la acción y creando una producción de sentidos y presencias, que impregna la obra. Como indica Bacon, organizar y pasar por el caos de la pintura o, dicho de otra forma, organizar las fuerzas internas y esa expresión personal. Eso es lo que implica el acto de pintar, de manera que el proceso de expresión toque todos los sentidos.

Profundizando en lo expuesto en relación a la pintura y su relación directa con la presencia corporal que surge de y en ella, podemos continuar diciendo que, asi como indica Salabert:

"El artista se incorpora a la obra mediante la huella de su trabajo, con ella incumbe al medio empleado para realizarla. De ahí que su afirmación concierna tanto a la representación del mundo como a la expresión física personal (el chorreo no es pincelada, es pincelar es como el escribir; indica un temperamento que a su vez acredita el cuerpo activo)". (p.156)

Asi podemos decir, que la práctica pictórica implica un proceso complejo y sensible que pasa por distintas fases de desarrollo; en ese proceso podemos ver que está implícito, como ya hemos indicado, el cuerpo.

Junto a la pintura buscamos llegar a dar cuerpo a la imagen, que la contenga y exponga. Pintar el cuerpo con el cuerpo, todo esto implícito en el proceso plástico pictórico que se enuncia desde el cuerpo del artista que se hace visible ya sea en figuración o abstracción, lo que el espectador luego recibe e interpreta. Cuando pensamos en estas presencias corporales, podemos pensar en pintores del expresionismo abstracto, como Jackson Pollock por ejemplo, quien en su *action paiting* logró dejar la huella de ese recorrido corporal, que luego se hace abstracto y se vuelve mancha transformada en cuadro, como un objeto casi corpóreo. Así mismo los desbordantes cuerpos del pintor Willem De Kooning, quien expresa toda esa fuerza que puede contener el cuadro en el desborde de las corporalidades. El cuerpo se ve presente en una leve figuración, en su materialidad pictórica y en el objeto cuadro. Y más cercano a nuestros tiempos podemos distinguir quizá la figuración de Lucian Freud, quien representa el cuerpo en su total presencia carnal, matérica y objetual. En todos ellos de alguna manera podemos apreciar estos cuerpos que hemos expuesto, que surgen en y desde la tela para recaer en quien observa.

El cuerpo esta atravesado por la acción de pintar, y el pintor por medio de esa acción construye el yo y el otro en la pintura. En esa superficie pintada se crea una capacidad y conexión visual sensitiva. En ese sentido, la presencia del artista en su obra está determinada, incluso lógicamente, por un cuerpo anatómico, objeto del sentir y cuerpo objeto del saber. Podemos decir entonces que el quehacer pictórico, en ese acto performativo, no se trata de interpretar el contenido de un cuadro solo por su representación, sino que consiste, como indica Salabert, en evidenciar esas presencias invisibles. Es decir, lo que contiene el cuadro se identifica con la expresión, con la especificidad propia de la pintura, su textura, su pincelar. El artista se incorpora a la obra desde su dimensión física durante la ejecución, con el deseo de captar y dejar las cosas ahí en la superficie. "La actividad pictórica se hace cargo de lo manual, la manualidad deja huella, la ejecución emerge renovada y se hace forma (incluso *firma*) personal" (p.126) De esta manera se hacen visibles fuerzas invisibles, impresas por el acto de pintar, que son ese testimonio del mundo visible.

CONCLUSIÓN

En este camino de reflexiones, muchas preguntas quedan en construccion y son nuevas reflexiones que buscamos seguir dando lugar, por ello por ahora nos preguntamos ¿cómo podríamos llegar a ver el cuerpo que queda inscrito en la pintura? ¿quizá lo podemos sentir en las obras que dejan una materia pictórica que nos interpela? Como espectadores debemos la mirada al objeto cuadro para seguir un rastro, esa huella sensible de la pintura que permanece oculta como la piel de la propia obra. Quizá así el cuerpo podrá hacerse presente cuando miremos la obra, como si fuese un espejo, como si fuese o tuviese algo de nuestro propio cuerpo. ¿Nos sentimos representados al ver la obra como espectadores? ¿El cuerpo puede estar en el cuadro de la misma manera que nosotros estamos frente a él? Si fuese un posible camino, nos remite a varios espacios para la corporalidad.

Así, en nuestra casi poética intención, el artista podría lograr hacer visible lo que no se puede ver y da cuerpo. En ese sentido tomando de ejemplo a Pollock, existe en sus cuadros, en esas formas lineales de manchas abstractas, es un cuerpo en presencia. Se produce así ese acontecimiento donde reside la pintura y en sí mismo su significado, en su propio hacer. Lo interior es hacer latente el cuerpo desde la subjetividad, desde una identidad no superficial, reflexionar sobre el cuerpo desde el propio acto de hacer, ver y sentir. Es decir, que el cuadro se puede considerar un plano con formas variables y complejas, y que se le asignará una posibilidad de sentido que será dada tanto por el pintor como por el espectador en el acto de ver.

FUENTES REFERENCIALES

Aja de los Ríos, J. (2012). *La corporalidad en la pintura (huellas y procesos del artista*). [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid].

Berger, J. (1997). *Algunos pasos hacia una pequeña teoría de lo visible.* Ardona ediciones.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15513

Borgdorff, H. (2019). *El debate sobre la investigación en las artes. Cairos: Revista de ciencias de la danza*, (13), 25-46.

Deleuze, G. (2013). *Francis Bacon: Lógica de la sensación.* Arena Libros.

García, F. (2004). *Crisis y pervivencia de la figura humana en la pintura contemporánea.* [Tesis doctoral, Universidad de Sevilla, Sevilla].

Sababert, P. (2003). *Pintura anémica, cuerpo suculento*. Editorial LAERTES.

Sylvester, D. (2009). *La brutalidad de los hechos: Entrevista con Francis Bacon.* Ediciones Polígrafa.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15508

Alcaide-Ramírez, Aurora.
Profesora Titular, Universidad de Murcia, Departamento de Bellas Artes, Grupo de Investigación Arte y Políticas de Identidad.

Villa Väinölä y los estratos de su memoria. Aproximaciones desde la práctica pictórica personal

Villa Väinölä and the layers of its memory. Approaches from personal pictorial practice

PALABRAS CLAVE

Villa Väinölä, Aino y Alvar Aalto, Arte y Memoria, Arte y Género, Crear/Criar, Pintura Expandida, Arte Abstracto.

KEY WORDS

Villa Väinölä, Aino and Alvar Aalto, Art and Memory, Art and Gender, To create/to breed, Expanded Painting, Abstract Art.

RESUMEN

La serie Villa Väinölä, Elokuu 2018 surge a raíz de una residencia artística en Villa Väinölä (Alarjärvi, Finlandia), obra del afamado arquitecto Alvar Aalto (1926). Diseñada para su hermano Väinö, a partir de los años cincuenta la vivienda adopta diferentes usos hasta que en 1999 es clausurada. Una década y media después, la Fundación Eero Nelimarkka se hace cargo de la restauración del inmueble para convertirlo en residencia de artistas y sala expositiva.

En agosto de 2018 tengo el privilegio de ser la primera artista en habitarla, coincidiendo con su reapertura al público. La relevancia de este hecho me motiva a realizar un proyecto artístico acerca de esta villa, sobre las capas de memoria que albergan sus paredes, mi experiencia allí y la huella de Alvar Aalto. Como objetivos secundarios me planteo visibilizar la figura de Aino Aalto que, a pesar de ser una pieza clave en todos los diseños atribuidos a su marido, permanece siempre a su sombra; así como abordar la faceta de madres de las mujeres artistas, teniendo que conciliar la vida profesional con la familiar, debido a que durante la residencia me acompañó mi hija pequeña.

El proyecto está integrado por diferentes obras pictórico-fotográficas en las se plasma la esencia de la casa de una manera abstracta y metafórica, centrando la atención en las texturas del edificio y en los numerosos registros estratigráficos realizados durante su rehabilitación. La alusión a Alvar y Aino Aalto se realiza mediante la inclusión de sus nombres, de formas orgánicas inspiradas en algunos de sus diseños, o de detalles constructivos de la vivienda. En cuanto al rastro personal dejado en la casa, es plasmado en las obras a través de manchas gestuales, pegatinas infantiles y fragmentos de dibujos realizados por mis hijos. En la mayoría de las obras también se inserta un trozo del papel de empapelar de la habitación-taller en donde fue gestado el proyecto.

ABSTRACT

The Villa Väinölä, Elokuu 2018 series arises from an artistic residency at Villa Väinölä (Alarjärvi, Finland), work of the famous architect Alvar Aalto (1926). Designed for his brother Väinö, from the fifties the house adopts different uses until it is closed in 1999. A decade and a half later, the Eero Nelimarkka Foundation takes charge of the restoration of the building to turn it into an artists' residence and exhibition hall.

In August 2018 I have the privilege of being the first artist to inhabit it, coinciding with its reopening to the public. The relevance of this fact motivates me to carry out an artistic project about this villa, about the layers of memory that its walls house, my experience there and the footprint of Alvar Aalto. As secondary objectives, I plan to make visible the figure of Aino Aalto who, despite being a key player in all the designs attributed to her husband, always remains in his shadow; as well as addressing the facet of mothers of women artists, having to reconcile professional life with family life, due to the fact that my little daughter accompanied me during the residency.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15508

The project is made up of different pictorial-photographic works in which the essence of the house is reflected in an abstract and metaphorical way, focusing attention on the textures of the building and the numerous stratigraphic records made during its rehabilitation. The allusion to Alvar and Aino Aalto is made by including their names, organic shapes inspired by some of their designs, or construction details of the house. As for the personal trace left in the house, it is reflected in the works through gestural stains, children's stickers and fragments of drawings made by my children. In most of the works, a piece of wallpaper from the room-workshop where the project was conceived is also inserted.

INTRODUCCIÓN

Villa Väinölä, Elokuu 2018[1] es un proyecto pictórico personal gestado durante una estancia de un mes de duración en Villa Väinölä, residencia artística dependiente del Museo Nelimmarkka (Museo de Arte Regional de Ostrobotnia del Sur), de Alarjärvi (Finlandia). José Antonio Marina señala en su libro *Teoría de la inteligencia creadora* (1999*)* que "El proyecto comienza siendo un indigente tema de búsqueda, tal vez suscitado por el azar" (p. 156), y así fue precisamente como surgió esta serie, por casualidad, ya que el motivo inicial de realizar una residencia artística en Finlandia era analizar su paisaje y hacer alguna obra sobre el mismo. La estancia se iba a llevar a cabo en la Residencia Nelimarkka, sin embargo, poco antes de llegar me ofrecieron la oportunidad de desarrollarla en Villa Väinölä, que en aquel momento, agosto de 2018, acababa de ser restaurada. Dada la fama de su creador, el arquitecto Alvar Aalto, no dudé en aceptar la propuesta.

Lo que no imaginaba es que a los pocos días de estar habitando la casa me cautivaría tanto como para querer dedicarle un proyecto. En la restauración habían tapado prácticamente el rastro del pasado, solo habían dejado diversas catas en algunas paredes y marcos de puertas y ventanas que dejaban entrever las huellas del paso del tiempo, y cómo los gustos de los diferentes moradores habían modificado su apariencia. Pero también se percibían cambios en su distribución, visibles al examinar con detenimiento la tarima de madera de la vivienda y sus muros o al contrastar el plano original con la edificación final. Todas estas cicatrices surgidas durante el trascurrir de los años (casi un centenar, ya que fue creada en 1926) formaban parte de la identidad de la casa, y mi paso y el de mi familia[2] por ella configuraría una capa más.

DESARROLLO

1. Acerca de Villa Väinölä

Villa Väinölä fue diseñada para Väinö Aalto para ser utilizada como vivienda y lugar de trabajo. En el año 1952 es cedida al municipio convirtiéndose en consultorio médico primero, y después en espacio residencial (1960-76), para finalmente trasformase en oficinas municipales (1977-99). En 2010, tras más de una década cerrada y abandonada, el consistorio de Alarjärvi inicia su restauración, tomando impulso a partir de 2015, cuando la Fundación Eero Nelimarkka se hace cargo del inmueble para convertirlo en residencia de artistas, centro cultural y sala expositiva.

Al ser uno de los primeros trabajos de Alvar Aalto, no se adapta al Estilo Internacional que caracteriza a sus creaciones más maduras y por las que alcanzó reconocimiento y prestigio mundial. Sin embargo, esta casa tiene la particularidad de poseer un porche flanqueado por dos columnas dóricas y rematado por un frontón, que sirve de conexión entre el interior y el exterior de la vivienda, entre lo público y lo privado (ver Figs. 1 y 2). Se trata de un elemento poco común en la arquitectura finlandesa hasta el momento y más propio de las construcciones clásicas del mediterráneo. Así mismo, tres columnas, en este caso jónicas, cierran la escalera en el piso superior (ver Fig. 3) en donde también se ubican varias chimeneas con una forma tubular singular (ver Fig. 4).

1 *Villa Väinöla, agosto 2018*.

2 A la estancia me acompañó mi hija, que entonces tenía tres años, y mi marido que, al ser arquitecto, me ayudó a percibir ciertos detalles constructivos de la vivienda inapreciables para personas no expertas, así como a conocer la obra de Alvar Aalto y saber apreciarla.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15508

Figuras 1 y 2. Porche exterior que da al jardín y entrada principal de "Villa Väinöla", Alvar y Aino Aalto, 1926. Alarjärvi, Finlandia. Fotografía de la autora.

Figuras 3 y 4. Columnas jónicas de la escalera y ejemplo de chimenea de las habitaciones de "Villa Väinöla", Alvar y Aino Aalto, 1926. Fotografía de la autora.

Aunque la autoría de Villa Väinölä suele atribuírsele únicamente a Alvar Aalto, en su diseño también participó su primera esposa, Aino (Maria Marsio-Aalto), igualmente arquitecta, que se había incorporado a su estudio un par de años antes (Tejeda, 2021). Tanto ella como su siguiente esposa, Elsa Kaisa Mäkiniemi,

> se encargaron no sólo de parte de la creación colaborativa del estudio, que lamentablemente siempre mantuvo en exclusiva como titular el nombre de Alvar, sino también de la gestión y la negociación de los contratos. De hecho Elsa dirigió tras la muerte de Alvar el estudio Alvar Aalto & Co. (en la coletilla anónima del Co estaban incluidas tanto Aino como Elsa). (Tejeda, 2021, p. 9)

De la firma Alvar Aalto, además de edificios, surgen muebles y diferentes objetos decorativos (ver Fig. 5), como el *Vaso Savoy* (1937), las *Sillas Paimio 41* (1931-32) y *42* (1932), el *Taburete 60* (1933) o un *Carrito de Té* (1936), entre otros, todos ellos hitos importantes del estilo escandinavo, a los que se alude en algunas de las obras que forman parte del proyecto pictórico realizado.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15508

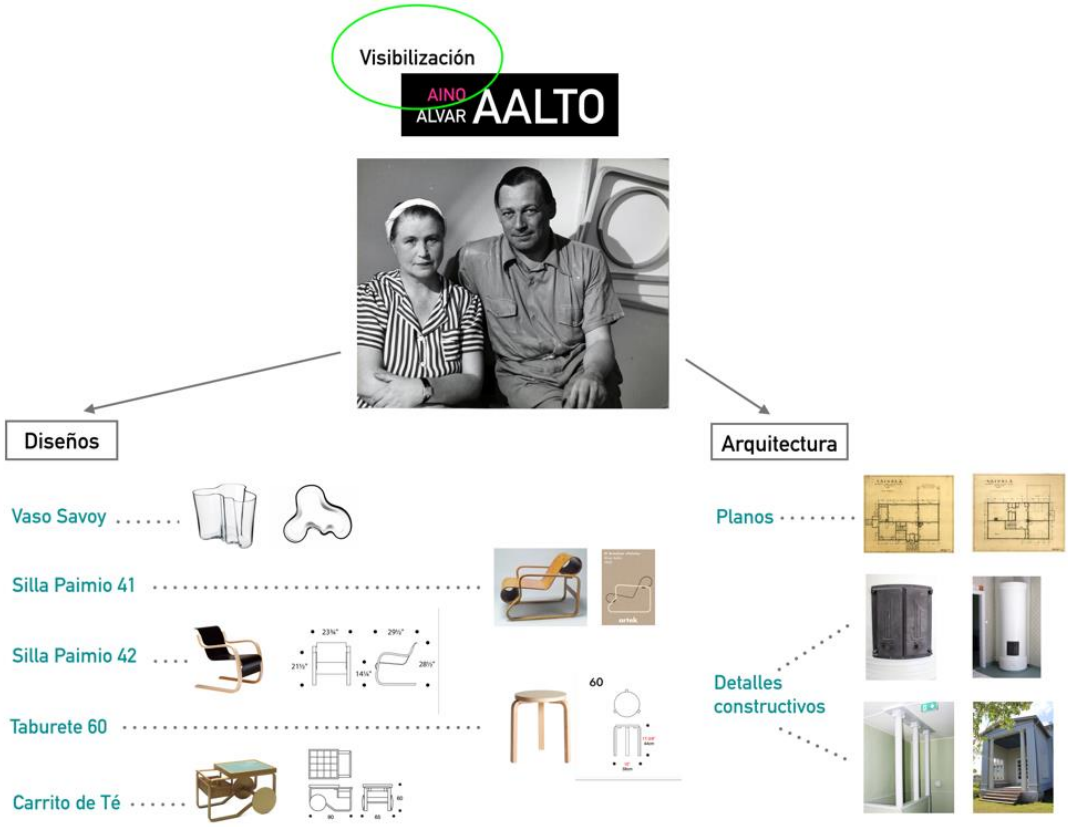


Figura 5. Esquema en el que se relaciona a Alvar y Aino Aalto con los diseños de su autoría a los que se alude en algunas de las obras del proyecto, así como con los elementos constructivos, decorativos y planos de Villa Väinöla. Elaboración propia.

2. Memoria e imaginario de la casa.

En el ensayo *La poética del espacio*, el filósofo francés Gaston Barchelard reflexiona sobre el universo de la casa, señalando que "la casa vivida no es una caja inerte. El espacio habitado trasciende el espacio geométrico" (2000, p. 79). En opinión de este autor, la casa vivida es un espacio abierto, cuyo interior está impregnado de la presencia de su actual morador pero también de la de los pasados, e incluso de los recuerdos de otras casas habitadas y de los sueños de las casas deseadas. Es una casa permeada por la naturaleza y por el mundo exterior, donde las fronteras entre lo privado y lo público se desdibujan y en donde la identidad individual se vuelve permeable a otras identidades. Este pensamiento describe perfectamente la experiencia de habitar una casa como Villa Väinölä, de saberse uno más de sus ocupantes, alguien que participará en el relato de su historia, y que al mismo tiempo será afectado por los espectros de su pasado. Un pasado al que se accede cuando se recorren meticulosamente sus estancias, se exploran sus detalles, se analizan los cambios en su diseño, pero, sobre todo, cuando se presta atención a lo que sus muros tienen que decir; porque, como acertadamente expone Miguel Corrella (2016):

> Las paredes hablan, si bien su decir es ciertamente enigmático (. …) Cualquier pared constituye un juego de veladuras, de manera que las capas de pintura que la cubren conservan el pasado, velándolo y revelándolo. Toda casa nos predispone de este modo a una mirada de arqueólogo que rasgando en los estratos es capaz de rescatar las huellas de lo que nunca fue y nunca más será, de lo que ya no es pero que de alguna manera sigue siendo. (p. 10)

Villa Väinölä, Elokuu 2018 se concibe como la proyección de las enunciaciones de esta villa, canalizadas a través de mi particular mirada y materializándose de una forma muy subjetiva. Supone al mismo tiempo una continuación estilística de proyectos previos realizados, por lo que la memoria de la casa, la personal y la de la propia práctica artística, conviven en las piezas realizadas.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15508

METODOLOGÍA

En la elaboración del proyecto pictórico realizado se identifican cuatro enfoques metodológicos. El primero de ellos hace referencia a la experiencia de la "residencia artística" como estrategia para el fomento de la creatividad y detonante de la actividad artística. Mientras dura la residencia el único objetivo del artista es generar un proyecto, por lo que concentra sus acciones y pensamiento a este fin.

El segundo consiste en la utilización del "caminar" como metodología para crear, ya que se parte de varias derivas (Perniola, 2008) por Villa Väinölä para cartografiar sus espacios (mediante capturas fotográficas o dibujos realizados *in situ*), y encontrar motivos con potencial que sirvan como desencadenante temático del proyecto.

En tercer lugar hay que mencionar el "materialismo de la memoria", definido por Tatiana Sentamans (2019) como:

> Un método de investigación histórica, que se detiene en los factores materiales característicos de las sociedades humanas y su evolución, y que a su vez materializa los vestigios de un lugar o no lugar, marcado por las condiciones de vida, de ocupación, o de paso de sus habitantes en un momento dado. (p. 173)

El proyecto desarrollado responde a la perfección a esta descripción, ya que se trabaja con la memoria a través de su rastro en el presente, tanto material como conceptual.

Finalmente, como cuarta línea metodológica seguida habría que detenerse en el proceso creativo de cada una de las obras realizadas, que básicamente se resume a lo siguiente: realización de bocetos digitales, pruebas de materiales, y traslación de la composición elegida al soporte final mediante una técnica híbrida (impresión digital sobre lienzo o papel y/o intervención con acrílico, lápices de colores, rotuladores y collage).

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA Y EXPOSICIÓN DE RESULTADOS

A pesar de que vivimos en un mundo en el que nada ni nadie escapa al objetivo de una cámara, Villa Väinölä se ha mantenido ajena a la exploración y explotación fotográfica. Aunque existen multitud de instantáneas de su exterior, su interior era casi un misterio antes de su restauración (y sigue siéndolo), desvelado tan solo a través de unas pocas imágenes dispersas en internet y en algunos archivos privados; por ello, su reapertura generó una gran expectación. Para no romper con la magia que el ocultamiento del interior de la casa generaba, se decide plasmar su esencia de una manera abstracta y metafórica, centrando la atención en las texturas del edificio y en los numerosos registros estratigráficos realizados durante su rehabilitación, que dejaron al descubierto las distintas capas de la memoria que la conformaban (Figs. 6 y 7).

Figuras 6 y 7. Restos de las capas de papel y de pintura dejados en las paredes y marcos de las puertas y ventanas de Villa Väinöla tras su restauración. Fotografía de la autora.

La alusión a Alvar y Aino Aalto se realiza mediante la inclusión de formas orgánicas inspiradas en algunos de sus diseños, principalmente en la planta del Vaso Savoy (usada como imagen de la Ruta Alvar Aalto en Finlandia) (ver Figs. 8 y 11); pero también en los capiteles de las columnas dóricas y jónicas de la villa, en fragmentos de sus planos (ver Fig. 9) o incluso insertando directamente sus nombres. En este sentido es importante señalar que en la obra titulada *Villa Väinölä 13* (ver Fig. 10) el nombre de Aino se superpone al de Alvar, con el objetivo de darle su lugar en la historia y de reconocer su parte de autoría en la mayoría de los diseños atribuidos exclusivamente a su marido.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15508

Figura 8. Aurora Alcaide Ramírez, "Villa Väinölä 12", 2021. Acrílico, collage y rotuladores sobre papel 111 x 85 cm. Fotografía de la autora.
Figura 9. Aurora Alcaide Ramírez, "Villa Väinölä 6", 2021. Acrílico, acuarela, rotulador, lápices de colores e impresión digital sobre papel 112 x 122 cm. Fotografía de la autora.

Figura 10. Aurora Alcaide Ramírez, "Villa Väinölä 13", 2022. Técnica mixta sobre madera, 158,5 x 106 x 3 cm. Fotografía de la autora.
Figura 11. Aurora Alcaide Ramírez, "Villa Väinölä 14", 2022. Impresión de tintas pigmentadas sobre papel Photo Matt Fibre 200 de Hahnemühle, acrílico y lápices de colores; montaje en Forex balnco (5 mm) con bastidor trasero de aluminio. Díptico integrado por una pieza de 100 x 67,3 cm y otra de 34 x 34 cm. Las medidas de la obra son 134 x 78 cm. Fotografía de la autora.

Figura 12. Aurora Alcaide Ramírez, "Villa Väinölä 9", 2020. Técnica mixta sobre lienzo 125 x 125 x 3 cm. Fotografía de la autora
Figura 13. Aurora Alcaide Ramírez, "Villa Väinölä 3", 2021. Acrílico, collage, spray, rotuladores y lápices de colores sobre papel 70 x 57 cm. Fotografía de la autora.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15508

En cuanto al rastro personal dejado en la casa y su impacto en mí y mi familia, es plasmado en las obras acudiendo a dos dispositivos: a manchas gestuales como expresión de mi propio ser y de mi experiencia en la villa (se trata de un recurso presente en la mayoría de mis obras y que forma parte de mi seña de identidad) (ver Figs. 8, 9, 10 y 12); y a pegatinas infantiles y fragmentos de dibujos realizados por mi hijos (ver Fig. 12), ya que a la estancia me acompañó mi hija mayor que en aquel momento tenía 3 años, y a que durante el proceso de realización de las obras nació mi segundo hijo, influyendo decisivamente en el ritmo de producción y en la manera de afrontar el acto creativo (ver Figs. 8-13) . La mayoría de las obras también incluyen un trozo del papel de empapelar de la habitación-taller en donde fue gestado el proyecto, de este modo no solo se representa o interpreta la casa, sino que se presenta de manera física a través de esta sinécdoque visual, la parte por el todo (ver Figs. 8, 10-14)

Figura 14. Vista del taller personal en Villa Väinölä. Fotografía de la autora.

CONCLUSIONES

Habitar un lugar histórico, como lo es Villa Väinölä, y su memoria, ha sido una experiencia única y muy enriquecedora, que no solo ha supuesto un punto de inflexión en mi trayectoria artística, sino que también me ha servido para profundizar en la arquitectura y el diseño finés y, en especial, en el producido por el estudio Aalto. Así mismo, gracias a este proyecto he podido aproximarme a la figura de Aino Aalto para descubrir a una creadora de gran genialidad que, como suele ocurrir en la mayoría de los casos de esposas de artistas, ha permanecido durante mucho tiempo a la sombra de su marido. Algunas de las piezas de este proyecto pretenden rendirle un homenaje y visibilizarla. Por otra parte, durante la realización de la serie se ha tenido que compaginar la vida familiar con la profesional, viendo en la posibilidad de vincular ambas una alternativa óptima para no tener que renunciar a ninguna de ellas. Finalmente, tomar como punto de partida de las piezas realizadas las texturas y las capas de memoria de Villa Väinölä, me ha permitido abordar un espacio real desde un lenguaje abstracto, siendo el resultado sugerente y susceptible de múltiples interpretaciones.

FUENTES REFERENCIALES

Bachelard, G. (2000). *La poética del espacio* (3ª ed.). Fondo de Cultura Económica.

Corella. M. (2016). Memoria de una casa. En S. Ávarez Sarrat, *La casa Ena* (pp. 9-22). Diputación Provincial de Huesca.

Marina, J. A. (1993). Tratado de Proyectar. En *Teoría de la inteligencia creadora* (pp. 149-172). Anagrama.

Perniola, M. (2008). *Los situacionistas: Historia crítica de la última vanguardia del siglo XX*. Ediciones Acuarela.

Sentamans, T. (2019). Materialismo de la memoria. En *Materialism of Memory. Patricia Gómez y María Jesús González* (pp. 173-174). Generalitat Valenciana.

Tejeda Martín, I. (2021). Villa Väinölä, de Alvar y Aino Aalto: la serie pictórica de Aurora Alcaide. En A. Alcaide Ramírez, *Villa Väinölä, Elokuu, 2018* (pp. 7-16). Industra Art.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15587

Álvarez Pérez, Alicia.
Doctoranda en Artes: Producción e Investigación, Universitat Politècnica de València y Titular de Universidad

García Rams, Susana.
e Investigadora del Grupo de I+D+I Animación UPV, Dpto de Dibujo, Facultad de Bellas Artes , UPV.

Sensibilidad de Procesamiento Sensorial: El álbum ilustrado como herramienta educativa en la diversidad en España.

Sensory Processing Sensitivity: The picturebook as an educational tool in diversity in Spain.

PALABRAS CLAVE

Sensibilidad de Procesamiento Sensorial, Alta Sensibilidad, Álbum ilustrado, herramienta didáctica, educación.

KEYWORDS

Sensory processing Sensitivity, High sensitivity, Picturebook, didactic tool, education.

RESUMEN

Según la psicóloga Francesca Lionetti, un 70% de la población posee cierta sensibilidad y un 30% poseen un rasgo genético y hereditario llamado Sensibilidad de Procesamiento Sensorial (SPS), o persona Altamente Sensible (PAS). Estos individuos tienen un cerebro con una mayor reactividad en ciertas áreas, lo que les permite captar más estímulos internos y externos y procesarlos con más profundidad. Es decir, son más sensibles que la media, sin embargo, cuando pensamos en sensibilidad nos vienen a la cabeza frases como “no seas tan sensible” o “no llores tanto”, lo que se deduce con ello que la sensibilidad es percibida en general como una debilidad, algo que no debemos mostrar, a pesar de que más de la mitad de la población es sensible.

Nuestra investigación surge como respuesta a esta visión negativa, que nace y persiste a raíz de los pocos conocimientos que se tienen acerca de la sensibilidad. El objetivo fundamental es demostrar su valor social y educar acerca de su importancia a través de álbumes ilustrados, en los que se encuentre además representado este rasgo y puedan servir como herramienta divulgativa y educativa en España. Proponemos el álbum ilustrado como medio por sus múltiples características didácticas, las cuales desde la imagen, ayudan a que los niños y niñas sensibles se sientan representados y se pueda normalizar: tanto la sensibilidad como la diversidad de individuos con diferentes sensibilidades, ayudando con ello a romper con los estereotipos que se nos van inculcando como modelos desde la infancia. De igual manera, tratamos la importancia de una Educación que dé respuestas a la diversidad desde las aulas a la sociedad, haciendo frente con ello a una realidad: que no todos aprendemos de la misma manera.

ABSTRACT

According to psychologist Francesca Lionetti, 70% of the population has some sensitivity and 30% have a genetic and hereditary trait called Sensory Processing Sensitivity (SPS), or Highly Sensitive Person (HSP). These individuals have a brain with greater reactivity in certain areas, which allows them to capture more internal and external stimuli and process them more deeply. That is to say, they are more sensitive than the average, however, when we think of sensitivity, phrases like “don't be so sensitive” or “don't cry so much” come to mind, which means that sensitivity is generally perceived as a weakness, something we should not show, despite the fact that more than half of the population is sensitive.

Our research arises as a response to this negative vision, which is born and persists as a result of the little knowledge we have about sensitivity. The fundamental objective is to demonstrate its social value and educate about its importance through illustrated albums in which this feature is also represented and can serve as an informative and educational tool in Spain. We propose the illustrated album as a medium for its multiple didactic characteristics, which from the image, help sensitive children feel represented and can normalize both the sensitivity and the diversity of individuals with different sensitivities. Helping with this to break with the stereotypes that are

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15587

instilled in us as models from childhood. In the same way, we treat the importance of an education that responds to diversity from the classroom to society, thus facing a reality: that we do not all learn in the same way.

INTRODUCCIÓN

En virtud de su sensibilidad, el hombre se encuentra inmerso en la realidad. (Zubiri, 2003, p.5)

Todos los seres vivos perciben, reaccionan y actúan según los estímulos físicos, emocionales y sociales que reciben, pero no todos lo hacen de la misma manera. En muchas especies se ha visto que hay un porcentaje de individuos más sensible a lo que ocurre a su alrededor (Wolf et al., 2008), y dentro de nuestra especie, también hay ciertos individuos que responden en mayor manera a estos estímulos.

Antes de hablar de Sensibilidad de Procesamiento Sensorial o Alta Sensibilidad, tenemos que aclarar qué es la sensibilidad. Entendemos la sensibilidad como la facultad de sentir y percibir estímulos internos y externos, es decir, todo el mundo es sensible en mayor o menor medida, pero ser sensible no implica ser Altamente Sensible.
Uno de los primeros estudios sobre la sensibilidad fue realizado por el psiquiatra Carl Gustav Jung (1913), quien mantenía que algunas personas tienen una sensibilidad innata. Sin embargo, la Alta Sensibilidad no empezó a estudiarse hasta los 90 del siglo pasado.

La Sensibilidad de Procesamiento Sensorial es un término acuñado por la investigadora y psicóloga Elaine N. Aron (Aron & Aron, 1997). Forma parte de un conjunto de teorías que surgieron de forma independiente sobre la sensibilidad y cómo procesamos los estímulos que nos rodean. Estas teorías son la *Sensibilidad Ambiental* (Pluess, 2015), *Susceptibilidad Diferencial* (Belsky et al., 1998) y *Sensibilidad Biológica al Contexto* (Boyce & Ellis, 2005).

Este rasgo ha sido documentado en una gran variedad de estudios, en los más recientes se ha descrito como una variable continua que se puede separar en tres grupos de población; (1) 30% altamente sensibles, (2) 40% media sensibilidad y (3) 30% baja sensibilidad (Lionetti et al., 2018). Las Personas Altamente Sensibles (PAS) se caracteriza por ser capaces de captar más estímulos internos y externos, y de llevar a cabo una integración profunda de esta información a través de un procesamiento complejo, debido a unos componentes genéticos (Acevedo et al., 2018; Chen et al., 2011), por lo que se trata de un rasgo hereditario (Assary et al., 2020).

Entre estos numerosos estudios, un elevado número confirma la importancia de conocer y saber gestionar este rasgo desde la infancia, para evitar problemas en la edad adulta relacionados con la ansiedad, depresión, disociación y tener una vida plena y satisfactoria (Booth et al., 2015; Costa-López et al., 2021; Lionetti et al., 2021). Cuando hablamos de gestionar el rasgo nos referimos a que las PAS, al captar más información, se suelen encontrar en situaciones de sobreestimulación y sobresaturación, las cuales son difíciles de manejar, normalmente porque la persona no sabe que es Altamente Sensible.

A esto se le añade que la Alta Sensibilidad puede confundirse con TDAH, TEA etc (Martín, 2015). Pero ser PAS no es un trastorno, es un rasgo. No es algo que tienes, sino algo que eres. O bien, porque la sensibilidad es percibida en general como una debilidad, “algo que no debemos mostrar” o más de mujeres, a pesar de que más de la mitad de la población es sensible, independientemente del género.
Previamente a esta investigación, se realizó una encuesta con diferentes individuos y edades, para conocer la percepción y los conocimientos que tenía la población acerca de la sensibilidad. Como nos muestran los datos recogidos de los encuestados PAS (Figura 1.) conocer el rasgo mejora su gestión.

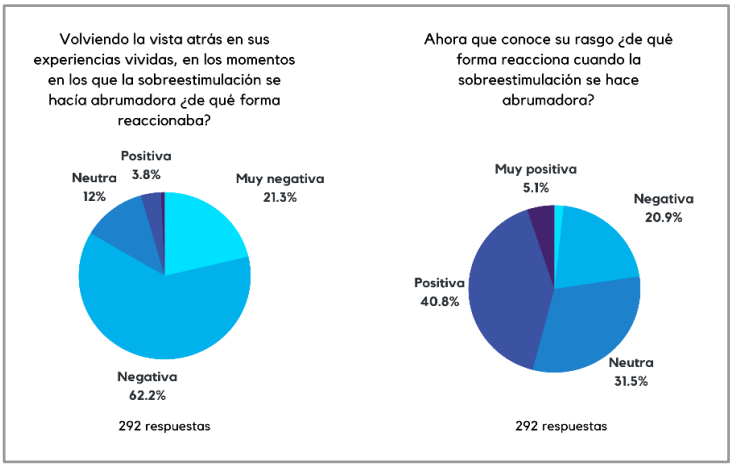


Figura 1. Gráficas de los datos recogidos de las encuestas. Elaboración propia.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15587

Los resultados reflejaron además que la mayoría no sabe qué es la sensibilidad pero tienen muchos prejuicios hacia ella, resultando en que el 78% de las PAS reprimían su sensibilidad en algún momento porque se consideraba una "debilidad" y era motivo de burla. Esto nos afecta negativamente a todos, pero en mayor medida y más directamente a las PAS, que puede reflejarse en un cuadro de sintomatologías físicas, al somatizarlo (Boterberg & Warreyn, 2016).

Por todas las consecuencias que puede tener el desconocer el rasgo, muchos investigadores y asociaciones están realizando una gran labor de difusión. En este sentido, aunque en todos los estudios mencionados recalcan que es importante sobre todo su conocimiento en la infancia, hemos observado carencias en la transmisión de la información del rasgo a los niños y niñas.

Figura 2. Imágen de álbum ilustrado. Elaboración propia.

Por este motivo, nuestra investigación surge como respuesta a estas carencias y visión negativa del rasgo y el objetivo fundamental es demostrar el valor social de la sensibilidad y la importancia de educar sobre ella en la infancia, ofreciendo como herramienta innovadora, el hacerlo a través de álbumes ilustrados en los que se encuentre intencionadamente representado este rasgo, y puedan servir como medio divulgativo e inclusivo en la educación española. Desde nuestro campo de conocimiento, las artes, y como persona altamente sensible que somos, planteamos una investigación de aplicación práctica, a través de la producción propia de una colección de álbumes ilustrados, desde los que poder generar contenido didáctico útil también para los educadores, y abrir una puerta al conocimiento real de este rasgo en las escuelas y desde la enseñanza primaria; de una forma lúdica, amable y afín a la edad y vivencias de los posibles usuarios. Así pues nuestra hipótesis se fundamenta en que se puede cambiar la percepción general en torno a la sensibilidad, informando e instruyendo adecuadamente a la población desde sus primero años de vida, a través de la educación en diversidad y mediante álbumes ilustrados que puedan utilizarse tanto en el aula como fuera de ella, favoreciendo también romper con los estereotipos de género en materia de sensibilidad y por tanto siendo a la vez un instrumento de coeducación.

> Parece ser que la cantidad de hombres y mujeres que nacen como PAS es similar. Pero ya desde la infancia, la cultura marca diferencias. Las culturas tienen ideas muy estrictas acerca de cómo deberían comportarse los individuos jóvenes de nuestra especie según su sexo. (Aron, 2006, pp. 105).

Por otra parte, no se han encontrado investigaciones que comparen el uso del álbum ilustrado con otros métodos más tradicionales (como una clase oral) dejando la puerta abierta para que nosotros indaguemos en esta cuestión de manera experiencial y busquemos la obtencion de datos que nos sostengan en nuestras premisas en torno a la importancia de una educación realmente inclusiva, que dé respuestas a la diversidad desde las aulas y para que esto revierta en la sociedad, haciendo frente con ello a una realidad: "no todos aprendemos de la misma manera".

METODOLOGÍA

Empleamos una metodología mixta cualitativa y cuantitativa apoyada además en la práctica artística y con una finalidad de "Aprendizaje-servicio" APS en su tipología directa, ya que atiende solidariamente a una esencial demanda de las personas Altamente Sensibles, trabajando estrechamente con las asociaciones vinculadas al rasgo y sus usuarios y usuarias, y desde aquí, ir constituyendo un proyecto de servicio para responder a la necesidad de demostrar el transformador valor social de este rasgo y educar sobre él, recogiendo sus experiencias. Investigación, acompañada de una amplia documentación sobre la sensibilidad y el rasgo, junto a una reflexión crítica sobre el estado de la cuestión y las posibles vías de actuación, dando énfasis al arte como herramienta mediadora y de cambio. Es decir,

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15587

usamos un método de investigación-acción basado en la revisión documental de la problemática para desde ahí, diseñar una propuesta de cambio. Con su aplicación a través de colaboraciones específicas con las APASE, asociaciones del rasgo y centros educativos de La Comunidad Valenciana y Murcia. Con la confección de encuestas elaboradas de manera colaborativa con los especialistas y profesionales de las asociaciones y centros educativos concertados, para que nos aporten datos a cuantificar y contrastar sobre: (a) el conocimiento de la sensibilidad, (b) la percepción de lo sensible, (c) las influencias de la educación tradicional y los medios en la gestión de patrones con respecto a lo sensible y (d) la sensibilidad y el género. Para desde aquí extraer datos, analizarlos y evaluar resultados sobre la situación actual de la percepción de "la sensibilidad" y de las Personas Altamente Sensibles en España. Así como para verificar los efectos positivos a corto plazo, de utilización de álbumes ilustrados, y los beneficios en las relaciones sociales, desde el pequeño grupo de clase, a una inclusión consciente y receptiva de estas personas en su maravillosa y útil diversidad. En base a las conclusiones y análisis obtenidos se establece la finalidad pedagógica que queremos conseguir con la parte práctica, nuestros álbumes, y con las que se establece una metodología específica en su creación: idea, historia, guion, moodboards, guion gráfico, desarrollo visual, diseño de personajes, estudios de color, y de composicion, busquedas tipograficas, artes finales, edicion y maquetacion.

La eficacia de estos álbumes como herramienta didáctica luego será evaluada a través de ciertas actividades vinculadas y encuestas diseñadas desde el marco teórico y su aplicabilidad en el uso de cada uno de ellos.

DESARROLLO

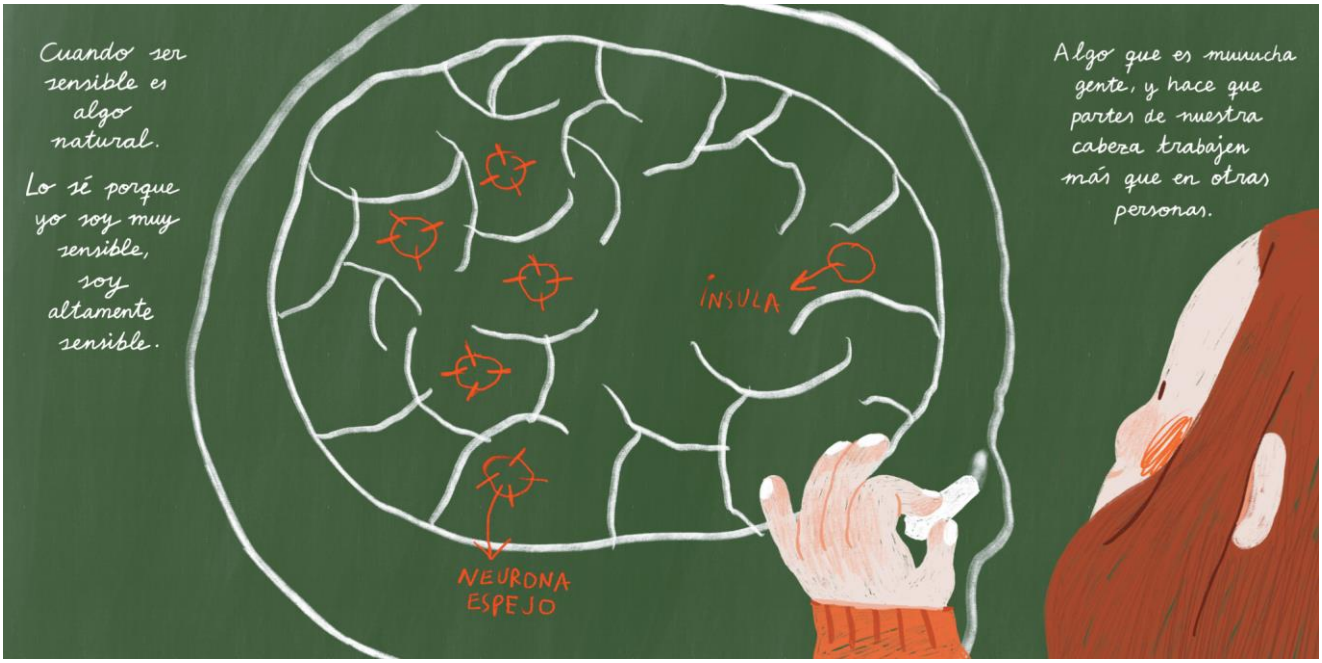


Figura 3. Imágen de álbum ilustrado. Elaboración propia.

Proponemos el uso álbum ilustrado como medio para tratar estos puntos por sus múltiples características didácticas, las cuales desde la imagen, ayudan a que los niños y niñas sensibles se sientan representados y desde estos se den recursos para normalizar tanto la sensibilidad en general como la diversidad de individuos con diferentes sensibilidades. Ayudando con ello a romper con los estereotipos que se nos van inculcando como modelos desde la infancia, "toda lectura interactúa con la cultura y los esquemas dominantes de un medio y de una época. La lectura afirma su dimensión simbólica haciendo oscilar los modelos del imaginario colectivo, tanto si los rechaza como si los refuerza" (Duran, 2009, p. 40). Además el álbum al ser una forma de comunicación diferida nos proporciona la ventaja de que puede ser usado tanto en un contexto educativo como en uno familiar y hacer incluso un trabajo colaborativo desde ambos. Los álbumes ilustrados han sido más que probados en numerosos estudios como efectivas herramientas de enseñanza (Encabo Fernández et al., 2012; Mena-Bernal, 2016; Nikolajeva, 2013; Quintana & López, 2020; Wolfenbarger & Sipe, 2007). Todos estos autores coinciden en que el álbum, por sus múltiples características como elemento multimodal; desde el punto de vista del texto y las imágenes, y al ser un medio por los que los niños sienten mucha familiaridad, en aulas de infantil y primaria, los docentes pueden usarlos como medio para introducir conceptos y estrategias relacionales.

Nosotros, a través del análisis de los estudios sobre la Alta Sensibilidad, y de los resultados de las encuestas previamente realizadas sobre la percepción de la sensibilidad, que ya tenemos documentadas, podemos acotar los conceptos principales que queremos transmitir en tres:

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15587

1. Dar a conocer la sobreestimulación.
2. Desvincular la sensibilidad con lo femenino.
3. Normalizar la sensibilidad como una faceta cotidiana del ser humano.

Cada concepto es expuesto y desarrollado en un álbum con una estética dirigida principalmente a un público infantil y por tanto esmerada, tanto con el texto como apoyo narrativo y significativo, como con unas imágenes que sean sobretodo respetuosas con el público a las que va dirigido y sin perder de vista el objetivo de educación y cuidado.

En la fase de la elaboración práctica de los álbumes, trabajamos los conceptos que queremos transmitir, no de una manera "predicativa", nunca vamos a decir de forma directa "no es malo ser sensible", sino que se pretende que jugando con la historia, las metáforas visuales y símbolos gráficos, los niños y niñas empaticen con los personajes y de esta manera, y sin forzar, asimilen el mensaje. Que luego o paralelamente trabajarán mediante las actividades sugeridas en cada uno de ellos, dando lugar también al debate. Al fin y al cabo, nosotros estamos hablando de sensibilidad, un concepto que puede ser complejo al tratarse de sentimientos (los cuales por definición son abstractos y no verbales) por lo que creemos necesario el uso de las imágenes en el álbum para hablar de este tema de otra forma más efectiva. Las actividades, que son cuantificables, son imprescindibles para poner a prueba nuestros álbumes. Constituyen una intervención con finalidad también didáctica, que se llevará a cabo en los centros educativos concertados previamente y a través de asociaciones y organizaciones relacionadas con el rasgo, que nos aportarán también el soporte profesional y de supervisión imprescindible. Diversos autores de los antes mencionados, y otros (Suárez, 2020; Koltz & Kersten-Parrish, 2020) nos han dejado claro que el álbum no es más que una puerta de aprendizaje, no suple una conversación sobre un tema y un mediador es imprescindible. Por eso nuestra estrategia será crear unas instrucciones explícitas con cada álbum para que se cree un intercambio oral y visual entre el lector y el docente sobre el tema tratado. Siempre se comenzará con un juego de preguntas de presentación y alguna actividad psicomotriz, de respiración, relajación y atención sensorial como caldeamiento, y después de la lectura y visionado de los álbumes para evaluar si son efectivos, habrá un debate libre y un cierre de despedida.

Mientras creamos la colección de álbumes propia, hacemos diferentes modelos de actividades con otros álbumes ilustrados ya existentes en el mercado y otros métodos de enseñanza, para ver que hay y qué aportamos, cual es nuestro punto de enriquecimiento y utilidad. En esta actividad los asistentes se reparten en varios grupos. Uno de ellos recibe una charla acerca de la sensibilidad, según el método de enseñanza más común en nuestro sistema educativo y en los otros grupos, se leen álbumes, o se visualiza un video. Se hacen preguntas y actividades prácticas antes y después para valorar con qué método han aprendido más. Esta experiencia es muy útil en nuestra investigación para verificar si los datos reflejan que el álbum presenta ventajas como herramienta educativa frente a otros métodos, y para aportar posibles estrategias para su elaboración y mayor efectividad pedagógica.

Ambas actividades, con nuestros álbumes y con los otros modelos, serán evaluadas. La evaluación de los datos servirá para confirmar si se puede cambiar la percepción de la sensibilidad informando a la población a través de la comparación de los datos y extracción de estadísticas.

CONCLUSIONES

Esperamos que los resultados de nuestra investigación reflejen la importancia del uso de los lenguajes artísticos como otro método de aprendizaje en la escuela y la efectividad del álbum ilustrado para hablar y educar sobre temas complejos como la sensibilidad, aceptarla como un valor, erradicar prejuicios sobre ella y profundizar en la inteligencia emocional desde infantil. Creemos que esta investigación servirá como base para próximos estudios sobre el álbum y la Alta Sensibilidad y dará a conocer más este rasgo. Además de que se implementará la colección con otros álbumes que usarán también las asociaciones de la Alta Sensibilidad para sus labores de divulgación del rasgo con los más pequeños. Porque ser sensible es un rasgo que nos hace verdaderamente humanos, algo con lo que nos debemos reconectar.

FUENTES REFERENCIALES

Aron, E., y Aron, A. (1997). Sensory-Processing Sensitivity and Its Relation to Introversion and Emotionality. *Journal of personality and social psychology, 73*(2), 345-368. https://doi.org/10.1037/0022-3514.73.2.345

Aron, E. N. (2006). *El don de la sensibilidad: Las Personas Altamente Sensibles* (Trad. T. Cutanda) (12.ª ed.). Obelisco. (Trabajo original publicado en 1996).

Assary, E., Zavos, H. M. S., Krapohl, E., Keers, R. y Pluess, M. (2020). Genetic architecture of Environmental Sensitivity reflects multiple heritable components: A twin study with adolescents. *Molecular Psychiatry*, 26, 4896–4904. https://doi.org/10.1038/s41380-020-0783-8

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15587

Acevedo, B., Aron, E., Pospos, S. y Jessen, D. (2018). The functional highly sensitive brain: A review of the brain circuits underlying sensory processing sensitivity and seemingly related disorders. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, *373*, 20170161. https://doi.org/10.1098/rstb.2017.0161

Belsky, J., Hsieh, K. H., y Crnic, K. A. (1998). Mothering, fathering, and infant negativity as antecedents of boys' externalizing problems and inhibition at age 3 years: Differential susceptibility to rearing experience? *Development and Psychopathology*, *10*(2), 301-319. https://doi.org/10.1017/s095457949800162x

Booth, C., Standage, H., y Fox, E. (2015). Sensory Processing Sensitivity Moderates the Association between Childhood Experiences and Adult Life Satisfaction. *Personality and Individual Differences*, *87*, 24-29. https://doi.org/10.1016/j.paid.2015.07.020

Boterberg, S., y Warreyn, P. (2016). Making sense of it all: The impact of sensory processing sensitivity on daily functioning of children. Personality and Individual Differences, *92*, 80-86. https://doi.org/10.1016/j.paid.2015.12.022

Boyce, W. T. y Ellis, B. J. (2005). Biological sensitivity to context: I. An evolutionary–developmental theory of the origins and functions of stress reactivity. Development and Psychopathology, *17*(2), 271-301. https://doi.org/10.1017/s0954579405050145

Chen, C., Chen, C., Moyzis, R., Stern, H., He, Q., Li, H., Li, J., Zhu, B. y Dong, Q. (2011). Contributions of Dopamine-Related Genes and Environmental Factors to Highly Sensitive Personality: A Multi-Step Neuronal System-Level Approach. *PloS one*, *6*(7), e21636. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0021636

Costa-López, B., Ruiz Robledillo, N., Ferrer-Cascales, R., Natalia, A. y Sanchez, M. (2021). *Relationship between sensory processing sensitivity and mental health*. https://doi.org/10.3390/ECERPH-3-09064

Duran, T. (2009). *Álbumes y otras lecturas: Análisis de los libros infantiles*. Octaedro.

Encabo Fernández, E., López Valero, A. y Jerez Martínez, I. (2012, agosto). Un estudio sobre el uso de álbumes ilustrados en Educación Primaria para la mejora de la competencia intercultural. Una perspectiva europea. *Revista de Educación*, 358, 406-425.

Jung, C. G. (1913). The theory of psychoanalysis. Psychoanalytic Review, *1*(1), 1-40.

Koltz, J. y Kersten-Parrish, S. (2020). Using Children's Picturebooks to Facilitate Restorative Justice Discussion. *The Reading Teacher*, *73*(5), 637-645. https://doi.org/10.1002/trtr.1873

Lionetti, F., Aron, A., Aron, E. N., Burns, G. L., Jagiellowicz, J. y Pluess, M. (2018). Dandelions, tulips and orchids: Evidence for the existence of low-sensitive, medium-sensitive and high-sensitive individuals. *Translational Psychiatry*, *8*(1), 24. https://doi.org/10.1038/s41398-017-0090-6

Lionetti, F., Klein, D., Pastore, M., Aron, E., Aron, A. y Pluess, M. (2021). The role of environmental sensitivity in the development of rumination and depressive symptoms in childhood: A longitudinal study. *European Child & Adolescent Psychiatry*. https://doi.org/10.1007/s00787-021-01830-6

Martín,T. y Alcántara, R. (Dirs.). (2015). *Sensibilidad al trasluz* [Documental]. RTVE.es

Mena-Bernal, I. (2016). Album ilustrado y trabajo cooperativo: Las percepciones en educación infantil. *EA, Escuela Abierta*, *19*, 159-176. https://doi.org/10.29257/EA19.2016.08

Nikolajeva, M. (2013). Picturebooks and Emotional Literacy. *The Reading Teacher*, *67*(4), 249-254. https://doi.org/10.1002/trtr.1229

Pluess, M. (2015). Individual Differences in Environmental Sensitivity. Child Development Perspectives, *9*(3), 138-143. https://doi.org/10.1111/cdep.12120

Quintana, S. M. y López, A. V. (2020). El álbum ilustrado como práctica medioambiental en el Grado de Educación Infantil: Una experiencia interdisciplinar. Didáctica: Lengua y Literatura, *32*, 29. https://doi.org/10.5209/dida.71782

Suárez, Y. L. (2020). El uso del álbum ilustrado como herramienta para el desarrollo de la competencia literaria y la mejora de la inclusión en Educación Infantil. *Magister*, *32*(2), 9-16. https://doi.org/10.17811/msg.32.2.2020.9-16

Wolf, M., van Doorn, G. S. y Weissing, F. J. (2008). Evolutionary emergence of responsive and unresponsive personalities. Proceedings of the National Academy of Sciences, *105*(41), 15825-15830. https://doi.org/10.1073/pnas.0805473105

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15587

Wolfenbarger, C. D. y Sipe, L. (2007). A Unique Visual and Literary Art Form: Recent Research on Picturebooks. *Review of Research*, 10.

Zubiri, X. (2003). *Notas sobre la inteligencia humana*. Biblioteca Virtual Universal. Editorial del Cardo. Disponible en línea: http://biblio3.url.edu.gt/Libros/Zubiri/notas.pdf

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15460

Artero Flores, Javier.
Investigador Postdoctoral contratado por las Ayudas Margarita Salas de la Universidad de Málaga NextGenerationEU

Relatos entre la ciencia y la ficción en la vídeo instalación Ficciones de otro tiempo

Tales between science and fiction in the video installation Fictions from another time

PALABRAS CLAVE

Videoarte, narración, tiempo, cine, suspense.

KEY WORDS

Videoart, narration, time, cinema, suspense.

RESUMEN

Esta comunicación analiza los modos de construcción y deconstrucción de relato del proyecto audiovisual *Ficciones de otro tiempo*, que gira en torno al género cinematográfico de ciencia ficción y viajes espaciales. Prestamos atención a la experimentación con determinadas estructuras narrativas recurrentes en dicho género, en concreto en secuencias en las que el parámetro temporal parece suspendido y adquiere valor temático.

A partir de la documentación audiovisual de los fondos de la Colección de Instrumentación Científica de la UGR, compuesta por maquinaria obsoleta que hace décadas fue empleada para la investigación, ficcionamos el interior de hipotéticas astronaves que se desplazan por el espacio. En este contexto se plantea un proyecto de vídeo instalación *site-specific* de múltiples pantallas en la Sala Torreón del Palacio del Almirante de Granada. El despliegue e instalación de proyecciones sobre las diferentes estancias, alturas y artesonados de la sala de exposición, permite experimentar con líneas narrativas determinadas por los desplazamientos del espectador en el espacio expositivo.

En definitiva, se plantean una serie de desplazamientos entre la ciencia y la ficción. En este sentido tratamos de dilucidar el modo en que materiales científicos, como por ejemplo diapositivas de células, adquieren valor plástico y narrativo. La aplicación y estudio de herramientas técnicas como largos planos secuencia que registran máquinas desconectadas, sin actividad, nos invita a reconsiderar la *duración* y la ausencia de *acontecimientos* en el audiovisual como un acontecimiento en sí mismo.

ABSTRACT

This communication analyzes the story construction and deconstruction of the audiovisual project *Ficciones de otro tiempo* (Fictions from another time), which is about the science fiction and space travel film genre. We pay attention to the experimentation with certain recurrent narrative structures in this genre, specifically in sequences in which the time parameter seems suspended and acquires thematic value.

From the audiovisual documentation of the UGR Scientific Instrumentation Collection funds, made up of obsolete machinery that was used for research decades ago, we fictionalized the interior of hypothetical spaceships that move through space. In this context, a site-specific video installation project with multiple screens is proposed in the Torreón Exhibition Room of the Palacio del Almirante in Granada. The deployment and installation of projections on the different rooms, heights and coffered ceilings of the space, allows experimenting with narrative lines determined by the movements of the viewer in the exhibition space.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15460

In short, a series of displacements between science and fiction are proposed. In this sense we try to elucidate the way in which scientific materials, such as cell slides, acquire plastic and narrative value. The application and study of technical tools such as long sequence shots that record disconnected machines, without activity, invites us to reconsider the duration and absence of events in the audiovisual as an event in itself.

INTRODUCCIÓN

El proyecto *Ficciones de otro tiempo* (Figura 1) (2022) se enmarca en el festival FACBA 22, organizado por la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada, y gira en torno a determinadas estructuras narrativas recurrentes en el cine de ciencia ficción y viajes espaciales. Con motivo de la temática de la edición 22 del festival, *La lentitud. Resistencias a la inercia frenética*, fui invitado a realizar un proyecto artístico en colaboración con algunas de las colecciones patrimoniales de la UGR, entre las que se encuentra la Colección del Centro de Instrumentación Científica, la Colección del Edificio Mecenas y la Colección del Observatorio de Cartuja. El proyecto también cuenta con la participación de Alberto Cajigal (documentación y producción. Grabación, iluminación y fotografía) y Enrique Res (Composición y diseño de sonido). Dichas colaboraciones, además de la impartición del taller *Impresiones de duración* con alumnado de la Facultad de Bellas Artes de la UGR, dan lugar a un proyecto de vídeo instalación multi pantalla elaborado a modo de *site-specific* para la sala Torreón del Palacio del Almirante de Granada, expuesto del 1 de abril al 13 de mayo de 2022. Mediante este despliegue audiovisual planteo la posibilidad de crear una ficción con reminiscencias cinematográficas a partir de grabaciones de maquinaria científica presente en las mencionadas colecciones. La experimentación con secuencias carentes de acontecimientos significativos nos lleva a investigar sobre las posibilidades del montaje espacial como recurso ante la suspensión narrativa.

Figura 1. Fotografía de sala de *Ficciones de otro tiempo* (2022). Fotografía del autor

La idea original para realizar esta aproximación entre los aparatos de la ciencia y la ficción cinematográfica surge de la cercanía estética visual entre el instrumental científico obsoleto almacenado en los fondos de la UGR, y los escenarios de filmes de los años 60, 70 y 80, como: *2001: A Space Odyssey* (1968) de Stanley Kubrick, *Solaris* (1972) de Andréi Tarkovski o *Alien* (1979) de Ridley Scott. Formas, materiales y colores que nos recuerdan al interior de las naves espaciales recreadas en dichas producciones, y que encontramos en la maquinaria ya en desuso como resultado de los avances tecnológicos a lo largo de los años.

El objetivo que nos planteamos mediante el análisis de *Ficciones de otro tiempo*[1] es señalar las conexiones entre elementos propios del mencionado género cinematográfico y la propuesta de vídeo instalación objeto de estudio. Con todo, se espera dar respuesta a los posibles modos de generar relato en una narración audiovisual aparentemente suspendida. Así, trataremos de exponer la manera en que la ausencia de acontecimientos puede ser entendida como un acontecimiento *per se*.

Es normalmente en las secuencias introductorias de los filmes mencionados[2] cuando las máquinas gozan de especial protagonismo. Nos referimos fragmentos del metraje en los que se muestra el interior de astronaves gobernadas por máquinas, mientras toda o parte de

[1] Enlace a documentación audiovisual del proyecto: https://www.youtube.com/watch?v=cRfBXTUq3UE

[2] Aunque centraremos nuestro estudio en los filmes mencionados, las estructuras narrativas a las que nos referiremos son habituales en buena parte del cine de viajes espaciales para mostrar el aislamiento de los tripulantes.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15460

la tripulación se encuentra ausente, en estado de hibernación. Sin embargo, el modo en que dichos interiores se presentan al espectador contrasta técnicamente con el resto del film, en especial en lo referente al ritmo que imprime el montaje y los tipos de plano. Estas secuencias se caracterizan por el empleo de *travellings*, paneos, planos fijos y largos planos secuencia que densifican el parámetro temporal, pues representan largos viajes a través del espacio. Los ritmos y encuadres a menudo revelan una mirada mecanizada, propia de la videovigilancia, "un ojo frío, perfectamente despojado de la referencia a lo humano" (Aumont, 1997, p.50), como señala Jacques Aumont para referirse a *La región centrale* (1971) de Michael Snow. Movimientos que escapan a la subjetividad y el titubeo de una cámara al hombro, pues los giros se producen sobre un eje, sistema de engranajes o railes.

Contexto

A partir de las ideas esbozadas, la metodología empleada en el presente texto es de *práctica artística como investigación* (Borgdorff, 2012). Para ello recurrimos a textos teóricos provenientes de la narratología y el análisis fílmico, producciones cinematográficas y otros proyectos artísticos. Este marco nos permite una aproximación al proyecto desde el cruce de disciplinas.

En *Teoría de la narrativa* (1990) Mieke Bal define los acontecimientos como *cambios* a través de los que se estructura la narración. Sin embargo, las escenas audiovisuales de referencia para el proyecto carecen de dichos cambios en el sentido tradicional del término acontecimiento. Por lo general, como ya se ha adelantado, en estas secuencias el ritmo se dilata con objeto de transferir al espectador la experiencia de la espera durante el viaje. Por esta razón recurrimos al concepto bergsoniano de *duración* para su aplicación en el proyecto *Ficciones de otro tiempo*, pues tiene que ver con un estudio del tiempo desde la percepción subjetiva del mismo. Este es el motivo por el que ha sido y es tan ampliamente empleado en el análisis de obras cinematográficas y de vídeo arte[3] donde las acciones son mínimas. En *Ensayo sobre los datos inmediatos de la conciencia* (1927) Henri Bergson define la duración como "la forma que toma la sucesión de nuestros estados de conciencia cuando nuestro yo se deja vivir, cuando se abstiene de establecer una separación entre el estado presente y los estados anteriores" (p.77). Bergson rechaza la naturaleza cuantitativa del reloj para sustituirla por la experiencia cualitativa del tiempo. Por consiguiente, las escenas de referencia del presente proyecto se enmarcan en lo que Mieke Bal define como la *fatiga de la duración*, es decir, "respuestas ambivalentes que la gente expresa después de un intenso y largo enfrentamiento con el tiempo como tal" (2018, p.8). El espectador, preparado para la acción, acusa especialmente la duración en los momentos en que el ritmo de la narración decelera para enfatizar la idea de viaje y de espera, a pesar de que el *tiempo* es *natural* (Tarkovski, 1991) en un sentido tarkovskiano, es decir, sin aceleraciones o ralentizaciones del registro original.

En *Maze Walkthrough* (2014), presentado a modo de obra de instalación en el MACBA, Serafín Álvarez se inspira en conocidas películas de ciencia ficción como las citadas para proponer un videojuego al espectador/usuario. Diseña una serie de pasillos laberínticos virtuales que el usuario puede transitar mediante un teclado y un *trackpad*. El jugador puede avanzar, retroceder, girar o modificar el ángulo de visión mientras recorre estos pasillos, pero precisamente "esa pluralidad de direcciones acaba por encerrar al usuario, perdido en un bucle sin escapatoria" (Álvarez, 2014). Entonces, la imposibilidad de avanzar en la historia, de generar cambios, se antoja un acontecimiento en sí mismo. Si bien en *Maze Walkthrough* el usuario no puede realizar acciones interpretables como acontecimientos narrativos más allá de su desplazamiento por las estancias, en las referencias cinematográficas mencionadas tampoco encontramos individuos capaces de insertar tales cambios. Así ocurre en la secuencia introductoria de *Alien* (1979), de Ridley Scott. En los primeros minutos de metraje del film, tras unos planos del exterior de la nave Nostromo, la cámara se desplaza por el interior de la misma y recorre sus pasillos principalmente mediante paneos, planos fijos y algún movimiento propio de *steadicam*. La tripulación permanece en estado de hibernación y no se nos presenta hasta pasados 3 minutos. Sin embargo podemos distinguir algunos elementos generadores de relato en potencia que a continuación analizamos.

Durante los primeros minutos de *Alien* el sonido goza de protagonismo: percibimos ruido blanco proveniente del sistema de ventilación de la aeronave. Sobre este sonido grave se solapan sutiles notas musicales de manera ocasional, lo que genera cierto suspense. En cuanto a la iluminación, en clave baja, predomina el claroscuro y llama la atención la inserción de ciertas luces parpadeantes. El movimiento en estos escenarios se limita al producido por corrientes de aire y por juguetes móviles. Debemos pensar que el aire que mueve de manera violenta las páginas de un libro proviene del mismo sistema de ventilación que causa el ruido blanco, aunque la intensidad del mismo remite inevitablemente al viento en la naturaleza. En cualquier caso estas corrientes se perciben orgánicas tal y como sugieren algunos análisis fílmicos: "los pasillos ventrales de la Nostromo también respiraban […] si ponemos atención a la banda sonora del film, en sus matices más finos, nos damos cuenta de que parece que escuchamos una respiración pulmonar" (Carrasco-Molina, 2012, p.69). En cuanto a los juguetes, como un pájaro bebedor o el péndulo de Newton -que aparece en una secuencia similar en la segunda entrega de la saga-, a través del movimiento, a modo de reloj de péndulo, parecen incidir en el transcurso del tiempo. Por

3 Véase el uso que hace Mieke Bal del concepto de *duración* en el artículo *El tiempo que se toma*, publicado en *CONTRANARRATIVAS. Temporalidades reconstruidas y espacialidades desbordadas* (2018).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15460

último, la intermitencia de pilotos sobre el panel de control de la cabina o el encendido de pantallas, gobernadas estas por la inteligencia artificial (Madre), permiten interpretar un hipotético diálogo entre monitores y los reflejos proyectados de los mismos. En resumen, se suceden una serie de elementos que, en ausencia de acontecimientos narrativos, consideramos que ponen de relieve el parámetro temporal y la percepción subjetiva del mismo por parte del espectador, es decir, la *duración*.

Estas estrategias son habituales no solo en el género cinematográfico en cuestión, también en el vídeoarte, como en *The Caretaker* (2018), de Steve Bishop. La obra se enmarca en *Deliquescing*, un proyecto de instalación presentado en el KW Institute for Contemporary Art de Berlín en 2018. El artista se interesa por documentar una ciudad canadiense abandonada. La ciudad fue construida para alojar a unos mineros que la abandonaron en 1983 tras concluir su trabajo. Desde entonces una persona se encarga de mantener en un estado impecable, suspendido en el tiempo, las instalaciones. En *The Caretaker*, un vídeo monocanal de 24 minutos, Bishop documenta el exterior y los interiores vacíos de estas viviendas con los recursos técnicos descritos anteriormente. El autor señala que la ausencia de individuos en el metraje permite al espectador proyectarse en el mismo (Bishop, 2018), lo que en cierto sentido se corresponde con la experiencia del tiempo que tratamos de exponer en tanto que interpelación al espectador. Otro aspecto relacionado con la ausencia de individuos es que "el silencio es audible […] el zumbido de pájaros y viento, el sonido de todos los que se han ido" (Gat, 2018, p.73), lo que también tiene que ver con el protagonismo del ruido blanco en la secuencia cinematográfica descrita anteriormente.

Finalmente, lo que nos interesa señalar es que las estrategias esbozadas en formato monocanal pueden deconstruirse, desplegarse, utilizando para ello el *montaje espacial* (Manovich, 2005). Con ello proponemos otra manera de generar relato que delega cierta responsabilidad en el espectador, es decir, mediante los desplazamientos físicos de este por el espacio expositivo.

DESARROLLO. Modos de generar relato en ausencia de acontecimientos

A continuación, analizamos cómo se aplican las estrategias del cine expuestas anteriormente en la instalación *Ficciones de otro tiempo*. Para ello relacionamos distintos aspectos del proyecto tanto con los ejemplos mencionados como con otros que refuerzan las ideas planteadas.

Como ya se ha adelantado, el proyecto parte de la documentación audiovisual de maquinaria obsoleta de la Colección de Instrumentación Científica de la UGR. Esta documentación se realiza empleando los recursos técnicos habituales en las secuencias descritas. Sin embargo, en lugar de realizar un montaje monocanal que alterne los diferentes planos, se opta por *ordenar* estos atendiendo a su naturaleza. Si en *American Night* (2009), una vídeo instalación de 5 pantallas de Julian Rosefeldt, cada proyección hace referencia a un motivo habitual en el cine Western (la calle principal del pueblo, el salón o la mujer que espera a su esposo), en esta ocasión nos regimos por tipología de plano para proponer un montaje de las imágenes en el espacio. Son 6 las proyecciones que se distribuyen por las dos estancias de la Sala Torreón del Palacio del Almirante:

Proyección 1: planos fijos
Proyección 2: planos fijos de monitores
Proyección 3: *travellings*
Proyección 4: paneos
Proyección 5: planos fijos con paneos
Proyección 6: movimiento circular

La proyección 6 (Figura 2) muestra una grabación que gira en círculos desde el interior de la cúpula del Observatorio de Cartuja (Granada). Los gajos concéntricos de su estructura se solapan visualmente con el artesonado del techo, también de formas concéntricas, sobre el que se realiza la proyección. Esta tipología de movimiento de cámara guarda reminiscencias con la ya referida *La región centrale,* aunque en el género cinematográfico de viajes espaciales también detectamos la experimentación con este tipo de plano, como en *2001: A Space Odyssey* (1968) de Stanley Kubrick, donde la cámara sigue a los tripulantes a través de estructuras radiales.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15460

Figura 2. De izq. a dch. Fotografía de artesonado de la Sala Torreón, vídeo de la cúpula del Observatorio de Cartuja y proyección sobre artesonado. Fotografía del autor

El resto de proyecciones (1, 2, 3, 4 y 5) se realizan sobre unas pantallas construidas con MDF y perfiles en L de metal perforado (Figura 3), con unas medidas de 300 x 168 cm. cada una. Estos materiales guardan relación con las estanterías que almacenan parte de la maquinaria registrada, y pueden reconocerse en algunas escenas.

Figura 3. Fotografía de documentación de las estructuras que conforman las pantallas de proyección. Fotografía del autor

Las proyección 5 (Figura 4) se ubica a una altura intermedia entre la proyección del techo (6) y el resto de proyecciones a ras de suelo. Esta pantalla, anclada tras la barandilla de una pasarela flotante, muestra planos fijos y paneos que registran el telescopio del Observatorio de Cartuja. La ubicación elevada de esta pantalla subraya el punto de vista bajo desde el que se documenta dicho telescopio dadas sus dimensiones.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15460

Figura 4. Fotografía de sala de la proyección que registra el telescopio del Observatorio de Cartuja. Fotografía del autor

Las pantallas de las proyecciones 3 y 4 forman una estructura en forma de pinza (Figura 5) que el espectador ha de rodear para obtener posibles yuxtaposiciones visuales con el resto de pantallas expuestas. Esta yuxtaposición de proyecciones en el espacio es similar a la que encontramos en propuestas como *Prisma* (2022), la instalación multi pantalla de Alexandre Farto (Vhils) en MAAT de Lisboa, donde en ocasiones nos cuesta diferenciar los márgenes de unas proyecciones con respecto a otras a pesar de ubicarse separadas por varios metros. En *Ficciones de otro tiempo*, por un lado vemos una sucesión de *travellings* realizados sobre *slider* con planos que se funden en una pretendida ilusión de continuidad. Por el otro lado una serie de paneos permiten indagar en la estructura de las máquinas, ofreciendo detalles como la capa de polvo que recubre buena parte de las mismas. El modo en que se desplaza la cámara, así como la textura de los materiales que registra remite a dos producciones de Andréi Tarkovski: *Solaris* (1972) y *Stalker* (1979). A diferencia de la estética aséptica habitual en el audiovisual de viajes espaciales[4], en *Solaris* observamos el desorden y estado de abandono generado por una tripulación en crisis emocional. De hecho fue la experiencia negativa de Tarkovsky durante el visionado de *2001: A Space Odyssey* lo que, como indica el diseñador de arte de Solaris, lo condujera a diseñar una estación espacial "que pareciese un viejo autobús averiado y no una utopía espacial futurista" (Romadin, 2011). Así mismo, el modo de registrar la textura de objetos con cierta patina guarda relación con un largo plano secuencia de *Stalker*, donde el personaje del *stalker* sueña mientras la cámara se desplaza por un río repleto de restos de la batalla.

[4] Esta estética está presente en el cine y en el audiovisual en general, como en el videoclip *Such Great Heights* (2003), de The Postal Service.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15460

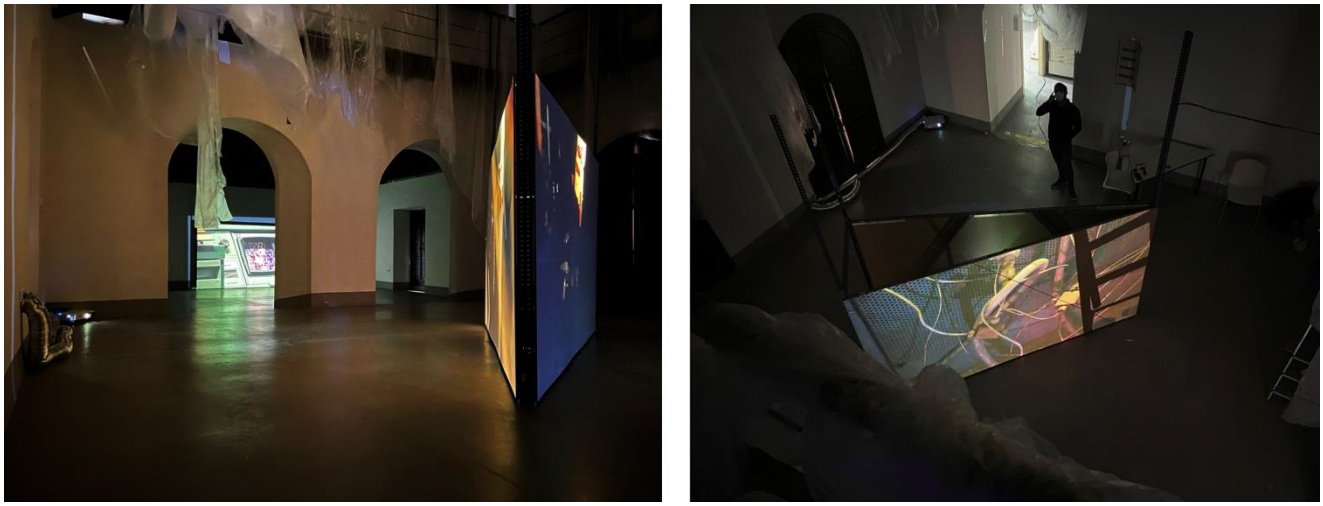


Figura 5. A la izq. fotografía de sala. A la dch. Fotografía cenital durante el montaje. Fotografía del autor

La proyección 2 (Figura 6) muestra una sucesión de monitores y visores sobre los que se han incrustado animaciones de antiguas diapositivas de células y tejidos. Dichas diapositivas empleadas para el estudio de lo micro, son intervenidas y reinterpretadas como paisajes[5] o imágenes de satélite dada su riqueza plástica, para lo que se escanean a gran resolución con objeto de realizar transiciones de movimiento en las mismas. Es en estos pequeños monitores donde se concentran las únicas imágenes hipotéticamente extraterrestres, influenciadas por las escenas cinematográficas del planeta pensante Solaris, "a medio camino entre la vida no corpórea y la vida inorgánica" (Ribas y Martín, 2015, p.73). El modo en que estos monitores se encienden y apagan propone un diálogo entre pantallas, subrayado además por los reflejos que se generan entre unos y otros. La ausencia de interacción humana sobre los dispositivos plantea conexiones con la inteligencia artificial de Madre en *Alien* o Hall en *2001: A Space Odyssey*.

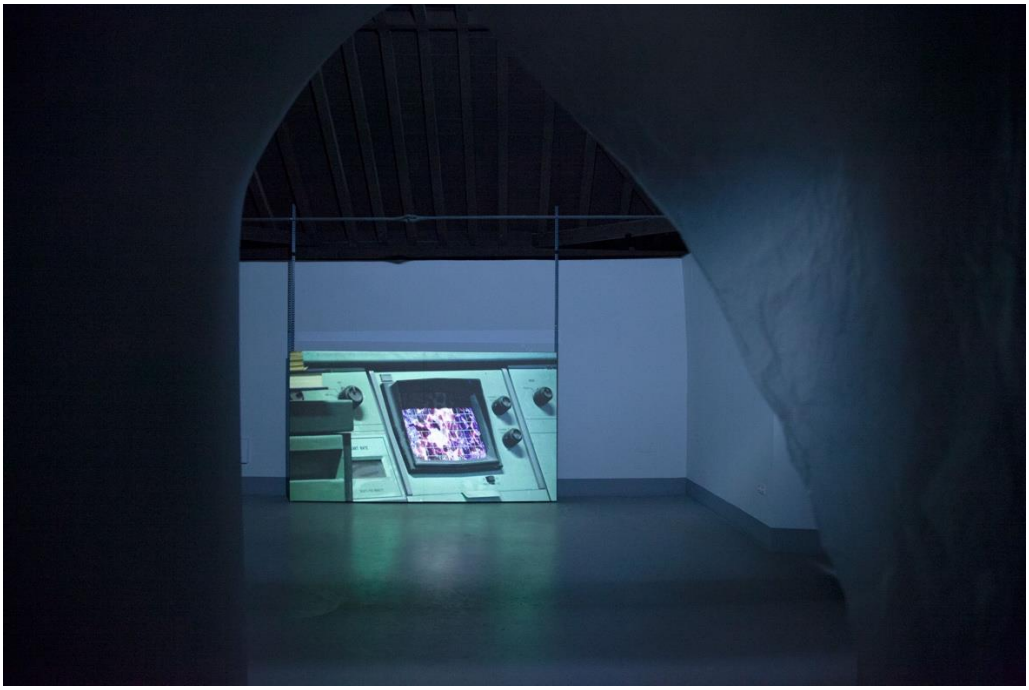


Figura 6. Fotografía de sala de la proyección nº2. Fotografía del autor

5 *Paisajes Embrionarios*, de Ariel Ruiz i Altaba, es un ejemplo del recurso a la fotografía científica con fines artísticos desde una perspectiva de paisaje.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15460

Para finalizar, la proyección 1 (Figura 7) se realiza sobre una pantalla a medio construir que evidencia su estructura y cierto estado de desmantelamiento. Encontramos una sucesión de planos fijos, montados por cortes o transparencias, en los que se detectan algunos de los elementos generadores de relato descritos con anterioridad. Si bien la iluminación es teatral en la mayoría de las grabaciones, en ocasiones se emplea un foco que gira sobre sí mismo con objeto de fundir a negro la escena y facilitar el montaje. Además se emplean intermitentes rojos y azules para imprimir temporalidad y estética industrial a las escenas.

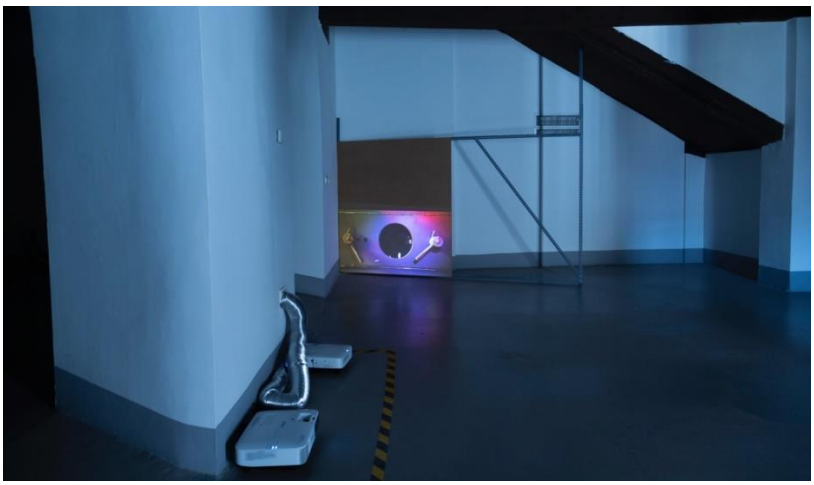


Figura 7. Fotografía de sala de la proyección nº1. Fotografía del autor

El último elemento al que hacemos referencia son las corrientes de aire presentes tanto en las imágenes (Figura 8) como en el espacio expositivo. Por un lado, en algunos planos apreciamos papeles que son movidos por el aire de manera violenta. Por otro lado, la pasarela flotante de la primera estancia de la sala se encuentra envuelta en plásticos (como los que cubren el telescopio presente en la pantalla ubicada a la misma altura) que también son azotados por unos ventiladores ocultos tras la barandilla. Así mismo, en toda la Sala Torreón se percibe un ruido blanco que tiene su origen en grabaciones sonoras del sistema de refrigeración del área de supercomputación de la UGR. El protagonismo de este recurso remite principalmente a su concepción como agente de la naturaleza sobre el que no se tiene control (Strouhal, 2022), en ocasiones no exento de romanticismo, como se muestra en la secuencia final de *Une histoire de vent* (1988), de Joris Ivens. En *Solaris*, el Dr. Snaut explica a Kris Kelvin que coloca tiras de papel en las rendijas de ventilación para recordar el sonido de las hojas movidas por el viento. En *Aliens* (1986), de James Cameron, cuando Ellen Ripley se prepara para la batalla contra el monstruo pareciera encontrarse en mitad de un tornado. Esto puede concebirse a modo de enfrentamiento romántico contra las fuerzas de la naturaleza.

Figura 8. Fotograma de escena en la que el papel es movido por corrientes de aire. Fotografía del autor

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15460

CONCLUSIONES

Hemos comprobado que mediante la combinación de determinadas estrategias cinematográficas y de montaje espacial, la suspensión narrativa adquiere valor temático. Si las secuencias de los filmes de referencia se desarrollan en 3 o 4 minutos, una duración corta en comparación con el resto del metraje, el proyecto en cuestión se instala y se suspende de manera indefinida en esa espera hasta convertirse en *leitmotiv* de *Ficciones de otro tiempo*. Como hemos expuesto, estas estrategias dotan de vida a arquitecturas y máquinas inanimadas, y consisten principalmente en la aplicación de efectos lumínicos, sonoros o cinéticos que imprimen temporalidad a escenarios sin presencia humana. En definitiva, consideramos que estos elementos cuentan con potencialidad para generar relato en ausencia de acciones o cambios narrativos significativos, pues intervienen en la percepción subjetiva del tiempo del espectador, la *duración*.

FUENTES REFERENCIALES

Álvarez, S. y Fernández, S. (19 de diciembre de 2014). APNEA #1 Conversación con Serafín Álvarez. *Esnorquel*. http://esnorquel.es/apnea-1-conversacion-con-serafin-alvarez/

Aumont, J (1997). *El ojo interminable: Cine y Pintura.* Paidós Comunicación.

Bal, M (1990). *Teoría de la narrativa.* Ediciones Akal [Ed. 2009].

Bal, M (2018). El tiempo que se toma. *CONTRANARRATIVAS. Temporalidades reconstruidas y espacialidades desbordadas*, #0, 8-21.

Bergson, H (1927). *Ensayo sobre los datos inmediatos de la conciencia.* Ediciones Sígueme [Ed. 1999].

Bishop, S. (2018). *The Caretaker* [Vídeo monocanal].

Bishop, S. (2019). *DELIQUESCING*. SternbergPress.

Borgdorff, H. (2012). *The Conflict of the Faculties. Perspectives on Artistic Research and Academia*. Leiden University Press. https://doi.org/10.26530/OAPEN_595042

Cameron, J. (Director). *Aliens* [Película]. Brandywine Productions.

Carrasco-Molina, E. (2012). Apuntes sobre la percepción subconsciente en el cine. El ejemplo de Alien, el octavo pasajero (1979) y su propuesta orgánica de atracción/repulsión. *Revista Mediterránea de Comunicación*, *3*(2), 46-82.

Gat, O. (2019). In all the old familiar places. En *DELIQUESCING* (pp. 70-76). SternbergPress.

Ivens, J. (Director). *Une histoire de vent* [Película]. Capi Films.

Kubrick, S. (Director). (1968). *2001: A Space Odyssey* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer.

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

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

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

Rosefeldt, J. (2009). *American night* [Vídeo instalación].

Ruiz i Altaba, A. (2001). *Paisajes Embrionarios*. ACTAR.

Scott, R. (Director) [1979]. *Alien* [Película]. Brandywine Productions 20th Century Fox.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15460

Strouhal, E (2022). Flying Robert and his kin. En *When The Wind Blows* (pp. 39-57). De Gruyter.

Tarkovsky, A. (Director). (1972). *Solaris* [Película]. Mosfilm.

Tarkovsky, A. (Director). (1979). *Stalker* [Película]. Mosfilm.

Tarkovsky, A (1991). *Esculpir en el tiempo*. Ediciones Rialp.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15437

Artero Mut, Lidón.
Barreira Arte y Diseño. Centro Oficial de Estudios Superiores

REDES: Proyecto expositivo en el espacio público

NETS: Exhibition project in public space

PALABRAS CLAVE

Red, MuVIM, Diario, Memoria.

KEY WORDS

Net, MuVIM, Diary Memory.

RESUMEN

El concepto de redes es el motivo y título de una obra diseñada para ser reproducida a una escala 100:1, pequeñas retículas irregulares hiperampliadas para cubrir el vitral de un centro de arte. En esta experiencia se centra el artículo con el objetivo de analizar lo que implica la escala y la exterioridad en la presentación de expresiones íntimas vinculadas al espacio público urbano.

El contexto en el que surge el proyecto es este presente peculiar en el que nos sentimos viviendo un momento histórico, con la sociedad afligida por continuos y rápidos cambios en las relaciones interpersonales, provocados por un sinfín de factores, a las que se suma la devastadora circunstancia de la pandemia.

La obra es una llamada a la reflexión y a la serenidad para recordar que los seres humanos somos sociabilidad y comunicación pura y que no hemos perdido la voz en ese vitral de conexiones, cercanías geométricas que se modifican como consecuencia de esas relaciones humanas.

A modo de síntesis y resultado del trabajo realizado en obras anteriores: un recopilatorio de diarios de imágenes, registros personales expresados como apuntes en dibujos, pinturas, fotografías, anotaciones y textos donde día a día se van creando esas uniones que constituyen el relato de vivencias relacionadas, como nudos concatenados que construyen esa red de relaciones.

ABSTRACT

The concept of net is the motif and title of a work designed to be reproduced at a scale of 100:1, small irregular grids hyper-enlarged to cover the stained glass of an art center. The article focuses on this experience with the aim of analyzing the implications of scale and exteriority in the presentation of intimate expressions linked to urban public space.

The context in which the project arises is this peculiar present in which we feel we are living a historical moment, with society afflicted by continuous and rapid changes in interpersonal relationships, caused by a myriad of factors, to which is added the devastating circumstance of the pandemic.

As Alfia Leiva (2022) indicates, the work is a call to reflection and serenity to remember that human beings are sociability and pure communication and that we have not lost our voice in this stained glass window of connections, geometric proximities that are modified as a consequence of these human relationships.

As a synthesis and result of the work done in previous works: a compilation of diaries of images, personal records expressed as notes in drawings, paintings, photographs, annotations and texts where day by day those unions are created that constitute the story of related experiences, as concatenated knots that build that network of relationships.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15437

INTRODUCCIÓN

El concepto de redes es el motivo y título de proyecto seleccionado para un centro de arte, concretamente el MUVIM (Museu Valencià de la Il-lustració i de la Modernitat) con motivo del Día de la Dona Treballadora.

Una obra diseñada para ser reproducida a una escala para 100:1, para cubrir el vitral de la entrada principal del museo.

El VITRALL es una iniciativa del Museo junto con el CUB para relacionar/ invitar/interpelar al espectador -desde fuera del Museo- para entrar en él y conocer su interior, una obra que estará expuesta durante 8 meses y que se podrá contemplar (y tiene que funcionar) desde el interior y el exterior del museo.

El proyecto consiste en una obra original de aproximadamente 100 x 70 cm., para ser reproducida en el vitral a 1175 x 616 cm y es en esta experiencia donde se centra este artículo, con el objetivo de analizar lo que implica la escala en la presentación de expresiones íntimas vinculadas al espacio público urbano.

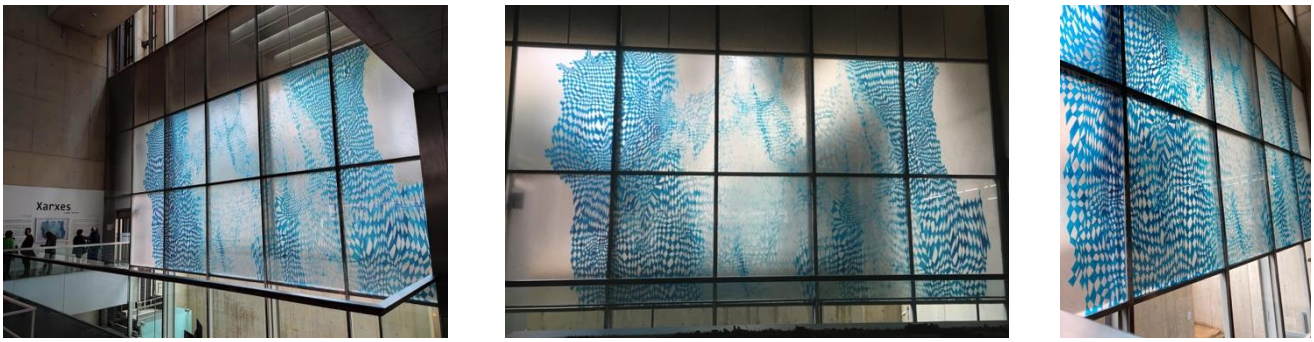


Figura 1. Obra en el vitral vista desde dentro (2022)

Este trabajo es una síntesis y resultado del trabajo realizado en obras anteriores: un recopilatorio de diarios de imágenes, registros personales expresados como apuntes en dibujos, pinturas, fotografías, anotaciones y textos donde día a día se van creando esas uniones que constituyen el relato de vivencias relacionadas, como nudos concatenados que construyen esa red de relaciones.

Estos diarios de imágenes son el núcleo de mi trabajo artístico que comencé a partir de un viaje y ante la incapacidad de abarcar esas experiencias y conocimiento, comencé a dibujar, fotografiar, recopilar y nombrar con un nuevo nombre para poder hacerlas mías y así en algún momento poder comunicármelas. Porque el diario me devuelve la creencia de que eso ocurrió, y la necesidad de representarlo o la imposibilidad de no representarlo.

Roland Barthes en su libro *Lo obvio y lo obtuso* analiza las razones a favor y en contra de escribir un diario, para finalmente decidir que no lo hará, cuando leí este texto, mi diario tenía más de 2000 páginas, …ya era demasiado tarde.

También Susan Sontag en *El amante del volcán*, una, en principio, historia de amor se convierte en la excusa, entre otras para analizar la diferencia entre un coleccionista y un recopilador de objetos, no se cuál de ellos me define, porque un diario es un extraño memorándum, un espacio donde identificamos imágenes como retazos de nuestra memoria, a veces aparecen llenos de un significado abrumador y otras, muy sencillo, casi silencioso, son esos pequeños recuerdos vertidos en forma número de teléfono, de un dibujo garabateado en una servilleta de aquel café, etc. esas experiencias que dejan de ser primeras para ser únicas.

El diario abierto, más que formas reconocibles de narración, despliega una red de posibles relaciones no determinadas, incluso ha perdido su carácter cronológico a favor de las asociaciones, construyendo un tiempo otro en el que presente y pasado se entremezclan como en mi memoria y que, para no romper esa intimidad, necesita un espacio de respeto y cautela, ese espacio, ese hueco en el relato que puede ser también el espacio de vínculo para con el espectador y por tanto, donde se produciría esa promesa de continuidad.

En mis diarios, las obras funcionan separadamente, mezclándose los dibujos más figurativos con los más abstractos y también las pinturas, pero juntas forman una especie de narración en la que se mezclan momentos diferentes, del mismo modo que ocurre en nuestras vidas, en ocasiones algunas imágenes se repiten, dando al conjunto una estructura narrativa, una intención de continuidad.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15437

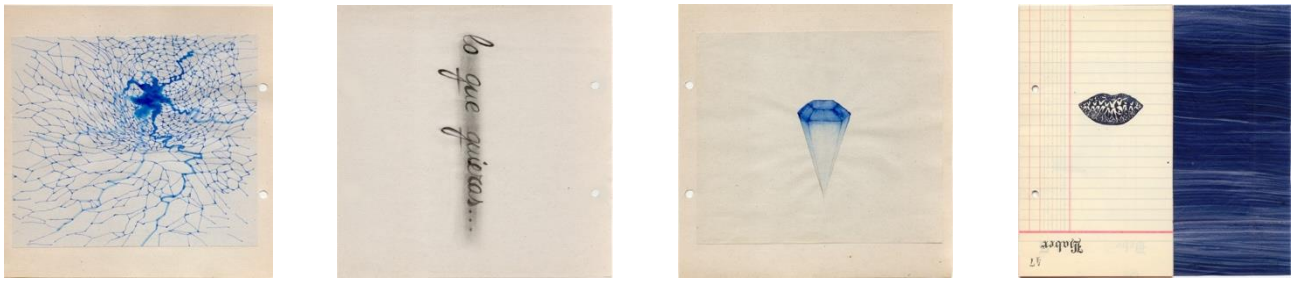


Figura 2. Imágenes diario (2002-2019)

La pintura se mezcla con el dibujo más minucioso dejándole el protagonismo, imágenes figurativas de partes del cuerpo (los labios aparecen repetidamente, a veces son marcas de carmín estampadas con los míos) y también objetos como testigos de recuerdos vividos, o la pintura por la pintura en forma de una mancha que se repite a sí misma formando casi un motivo: cuadros, rombos, puntos, etc. en el afán de contar, de contarme a mí misma.

Pero todas estas imágenes, estas experiencias que había creado separadamente iban conformando una red de conexiones que ampliaban y modificaban la estructura rígida, conformando una especie de mapa que crecía orgánicamente al tiempo que sucedía.

La memoria es el ítem fundamental de este proyecto. Todos nuestros actos toman sentido cuando nos los representamos, cuando nos los contamos; lo inmediato no se da en el hombre y para procurar esa representación acudimos a la memoria.

En mi enfoque se contempla la memoria personal que se dirige al área de la intimidad, así como la memoria histórica que desde la individualidad alude a problemas sociales colectivos.

El contexto en el que surge el proyecto es este presente peculiar en el que nos sentimos viviendo un momento histórico, con la sociedad afligida por sucesivos y rápidos cambios en las relaciones interpersonales, provocados por un sinfín de factores, a las que se suma la devastadora circunstancia de la pandemia.

La obra es una llamada a la reflexión y a la serenidad para recordar que los seres humanos somos sociabilidad y comunicación pura y que no hemos perdido la voz en ese vitral de conexiones, cercanías geométricas que se modifican como consecuencia de esas relaciones humanas.

«Las leyes de la comunidad -es decir, las leyes naturales, es decir, las leyes culturales no están escritas en el espacio público sino inscritas en el lugar íntimo o en la piel interna de la afectividad, inscritas con esas huellas que remueven nuestras entrañas cuando escuchamos nuestras historias (…)

Estas huellas son la trama de nuestra historia común, el hilo de sentido que liga secretamente nuestras vidas (…)» (Pardo, 1992, p. 270).

METODOLOGÍA Y DESARROLLO

El soporte escogido para realizar la obra es papel sulfurizado (traslúcido) como el vitral para el que creé este trabajo, porque de la misma manera que esa red es una muestra e invitación a entrar en mi mundo y que yo entre en él, la transparencia del vitral crea esa relación entre el espacio público y el privado del museo, donde lo que importa realmente es que exista esa comunicación y esa invitación y donde esa barrera entre esos espacios se diluya/desaparezca.

La luz que atraviesa el vitral es cambiante a lo largo del día, de los meses y también por la climatología (se inauguró un día que diluviaba) y esto hace que este trabajo/vitral/red aparezca cambiante como su propia imagen, como las relaciones y experiencias que hacen que se modifiquen nuestros diarios, donde nos contamos las cosas que nos pasan y nos pasan porque nos las contamos como nos las contamos como analiza Miguel Morey en su libro El orden de los acontecimientos: Sobre el saber narrativo.

«…que lo que se nos describe es un itinerario en pos de un cierto modo de contarnos lo que (nos) pasa- en la certeza de que eso que somos, lo que da sentido a lo que somos y a lo que ocurre y permite que se dé un ensamblaje entre ambas series, es precisamente un cierto modo de contarnos lo que nos pasa, porque lo que (nos) pasa solo nos pasa porque (nos) lo contamos como nos lo contamos». (Morey, 1998, p. 118)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15437

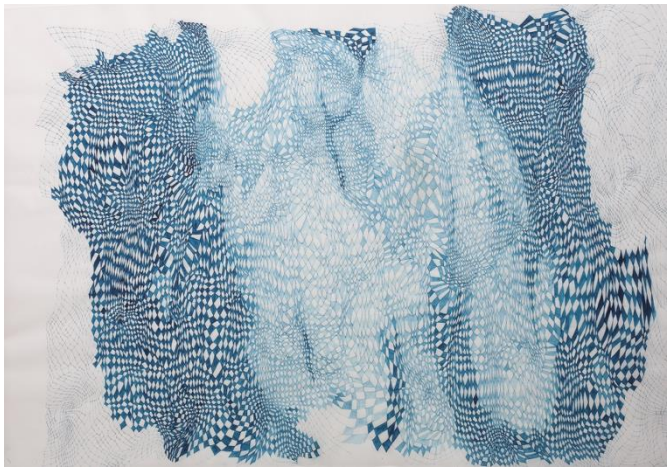


Figura 3. Original de la obra *Redes* (2022)

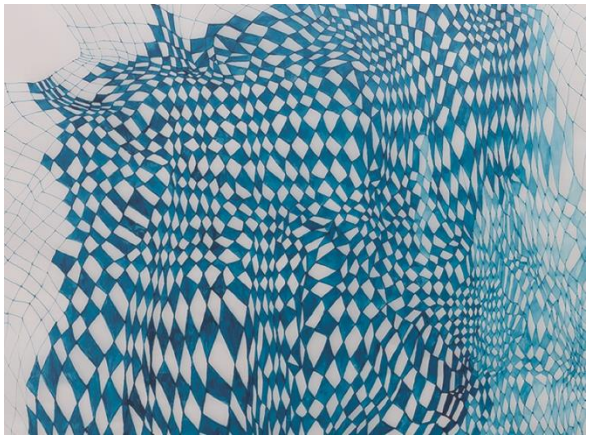


Figura 4. Detalle de la obra *Redes* (2022)

El resultado es una obra de geometría pura y orgánica, puntos que se unen formando líneas y que a su vez se atan creando infinidad de geometrías unidas como si fueran neuronas, creando un espacio que lejos de ser uniforme y previsible se ve alterado por el efecto de esas relaciones y experiencias formando recuerdos precisos, transparentes y también inexactos, abiertos o agobiantemente cerrados que se acercan y se alejan en una matemática emocional de narraciones geométricas inacabadas, en una estructura variable y deliberadamente incompleta que invita a continuar y a llenarse de más relaciones y más experiencias.

Experiencias acumuladas a lo largo del tiempo y que han ido conformando ese tejido minucioso, atendiendo obsesivamente al detalle, pero también imperfecto, conformando el relato de mi red de amigos, experiencias artísticas, viajes…

No en vano el color de la tinta escogida es una edición limitada de una marca de tinta con motivo del aniversario de la novela de Julio Verne “Around the world in 80 days blue” (Azul la vuelta alrededor del mundo en 80 días).

En el proceso de dibujo/realización ocurrían errores de concatenación entre los elementos (geometría), estos errores me forzaban a tomar otro camino y en ocasiones me sugerían otros caminos igual que en las tonalidades de azul, que iban variando como la vida misma.

Una vez finalizada la obra, se fotografía (digitaliza) en máxima resolución para ser impresa en una escala 100:1, y esa imagen se transfiere a un vinilo ácido arenado que se adherirá con agua y jabón a la superficie del cristal, por la cara exterior del museo, y a pesar de ser una superficie plástica aguantará sin degradarse hasta que se retire.

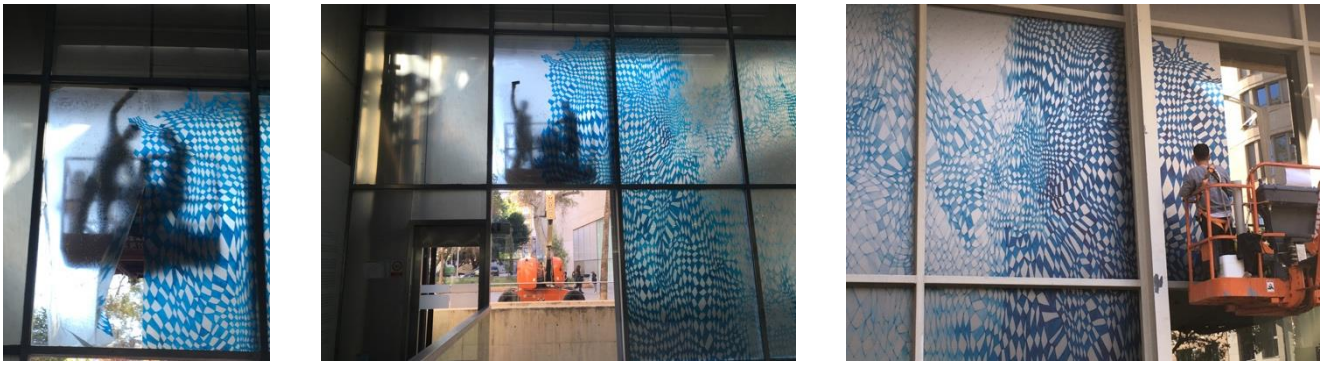


Figura 5. Proceso de montaje de la obra en el vitral (2022)

El vitral está dividido en zonas de 235 x 308 cm., para cubrir cada una de ellas se necesitan dos piezas de vinilo de 117 x 308 cm que ajustan perfectamente entre sí por el uso de agua y jabón en el proceso de adherido, pues permite mover las piezas hasta conseguir ese ajuste.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15437

La imagen que estaba anteriormente en el vitral se retiró con un decapador: una pistola de calor que facilita su retirada, y después, un disolvente al agua elimina los pequeños restos que han podido quedar, sin dañar el cristal/vitral.

Realizamos pruebas de impresión, con un tamaño de un metro cuadrado, de las zonas más controvertidas por su nivel de detalle, contraste o falta de contraste, para comprobar el color y la traslucidez. Decidí que el soporte fuera traslúcido para limitar las interferencias de la arquitectura exterior con la imagen.

CONCLUSIONES

La consideración general que quiero subrayar es, retomando las premisas iniciales: esa necesidad de contar y de comprender qué me ha llevado a crear estos diarios –que continúan hasta la fecha–, necesidad que se acentúa doblemente cuando ese contar produce un feedback en nosotros mismos, activando en nuestra memoria registros personales que afectan nuestra experiencia, dependiendo de la historia personal de cada uno: de los afectos y conflictos, y por tanto, nuestro álbum de imágenes seguirá un proceso de concatenación, eliminación y adición de elementos engarzados de una manera determinada.

Creando una especie de mapa de relaciones personales de experiencias de vida, de influencias de los compañeros de viaje y de cómo han modificado y continuamente ampliado esa red y por ende la relación del interior del museo con el exterior por la transparencia del vitral y esa invitación de continuidad de esa red de pequeñas retículas irregulares inacabadas.

Porque, como señala José Luis Pardo «La comunidad y no la soledad, es pues, la fuente de la intimidad, tal es nuestro contrato natural (es decir, cultural, es decir, pasional). Un contrato implícito, común e íntimo, pero no público o privado (…)» (Pardo, 1992, p. 270).

FUENTES REFERENCIALES

Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces.* Paidós.

Leiva, A. (2022). *Hoja de sala proyecto Xarses.* MUVIM.

Morey, M. (1988). *El orden de los acontecimientos. Sobre el saber narrativo.* Península.

Pardo, J.L. (1996). *La Intimidad.* Pre-Textos.

Sontag, S. (1996). *El amante del volcán.* Alfaguara.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15456

Bernal Rivas, Gonzalo Enrique.
Universidad de Guanajuato.

Arquitectura de las mentiras.

Architecture of lies.

PALABRAS CLAVE

Verdad, falso, simulación, arquitectura permanente, arquitectura efímera, México.

KEY WORDS

Truth, fake, simulation, permanent architecture, ephemeral architecture, Mexico.

RESUMEN

Esta comunicación tiene la intención de explorar la relación que existe entre la arquitectura, tanto permanente como efímera, con las mentiras a través de un análisis de su presencia en determinadas obras tanto en México como en otras latitudes desde el siglo XVII hasta el presente. Con respecto al vínculo entre la arquitectura permanente y lo simulado, se han considerado primero las cinco formas de verdad en arquitectura propuestas por el arquitecto mexicano José Villagrán García para después abordar el populismo apoyado por figuras como Robert Venturi; las ciudades del espectáculo y los parques de diversiones analizados por García Vázquez; y la idea de la tematización admitida por John Hench. Referente al lazo entre arquitectura efímera y lo falso, hemos revisado ciertos arcos del triunfo mexicanos como el diseñado por Sor Juana Inés de la Cruz; algunas fachadas ficticias edificadas en España y Guatemala durante el siglo XVIII; los pueblos Potemkin originados en Crimea y construidos después en otros países. Finalmente, examinamos la relación entre la escenografía y lo falso desde la óptica de los escenógrafos mexicanos Alejandro Luna y Jorge Ballina Graf.

ABSTRACT

This presentation has the intention of exploring the connection that exists between architecture, both permanent and ephemeral, and lies through an analysis of its presence in precise works in Mexico and other countries from the seventeenth century onwards. Regarding the link between permanent architecture and lies, we have considered first the five forms of truth in architecture proposed by the Mexican architect José Villagrán, to approach later to populism supported by figures like Robert Venturi; cities of spectacle and amusement parks analyzed by García Vázquez; and the idea of theming admitted by John Hench. In what concerns to the bond between ephemeral architecture and the false, we reviewed certain Mexican triumphal arcs like the one designed by Sor Juana Inés de la Cruz; some fictional facades built in Spain and Guatemala during the eighteenth century; the Potemkin towns that were originated in Russia and built later in other countries. Finally, we examine the relationship between scenography and the fake from the view of the Mexican scenographers Alejandro Luna and Jorge Ballina Graf.

INTRODUCCIÓN

Arquitectura de las mentiras es el término con el que hemos decidido nombrar esta comunicación que explora la relación que ha existido entre la arquitectura y lo falso a partir de la existencia de dicho lazo en una selección de obras permanentes y efímeras. Temporalmente, se ha decidido acotar nuestra búsqueda a la historia más reciente, abarcando desde el siglo XVII hasta la actualidad. Geográficamente, se ha preferido incluir las construcciones hechas en diferentes puntos del globo, reconociendo la presencia universal de lo simulado.

Esta comunicación está estructurada en dos partes. En la primera se hace referencia al vínculo de la arquitectura permanente y las mentiras, revisando inicialmente la tipología de verdades en arquitectura propuestas por el mexicano José Villagrán García en 1964 a partir de su estudio del tema de la verdad basado en A. Müller y Gastón Sortais, para después señalar al populismo estadounidense como un movimiento centrado en la simulación, subrayando la figura de Robert Venturi. Adicionalmente, se aborda el concepto de ciudad del espectáculo desde la óptica de Carlos García Vázquez, haciendo énfasis en los parques de diversiones y la tematización, lo cual es abordado también por John Hench.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15456

En la segunda parte se estudian la relación de la arquitectura efímera y las mentiras, iniciando con los arcos del triunfo novohispanos desde la consolidación de las entradas virreinales en México en el siglo XVII. Se destaca el diseñado por la poetiza mexicana Sor Juana Inés de la Cruz, que puede clasificarse como un arco que enmascaraba un edificio de acuerdo a la tipología de Chiva Beltrán (2012). Se señalan también las fachadas ficticias construidas en España y Guatemala en el siglo XVIII con motivo de la entrada del rey Carlos III y por la llegada del real sello de Carlos IV, respectivamente. También ubicado en el siglo XVIII, se aborda el origen de los pueblos Potemkin y se presentan dos casos como muestra de su expansión geográfica hacia otros países como Estados Unidos y Shanghai cerca del momento presente. Finalmente, revisamos la relación entre la escenografía y lo falso, lo cual es abordado desde la óptica de Alejandro Luna y Jorge Ballina Graf.

METODOLOGÍA

El presente trabajo se realizó haciendo investigación documental. Se consultaron libros, revistas y sitios web para rastrear la relación que ha existido entre las mentiras y la arquitectura, tanto permanente como efímera, desde el siglo XVII, momento en el que se consolidaron las ceremonias virreinales de entrada en México, y abarcando las manifestaciones de ese vínculo en diferentes partes del mundo.

Para abordar la arquitectura permanente de las mentiras, se analizaron inicialmente las cinco formas de verdad en arquitectura propuestas en *Teoría de la arquitectura* (1962) para luego estudiar los preceptos del populismo estadounidense, una referencia obligada cuando se aborda la simulación en la arquitectura permanente, desde la perspectiva expuesta en *Historia crítica de la arquitectura moderna* (1980); la ciudad especular, sus edificios y su relación con la industria del entretenimiento presentados en *Ciudad Hojaldre* (2008); y la tematización como estrategia para favorecer el consumo desde la óptica mostrada en *Designing Disney* (2003).

Por otra parte, para aproximarse a la arquitectura efímera de las mentiras, se examinan los antecedentes de los arcos del triunfo novohispanos señalando su consolidación en el siglo XVII de acuerdo a la información presentada en *Arcos efímeros mexicanos* (2012) y destacando el caso particular del arco creado por Sor Juana Inés de la Cruz desde la óptica expuesta en *Arquitectura efímera para una fiesta política* (2019). También se describen las características más significativas de las fachadas ficticias construidas en España durante el siglo XVIII considerando la exposición señalada en *La arquitectura efímera del Barroco en España* (1993) y aquellas hechas en Guatemala con base el texto *El ritual de la lealtad: recibimiento del real sello en Guatemala* (2021). También se explica el origen de los pueblos Potemkin en el siglo XVIII como es considerado en el artículo *Catalina la Grande y Gregorio Potemkin* (2020) y se señala la expansión de estas falsas ciudades por todo el mundo desde entonces y hasta nuestros días teniendo como referencia el artículo *Pueblos que parecen de verdad, pero son solo fachadas* (2018). Finalmente, se aborda la relación existente entre la escenografía y lo falso analizando los textos *Manual práctico de diseño escenográfico* (2014) y *9 escenógrafos mexicanos* (2012), así como en el artículo *Escenografía y Arquitectura* (2019).

DESARROLLO

La relación entre la arquitectura permanente y lo falso

El estudio de la relación entre la arquitectura permanente y lo falso exige primero revisar el concepto de verdad y, particularmente, el de verdad en arquitectura. El arquitecto mexicano José Villagrán García se interesó por la noción de verdad y en su búsqueda de referentes, eligió a A. Müller y a Sortais para definirla. El primero explica que la verdad es "…el concepto de una relación (…), la relación del pensamiento, de la imagen con el objeto."[1], mientras que el segundo señala que el la "Conformidad del pensamiento y sus cosas."[2]. Ambas definiciones tuvieron un fuerte impacto sobre Villagrán, quien explicó la verdad en términos de una relación en la que debe haber concordancia.

Una vez establecidos estos precedentes, Villagrán propone cinco formas de verdad en la arquitectura. La primera es la concordancia entre el material de construcción y la apariencia óptico-háptica, que se refiere a que los materiales usados en los edificios deben tener un aspecto que a la vista y al tacto sea acorde con dicho material, sin tener la intención de engañar al usuario haciéndole creer que se trata de otro material, con frecuencia más caro. Un caso en el que no existe esta correspondencia son los pavimentos de loseta cerámica que tienen apariencia de madera, imitando su textura y color, además de tener una forma alargada que correspondería a una tabla.

La segunda es la concordancia entre la forma y la función mecánico-utilitaria, es decir, la forma que tienen los elementos arquitectónicos debe estar relacionada con el uso que se les da. Cuando una columna, por ejemplo, es utilizada solamente para conseguir una apariencia

[1] Villagrán García, José. (1964). *Teoría de la arquitectura* (p.42). Ciudad de México: Instituto Nacional de Bellas Artes.
[2] Ídem.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15456

y no por requerirse para cumplir la función de transmitir las cargas de una cubierta a los cimientos, no se está actuando en apego a la segunda forma de verdad arquitectónica.

La tercera forma de verdad en arquitectura es la concordancia entre forma y destino utilitario económico. Esto está vinculado con los elementos arquitectónicos que son usados solamente para simular que es necesario su uso, pero que en realidad no están cumpliendo con un propósito. Un caso en el que no se actúa conforme a esta forma de verdad es la colocación de puertas falsas, detrás de las cuales no existe un vano, sino un muro ciego.

La cuarta forma de verdad en arquitectura es la concordancia entre las formas exteriores y las estructuras internas, lo cual se refiere especialmente a la relación que existe entre la fachada de un edificio y su interior. No se actúa conforme a esta forma de verdad cuando un edificio parece ser una vivienda promedio, pero cuyo interior no guarda relación con dicho aspecto al albergar, por ejemplo, unas oficinas.

Finalmente, la quinta forma de verdad en arquitectura es la concordancia entre la forma y el tiempo histórico o, en otras palabras, entre el estilo del edificio y la época a la que pertenece. Un caso en el que se es deshonesto respecto a esta forma de verdad es cuando se construye un edificio con un estilo que no es propio de esta época. El lenguaje usado y los sistemas constructivos no guardarán relación con la arquitectura de nuestro tiempo, generando una falta de integración originada en la simulación.

Estas cinco formas de verdad, expone Villagrán, aunque tuvieron su origen en el siglo anterior al que él vivió, siguieron vigentes, aunque en su opinión deberían nombrarse de una manera diferente. Las cinco formas de verdad son una concordancia entre la finalidad, el medio empleado y la forma resultante que recibe el nombre de lógica, particularmente lógica del hacer.

En ese momento histórico (mediados de los años 1960) explica Frampton (1980), la generalidad de los arquitectos notó que los principios reduccionistas de la arquitectura de esa época había conducido a ciudades empobrecidas. En ese contexto, destaca la radicalización en el pensamiento de teóricos como Robert Venturi, quien publicó Complexity and Contradiction in Architecture (1966). En ese texto hizo una crítica sensata sobre el entorno urbano de la época, proponiendo que se requería oponer el orden al desorden y viceversa. En 1972, sin embargo, publicó *Aprendiendo de Las Vegas*, un texto en el que pasó de aceptar el mal gusto en la arquitectura a su exaltación, y de tolerar la idea de la *Main Street* a aplaudir las franjas urbanas con carteles. Su planteamiento, de naturaleza estética, consideraba a Las Vegas como una máscara que escondía un entorno urbano inhumano, lo anterior aceptando que el límite entre las franjas urbanas y el desierto en el que se emplazó la ciudad eran los espacios residuales generados por las fachadas posteriores de los casinos. Robert Venturi tuvo que admitir una arquitectura superficial resultante de una sociedad de consumo caracterizada por los anuncios de luces neón. Incluso propone al casino como modelo de los espacios interiores y señala que los monumentos pueden ser sustituidos fácilmente por espacios decorados:

> En Las Vegas, el casino es un espacio grande y bajo. Es el arquetipo de todos los espacios interiores públicos cuya altura se reduce por razones de presupuesto o de acondicionamiento del aire (…) Hoy las grandes luces son fáciles de conseguir y el volumen viene determinado en altura por limitaciones mecánicas y económicas. Pero las estaciones de ferrocarril, los restaurantes y las galerías comerciales de solo tres metros de alto reflejan además una actitud cambiante con respecto a la monumentalidad. (…) Hemos sustituido el espacio monumental de Pennsylvania Station por un ferrocarril elevado. Y el de la Grand Central Terminal se conserva principalmente gracias a su magnífica conversión en un instrumento publicitario. (Frampton, 2009, p. 295)

Frampton califica la actitud de Venturi como adscrita al populismo, mismo que describe como una simulación escenográfica en la que se construían parodias utilizando lo clásico y lo vernáculo. Ese movimiento consiguió seguidores rápidamente. En el ámbito teórico, Vincent Scully lo apoyó desde el inicio, escribiendo el prólogo del libro *Complexity and Contradiction in Architecture*. Por su parte, en la esfera práctica, los arquitectos Charles Moore y Robert Stern demostraron su respaldo construyendo en *balloon frame*, un tipo de construcción de madera que se ha usado profusamente en Estados Unidos y Canadá, en el que los pilares y vigas son reemplazados por muchos listones más delgados, facilitando el montaje y aligerando la estructura.

El populismo, expone Frampton, también tuvo detractores como Charles Jencks, que en su libro *The Language of Post-Modern Architecture*, explica que muchas obras que se identifican con esos principios, son solamente agradables o señalan el mal gusto de la arquitectura rural a través de propuestas vacías como ocurre en la casa hotdog de Stanley Tigerman. Jencks también criticó fuertemente la teatralidad usada por Moore y Turnbull en sus proyectos del Kresge *College*. Moore reaccionó a tales ataques admitiendo haber seguido tal estrategia, particularmente en la *Piazza d'Italia* construida en Nueva Orleans en 1979 (Figura 1). A pesar de esto, con el paso del tiempo el populismo se fortaleció culminando en obras Neo Art Decó, estilo en el que se construyeron viviendas como la casa Ehrman creada por Stern en Nueva York (1975) y rascacielos como el *Bank of the South West* hecho por Helmut Jahn en Houston (1982).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15456

Figura 1. "Piazza d'Italia 1978", Frank Farm, 2018. (Fuente: Farm, Frank. (2018). Piazza d'Italia, 1978. 30 de mayo de 2022, de Flickr Sitio web: https://www.flickr.com/photos/frankfarm/44674731872)

Durante la decadencia del populismo estadounidense, en contraste con las obras eclécticas de Moore, las viviendas diseñadas por Frank Gehry como su casa deconstruida, hecha en Santa Mónica en 1979, incluyeron un ingrediente rebelde. Sin embargo, según Frampton el populismo tuvo un eco más profundo durante esa etapa final en Europa como se aprecia en La presencia del pasado/El final de la prohibición, una obra del arquitecto italiano Paolo Portoghesi presentada en la Bienal de Venecia de 1980 y en la que todas las fachadas presentadas, de tamaño natural, fueron hechas por diseñadores de la industria del cine italiano, excepto una, realizada por Leon Krier, quien insistió en usar materiales reales.

Otra idea que cobra relevancia cuando se aborda la relación de la arquitectura permanente con lo falso: la ciudad del espectáculo. Ese concepto es explorado por Carlos García Vázquez (2008), quien señala a Jean Baudrillard como uno de los primeros teóricos interesados en la simulación como rasgo de la sociedad de masas. Según este filósofo la vida en las ciudades es cada vez más carente de experiencias auténticas y más saturada de artificialidad, lo cual ha ocasionado que los habitantes sientan nostalgia por lo real y necesiten experiencias fuertes como por ejemplo, los *reality shows*.

Carlos García Vázquez también destaca la opinión de Jameson (2001). Según él, el interior y el exterior de los edificios de la ciudad del espectáculo están separados. Por fuera son envolturas atractivas que son indiferentes al contexto que les rodea, y por dentro presentan un ambiente fantástico que ocasiona que el visitante se sienta vulnerable frente a los propósitos comerciales de estos espacios que están vinculados con el ocio y el consumo. El propio Vázquez explica que la industria del esparcimiento experimentó un importante desarrollo en los años 1980 debido a que los baby boomers, la generación de clase media nacida en los años 1960, alcanzó la madurez. Para este sector de la población, ajena a la posguerra, el ocio y el consumo se volvieron parte de sus actividades diarias, por lo que la demanda de entretenimiento creció. Los parques de diversiones fueron una de las respuestas a la demanda de diversión, entre ellos los de Walt Disney, que tuvieron una fuerte influencia sobre la ciudad del espectáculo por ser pioneros en usar la estrategia de la simulación.

Un ejemplo de ello es *Main Street*, una reproducción de una vieja ciudad estadounidense a escala 5:8, en el primer parque de Disney que abrió en Anaheim en 1954. El plan funcionó y se repitió en los otros parques que abrieron subsecuentemente en Orlando, París, Tokio y Hong Kong.

La realidad no es suficiente en los parques de Disney, es necesario mejorarla. La realidad mejorada es un concepto que estos espacios no esconden y que presentan orgullosos en libros como *Designing Disney* (2003), que incluye una sección llamada *"Estado de ánimo, sensación y mejoramiento de la realidad"*. En ella, John Hench explica que para mejorar la realidad se deben intensificar todos los elementos visuales narrativos. La realidad simulada que los visitantes tienen en los parques de Disney se genera al incluir detalles falsos como los caminos de lodo craquelados por el sol y las huellas mostradas en la sección africana del parque *Animal Kingdom*. Las atracciones y otros servicios como las tiendas y restaurantes fueron tematizados de acuerdo con la zona del parque en la que se encontraban con el objetivo de motivar el consumo de los visitantes, cuidando cada detalle, desde el diseño de los menús de los restaurantes hasta la forma de las repisas usadas en las tiendas, pasando por el diseño de vestuario y el comportamiento de los empleados. Las tiendas y restaurantes de los parques de Disney, sin embargo, conservaron para los visitantes una conexión con la realidad: la comida y los souvenirs.

La tematización, explica García Vázquez, llegó a restaurantes como el *Hard Rock Café*, en los que el entretenimiento y la comida se combinan, alcanzando también a los casinos como *The Venetian* que reproduce los canales de Venecia en las Vegas, la ciudad del espectáculo por excelencia. El turismo ha contribuido a la *disneylandización* de las ciudades, tematizando las áreas históricas de las ciudades como el Barrio Francés de Nueva Orleans, pero también extendiéndose más allá de ellas para atraer viajeros a zonas con ciertos estilos de vida como el barrio gay Castro de san Francisco. Es así como estos espacios que antes fueron verdaderos se volvieron simulados.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15456

La relación entre la arquitectura efímera y lo falso

La relación entre arquitectura efímera y lo falso es el centro de interés de la segunda sección de este trabajo. Una de las formas de arquitectura efímera más populares, los arcos triunfales, son por definición falsos al ser considerados como un adorno, como se puede apreciar en la definición de Chiva Beltrán: "Esta estructura efímera, en forma de portada, con al menos un vano principal y recubierta de decoraciones, se va a convertir en la gran protagonista de las entradas simbólicas en los siglos modernos, presidiendo estas celebraciones y sustituyendo simbólicamente las puertas de la muralla como punto de toma del territorio, lugar donde la ciudad rinde pleitesía al gobernante."[3] En la Ciudad de México se colocaron arcos del triunfo para los virreyes desde el siglo XVI, pero fue hasta el siglo XVII que se consolidaron las entradas virreinales, extendiéndose hasta el siglo XIX. A lo largo de ese tiempo evolucionaron, adoptando primero el estilo barroco, luego mostrando alegorías de la independencia, después enalteciendo al emperador Maximiliano y finalmente incluyendo elementos prehispánicos durante el Porfiriato. En este trabajo nos centraremos en un caso particular en el que la simulación es patente.

Los materiales con los que eran construidos los arcos triunfales, señala Chiva Beltrán, incluían cartón, barro o lienzo, los cuales soportaban la iconografía elegida para honrar al personaje que se estaba recibiendo. El autor destaca también los relatos de la fiesta que eran publicadas después del evento, en las que se describía, entre otras cosas, el arco del triunfo, gracias a las cuales podemos conocer esos monumentos. Estos registros, sin embargo, deben tomarse con reservas tomando en cuenta la exageración que pueden incluir considerando que son textos emitidos por instancias oficiales.

Los arcos triunfales, explica Chiva Beltrán, se han vinculado históricamente con el poder. En Roma y otros lugares lejanos de aquel imperio se erigieron varios de estos monumentos. También en Roma se construyeron arcos permanentes, particularmente cuando se lograba una victoria importante. Los arcos triunfales, tanto efímeros como permanentes, tuvieron su origen en Roma. En el siglo XVIII se construyeron arcos permanentes para decorar las principales capitales europeas, aunque también se crearon arcos con materiales temporales con el objetivo de celebrar una entrada triunfal. Durante el Renacimiento se agrega una nueva capa a las procesiones medievales con la utilización de arcos del triunfo y túmulos. Entre ellos destaca el arco del triunfo, que con el apoyo de Carlos V llegó a toda Europa y después de la conquista también a América, donde la familia real no sería la protagonista de las solemnidades sino los virreyes. Esas celebraciones fueron usadas en América como una demostración de aceptación del pueblo hacia sus gobernantes, pero no se cuenta con registros visuales de ningún arco novohispano ya sea porque era caro grabar o porque solamente se tenía permitido grabar para el rey. Las descripciones son las únicas fuentes y se encuentran en México y España.

Los arcos novohispanos, señala Chiva Beltrán, tenían dos tipologías: los exentos, que estaban decorados por las dos caras y que se ubicaban en el centro de las calles de entrada a la plaza principal; y los creados para enmascarar una fachada, que estaban adosados a un edificio y que estaban decorados por un solo lado. Casi todos tenían un solo vano y sobre él se ubicaba una leyenda referente a la celebración. Tenían dos o tres cuerpos y órdenes superpuestos en las columnas que separaban las calles. Esto generaba espacios para colocar lienzos.

Christian Mendoza (2019) concuerda con Chiva Beltrán en que los arcos triunfales son de origen romano y en que su función era proporcionar un espacio para recibir a personajes importantes. También afirma que durante el siglo XVII y XVIII en México, este edificio temporal tenía dos funciones: albergar una fiesta política y ser el soporte de un texto que describía lo que se esperaba del virrey. La misión de los arcos triunfales no terminaba con su construcción, sino que se extendía a lo largo de las fiestas religiosas y laicas. Méndez Bañuelos afirma, según Mendoza, que los arcos triunfales tenían la función de festejar que cierta figura política estaba subiendo al poder, una celebración en la que participaban todas las clases sociales, lo cual implica que la comunidad lo legitima, que le otorga su voto de confianza al nuevo gobernante. Mendoza explica que los arcos tenían dos públicos, la figura política y el pueblo, además de un umbral que también tiene una doble naturaleza, al ser la entrada a las virtudes políticas y el acceso a la ciudad.

Partiendo de los antecedentes presentados, hemos decidido destacar el caso del arco del triunfo que Sor Juana Inés de la Cruz, hecho para celebrar la llegada de un virrey el 30 de noviembre de 1680, por dos motivos. Primero, se trata de un arco triunfal hecho en el siglo XVII, un momento histórico en el que las ceremonias de entrada de los virreyes a México se habían consolidado. Y segundo, el Arco diseñado por Sor Juana se construyó, según Mendoza, en la puerta occidental de la Catedral Metropolitana, un hecho significativo si se toma en cuenta que ese arco pertenece al segundo tipo, de acuerdo a la clasificación propuesta por Chiva Beltrán, que se caracteriza por enmascarar una fachada.

[3] Chiva Beltrán, Juan. (2012). Arcos efímeros mexicanos. De la herencia hispana al nacionalismo artístico. (p.195). *Ciencias Sociais e Humanidades*, 24, 193-212.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15456

Entre las propuestas recibidas para la construcción del arco, la de Sor Juana fue la única que se construyó. En ella se reproducía la imagen del virrey Tomás Antonio de la Cerda y se manifestaron las demandas ciudadanas. El virrey era también el Marqués de la Laguna, lo cual se relacionó con Neptuno, el dios del mar, considerando además que la ciudad de México se asentó sobre un cuerpo de agua. También debe mencionarse que el agua se integró al discurso visual para expresar la necesidad de protección de las inundaciones que amenazaban la ciudad. La solicitud de Sor Juana fue esta:

> "Representaba esta inundación la que es continua amenaza de esta imperial ciudad, preservada de tan fatal desdicha por el cuidado y vigilancia de los señores virreyes, y nunca más asegurada que cuando no sólo tienen propicio el juez, pero espera tutelar numen en el Excelentísimo Marqués de la Laguna, que si allá formó Neptuno una laguna en que fluyesen las copiosas aguas del Peneo […], nosotros esperamos mejor Neptuno, que contraponiendo la hazaña, forme un río por donde fluya una laguna, en su tan necesario como ingenioso desagüe."

Años más tarde, a mediados del siglo XVIII en España, la decoración que se colocaba en las fachadas con motivo de una fiesta como guirnaldas, telas o espejos, fueron sustituidas por las denominadas fachadas ficticias, señala Bonet (2004). Un ejemplo destacado de una fachada ficticia es la registrada en la pintura *Ornatos de la calle de las Platerías con motivo de la entrada de Carlos III en Madrid* (Figura 2). Esta obra que data de 1760, fue realizada de acuerdo al catálogo "Madrid Pintado" (1992-1993) por Lorenzo Marín Quirós (1717-1789), quien además pintó otros cuatro cuadros en los que registró los adornos y celebraciones que se realizaron con motivo de la entrada de Carlos III en la corte el 13 de julio de 1760. En la obra mencionada se observan pilastras alineadas rematadas por atlantes dorados a ambos lados de la calle. Los responsables del diseño de la decoración y las inscripciones que se usaron para recibir a Carlos III en Madrid fueron Ventura Rodríguez (arquitecto), Felipe de Castro (escultor), Pedro Rodríguez de Campomanes y Vicente García de la Huerta (académicos).

Figura 2. "Ornatos de la calle de las Platerías con motivo de la entrada en Madrid de Carlos III", Lorenzo de Quirós, 1760. (Fuente: De Quirós, Lorenzo. (1760). Ornatos de la calle de las Platerías con motivo de la entrada en Madrid de Carlos III. 19 de mayo de 2022, de Biblioteca digital memoriademadrid Sitio web: http://www.memoriademadrid.es/buscador.php?accion=VerFicha&id=387809)

También durante el siglo XVIII podemos encontrar fachadas ficticias en otras latitudes como en Guatemala. Una de las solemnidades de enaltecimiento de la lealtad más importantes que se realizó en ese país y en el que se erigieron este tipo de construcciones fue el recibimiento del real sello según explica Sánchez Mora (2021). El real sello era uno de los distintivos más importantes de la monarquía y representaba la justicia impartida por el rey y que garantizaba la paz. Era un instrumento que validaba los documentos que eran emitidos en nombre del rey. El sello fue usado como símbolo de la unidad frente a la diversidad que había entre las expediciones y limitar las pretensiones de poder de los capitanes.

En Guatemala no se tenía la presencia del rey ni del virrey, por lo que los símbolos del poder real como el sello eran importantes. El uso ceremonial del sello ocurría solamente cuando era recibido. La primera persona a la que se le dio permiso para usar el sello fue Cristóbal Colón en 1493, mientras que el primer recibimiento de sello ocurrió en la Nueva España en 1531. Normalmente, en la América virreinal, solamente el primer sello era recibido en un reino con una gran celebración, mientras que la llegada del resto se festejaba más moderadamente. Esto explica la importancia del único relato impreso sobre la fiesta de recibimiento del real sello de Carlos IV escrita por fray Carlos Cadena en 1793, un intelectual dedicado a escribir sobre solemnidades. El documento se llamó *Breve relación de la solemnidad y augusta pompa con que se recibió en la Capital del Reyno de Guatemala el Real sello de nuestro reinante Católico Monarca el Señor Carlos IV*. Este documento, además, es significativo por haberse escrito por separado de la narración de la proclamación (ocurrida tres años antes) comparado con otras relaciones como las de proclamación-recepción de sello de Fernando VI y Carlos III.

La sección del relato de fray Carlos Cadena que es más relevante para este trabajo es la segunda, en la que se describen tres obras de arquitectura efímera: un castillejo decorado en el palacio de la audiencia, un tablado en la iglesia del Calvario y la decoración de la casa de Juan Miguel Rubio y Gemmir (encargado de recibir el sello). En la fachada del palacio se abordaban temas relacionados con la justicia (representada por una estatua de la justicia vindicativa y distributiva, cada una acompañada de una explicación) y con la realeza

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15456

(combinando las armas reales, un retrato de Carlos IV sobre dos orbes), así como el lema *Non Plus Ultra* y estatuas que representaban a Europa, América, Asia y África.

En el mismo siglo, dice Llorente (2020) teniendo como referencia la opinión del historiador Simon Sebag, uno de los ayudantes más importantes de Catalina la Grande (1729-1796) fue Gregorio Potemkin(1739-1791), un subteniente de la Guardia imperial. Este hombre, con apenas veintitrés años deslumbró a la emperatriz rusa, de treinta y tres años. Se convirtió en su amante favorito entre una larga lista que Catalina tuvo a lo largo de su vida y luego de las alianzas con otros países que lograron juntos, la emperatriz le concedió el título de príncipe.

Según Virginia Mendoza (2018), cuando Catalina iba a visitar Crimea, una desafortunada península recién conquistada, Potemkin buscó una estrategia para que ella viera un territorio próspero y la encontró en la construcción de fachadas que simulaban ser el frente de edificios. Se creía, dice Mendoza, que mientras Catalina recorría ese territorio, las fachadas eran desmontadas de un pueblo y montadas en otro, lo cual, de comprobarse confirmaría que se trata de arquitectura efímera. Años más tarde el término de aldeas Potemkines para referirse a los sitios en los que se oculta la pobreza y se muestra una falsa prosperidad fue usada por primera vez por Georg Adolf Heldig en su libro *Potemkin Prince of Tauris*. Y más recientemente, en el libro *The Potemkin Village* , el austriaco Gregor Sailer, presenta fotografías de veinticinco pueblos falsos ubicados en siete países diferentes. Entre ellos, apunta Mendoza, solamente dos podrían considerarse como aldeas Potemkines en el sentido tradicional del término: las ciudades rusas de Suzdal y Ufa. Varios de sus edificios fueron enmascarados con papel adhesivo y lonas durante una visita de Vladimir Putin para dar la apariencia de estar habitados. El resto han sido construidas para lograr objetivos militares o económicos y podrían ser considerados como falsa arquitectura permanente. Dos casos son Junction City, ubicada en el desierto Mojave en California; y Thames Town, terminada en 2006 en las proximidades de Shanghai.

En Junction City el ejército estadounidense edificó unos veinte pueblos falsos con el objetivo de que los militares practicaran en un sitio parecido a Irak o Afganistán, lo cual se consigue con edificios que muestran elementos propios de la arquitectura árabe. Y aunque estas urbes no fueron diseñadas para ser habitadas, en el espíritu de lograr una mejor simulación, hay alrededor de trescientas personas que se pasean por sus calles, interpretando papeles como compradores, vendedores o terroristas.

Otra ciudad falsa fotografiada por Sailer es Thames Town, un caso distinguido por Mendoza porque, a diferencia de las otras ciudades mostradas en el libro The Potemkin Village, fue diseñado para ser habitado y tiene capacidad para acoger diez mil personas. A pesar de ello, nunca ha tenido pobladores. Esta imitación de un pueblito inglés recibió su nombre por el río Támesis y no fue exitosa porque quienes compraron casas en este sitio las usaron como una segunda residencia ocasionando que los precios se elevaran y que solamente pudieran ser adquiridas por este perfil de clientes. Nadie vive en esa ciudad.

La relación entre la escenografía y lo falso

En el ámbito de la arquitectura con frecuencia se describe a los edificios falsos como “escenográficos”. Como vimos antes, el propio Frampton, ha empleado ese término para referirse al populismo. Por esa razón, hemos decidido realizar una breve aproximación al concepto de ficción desde la escenografía. En ese contexto, Xóchitl González (2014) explica que la escenografía es un juego en el que la realidad se representa en otra realidad, en el que participamos como espectadores sabiendo que lo que veremos es falso. La ilusión de que lo presentado en el teatro es real debe mantenerse mientras estamos en él, lo cual se logra cuidando, en el caso de una escenografía realista, los detalles que pueden ocasionar que el espectador note que cierto elemento es falso. Esto lo llevaría a dejar de creer que lo que ve es real por algunos momentos.

Mientras tanto, Alejandro Luna, maestro de muchas generaciones de escenógrafos en México, señala que la escenografía no es arquitectura, sino que está relacionada con el teatro. En su opinión, aunque ambas tienen en común el diseño del espacio, la escenografía se distingue por ser temporal; una declaración que aparentemente excluye a la arquitectura efímera, pero que cobra sentido al conocer la apreciación de Jorge Ballina, mostrada en el siguiente párrafo. Más allá de esta afirmación, el autor destaca un rasgo de la escenografía que es de interés para esta comunicación, el hecho de que no tiene un dilema ético porque el público sabe que verá una simulación y paga por verla. La escenografía es tan falsa como el teatro y es falsa a propósito.

Por otro lado, Jorge Ballina Graf, ex alumno de Alejandro Luna, explica que la naturaleza efímera del espacio escenográfico abarca más que su autenticidad y su durabilidad. En lo que toca a la autenticidad, en escenografía es aceptable usar un material que tenga la apariencia de otro porque el público sabe que está frente a una ficción y la acepta. El espectador se deja engañar conscientemente y participa de un juego en el que lo falso se convierte en algo más real que la realidad misma. En lo relativo a su durabilidad, la escenografía se diseña de acuerdo con las acciones realizadas por los personajes, los cuales generan tensiones entre sí al moverse. Además, la escenografía se modifica con base a la reubicación de los objetos en el escenario, ocasionando una construcción espacial diferente en

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15456

la mente del espectador. Cuando la obra de teatro se termina, los elementos que integraban la escenografía se separan. Esta es la razón por la que la escenografía tiene naturaleza efímera.

También Jorge Ballina (2012) ha señalado la naturaleza ficticia de la escenografía. Según explica, los espectadores saben que lo que ven en el escenario no es real, aceptan ser engañados voluntariamente, es decir, realmente no hay un engaño. Por lo anterior, no es necesario reproducir el mundo real, sino sugerirle al espectador un mundo diferente. Debe lograrse una composición integrada por ciertos elementos que estimulen al observador a construir imágenes en su mente. Si esos componentes son seleccionados adecuadamente, el público estará convencido de lo que su mente fabricó.

CONCLUSIONES

Los años 1960 fue un periodo en el que la relación entre la arquitectura permanente y lo falso se encontró en el centro del quehacer teórico y práctico de la arquitectura. Mientras que el populismo estadounidense se encargó de justificar el diseño y construcción de edificios en los que la simulación era su principal rasgo apoyado por arquitectos como Robert Venturi, otro grupo de arquitectos, entre ellos el mexicano José Villagrán establecían una teoría que sirviera de guía para que los edificios que se construyeran fueran verdaderos, caracterizados por la concordancia entre la forma y la apariencia; la forma y la función mecánica; la forma y el destino utilitario; la forma exterior y la estructura interna; la forma y el tiempo histórico. Aunque el populismo llegó a su decadencia, la simulación siguió presente en ciudades como las Vegas, mientras la necesidad de actividades recreativas ha favorecido el crecimiento de los parques de diversiones que usando la tematización estimulan el consumo, una estrategia que ha sido imitada por barrios en todo el mundo, convirtiéndolos en una simulación.

La relación entre la arquitectura efímera y lo falso también se ha dado a lo largo de la historia. Los arcos del triunfo son una de las formas más conocidas de arquitectura efímera, aunque también los hay permanentes. Particularmente, los novohispanos creados en el siglo XVII en México son importantes porque fue en ese momento que se consolidaron las ceremonias de entrada de los virreyes a este país. Uno de ellos fue el diseñado y construido por Sor Juana Inés de la Cruz para recibir al virrey Tomás Antonio de la Cerda en 1680, que además es relevante por pertenecer, de acuerdo a la tipología de Chiva Beltrán (2012) a la clase de arcos triunfales adosados que "enmascaran" una fachada. Otras manifestaciones de la relación arquitectura efímera y lo falso fueron las fachadas ficticias edificadas en España y Guatemala en el siglo XVIII. Un ejemplo en España fueron las portadas creadas con motivo de *la entrada de Carlos III en Madrid*, las cuales fueron registradas por el pintor por Lorenzo Marín Quirós en 1760 y otro, en Guatemala, fueron las fachadas creadas por la fiesta de recibimiento del real sello de Carlos IV, las cuales fueron descritas en texto por fray Carlos Cadena en 1793. También en el siglo XVIII, surgieron en Crimea a raíz de la relación de Gregorio Potemkin y Catalina la Grande los primeros pueblos Potemkin. Gregor Sailer registró veinticinco pueblos Potemkin en su libro *The Potemkin Village*. Entre ellas, solamente dos ciudades rusas, Suzdal y Ufa, son según Mendoza, pueden ser llamadas aldeas Potemkines por haber sido enmascaradas.

El uso despectivo del término "escenográfico" por teóricos como Frampton, nos llevó a revisar la relación entre la escenografía y lo falso desde la perspectiva de dos protagonistas la escenografía mexicana actual. Según Alejandro Luna la escenografía no es arquitectura, sino que está vinculada al teatro, y además no tiene un dilema ético porque quien asiste al teatro sabe que lo que verá es un engaño. Por otro lado, de acuerdo con Jorge Ballina, lo falso es válido en la escenografía, y la escenografía es efímera porque los elementos que la componen se disgregan al término de cada función.

La arquitectura, permanente o efímera, se ha relacionado con lo falso en todo el mundo a lo largo de la historia. Estudios posteriores podrían determinar cuál forma de arquitectura, si la permanente o la efímera, es más propensa a establecer una relación con la simulación. Además, explorar las convergencias y divergencias de las implicaciones éticas entre disciplinas (arquitectura-escenografía, teatro-performance, arquitectura-performance, entre otras) podría contribuir a comprender mejor la manera en que se relacionan entre sí.

FUENTES REFERENCIALES

Adrià, A. (2019). Escenografía y arquitectura. *Arquine*, 90, 102-107.

Bonet Correa, A. (1993). La arquitectura efímera del Barroco en España. *Norba: Revista de arte*, 13, 23-70.

Chiva Beltrán, J. (2012). Arcos efímeros mexicanos. De la herencia hispana al nacionalismo artístico. *Ciencias Sociais e Humanidades*, 24, 193-212.

De Quirós, L. (1760). *Ornatos de la calle de las Platerías con motivo de la entrada en Madrid de Carlos III* [Pintura]. Biblioteca digital memoriademadrid. http://www.memoriademadrid.es/buscador.php?accion=VerFicha&id=387809

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15456

Farm, F. (2018). *Piazza d'Italia, 1978* [Fotografía]. Flickr. https://www.flickr.com/photos/frankfarm/44674731872

Frampton, K. (2009). *Historia crítica de la arquitectura moderna* (4ª ed.). Gustavo Gili.

García Vázquez, C. (2008). *Ciudad hojaldre. Visiones urbanas del siglo XXI*. Gustavo Gili.

González, X. (2014). *Manual práctico de diseño escenográfico*. Paso de gato.

Hench, J. (2003). *Designing Disney, Imagineering and the Art of the Show*. Disney.

Llorente, A. (15 de febrero de 2020). *Catalina la Grande y Gregorio Potemkin: cómo fue la relación de sexo y poder entre la emperatriz y el general que llevó a la expansión y modernización de Rusia*. BBC. https://www.bbc.com/mundo/noticias-51483621

Mendoza, C. (2019). Arquitectura efímera para una fiesta política. *Arquine*, 90, 98-99.

Mendoza, V. (2018). *Pueblos que parecen de verdad, pero son solo fachadas*. Yorokobu. https://www.yorokobu.es/pueblos-falsos/

Recchia, G. (2012). *9 escenógrafos mexicanos*. Centro de Investigación Teatral Rodolfo Usigli. https://citru.inba.gob.mx/proyectos/investigacion/9escenografos/9em/ma.html

Sánchez Mora, A. (2021). El ritual de la lealtad: el recibimiento del real sello en Guatemala (1793). *Ciencias Sociales y Humanidades*, 8, s/p.

Soto Canales, M. A. (2014). *Arquitectura efímera de emergencia. Perú, tradición y arraigo*. Universidad de Palermo.

Villagrán García, J. (1964). *Teoría de la arquitectura*. Instituto Nacional de Bellas Artes.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15518

Brunet, Karla.
Profesora, Grupo Ecoarte, UFBA, IHAC.

Benedito, Flora.
Estudiante BI Artes, Grupo Ecoarte, UFBA, IHAC.

Ramos, Rodrigo.
Estudiante Máster en Artes Visuales, Grupo Ecoarte, UFBA, PPGAV.

Cerqueira, Thaiane.
Estudiante BI Artes, Grupo Ecoarte, UFBA, IHAC.

Brasileiro, Brisa.
Estudiante BI Artes, Grupo Ecoarte, UFBA, IHAC.

Una deriva por el Mar Mediterráneo. Arte, ciencia y narrativas en una actuación de Live Cinema.

A drift through the Mediterranean Sea. Art, science and narratives in a Live Cinema performance.

PALABRAS CLAVE

Live Cinema, Mar Mediterráneo, arte, ciencia, narrativas.

KEY WORDS

Live Cinema, Mediterranean Sea, art, science, narratives.

RESUMEN

Este artículo propone describir el concepto y el proceso creativo de la Deriva Tortuosa #REConectar, una performance de Live Cinema creado después de meses recopilando datos, imágenes, sonidos y narrativas sobre el mar Mediterráneo. Deriva Tortuosa mezcla videos, sonidos y animaciones de visualización de datos. Es una narrativa audiovisual de los datos científicos, imágenes, sonidos e historias en diferentes puntos de este mar. El arte y la ciencia se fusionan para formar nuevas estéticas ambientales. La ciencia es una forma de comprender el entorno y sus implicaciones. No solo los datos y los números definen este mar, sino que las narrativas y cuestiones sociales también son cruciales aquí, ya que el agua es el camino hacia un mundo nuevo, una vida nueva. Las fronteras, geográficas y políticas, son parte de ella. El mar está hecho de sal, cuerpos y controles.

ABSTRACT

This paper proposes to describe the concept and creative process of the Deriva Tortuosa #REConectar, a Live Cinema performance created after months collecting data, images, sounds and narratives on the Mediterranean Sea. Deriva Tortuosa (Tortuous Drift) mixes videos, sounds and data visualization animations. It is an audiovisual narrative of the scientific data, images, sounds and stories in different points of this sea. Art and science merge to form new environmental aesthetics. Science is a way of understanding the environment and its implications. Not only data and numbers define this sea, but social narratives and issues are also crucial here, as water is the path to a new world, a new life. Borders, geographical and political, are part of it. The sea is made of salt, bodies and controls.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15518

INTRODUCCIÓN

Nuestra práctica artística de los últimos años involucra mares, océanos y ríos. Aquí, proponemos una comunicación sobre el proceso de creación de la actuación de Live Cinema Deriva Tortuosa que trata del fluir hacia el mar Mediterráneo. Hemos trabajado con el Océano Atlántico – de la costa de Brasil y el Caribe, el Océano Austral – cerca de la Base Antártica Brasileña, el Mar del Norte y Báltico – en la costa de Noruega, Suecia, Lituania y Letonia. En 2021/22, la práctica artística se centró en sentir el mar Mediterráneo. Un mar nuevo para nosotros, el Mediterráneo nos trae muchos cuestionamientos, pensamientos aterradores, aguas cristalinas, aguas saladas, problemas de inmigración, muertes, preocupaciones por el calentamiento global y especies invasoras.

Deriva Tortuosa trata de fluir hacia el mar, más concretamente, el mar Mediterráneo. Desde hace más de 10 años, nuestra práctica artística involucra mares, océanos y ríos. El agua es parte esencial de nuestras vidas. Buceo libre, submarinismo, natación, remo, vela son formas de sentirse parte del agua. En esta versión de la performance de Live Cinema *Deriva Tortuosa #REConectar* enfatizamos el reconectar con el mar, con la naturaleza, con lo que nos fue reprimido durante los meses de *lockdown*.

Las imágenes en movimiento y los sonidos se grabaron en lugares seleccionados del Mediterráneo como: Ceuta, Gibraltar, Malta, Valencia, Delta del Ebro, Formentera, Cerdeña, Sicilia y Chipre. Deriva Tortuosa mezcla videos, sonidos y animaciones de visualización de datos. Es el resultado de meses recopilando datos científicos, imágenes, sonidos e historias en diferentes puntos de este mar.

UNA DERIVA ARTÍSTICA

La deriva por el Mar Mediterráneo se llevó a cabo a través de varias expediciones artísticas para sentir ese mar, para percibir el lugar con el propio cuerpo. Teniendo el cuerpo como sensor, se percibía este mar con el aliento, boca, piel, oídos, ojos y sentimientos. Además, utilizamos datos científicos, como salinidad, conductividad y pH del agua, para comprender mejor la estética ambiental del lugar. La ciencia ciudadana y los contadores portátiles de baja tecnología generan mis datos artesanales y, poco a poco, creamos una narrativa audiovisual de esta percepción estética subjetiva del mar Mediterráneo.

Nadar, remar, bucear, pedalear y, sobre todo, caminar forman la forma de percibir este nuevo mar. La caminata era el punto de partida de estas expediciones, cada día empezaba con caminatas de 10 a 20 km en busca de faros, puertos, mares, pescadores, barcos y agua salada.

Los pies fueron el lápiz para dibujar este mapa subjetivo del mar Mediterráneo, como lo fue el lápiz de Nietzsche, Kant, Thoreau, Rousseau, Rimbaud y varios otros para escribir sus pensamientos (Gros, 2010). Aquí la escritura se hacía con sonidos e imágenes, y también se cuenta con sonidos e imágenes.

Los paseos fueron solos, en silencio para escuchar el lugar. A diferencia de los paseos situacionistas de los *flâneurs* que atraviesan las multitudes en las ciudades, en estas expediciones artísticas la búsqueda era la distancia de los grandes centros, era estar en las fronteras, por los lados, por los bordes del mar. El caminar era la forma de percibir este mundo azul, tanto el caminar cerca del agua cuanto el caminar dentro del agua.

> O caminhar devolver o corpo a seus limites originais, a algo dúctil, sensível e vulnerável, amas o próprio caminhar se prolonga no mundo assim como as ferramentas que incrementam o corpo. A senda é uma extensão do caminhar, os lugares destinados a caminhas são monumentos a essa atividade, e caminhar é uma maneira de creia o mundo e também de estar nele. (Solnit, 2016, p. 59).

Sumergiendo en sus aguas, sintiendo el calor, el frío, la sal, los recuerdos, las historias, las contradicciones, las voces… sentimos el mar. *Deriva Tortuosa* es una performance de Live Cinema que aporta todos estos cuestionamientos, sentimientos e historias para crear una narrativa audiovisual subjetiva del sentir el mar.

LAS PERFORMANCES DE LIVE CINEMA

Deriva Tortuosa o *Tortuous Drift* es una performance de Live Cinema. La actuación en vivo es efímera y cambia con cada lanzamiento. Imposible crear la misma narración dos veces. En cada función, los videos y sonidos se reorganizan y replantean para construir una nueva narrativa audiovisual en tiempo real.

En esta actuación de 10 a 20 minutos, con tres capas audiovisuales que se entrelazan para construir una narrativa con imágenes y sonidos. La actuación audiovisual en directo es temporal; un evento basado en el tiempo que recrea la experiencia de sentir el mar Mediterráneo. En Valencia, en el V Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales, haremos una versión llamada Deriva

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15518

Tortuosa #REConectar crea una declaración de este viaje basada en el "reconectar" con la naturaleza, con el mar. No es una deriva en sentido directo, es compleja, sinuosa y enredada, como los sentimientos y las historias vividas en este mar.

El proceso de creación del performance involucró el grupo Ecoarte, establecido en el IHAC (Instituto de Humanidades, Artes y Ciencias Profesor Milton Santos) de la Universidad Federal de Bahia. Estudiantes de grado y posgrado en conjunto con la profesora y una científica crearan piezas para esta actuación. Luego, pongo los créditos, función de cada uno en esta creación.

- Dirección artística/Live Performance de Karla Brunet
- Vídeos y audio de Karla Brunet
- Diseño de sonido por Rodrigo Ramos
- Animaciones de Flora Benedito, Thaiane Cerqueira, Brisa Brasileiro
- Visualización de datos por Flora Benedito, Thaiane Cerqueira, Karla Brunet
- Moléculas por Dr. Sabrina T. Martinez

1.1. Los paisajes audiovisuales

Las imágenes y los sonidos se grabaron en lugares seleccionados del Mediterráneo como: Ceuta, Gibraltar, Malta, Valencia, Delta del Ebro, Ibiza, Formentera, Cerdeña, Sicilia y Chipre. Cada lugar tiene una particularidad por haber sido seleccionado como lugar para recolectar datos. Los criterios fueron geográficos, subjetivos, sociales y ambientales. Por ejemplo, Ceuta y Gibraltar son la puerta de entrada al Mar, y donde se percibe que las distancias físicas de Europa y África son mínimas. Las islas del Mediterráneo central son la puerta de entrada de la mayoría de los intentos de llegada a Europa y en ella se constata la mayor cantidad de muertes por ahogamiento. El Mediterráneo Occidental tiene el mar más salado y el Delta del Ebro es una de las zonas con mayor peligro de ser inundada por el calentamiento global.

Los videos suelen ser abstractos, reflejos de las aguas y pensamientos en los lugares. Otros son más descriptivos mostrando los paisajes que forman este mar. Las búsquedas de narrativas que orientaron esta investigación artística. La caminata, el remo, el clavado, el pedaleo, todo fue parte de este proceso que también se presenta visualmente en la performance.

A continuación de revivir cada experiencia editando videos de cada sitio de recolección, la narrativa audiovisual elegida busca la idea de un viaje en el mar, un mar cerrado lleno de conflictos. Este tema sale a relucir en las imágenes de muros, piedras y faros. El recorrido se siente por las imágenes en movimiento de botes, kayaks, bicicletas, pies y remos.

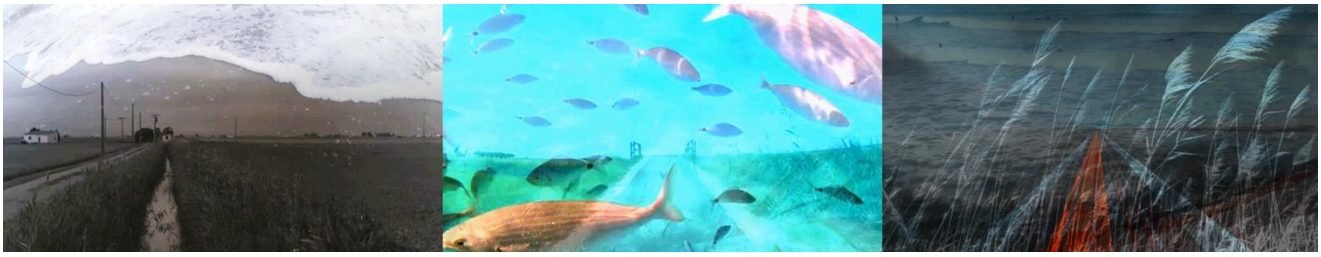


Figura 1. Captura de pantalla de los clips mesclados.

La performance mezcla en tiempo real más de 80 clips de videos, sonidos, animaciones y visualización de datos. En cada versión actuada, se selecciona unos 30 o 40 de estos clips para ser manipulados. Es el resultado de las expediciones artísticas recopilando datos científicos, imágenes e historias en diferentes puntos del mar Mediterráneo.

1.2. Sound design

El diseño sonoro de la Performance "Deriva Tortuosa" se realizó a partir del material sonoro de grabaciones de campo captadas durante un viaje que atravesó 12 países, teniendo como objeto de investigación el Mar Mediterráneo. La composición propone una investigación sobre la materialidad del agua, creando una inmersión en el universo marítimo. Investigando el agua como materia prima, la banda sonora se vale de texturas, ritmos y temporalidades proporcionadas e inspiradas en el movimiento del agua.

El paisaje sonoro dibuja un camino inmersivo en este mar, a nivel del mar y sumergido, realizado con hidrófonos en estos diferentes lugares. El sonido bajo el agua se mueve más rápido que en el aire, unas 4 veces más rápido. La transmisión de vibraciones como materia es mucho más fácil debido a la alta densidad del agua, la salinidad también ayuda en la transmisión. Esta escucha sumergida del mar, en sus diversas profundidades, crea varias capas de ambientes y timbres. Las aguas poco profundas adquieren un sonido más agudo, en

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15518

cierto modo metálico por el aparato de captación, provocando que la danza de las mareas golpee el micrófono y proporcione frecuencias altas como un instrumento musical, acuoso y de viento. Una escucha más sumergida adquiere un ambiente más serio y robusto, como una inmersión uterina en el mar Mediterráneo.

Mezclados con el sonido marino, se unen a los sonidos de su entorno. Los paisajes sonoros de Ceuta, Ibiza, Valencia y Formentera, por ejemplo, entran en el arreglo con los sonidos de los transeúntes, los coches, las sirenas y la fauna, con el canto de los pájaros. Inspirada en timbres y temporalidades acuáticas, la composición también invierte en el uso de sintetizadores que tienden a simular el movimiento marítimo y sus texturas, creando capas más sinuosas en esta deriva sonora.

1.3. Animaciones

Como parte de la capa superior de rendimiento, la capa de marcadores que interfieren con los paisajes, tenemos animaciones y visualizaciones de datos. Las animaciones se basan en temas elegidos en las reuniones de Ecoarte, temas que impregnaron esta expedición artística en el Mediterráneo. Son animaciones de un faro, las bolas de Neptuno, un barco con inmigrantes, el curso de la deriva, las medusas, etc.

El faro se inspiró en Il Faro, faro de la Riserva Naturale di Capo Gallo, ubicada en Palermo, Italia. El faro de Il Faro fue uno de los diversos faros visitados en el Mediterráne. En todo sitio, una caminada en busca de faros era realizada. A continuación, se muestra una foto del faro, seguida de su animación.

Figura 2. Foto que hicimos del Il Faro y una captura de pantalla de la animación del faro.

Para la realización de la animación se investigó sobre el color de su luz, debido a que existen faros con iluminación roja, otros con luz amarilla o branca. Sin embargo, no se encontró ningún documento que demostrara el color del faro, incluso encontramos un video que mostraba cómo es el interior del faro. El parece no ser funcional, está abandonado y caído en desuso.

La animación de las medusas se realizó observando imágenes y videos de medusas, tratando de mostrar su movimiento fluido en el agua, siendo llevadas por la corriente y moviéndose “sin preocupaciones”. Las medusas abundan actualmente en casi todos los océanos, según la agencia de la ONU. En el Mar Mediterráneo, actúa como una plaga, y por eso pusimos varios de ellos en la animación. Vemos que, a pesar de ser hermosa, la cantidad de medusas se caracteriza por ser un problema que conduce, por ejemplo, a la caída de las poblaciones de peces tanto en el Mar Mediterráneo como en el Mar Negro, según la Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación. FAO (Radio ONU, 2013). Uno de los factores que cita la FAO en el estudio realizado en 2013 es cómo el aumento de medusas en el océano se debe a la sobrepesca, que elimina a los depredadores de estos seres, lo que lleva a un “círculo vicioso”, ya que muchas medusas se alimentan de peces, huevos y larvas, reduciendo aún más la resiliencia de los animales ya afectados por la sobrepesca. Otras teorías citadas por la FAO sobre el fenómeno incluyen el calentamiento global; mayor uso de barreras para prevenir la erosión costera y aumento de nutrientes en el agua[1].

[1] La información fue tomada del sitio web oficial de la ONU
https://news.un.org/pt/story/2013/05/1439491-proliferacao-de-aguas-vivas-ameacam-peixes-no-mar-mediterraneo

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15518

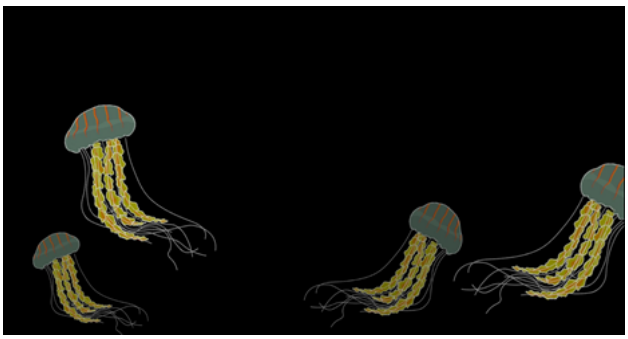


Figura 3. Captura de pantalla de la animación de medusas

La animación de las bolas de Neptuno, una hierba marina que prolifera sin control por el Mediterráneo, se realizó a partir de un vídeo real grabado durante la expedición artística. Al igual que las medusas, la bola de Neptuno es como una plaga en el mar, caracterizándose como un problema ambiental existente en el Mar Mediterráneo. A continuación, tenemos lado a lado un cuadro tomado del video original y un cuadro de la animación de estas hierbas.

Figura 4. Captura de pantalla de nuestro video y de la animación de Neptune Balls.

Desde hace años existe en Europa un gran problema que está lejos de resolverse, la inmigración ilegal por el Mediterráneo. Empujados muchas veces por guerras o incluso por situaciones económicas precarias en sus países, muchos inmigrantes arriesgan su vida en barcos, sin ningún tipo de seguridad y abarrotados de gente, llegando a varios casos de naufragio, provocando la muerte de muchos de ellos.

Por tanto, sería imposible hablar de una deriva por el Mediterráneo sin mencionar estas inmigraciones ilegales que son habituales y alarmantes, pensando en ello creamos una animación que consiste en una barca llena de gente, siendo animada saliendo por la parte inferior de la pantalla hacia arriba, dando la impresión de la llegada de estas personas que arriesgan su vida para intentar un futuro mejor en Europa. Otra animación basada en la migración y muertes en el Mar Mediterráneo es una mascara que cuenta los números hasta llegar a 2048, que fue el numero que muertes en el Mediterráneo durante el año de 2021.[2]

Figura 5. Imagen de inmigrantes en el Mediterráneo del TIME Site (https://time.com/97106/shipwreck-italy-lampedusa-libya-migrants/?amp=true) e captura de pantalla de la animación del barco de inmigrantes.

[2] Dado do Missing Migrants Project (https://missingmigrants.iom.int/region/mediterranean) Número actualizado el 03 de junio de 2022.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15518

El rastro de la deriva en la expedición artística también fue animado con un mapa trazando el camino de la deriva por el Mar Mediterráneo, con un camino irregular, la animación proporciona un poco de la impresión "tortuosa" que es esta ruta. Con paradas en cada punto de recolección de datos, la línea comienza a trazarse en Ceuta, continúa hasta Gibraltar, Formentera, Ibiza, Valencia, Daltebre, Caligari, Palermo, Catania, Siracusa, Malta y, en último, finaliza en Chipre, dejando el camino recorrido marcado por una línea en el mapa del Mar Mediterráneo.

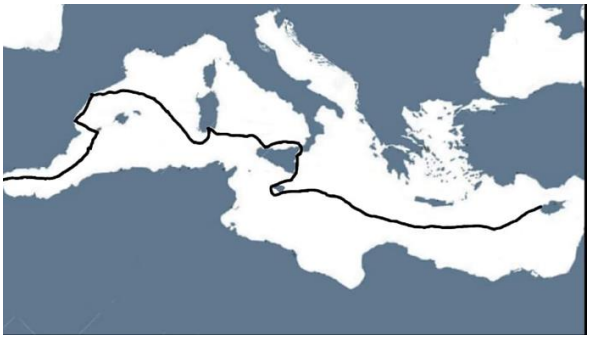


Figura 6. Captura de pantalla del video

1.4. Narrativas y entrevistas

Caminar y estar sola fueron herramientas para la búsqueda de narrativas por el mar. Oportunidades y encuentros se sucedieron, creando reflexiones subjetivas, historias escuchadas a lo lejos o entrevistas. Algunos protagonistas de estas historias son: el capitán de un barco, la policía ambiental, pescadores, buzos, refugiados, remeros, trabajadores de la gestión del agua, ecologistas, socorristas y bañistas.

Las entrevistas formales o casuales aparecen en la performance con animaciones, desfigurando levemente a las personas y transformándolas en personajes de esta narración. La estética del diseño remite a una historia que no es específica de esta persona, más que de un grupo que vive en el Mediterráneo. Aquí pongo un ejemplo de tres de ellos, un ciclista encontrado por casualidad que creció en los faros, un marinero que trabaja en un barco de rescate de inmigrantes y un gestor de las aguas de los dos cauces del Ebro.

Figura 7. Captura de pantalla de los vídeos de las entrevistas

1.5. Visualización de datos

Las visualizaciones de datos de salinidad, temperatura y pH del agua recolectada durante los viajes de campo se mezclan en la presentación como gráficos animados y números. Estas visualizaciones plantean preguntas sobre la acidificación del mar y el calentamiento global. Otro dato utilizado en el performance es la estadística de personas ahogadas que intentan cruzar el mar en busca de una vida mejor. Estos datos, sociales y ambientales, se juegan junto con imágenes y sonidos recopilados en las expediciones artísticas. Círculos, líneas, cuadrados, colores y números redibujan los datos recogidos en expediciones artísticas. Las visualizaciones modelan una experiencia o visión de los datos con un objetivo en mente (Klanten et al, 2009). Y visualizar estos datos, para nosotros, debería ser simple y complejo al mismo tiempo, la simplicidad visual cuenta una história, nuestro punto de vista, y la complexidad los presenta visualmente entrelazados y superpuestos durante la actuación de *Live Cinema*.

La visualización de la temperatura se realizó sobre el gradiente de color anterior que varía desde un azul oscuro, que representa la temperatura más baja que se siente, hasta un rojo oscuro, que representa la temperatura más alta que se siente. Esto ilustra la temperatura del medio ambiente en el momento de la recolección durante las expediciones artísticas. La cartografía de las temperaturas durante este viaje por el Mediterráneo aporta datos científicos sobre la temperatura en el momento de la recogida.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15518

Figura 8. Escala de colores donde el azul es la temperatura mínima, 15°C y el rojo es la temperatura máxima, 30,9°C

La forma elegida para representar la temperatura fueron varios círculos pulsantes que van aumentando, esta elección se hizo por el hecho de que la temperatura se caracteriza como la cantidad física que mide el grado de agitación térmica (agitación de los átomos y moléculas que constituyen un cuerpo). Los círculos utilizados para su representación son siempre pulsantes, creando una idea de agitación. La forma fue programada en p5.js.

Dentro del degradado se separaron 24 colores para las 26 colecciones realizadas en el Mediterráneo, ya que dos temperaturas eran iguales. Se utilizó el código hexadecimal para nombrar los colores de cada temperatura. La visualización se realiza en el sentido de la ubicación geográfica de las colecciones en el mapa, longitudinalmente, comenzando por Ceuta y terminando en Chipre. En las imágenes a continuación, puede ver cómo se organizaron geográficamente las temperaturas en el mapa.

Figura 9. Captura de pantalla del proceso de visualización de temperatura.

En el Grupo Ecoarte, pensamos que la salinidad podría ser representada de una forma auto explicativa. A través de cuadrados, tomando como base, la molécula de NaCl la cual tiene sus visualizaciones representadas por un cubo. En la visualización de datos, los cuadrados varían sus tamaños proporcionalmente según el porcentaje de salinidad presente en cada lugar recolectado.

Los datos se dividieron en cuatro partes y se presentan de forma gradual, la primera parte, situada en la parte superior izquierda, presenta la salinidad recogida en Ceuta y Gibraltar; el segundo, situado en la parte superior derecha, presenta datos de Formentera, Ibiza, Valencia y Ebro; el tercero ubicado en el lado inferior izquierdo, Cerdeña y Sicilia; y finalmente, la última parte, abajo a la derecha, representa datos de Malta y Chipre.

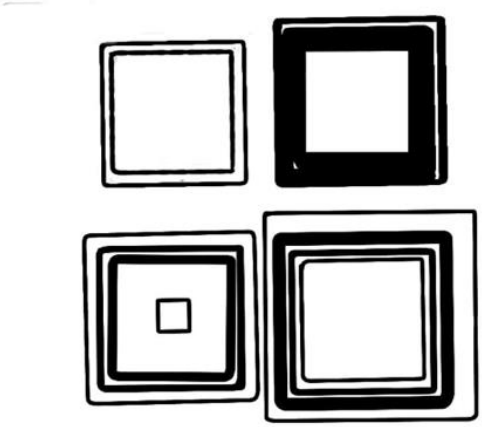


Figura 10. Captura de pantalla de la visualización de salinidad

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15518

Considerando que los tamaños de los cuadrados varían según los datos, ya que muchas veces, a pesar de que las recolecciones se realizan en diferentes lugares, se repiten algunos números de salinidad, existiendo así sólo cinco variaciones de tamaño. El más bajo corresponde a los datos recogidos en el Delta, que equivale a un 1,4% de salinidad y el más alto recogido fue en Malta, que equivale a un 3,7% de salinidad.

La visualización los datos de pH recolectados en las aguas de Ceuta, Gibraltar, Formentera, Ibiza, Valencia, Ebro, Cerdeña, Sicilia, Malta y Chipre fue diseñada a partir de una escala de colores que se utilizan comúnmente en libros educativos y de texto, para representar el color de un pH ácido, neutro o alcalino. El nivel de pH significa el potencial de hidrógeno en una solución, es una medida de la concentración de iones de hidrógeno. Una escala completa de pH va de 0 a 14, siendo un nivel inferior a 7 ácido, 7 neutral y superior a 7 alcalino.

El proceso inicialmente se llevó a cabo en la visualización completa de la tabla entre 57 datos de pH recolectados. Como se repitieron algunos niveles, pensando en la optimización de la visualización, creamos una escala con 10 colores, desde el rojo hasta el azul. En rojo tenemos recogido el pH más bajo (7,4) y en azul el pH más alto (8,3), consiguiendo así definir los dos extremos del espectro.

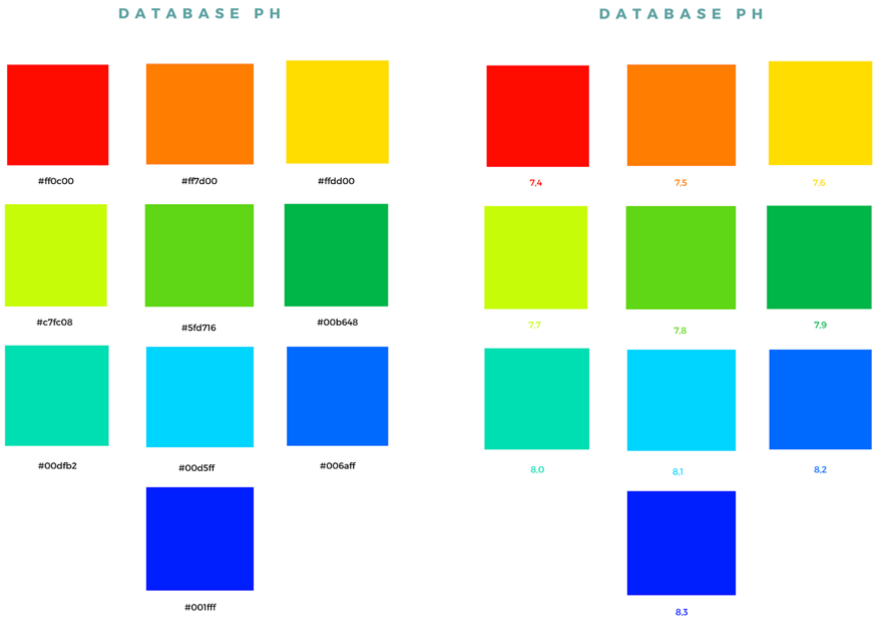


Figura 11. Código hexadecimal de los colores capturados en el espectro y niveles de pH recolectados

La acidificación de los océanos es un proceso que ocurre a partir de la reducción del nivel de pH en los mares, fuertemente influenciado por la emisión de gases que emite la quema de combustibles fósiles. Desde la Revolución Industrial, este problema se ha ido agravando, considerando que, desde el inicio del funcionamiento de las maquinarias junto con la emisión de gases, los océanos se han vuelto unos 30% más ácidos, según Smirne (2017). La disolución de demasiado dióxido de carbono (CO^2) en los océanos impacta varios ecosistemas marinos, además de causar impactos económicos vinculados a los recursos pesqueros y actividades relacionadas con el turismo.

Según Krenak (2020) necesitamos un mayor contacto con la naturaleza para entender que ella también es parte de nosotros, como parte de la familia. Krenak dice que destruimos lo que ha venido dispuesto a ofrecernos lo mejor, y este pensamiento puede estar relacionado con la capacidad de los océanos para absorber dióxido de carbono, que debido a las emisiones de los caballos hace imposible que la naturaleza sostenga tal impacto. Nuestras acciones correctivas son desproporcionadas con respecto a cuánto luchan la naturaleza y sus ecosistemas por sobrevivir.

1.6. Sonificación de datos

La metodología utilizada para la sonificación de las temperaturas recogidas durante el transcurso del proyecto "Deriva Tortuosa" utiliza una transcripción sonora de datos térmicos del Mar Mediterráneo. Los datos se recopilaron en el cruce en grados Celsius y se convirtieron a grados Fahrenheit. Después de convertir las temperaturas, cada dato se transforma en una nota musical de la interfaz

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15518

digital para instrumentos musicales, el protocolo MIDI (Musical Instrument Digital Interface). Esta conversión se realizó utilizando Pure Data (Pd), un software de lenguaje de programación visual de código abierto.

La nota MIDI corresponde al mismo número que la Temperatura en Fahrenheit. La nota MIDI a su vez se convierte en la frecuencia de sonido correspondiente en Hertz, utilizando el objeto "mtof" (MIDI a Frecuencia) en el Pd. Los valores de Temperatura recopilados fueron en su mayoría números no redondos, lo que genera una afinación microtonal para cada nota/Temperatura.

Por ejemplo: Los datos recogidos en Playa de la Ribera (Ceuta) muestran la Temperatura 22,5 °C, lo que corresponde a 72,5 °F. Utilizamos estos datos térmicos como una nota MIDI, es decir 72,5 MIDI, que a su vez se convierte en Frecuencia de Sonido medida en Hertz, equivalente a 538,5 Hz, una nota que se acerca a un Do sostenido/Re bemol 5 (C#/Db 5 - 544,29 Hz), basado en La 4 (A 4) a 432 Hz. Playa de la Ribera, Ceuta - Temperatura 22,5 °C = 72,5 °F = 72,5 MIDI = 538,5 Hz. A esta Frecuencia en Hertz se le suman armónicos que varían según la tónica de la frecuencia generada. Estas frecuencias se ven afectadas por reverberaciones y retardos de señal (delays), creando una especialización estéreo.

La composición musical con la sonificación de las temperaturas tiene como partitura melódica una hoja de cálculo con datos de medidas recogidas en el mar Mediterráneo. Buscando una atonalidad para la composición, no se buscaba seguir ninguna aproximación de las notas dispuestas en la tabla, la idea era pensar la tabla como una partitura y seguirla en el orden presentado. En la composición para la interpretación se puede manipular el sonido en variaciones de Tempo con un metrónomo que puede llegar hasta los 120 BPM, así como las amplitudes de las notas y el paisaje sonoro.

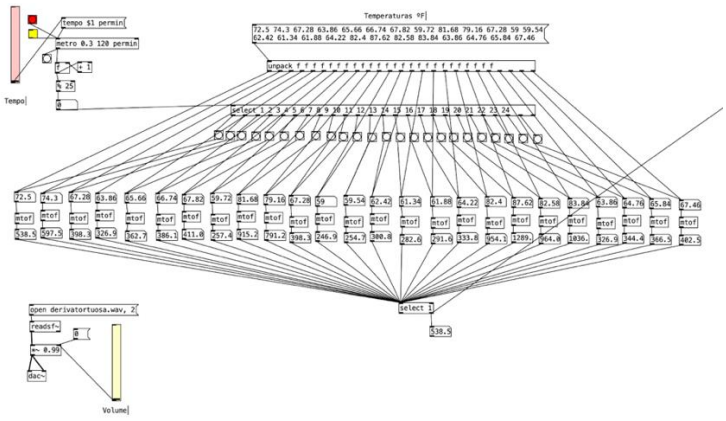


Figura 12. Patch de sonificación de la temperatura en Pure Data

CONCLUSIONES

El grupo Ecoarte realiza investigaciones tanto teóricas como artísticas analizando proyectos en la intersección del arte, la tecnología y el medio ambiente. En otras palabras, hay un enfoque temático sobre la naturaleza, y una gran preocupación por alertar a través de proyectos, investigaciones y producciones artísticas sobre las crisis ecológicas que venimos viviendo, o una profunda mutación en nuestra relación con el mundo. Como diría el antropólogo Bruno Latour (2020), en su libro *Diante de Gaia*, tal nomenclatura es utilizada de manera eufemística, pues ya no se caracteriza como una crisis, algo pasajero, sino como una verdadera mutación del mundo en que vivimos.

Entonces nos dimos cuenta de que es necesario cambiar la mirada para que veamos la naturaleza no solo como un recurso, que refleja la influencia colonial, la modernidad y el modelo económico capitalista en nuestra forma de pensar, como lo explica la abogada Tatiana Souza en el libro Seres-Risos (Moulin et al., 2021). Ver a la Naturaleza como un recurso y no como un ser vivo, como algo de lo que formamos parte, es un reflejo de este antropocentrismo. Las actuaciones de Deriva Tortuosa plantean tales interrogantes, exponiendo problemas ecológicos observados en el Mediterráneo, como las especies invasoras y el desequilibrio ambiental que provocan, o incluso la cantidad de basura que se encuentra en algunas costas.

Revivir la experiencia en el mar durante la performance y sentir esta confusión de imágenes y sonidos es una forma imaginativa de inventar nuevos cosmos, nuevas formas de ver el mundo, creando alternativas a una visión colonizadora de la naturaleza. En Deriva Tortuosa no somos el centro del universo y la naturaleza esta fuente infinita de recursos; es nuestra forma de descolonizar la naturaleza (Demos, 2016) creando una visión interconectada, entrelazada y combinada de la naturaleza.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15518

Deriva Tortuosa #Reconectar es una actuación de Live Cinema de grupo de artistas y científicos repensando nuestra relación con la naturaleza, es un camino, un ciclo, una vía de escape para un futuro más sensato. Es una deriva efímera e transitoria, como el mar que cambia, que se transforma, que algunas veces parece similar pero nunca es lo mismo.

FUENTES REFERENCIALES

Demos, T. J. (2016). *Decolonizing Nature: Contemporary Art and the Politics of Ecology*. Sternberg Press.

Gros, F. (2010). *Caminhar, uma filosofia*. É Realizações Editora.

Krenak, A. (2020). *A Vida Não É Útil*. 1ª edição. Companhia das Letras.

Klanten, R., Bourquin, N., Tissot, T. y Ehmann, S. (Eds.). (2009). *Data Flow. Visualising Information in Graphic Design*. Gestalten.

Latour, B. (2020). *Diante de Gaia: Oito conferências sobre a natureza no Antropoceno*. Ubu Editora / Ateliê de Humanidades Editorial.

Moulin, G., Esteves, B., Torres, J., Bertelli, M., Cançado, W., Lobato, P. y Carnevalli, F. (Eds.). (2021). *Seres-rios*. BDMG Cultural.

Solnit, R. (2016). *A História do Caminhar*. Martins Fontes.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15515

Bonet Andaní, Ángela.
Doctorando en la Universidad Politécnica de València

Nuevos horizontes especulativos

New speculative horizons

PALABRAS CLAVE

Nuevos horizontes especulativos, metamodernidad, nueva estética, ontología orientada a los objetos.

KEYWORDS

New speculative horizons, metamodernism, new aesthetic, ontology oriented objects.

RESUMEN

La promesa especulativa de la nueva estética es el título de un artículo de Luke Turner en el blog "Notas sobre el Metamodernismo" (2012). Turner es el autor del manifiesto del metamodernismo, una corriente estética que recoge la estructura del sentimiento más allá del posmodernismo, y que intenta comprender, asimilar y describir las oscilaciones estéticas de la práctica artística y de la cultura visual en la actualidad. En torno a dicha corriente se está manifestando, de una manera *necesaria,* la posibilidad de un nuevo orden de las cosas en la cultura contemporánea y, llevando sus tentáculos más allá, en nuestra sociedad. Así, en un momento de horizontes especulativos abiertos, una filosofía, el realismo especulativo -OOO (ontología orientada a los objetos)- de Graham Harman, avala la posibilidad de concebir la realidad y, con ella, la causalidad desde nuevos puntos de vista, sin precedentes. Abandonar el antropoceno y comenzar a escuchar otras formas de inteligencia: la inteligencia artificial, o abrir la posibilidad a la escucha de la inteligencia de la naturaleza: primates, cefalópodos, árboles, piedras, madera…

Para ilustrar estos cambios ontológicos a nivel artístico propondremos el estudio del caso de James Bridle como representante de *The New Aesthetic*. Una etiqueta que recapitula el imaginario visual donde se interrelaciona la superhibridación del imaginario colectivo en la era digital. Y por otra parte, nos acercaremos a la obra musical de Holy Herndon, investigadora sonora que, a través de la electrónica, explora y asimila las nuevas tendencias artísticas relacionadas con la inteligencia artificial. *Spawn,* un sistema de grabación inteligente creado a partir un aprendizaje automático, da lugar a conjuntos de datos a través de los cuales se genera la pista sonora. Ambos artistas tuvieron una charla fructífera en Berlín en verano de 2019 sobre la Inteligencia Artificial (AI), la naturaleza de la inteligencia y sus implicaciones con la evolución, la cultura y el control del poder.

ABSTRACT

The speculative promise of the new aesthetic is the title of an article by Luke Turner in the blog "Notes on Metamodernism" (2012). Turner is the author of the manifesto of metamodernism, an aesthetic current that gathers the structure of feeling beyond postmodernism, and that tries to understand, assimilate and describe the aesthetic oscillations of artistic practice and visual culture today. Around this current, the possibility of a new order of things in contemporary culture is manifesting itself, in a necessary way, and, extending its tentacles further, in our society. Thus, at a time of open speculative horizons, a philosophy, Graham Harman's speculative realism -OOO (object-oriented ontology), endorses the possibility of conceiving reality and, with it, causality from new points of view, without precedents. Abandon the Anthropocene and begin to listen to other forms of intelligence: artificial intelligence, or open the possibility of listening to the intelligence of nature: primates, cephalopods, trees, stones, wood...

To illustrate these ontological changes at an artistic level, we will propose the study of the case of James Bridle as a representative of The New Aesthetic. A label that recapitulates the visual imaginary where the superhybridization of the collective imaginary is interrelated in the digital age. And on the other hand, we will approach the musical work of Holy Herndon, a sound researcher who, through electronics, explores and assimilates the new artistic trends related to artificial intelligence. Spawn, an intelligent recording system created from machine learning, generates data sets through which the soundtrack is generated. Both artists had a fruitful talk in Berlin in the summer of 2019 about Artificial Intelligence (AI), the nature of intelligence and its implications with evolution, culture and the control of power.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15515

When our intuitions and experiences outrun our understanding, we can only turn to aesthetics. Steven Saphiro.
La manera en que vemos las cosas está afectada por lo que conocemos o por lo que creemos. John Berger.

INTRODUCCIÓN

Este trabajo tiene la intención de mostrar otras voces que nos permitan articular nuevos discursos en relación con el arte, la tecnología y la sociedad *(SAT)*.

Así, nos gustaría dar cuenta de una serie de características que ofrecen algunos autores centrados en la elaboración de nuevos horizontes especulativos desde la filosofía, el arte, y la tecnología ligada con la experimentación artística. Dichos rasgos nos pueden ayudar a reflexionar mejor acerca de los profundos desafíos estructurales a nivel global de nuestras sociedades actuales.

Son innumerables los esfuerzos por parte de muchos teóricos, pensadores, artistas… para promover nuevas perspectivas de futuro en los distintos ámbitos de la vida humana: la propuesta consiste en una mirada amplia e interdisciplinar que pueda ayudar a superar la crisis social, el cambio climático, el colapso financiero, la voracidad del capitalismo o el futuro del planeta. Necesitamos elaborar nuevos horizontes especulativos, en definitiva.

En principio, nos basaremos en dos teorías: por un lado, en la teoría filosófica del realismo especulativo y, más concretamente, en la filosofía triple OOO (ontología orientada a los objetos) de Graham Harman; por otro, en la metamodernidad en relación con la propuesta teórica para tener una mirada cultural que realiza Luke Turner en el blog *Notes on Metamodernism* (2015). Seguiremos con el esfuerzo de James Bridle por mostrarnos nuevos caminos de la estética en articulación con la tecnología en *The New Aesthetic*, y finalizaremos con el trabajo de Holly Herndon, realizado a través de la innovación tecnológica y la inteligencia artificial con un lenguaje audiovisual cercano al pop experimental.

METODOLOGÍA

A través del análisis bibliográfico y la investigación documental, la lectura y ordenación de datos de información cualitativa se ha realizado un acercamiento al pensamiento y la obra de las referencias que acabamos de presentar en la introducción. Para ello, hemos seguido un método de análisis y de síntesis de la información recabada que nos permita articular un discurso crítico y establecer unas conclusiones referidas al objeto de estudio.

DESARROLLO

Gracias a la tecnología tenemos hoy en día nuevas perspectivas -ontológicas y epistemológicas- que antes eran impensables. Por ejemplo, el nuevo lenguaje tecnológico nos ha permitido descubrir las similitudes genéticas entre diferentes especies (a nivel de ADN) que no son perceptibles a simple vista. Y de esta manera hemos constatado que humanos, animales y vegetales compartimos una importante infraestructura genética común. *El debate no hubiera sido posible en un mundo predigital* (Alexander Galloway, 2013). Esta perspectiva ha tenido un profundo calado en la concepción del arte en la actualidad y, por extensión, en la estética, debido a la digitalización y a los nuevos caminos del arte en las redes, lo que también ha repercutido en nuestra manera de concebir y percibir la realidad.

No está en nuestro ánimo llevar a cabo una lectura crítica de la ontología orientada a los objetos de Graham Harman, ni analizar de forma exhaustiva cómo la filosofía impregna nuestra manera de estar en el mundo. Lo que queremos es señalar es que esta teoría -basada en la autonomía de los objetos- nos lleva a pensar que los seres humanos podrían ser considerados también datos computacionales a los ojos de la tecnología (*Internet of Things*) y esto tiene sus ventajas y sus inconvenientes (dependiendo del poder que le otorguemos a la tecnología, como sociedad).

Internet of Things (IoT, internet de las cosas) ignora todo lo que no sea identificable por la tecnología. Los humanos, animales y los objetos cotidianos son todos objetos para *Internet of Things* (IoT). Los objetos pertenecientes a IoT no disponen de jerarquía (seres humanos, animales y artículos cotidianos están todos en un mismo nivel). De esta manera, también se diluye la división entre lo natural y lo artificial. De forma que este hecho repercute en la percepción ontológica de nuestras vidas, pero también en lo relativo a otras formas de vida.

La presencia cada vez más frecuente de la inteligencia artificial en nuestras vidas es apenas perceptible, pero nos afecta de una manera sutil y sostenida en la vorágine digital actual. Sin embargo, ayudados por la tecnología, también estamos siendo cada vez más conscientes de las otras maneras de inteligencia.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15515

A continuación, en lo relativo al ámbito cultural-artístico, resaltamos el trabajo de Timotheus Vermeulen y Robin van den Akker con relación a la metamodernidad. Esta teoría nos parece importante, porque los autores encuentran lo que ellos llaman la *estructura de un sentimiento* en la actualidad, más allá de los preceptos de la postmodernidad.

La metamodernidad trata de rebasar los términos del postmodernismo en una oscilación no solo entre dos polos, que vendrían a ser los opuestos entre los rasgos de la modernidad y los de la postmodernidad, sino entre 2, 3, 5,10 polos al mismo tiempo (el prefijo *meta-* hace referencia a la *metaxis* de Platón, que significa oscilación). Gracias a estos autores somos conscientes de que la realidad ontológica está relacionada en cierta manera con los rasgos culturales de la metamodernidad. Es decir, que la realidad también se tornea de acuerdo con el desarrollo cultural y estético y, por lo tanto, tecnológico.

En *Notes on Metamodernism,* un blog creado en mayo de 2009 por los autores anteriormente mencionados, con la intención de explicar el término metamodernismo, se documenta el desarrollo cultural y artístico a comienzos del siglo XXI. Luke Turner, artista y uno de los principales participantes del blog, tiene una entrada titulada *La promesa especulativa de la nueva estética,* publicada el 12 de julio de 2012, que ha servido de inspiración y como punto de partida para nuestra reflexión.

El artículo trata de arte, teoría y cultura en red y la influencia de la tecnología en la construcción del arte de hoy. Queremos incidir en la idea de la estrecha relación, en la retroalimentación que existe inevitablemente entre el lenguaje científico, tecnológico y artístico hoy en día.

En el artículo se especula acerca de la idea de unas nuevas coordenadas estéticas *The New Aesthetic* (teoría que veremos más adelante y más exhaustivamente de la mano de James Bridle), en la que se estudia la estrecha relación entre el hombre y la máquina y la profunda influencia a todos los niveles en la sociedad actual: *tenemos un lenguaje visual que ha sido asumido por la cultura dominante.* (James Bridle).

The New Aesthetic queda así ilustrada y archivada, por otra parte, en el Tumblr de James Bridle (2011) donde exhibe la imaginería relacionada con el mundo digital. El autor recapitula imágenes encontradas en la red donde se manifiesta la interrelación delmundo digital en nuestro imaginario común, donde los fallos técnicos (*glitch*), las imágenes de Google, las imágenes de las cámaras de vigilancia, las imágenes producidas por los drones, etc., dan lugar a una estética digital en una relación cada vez más simbiótica entre el hombre y la máquina: *numerosas formas visuales seduciéndonos con su encanto alienígena* (James Bridle), creando así una nueva estética que forma parte, a nuestro modo de ver, de uno de los polos más importantes de la metamodernidad.

Con esto queremos decir que, en la actualidad, el hecho de que la estética esté unida a la tecnología ha sido parte esencial en el cambio paradigmático de valores (también artísticos). El contexto visual de nuestras sociedades contemporáneas ha sufrido una profunda transformación desde la cristalización de las imágenes llevadas a cabo por la tecnología, dando lugar a una estética que ha sido conquistada por la hiper-digitalización del mundo, influyendo de manera directa sobre nuestra percepción del mundo y también en nuestros valores, habiendo otorgado una extraña credibilidad -incluso fe- a todo lo que tenga que ver con el mundo tecnológico.

James Bridle es un artista y escritor formado en el desarrollo de *software,* programación e inteligencia artificial. Su campo de trabajo se sitúa en la tecnología, el conocimiento, pero también en el fin del futuro. En estas coordenadas escribió *The New Dark Age. Technology and the End of the Future* (Verso, 2018) sobre cómo pensar el fin del futuro y las posibilidades que nos ofrece la tecnología, como nuevo escenario cultural para imaginar futuros posibles.

En su trabajo trata mayoritariamente de comunicar lo invisible de la revolución digital y, paradójicamente, la falta de información que tenemos acerca de ella. Por eso reivindica el valor político de la tecnología: *Technology is politics* -Centro Cultura Contemporánea de Barcelona (*The Influencers*, 2018)-*,* ya que no siempre se nos muestran sus controversias.

Bridle trata de explicar el uso que se está dando a la tecnología desde las grandes corporaciones como Uber, Amazon, llegando a un control extremo y a la hipervigilancia de sus trabajadores. Bridle comenta en una charla en el CCCB (*The Influencers*, 2018) que estas empresas emplean humanos porque todavía son más baratos que las máquinas y que los robots.

Más recientemente, James Bridle ha publicado su último libro titulado *Ways of Being: Beyond Human Intelligence* (Penguin/FSG, 2022) donde trata de activar una nueva conciencia en cuanto a otros tipos de inteligencia, ampliarla a los animales, plantas, máquinas… en busca de una inteligencia planetaria. En su obra nos muestra cómo esta nueva conciencia sitúa al ser humano en un lugar nuevo en el cosmos (antropodecentrismo, Levi Bryant). A medida que la Inteligencia Artificial se ha ido desarrollando la hemos sentido como algo extraño, incluso como una amenaza que viene a suplantarnos.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15515

Lo que se deriva de sus trabajos es que deberíamos pararnos a comprender los algoritmos, la autonomía del internet de las cosas (*internet of things),* en definitiva, pensar sobre la estructura física de internet -su pasmosa invisibilidad y su extrema complejidad- pero también sobre los valores políticos que se extraen de ello. Su trabajo, como hemos visto, va en la línea de reflexionar y difundir estas ideas, como un artista cuya responsabilidad es comunicar las ideas más importantes y relevantes de su época al público, a los espectadores, a la sociedad en general.

La obra de Holly Herndon (Tenessee,1980) tiene sus raíces en la música folk debido a sus orígenes. Sin embargo, su obra deriva hacia la música experimental en relación con su personal interés por la posibilidad de hacer del portátil (estrecha relación humano-máquina) un instrumento más. Tiene un doctorado por el Centro de Investigación Informática en Música y Acústica de la Universidad de Stanford. Su trabajo también se centra en dar visibilidad a otros procesos compositivos ayudados por la evolución de la tecnología en la práctica artística. En verano de 2019 mantuvo en Berlín, donde reside actualmente, una charla con James Bridle acerca de la relación entre la tecnología y el poder, la inteligencia artificial y sus implicaciones en la evolución de nuestra sociedad, en la cultura, la democracia… Esta entrevista supone un punto de unión entre la práctica artística y la fundamentación teórica que hemos presentado acerca de la necesidad de describir los nuevos horizontes especulativos.

La charla de Holly Herndon junto a James Bridle está recogida en *Crack Magazine* bajo el título *Common Ground* -Tierra común-. Allí, Holly Herndon habla de *Spawn,* un generador de voz que funciona a través de DAO (*software*), creados ambos por ella misma. Su idea es ofrecer posibilidades digitales para reforzar el elemento humano. Cosa que no es fácil, porque, según Holly, la tecnología es como una caja negra, no es tan sencillo acceder como Apple trata de manifestar a sus usuarios. *Holly +* es otro software en el que ha estado trabajando, es una especie de gemela de voz de la auténtica Holly Herndon. Se trata de un instrumento musical de voz construido a partir de inteligencia artificial que comprime en *samples* de su propia voz y de otros, y que, por lo tanto, permite crear un audio polifónico, poniendo en duda la soberanía vocal, la autoría y demás cuestiones derivadas de la irrupción de la tecnología en nuestro mundo actual.

En el vídeo que presentaremos, dirigido por Akihiko Taniguchi (Japón, 1983) para Holly Herndon, titulado *Chorus* (2015), veremos un trabajo cercano al lenguaje audiovisual del videoclip que excede las narrativas del *mainstream* y se recrea en lo experimental y lo especulativo.

En el recorrido visual del video podemos observar cómo se distorsiona, *glitchea, pixela* y abstrae la realidad inmediata y se transforma en realidad virtual. Esta realidad está configurada por figuras humanas digitales, así como por elementos más comunes como los productos de consumo cotidiano (lo que encontramos en las inmediaciones de nuestro portátil o pc). Encontramos escenas en las que se recrea al ser humano, así como la propia Holly Herndon, y se transforman en un paisaje mediático y digital, donde también aparecen zonas “vacías”, algo así como agujeros negros de contenido e información, junto a basura orgánica digitalizada… El vídeo nos muestra cómo estamos abocando nuestro mundo hacia el nuevo universo virtual donde las pantallas y sus códigos numéricos, texturas, etc. tienen un gran peso en la actualidad, algo similar sucede a nivel sonoro.

CONCLUSIONES

La propia obra de Holly Herndon en su interés por establecer el nexo entre la práctica artística y la fundamentación teórica de unos nuevos horizontes especulativos, nos pone en la pista para la conclusión del presente trabajo.

Así, nos damos cuenta, a través de los ejemplos teóricos, especulativos y artísticos referidos, de que estamos en un momento de profundas transformaciones a todos los niveles: visual, cognitivo, conceptual… y de que precisamos de nuevos horizontes especulativos para interrogar al mundo digital que está ganando tanta relevancia en nuestra nueva concepción del mundo. Hemos visto que es necesario reflexionar acerca de algunas de las posibilidades que, hoy en día, gracias a la tecnología, tenemos para encontrar nuevos caminos de formas de inteligencia presentes en el mundo: nuevos horizontes especulativos más allá de la inteligencia humana.

FUENTES REFERENCIALES

Berger, J. (2012). *Modos de ver.* Editorial Gustavo Gili.

Blanning, L. (2019). *Common Ground: Holly Herndon in conversation with James Bridle.* Crack. https://crackmagazine.net/article/long-reads/common-ground-holly-herndon-in-conversation-with-james-bridle/

Bridle, J. (2018). *The New Dark Age. Technology and the end of the future.* Verso.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15515

Bridle, J. (2022). *Ways of Being: Beyond Human Intelligence.* Penguin/FSG.

Bryant, L. (2011). *The democracy of objetcs.* Open humanities press editorial.

Canal RVNG Intl. (21 ene 2014). *Holly Herndon – Chorus [Official Video]* [Archivo de video] https://www.youtube.com/watch?v=nHujh3yA3BE

Esteve, F. (2017). *James Bridle: Technology Is Politics*. Cultural Research and Innovation. https://lab.cccb.org/en/james-bridle-technology-is-politics/

Foster Gage, M. (Ed.) (2019). *Aesthetics Equals Politics. New Discourses across Art, Architecture and Philosophy.*

Galloway, A. (2013). The poverty of philosophy: realism and post-fordism. *Critical Inquiry, 39*(2), 347-366.

Groys, B. (2016). *Arte en flujo. Ensayos sobre la evanescence del presente.* Caja Negra.

Holly Plus. (s.f.). https://holly.plus

New Aesthetic. (s.f.). *The new aesthetic*. https://new-aesthetic.tumblr.com

Shaphiro, S. (2010). *Post Cinematic Affect.* O-Books.

Turner, L. (2012). *The New Aesthetic's Speculative Promise*. Metamodernism. http://www.metamodernism.com/2012/07/02/the-new-aesthetics-speculative-promise/

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15323

Caeiro Rodríguez, Martín.
Profesor e investigador, Universidad de Zaragoza, Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal

La familia como Obrador Artístico Potencial (ObArPo)

The Family as a Potential Artistic Workshop (PoArWo)

PALABRAS CLAVE

Educación familiar, educación artística, educación intergeneracional, obra de arte, taller artístico.

KEY WORDS

Family education, arts education, intergenerational education, art work, art workshop.

RESUMEN

La familia ha sido tema de inspiración para los artistas a lo largo de la historia representándola en pinturas, esculturas, arquitecturas, fotografías y películas. ¿Por qué no considerarla entonces, como obra de arte potencial? Lo que implica considerar la propia vida como arte, tal y como sugería Foucault. ¿Qué es, entonces, lo que convierte algo cotidiano y normal en arte? ¿Y qué valor tiene esta consideración y posicionamiento para una educación artística? A partir de imágenes propias y en diálogo con obras de arte y familias artísticamente retratadas, argumentamos a favor de la consideración de la familia como Obrador Artístico Potencial (ObArPo) y el interés que esta idea ofrece en la formación tanto de artistas como docentes y arteducadorxs. Presentamos las experiencias aplicando la Investigación Educativa Basada en las Artes Visuales y la Antropología Visual. El contexto familiar posibilita experiencias que no pueden suceder en el contexto de un aula al generar una conexión cognitiva, afectiva y emocional única al tiempo que permite como Obrador Artístico Potencial, que lo poético y estético fundamenten experiencias que no dejan de tener valor en su carácter educativo.

ABSTRACT

The family has been a subject of inspiration for artists throughout history, depicted in paintings, sculptures, architecture, photographs and films. Why not consider it, then, as a potential work of art? What is it, then, that turns something everyday and normal into art, and what is the value of this consideration and positioning in art education? Using our own images and in dialogue with works of art and artistically portrayed families, we argue in favour of the consideration of the family as a Potential Artistic Worker (PoArWo) and the interest that this idea offers in the training of artists as well as teachers and art educators. We present experiences applying Educational Research Based on Visual Arts and Visual Anthropology. The family context enables experiences that cannot take place in a classroom context by generating a unique cognitive, affective and emotional connection, while at the same time allowing, as a Potential Artistic Workshop, the poetic and aesthetic to underpin experiences that do not cease to be educational in nature.

INTRODUCCIÓN

1.1 De OuLiPo a ObArPo

Seamos un poco nosotros, aunque seamos feos
Fernand de Royeaur

OuLiPo (*L´Ouvroir de Littérature Potentielle* en el francés original: "Obrador de Literatura Potencial") es un término acuñado por Raymond Queneau (Queneau et al., 2016) junto a François Le Lionnais y que actualmente configura a un grupo de escritores y matemáticos interesados en aprovechar al máximo las posibilidades del lenguaje a través de la creación y el rastreo de constricciones o reglas impuestas y determinadoras de la literatura, buscando con ello conexiones insólitas entre las palabras. ObArPo es el equivalente al contexto artístico, en el que lo poético y estético intervienen activamente afectando a todo lo que se hace. Los artistas tienen una expresión para indicar que están trabajando: "estoy haciendo obra"; lo que significa que está haciendo "obra artística", trabajando, es

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15323

decir: obrando. En el contexto que aquí nos interesa, ObArPo afecta a toda la pedagogía artística de lo poético y estético, afección que es la inspiración tanto de las prácticas de enseñanza como de los procesos de aprendizaje relacionados con el arte. Lo poético y estético es lo que conmueve a los educadores artísticos y arteducadorxs, ya que por ello realizaron carreras artísticas y creadoras antes de dedicarse a su educación, buscando satisfacer una necesidad existencial. El modelo pedagógico del Obrador (también conocido como "Taller") forma parte tanto de la historia del arte como de la educación: un modelo en el que el saber solo se alcanza a través de la práctica, la experiencia y de modo vivencial en conexión cognitiva, afectiva y procesual con los participantes. La figura docente en este modelo se define como "tallerista", que es quién propone y guía por su conocimiento las experiencias formativas y transmite su conocimiento sobre una técnica, sus procesos, los métodos a seguir, etcétera, para que de forma individual o grupal los participantes desarrollen sus propios trabajos y proyectos. Taller y Obrador, por tanto, son sinónimos igual que tallerista y obrador u obradora. También es significativo que obrador sea tanto el espacio en el que se "hace obra" y trabaja como la persona que "obra". Así, encontramos todavía hoy el obrador del pan. En gallego se dice *obradoiro* al taller, algo que refleja, por ejemplo, el nombre de "A plaza do Obradorio" en Santiago de Compostela, llamada así porque en ella se instalaron los canteros que trabajaban en la elaboración de la Catedral. El gallego y el francés comparten este sentido todavía en la actualidad que significamos en el paso de OuLiPo a ObArPo: *Ouvroir* (Obrar); *Ouvre* (Obra); *Obradoiro* (Taller), como el lugar o contexto en el que se hacen obras de arte o se aprende a hacer arte. Y un Obrador Artístico Potencial es la familia, contexto idóneo para hacer arte, para obrar artísticamente.

Figura 1. *Metodografía o aprendiendo a transitar sin camino*. Fotoensayo compuesto por dos fotografías (Caeiro, 2021)

1.2 La familia como medio para la educación artística

Muchos artistas han utilizado a los familiares para trabajar en sus proyectos, por ser, muchas veces, lo más económico o lo que tenían a mano. Así, hijos, padres, amistades, amantes, vecinos… de artistas conforman hoy gran parte de la Historia del Arte (Moreira, 1993; Camarero, 2006). Desde luego, si uno de los familiares es artista y se dedica al arte, seguramente existirán en el contexto de los recuerdos familiares obras artísticas de carácter gráfico, pictórico, escultórico, fotográfico o videográfico en la que esta aparezca. Dependiendo de la ideología estética del artista, la familia será representada de forma cotidiana, idealizada, teatral, surrealista, expresionista, cubistamente, etcétera, conectando a lo familiar con el estilo y la época. La familia aparece como tema que inspira al artista o también por encargo, y, prácticamente la totalidad de museos y galerías cuentan con familias expuestas, en venta o decorando espacios y arquitecturas.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15323

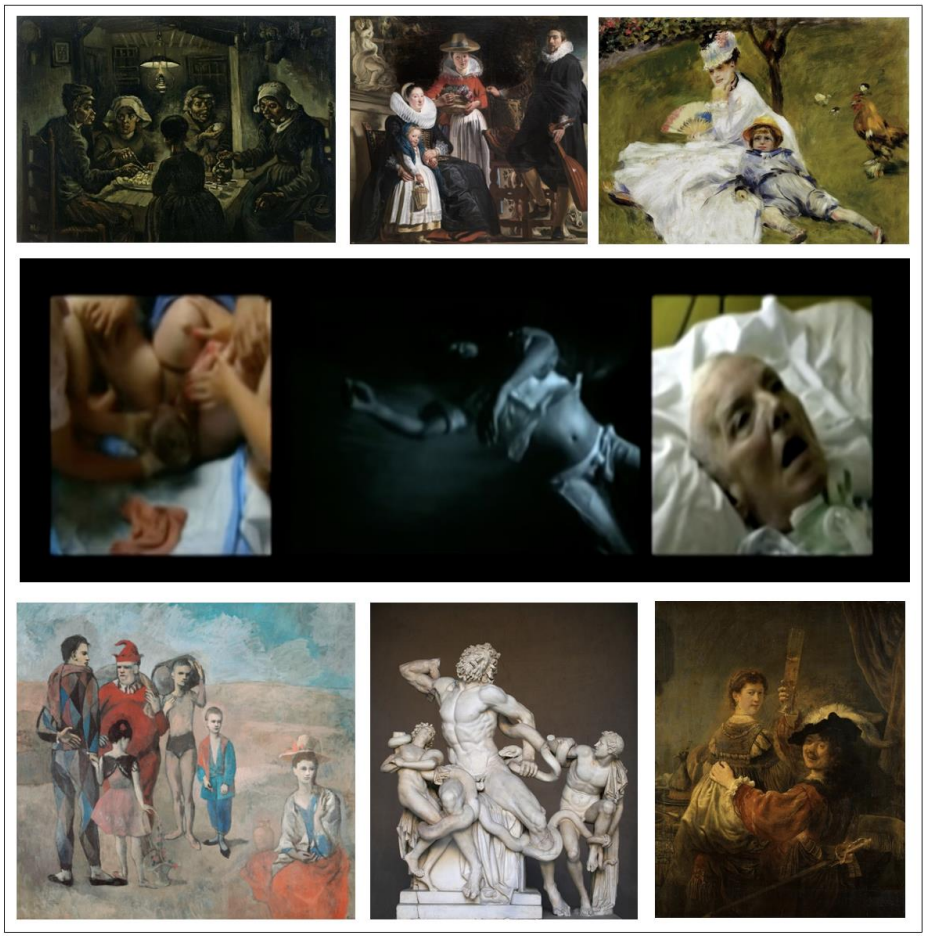


Figura 2. *Familias representadas artísticamente*. Fotoensayo políptico compuesto por, de izquierda a derecha y de arriba abajo, *Los comedores de patatas* (Van Gogh, 1885), *Autorretrato con su familia* (Jordaens, 1621), *Madame Monet y su hijo* (Renoir, 1874), *Tríptico de Nantes* (Viola, 1992), *La familia de saltimbanquis* (Picasso, 1905), *Laoocoonte y sus hijos* (Hagesandros, Athenedoros and Polydoros, 200 a.C.), *Rembrandt y Saskia posando en El hijo pródigo en la taberna* (Rembrandt, 1635).

Estas escenas familiares nos llevan a diversos contextos que reflejan o hablan de los hábitos, gustos e incluso ideas de la familia, su religión, sus aficiones, su forma de vida o sus ideales políticos. En algunos casos, ni la vida ni la muerte dejan de entenderse como lugares privados de lo familiar exponiéndose a la mirada ajena pública compartiendo el dolor y la felicidad que el artista ha sentido en esos momentos únicos de su vida (Viola, 1992). También la "pose" y escenificación de los retratados refleja sus ideas, habla de su modo de vida y roles o de una condición burguesa, humilde, o incluso sin ocultar en los rostros de los retratados la animadversión que podían causarse entre ellos. No todos en una unidad familiar se tienen afecto, algo que Goya desde luego constató pictóricamente.

En todos estos casos, se utiliza un contexto propio del artista para expresar con medios artísticos, poética y estéticamente una parte de su cotidianidad y de un momento de la vida contemporáneo.

1.3 Conceptos de familia y Obradores Artísticos Potenciales Familiares

Aunque en estas experiencias la unidad familiar tiene unas características marcadas por quiénes la constituyen, cuando nos dirigimos al contexto del Obrador Artístico Potencial, no debemos entender "familia" en un sentido estereotipado y relacionado solo con personas, ya que "familia" o lo que cada uno considere es "su familia" o "unidad familiar" puede tener características muy diferentes: una familia puede estar constituida por una persona y su gato, puede considerarse que las plantas del hogar forman parte de la "unidad familiar"; la familia puede estar constituida solo por mujeres, solo por hombres, solo por ancianos o por una pareja sin hijos ni abuelos ni más familiares. Familia son quienes conviven y tienen un proyecto de vida común o al menos "lazos afectivos" profundos. Su significado debe incluir el vocablo que también se usa en botánica para referirse a las especies (Magnol, 1689; Linneo, 1751), entendidas como un "conjunto" de plantas, árboles, etcétera, que constituyen también "una familia".

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15323

1.4 Condicionantes (o constricciones) de un Obrador Artístico Potencial

ObArPo es algo obrado, vivenciado, ocurrido en el cruce de los deseos y las necesidades de vivir la vida poética y estéticamente. En este sentido, un Obrador Artístico Potencial es siempre emergente y no trabaja solo en lo programático o pretérito (es un condicionante irrenunciable para que se pueda denominar así), Un Obrador Artístico Potencial es, en definitiva, un contexto en el que ocurren experiencias similares a las que se identifican con las "obras de arte", que no solo se reducen a objetos, sino en las que entran también acciones, como las performativas, que ya no tienen solo valor por sus resultados finales, sino por lo que haya ocurrido y se haya vivenciado. Como obrador (taller) incorpora siempre la dimensión educativa, la vocación de apre(he)nder poética y estéticamente el mundo, las cosas, la ideas, los afectos, las interrelaciones con los demás. Esto implica que cada participante trabaje no solo con sus ideas o "programas", sino desde la propia condición que representa como ser humano y a partir de su personalidad e interactividad con los demás, ya que los afectos de quiénes aprenden y hacen arte siempre están presentes (Truman y Springgay, 2015), abiertos a lo contingente y a los acontecimientos que están sucediendo.

Otra condición de un Obrador Artístico Potencial es que sea contemporáneo. ¿Qué es lo contemporáneo?, se preguntaba Agamben, muy sencillo: "ser del propio tiempo" (Agamben, 2006).

En todas estas condiciones identificadas y en las que un Obrador Artístico Potencial sucede (que sea emergente, biográfico, intersubjetivo, contemporáneo), el programa da paso al *postgrama*, a lo que no está definido y cerrado con anterioridad. Por tanto, el método en ObArPo no está predefinido en unas acciones y en unas actividades preconcebidas ajenas a los participantes y contextos, sino que sus métodos van a definirse *a posteriori*, que van adquiriendo sentido en el camino del aprender, enseñar, educar, coeducar, crear o cocrear obradoramente. Esto es a lo que hemos denominado metodografías: algo que se define mientras se está "obrando", haciendo "obra artística", viviendo (Caeiro, 2020) y donde ocurren acciones, experiencias, vivencias singulares que surgen de las biografías de los participantes, de las conexiones que generan entre ellos en los contextos por los que se va obrando: naturaleza, ciudad, museo, lo cotidiano, lo íntimo, lo público, el pasado, el porvenir, etcétera.

Algo importante es que las experiencias que ocurren en un ObArPo no suceden en el contexto mediático de la comunicación o el comunicacionismo (Caeiro, 2018), ya que lo que ocurre en ObArPo no tiene la pretensión de informar o comunicarse mediáticamente, sino que son experiencias que suceden en el contexto de las expresiones artísticas (poéticas y estéticas), que, en tal caso, se presentan públicamente más como idiolectos (códigos particulares, singulares, biográficos de la familia) que como diálogos universales precocinados teóricamente (códigos programados, repetitivos y pretéritos totalmente codificados y decodificables). En cierto sentido, ObArPo desea vivir sus experiencias poéticas y estéticas *offline*, generar un espacio de desconexión mediática digital e informativo y comunicativo para disfrutar de momentos conectados a aquello que "vive y muere de verdad", obrando en la libertad de la expresión "propia".

Al ser una familia específica el contexto en el que se sitúan las experiencias que se presentan en este trabajo, debe considerársela como el primer Obrador Artístico Potencial que da nacimiento a esta idea-necesidad-deseo. Todo esto nos lleva a diferenciar los siguientes aspectos:

- *Los contextos de ObArPo son biográficos:* la vida de quienes participan en un Obrador Artístico Potencial está implicada y es lo que le da sentido a lo que se realiza, vive, produce, provoca, aprende. Vida que desde luego debería ser propia.
- *Los métodos de ObArPo son poéticos*: el objeto de crear un Obrador Artístico Potencial es hacer arte, lo que exige aplicar los mismos procesos, métodos, deseos que aplican los artistas para crear su obra: una pintura, una escultura, un poema, un relato, una novela, una danza, una película, un diseño, un edificio, etcétera; se busca poetizar parte de la vida propia en ese "obrar".
- *Los procesos de ObArPo son diversales*: lo que sucede en un Obrador Artístico Potencial ocurre por primera vez para quién participa, adquiere sentido en la conexión de la subjetividad de cada participante con los demás. Esto implica que surjan gestos, acciones, propuestas, que serán percibidas por primera vez, dando lugar a universos personales. Lo inesperado, impredecible, imprevisible… es lo que irá dando forma y sentido al Obrador. Los procesos, igual que los métodos y contextos que sucederán en un Obrador Artístico Potencial al ser singulares y personales son emergentes: al participar en él se sabe que ocurrirán experiencias artísticas, pero no hasta dónde. Pueden suceder en un viaje, en casa, de vacaciones, en el trabajo… aparecen por el deseo y la necesidad de un familiar de enriquecer poética y estéticamente su vida y la de los demás o provocada por todos ellos.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15323

METODOLOGÍA (O METOODOGRAFÍAS)

Pero estamos creando ObArPo en un contexto académico que presenta necesidades pedagógicas, epistemológicas y metodológicas. Y no todo puede ser deseo o motivación personal actuando en la libertad del artista o de lo artístico. En este sentido, encontramos relacionados con estas ideas-deseos-necesidades que actúan en ObArPo diferentes modelos surgidos históricamente de "mezclar" la práctica artística y las características del acto creador, con categorías surgidas en los contextos académicos como son la investigación, la innovación y la transferencia o la propia educación. Y todos ellos nos marcan y condicionan las explicaciones y descripciones del "método". Empero, esta combinación ha provocado límites a lo poético y estético por tener que servir al mismo tiempo a lo artístico y al propósito de investigar, conocer, transferir o educar. En este sentido, los educadores artísticos y arteducadorxs se han situado en mayor o menor medida en aquellos modelos que incorporan la subjetividad y lo biográfico a las experiencias: historias de vida, narración biográfica, Investigación Artístico-Narrativa, autoetnografía visual, etnografía visual, antropología visual (Kosuth, 1991; Foster, 2001; Anderson, 2006; Adams et al., 2017), etnografía cinematográfica, investigación-acción, Walking Art, A/R/Tografía (Springgay, et al., 2005; Irwin & Cosson, 2004), Metodologías de Investigación-Creación, Métodos Artísticos de Investigación (MAI), Aprendizaje Basado en la Creación (ABC) (Caeiro, 2018), Aprendizaje por Proyectos Artísticos, Innovación/Investigación Educativa Basada en las Artes (Hernández, 2008), Métodos Artísticos de Educación (MAE), Pedagogías del Caminar o Walking Methodologies (Irwin, 2006, 2017; Truman & Springgay, 2015; Springgay & Truman, 2018; Lasczik & Irwin, 2018; Lee et al., 2019), etcétera. Todos estos modelos tienen en común la vocación y necesidad de que las personas aparezcan implicadas vitalmente en las experiencias y que los resultados adquieran sentido por desvelarse esa implicación singular, biográfica y poética en forma de imágenes, objetos, acciones, situaciones. Esta implicación personal es una cualidad intrínseca tanto de la práctica artística como de la educativa, así como de quienes participan en las experiencias de enseñanza y aprendizaje relacionadas con lo artístico (Marín y Roldán, 2019). Esto es ObArPo.

Al tratarse de experiencias que documentamos fotográficamente, y ser nosotros educadores artísticos, utilizamos los instrumentos y técnicas propios de la Investigación Educativa Basada en las Artes Visuales (Sullivan, 2004; Marín, 2011; Rolling, 2017; Marín, 2020), Y en relación a la fotografía como registro documental (Hernández, 1998), tales como el fotoensayo, los pares visuales, los comentarios visuales, las citas visuales directas e indirectas, los títulos y las conclusiones visuales: "Cada una de las fotografías que configuran un foto-ensayo y, sobre todo, las interrelaciones que establecen unas imágenes con otras, van centrando sucesivamente las posibles interpretaciones y significados hasta conformar con suficiente claridad una idea o razonamiento" (Roldán y Marín, 2012: 78).

DESARROLLO

3.1. La familia como contexto artístico educativo

En este trabajo presentamos diversas experiencias relacionadas con el arte y lo artístico ocurridas en el contexto familiar y en las que coincide la figura paterna con ser además arteducador, tallerista, obrador, al ser docente en una Facultad de Educación y en Educación Artística. Esta coincidencia convierte las experiencias familiares en potencialmente artísticas al tener la vocación y necesidad el padre de que la vida de quienes conforman su familia (hijos, pareja, abuelos, hermanos, mascotas, plantas, amistades…) se signifique cuando es posible, tanto poética como estéticamente. Las experiencias que presentamos reflejan esta voluntad de enfocar la propia vida familiar como obra de arte (potencialmente) educadora.

Figura 3. *Contagios creadores*. Fotoensayo compuesto por dos fotografías (Caeiro, 2021), izquierda, *Leer y escribir la naturaleza con Cèzanne*, con una cita visual indirecta (Cézanne, 2014), derecha, *Ían pintando un mundo propio en casa*.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15323

Figura 4. *Pintando en el hogar*. Fotoensayo compuesto por dos fotografías, izquierda, *Martín dibujando a ´Nuestro vecino Totoro´* (Lavilla, 2020) que incluye una cita visual indirecta (Miyazaki, 1988), derecha, *Teo dibujando ´Eres la mejor profesora´* (Caeiro, 2021).

Figura 5. *Nietos y abuela aprendiendo a sentir un árbol en Escarrilla*, Huesca (Caeiro, 2020).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15323

Figura 6. *Texturas pétreas en la ruta de Ordesa y peces esculpidos junto al Océano Atlántico*. Fotoensayo compuesto por dos fotografías (Caeiro, 2021), con una cita visual indirecta, *Unión* (González, 2007).

Figura 7. *Tocar las flores y las plantas papá y sus hijos*. Fotoensayo compuesto por tres fotografías (Caeiro, 2021).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15323

Figura 8. *Papá y Teo escuchando el bosque del Betato*. Fotoensayo compuesto por dos fotografías, izquierda, Teo Caeiro (2021), derecha, Martín Caeiro (2021)

Figura 9. *Experiencias artísticas en el hogar*. Fotoensayo compuesto por tres fotografías (Caeiro, 2022), arriba izquierda, *Teo e Ían danzando*, abajo izquierda, *Ían tocando al piano una pieza compuesta por él*, derecha, *Pintando árboles en papel continuo*.

CONCLUSIONES

Aquí hemos presentado el primer Obrador Artístico Potencial (ObArPo), en el que se han implicado los miembros familiares y sus propias vidas, biográfica, poética y estéticamente para hacer de su paso por el mundo un lugar más interesante, vivido desde la inteligencia sentiente, articulando una actitud poética en sus relaciones con los demás y con la naturaleza y con el propio arte, aprovechando las capacidades expresivas humanas para decir, escribir, representar… ideas, emociones, afectos. Y cada una de esas experiencias educan, es decir, forman a las personas implicadas alcanzando diferentes dimensiones que están a su vez presentes en el proceso educativo: cognitivas, afectivas (emocionales o sentimentales), corpóreas e integradoras, inteligibles y sensibles. Algo que cualquier "familia" puede generar, engendrar, obrar…Y sin tener que ser *celebrities* ni seres o personajes mediáticos a lo TER o Kardashian. Y aquí surgen diferentes preguntas: ¿Qué hace a una familia ser un Obrador Artístico Potencial? ¿Es la representación de su realidad, el modo en el que la presenta a los demás lo que hace que la familia retratada o cualquier persona u objeto se perciban como obra de arte potencial? Y en este sentido, ¿cómo se produce el tránsito de lo potencial a lo artístico, del mero obrar a la obra artística? Todo empieza desde la voluntad y vocación de hacerlo, y, sobre todo, de vivir poética y estéticamente el mundo, de concebir lo cotidiano y común como algo

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15323

que puede o debe ser estético y poético, algo que, por otra parte, no puede estar reducido mediáticamente a quiénes consideramos "famosos". Como expresó Foucault:

> "Lo que me llama la atención es que en nuestra sociedad el arte se ha transformado en algo relacionado sólo con objetos, y no con individuos, o con la vida; que el arte es algo especializado, realizado por expertos, que son los artistas. ¿Pero no podría la vida de cada uno transformarse en una obra de arte? ¿Por qué pueden una lámpara o una casa ser objetos artísticos, y no así nuestra propia vida? (…) Tenemos que crearnos a nosotros mismos como una obra de arte" (Foucault, 2008).

Una última cuestión es ¿para qué sirve lo ocurrido en una ObArPo? Pues en principio solo para tener una vida propia, una vida a la que poder llamar "propia", es decir, que no es mediática, informativa, comunicativa y universal, sino biográfica, singular y metodográfica, que expresa recorridos que son vividos por primera vez o con el espíritu de quién hace (obra) las cosas con la ilusión y la implicación del entusiasmado. En ObArPo cada experiencia ocurre como en los actores de teatro, que independientemente a que lleven representando la obra una o cien veces salen a escena como si fuese la primera o la última vez, con la misma pasión. Invitamos a las "familias" que necesiten y deseen tener una vida propia y vivir estética y poéticamente a generar y reproducir "ObArPos".

FUENTES REFERENCIALES

Adams, T. E.; Ellis, C. y Stacy, H. J. (2017). Autoethnography. En J. Matthes, S. C. Davis y R. F. Potter (Eds.), *The International Encyclopedia of Communication Research Methods.* Wiley & Sons, Inc.

Agamben, G. (2008). *¿Qué es lo contemporáneo?* [ARCHIVO PDF]. http://19bienal.fundacionpaiz.org.gt/wp-content/uploads/2014/02/agamben-que-es-lo-contemporaneo.pdf

Anderson, l. (2006). Analytic Autoethnography. *Journal of Contemporary Ethnography, 35*(4), 373-395. http://jce.sagepub.com/cgi/content/abstract/35/4/373

Caeiro-Rodríguez, M. (2018). Aprendizaje Basado en la Creación y Educación Artística: proyectos de aula entre la metacognición y la metaemoción. *Arte, Individuo y Sociedad, 30*(1), 159-177. https://doi.org/10.5209/ARIS.57043

Caeiro Rodríguez, M. (2018). Ser persona en la sociedad del conocimiento y el espectáculo: Aprendiendo a vivir, pensar y comunicar más allá de los espejos. *Arte y Políticas de Identidad, 18*(18), 159–176. https://doi.org/10.6018/reapi.336061

Caeiro Rodríguez, M. (2020). Describiendo las metodografías: crear, aprender e investigar biográficamente desde la educación artística. *ARTSEDUCA, 27,* 20-35. https://doi.org/10.6035/Artseduca.2020.27.2

Camarero Gómez, G. (2006). La imagen de la familia en la pintura y la fotografía. En P. Amador Carretero, J. Robledano Arillo y R. Ruiz Franco (eds.), *Cuartas Jornadas Imagen, Cultura y Tecnología* (pp. 355-378). Universidad Carlos III, Editorial Archiviana. http://hdl.handle.net/10016/9448

Cézanne, P. (2014). *Leer la naturaleza*. Editorial Casimiro.

Foster, H. (2001). El Artista como etnógrafo. En H. Foster (Ed.), *El Retorno de lo Real*. *La vanguardia a finales de siglo*. Akal.

Foucault, M. (2008). *Tecnologías del yo y otros textos afines*. Paidós.

González Martínes, E. J. (2007*). Unión*. Escultura en piedra. Medidas variables. Pontevedra.

Hagesandros, Athededoros & Polydoros (200 a.C.). *Laocoonte y sus hijos* [Escultura], también conocido como el *Grupo del Laocoonte*. Mármol copia de un original helenístico del 200 a. C. aproximadamente. Procedencia: Termas de Trajano, a principios de 1507. Roma: Museos Vaticanos.

Hernández Espejo, O. (1998). La fotografía como técnica de registro etnográfico. *Cuicuilco, 6*(13), 31-51. https://biblat.unam.mx/es/revista/cuicuilco/articulo/la-fotografia-como-tecnica-de-registro-etnografico

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15323

Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio Siglo XXI, (26*), 85-118.

Irwin, R. L. (2006). Walking to create a aesthetic and spiritual currere. *Visual Arts Research, 32* (1), 75-82. https://www.jstor.org/stable/20715404

Irwin, R. L. (2017). Walking to create an aesthetic and spiritual currere. En M. R. Carter y V. Triggs (Eds.), *Arts Education and Curriculum Studies: The Contributions of Rita L. Irwin*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315467016-12

Irwin, R. L. y de Cosson, A. (eds.) (2004). *A/r/tography: Rendering self through arts-based living inquiry*. Pacific Educational.

Jordaens, J. (1621). (Artista). *Autorretrato con su familia* [Pintura]. Óleo sobre lienzo, 181x187 cm. Madrid: Museo del Prado.

Kosuth, J. (1991). The artist as anthropologist. En G. Guercio y J. F. Lyotard (Eds.), *Art after Philosophy and After. Colleted Writtings* (pp. 1966-1990). The MIT Press.

Lasczik Cutcher, A. y Irwin, R. L. (Eds.). (2018). *The flaneur and education research. A metaphor for knowing, being ethical and new data production*. Springer.

Lee, N., Morimoto, K., Mosavarzadeh, M. y Irwin, R. L. (2019). Walking Propositions: Coming to Know A/r/ tographically. *International Journal of Art & Design Education*, *38*(3), 681-690. https://doi.org/10.1111/jade.12237

Linneo, C. (1751). *Philosophia botánica* (ed. 1). Originally published simultaneously by R. Kiesewetter (Stockholm) and Z. Chatelain (Amsterdam). Joannis Thomae Trattner.

Magnol, P. (1689). *Prodromus historiae generalis plantarum, in quo familiae plantarum per tabulas disponuntur*. G. y H. Pech.

Marín Viadel, R. (2011). Las investigaciones en educación artística y las metodologías artísticas de investigación en educación: temas, tendencias y miradas. *Educação, 34*(3), 271-285. http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=84820027003

Marín-Viadel, R. y Roldán, J. (2019). A/r/tografía e Investigación Educativa Basada en Artes Visuales en el panorama de las metodologías de investigación en Educación Artística. *Arte, Individuo y Sociedad, 31*(4), 881-895. https://doi.org/10.5209/aris.63409

Marín Viadel, R. (2020). ¿Cómo se escribe el pie de imagen en Investigación basada en Artes Visuales? En R. Marín Viadel, J. Roldán y M. Caeiro Rodríguez (Eds.), *Aprendiendo a enseñar artes visuales. Un enfoque a/r/tográfico* (220-229). Editorial Tirant Humanidades.

Miyazaki, H. (1988). *Mi vecino Totoro* [Película de animación]. Studio Ghibli. Japón.

Moreira, M. (1993). *Retratos de familia*. Universidad de Sao Paulo.

Picasso, P. (1905) (artista). *La familia de saltimbanquis* [Pintura]. Óleo sobre lienzo, 213x229 cm. Washington: National Gallery of Art.

Queneau, R., Perec, G., Le Lionnais, F., Calvino, I., Mathews, H. et al. (2016). *OULIPO. Ejercicios de literatura potencial*. Caja Negra.

Rembrandt (1635) (artista). *Rembrandt y Saskia posando en El hijo pródigo en la taberna* [pintura]. Óleo sobre lienzo, 161x131 cm. Dresde, Alemania: Galería de Pinturas de los Maestros Antiguos.

Renoir, A. (1874) (Artista). *Madame Monet y su hijo* [Pintura]. Óleo sobre lienzo, 50,4 x 68 cm. Washington: National Gallery of Art.

Roldán Ramirez, J. y Marín Viadel, R. (2012). *Metodologías artísticas de investigación en educación*. Aljibe.

Rolling, J. H. (2017). Arts-Based Research in Education. En P. Leavy (Ed.), *Handbook of Arts-Based Research* (pp. 493-510). Guilford.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15323

Springgay, S. y Truman, S. E. (2018). *Walking Methodologies in a more-than-human World: WalkingLab*. Routledge.

Springgay, S., Irwin, R. L. y Wilson Kind, S. (2005). A/r/tography as living inquiry through art and text. *Qualitative Inquiry, 11*(6), 897-912. https://doi.org/10.1177/1077800405280696

Sullivan, G. (2004). *Art Practice as research Inquiryn the visual Arts*. Teachers College, Columbia University.

Truman, S. E. y Springgay, S. (2015). The primacy of movement in research-creation: new materialist approaches to art research and pedagogy. En T. E. Lewis y M. J. Laverty (Eds.), *Art's Teachings, Teaching's Art: Philosophical, critical, and educational musing* (pp. 151-164). Springer.

Van Gogh, V. (1885) (artista). *Los comedores de patatas* [Pintura]. Óleo sobre liezo, 82x114 cm. Museo de Amsterdam.

Viola, B. (1992) (Artista). *Tríptico de Nantes* [Vídeoarte]. YouTube. 1´10´´. https://youtu.be/vz312dtUP5s

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15493

Cajigal García, Alberto.
Estudiante de doctorado, Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga

Instrucciones para Guía de Montaje. Un proyecto expositivo que explora y combina tres tipos de montajes: expositivo, constructivo y audiovisual.

Instructions for Mountage Guide. An exhibition project that explores and combines three types of assemblies: exhibition, constructive and audiovisual.

PALABRAS CLAVE

Montaje, Instalación, Repetición, Bucle, Audiovisual, Narración.

KEY WORDS

Mountage, Installation, Repetition, Loop, Audiovisual, Narration.

RESUMEN

Instrucciones para *Guía de Montaje.*

Un proyecto expositivo que explora y combina tres tipos de montajes: expositivo, constructivo y audiovisual.

La siguiente ponencia analiza la exposición *Guía de Montaje* (2021) una propuesta audiovisual, escultórica e instalativa cuyo tema central es el propio hecho expositivo. Esta investigación se articula a través de máquinas y dispositivos ópticos: cámaras, proyectores y pantallas, construidos con materiales precarios como el cartón, y en los que se proyectan y exhiben escenas grabadas durante el montaje. Para ello generamos una serie de estrategias que vinculan los tres tipos de montaje presentes en el proyecto: el expositivo, el constructivo y el audiovisual; en un proceso de economía del lenguaje, reducido al plano fijo secuencia, que se sirve de procedimientos como la repetición, el bucle y la multipantalla. Toda acción inútil, banal e irresoluble, que se produce en el proceso de montaje, es un objeto temático en potencia para construir una narración sobre un continuo no acontecer. Aprovechamos este contexto para estudiar cuestiones propias del medio audiovisual, tales como el tiempo, el montaje o la puesta en escena. Y lo hacemos desde la construcción física de los dispositivos de grabación/proyección, y las relaciones que establecen con la sala/plató.

A través de este proyecto reflexionamos sobre la noción de edición y exhibición a partir de esta paradoja en la que la exposición se documenta a sí misma mientras se construyen los artefactos en los que se exhibe. Una continua remezcla de tiempos e interacciones entre el espacio expositivo, los montadores y su utillaje, que fraguan las relaciones entre los distintos montajes, al tiempo que diluye la realidad en la ficción escenificada.

ABSTRACT

The following paper analyzes the exhibition *Mountage Guide* (2021), an audiovisual, sculptural and installation proposal whose central theme is the exhibition event itself. This research is articulated through machines and optical devices: cameras, projectors and screens, built with precarious materials such as cardboard, and on which scenes recorded during the montage are projected and exhibited. For this we generate a series of strategies that link the three types of assembly present in the project: the exhibition, the constructive and the audiovisual; in a process of economy of language, reduced to the sequential fixed shot, which uses procedures such as repetition, loop and multi-screen. Every useless, banal and unsolvable action that occurs in the editing process is a potential thematic object to build a narrative about a continuous non-occurrence. We take advantage of this context to study questions typical of the audiovisual

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15493

medium, stories such as time, montage or staging. And we do it from the physical construction of the recording/projection devices, and the relationships they establish with the room/set.

Through this project we reflect on the notion of edition and exhibition based on this paradox in which the exhibition documents itself while the artifacts in which it is exhibited are built. A continuous remix of times and interactions between the exhibition space, the assemblers and their tools, which forge the relationships between the different montages, while at the same time diluting reality in the staged fiction.

INTRODUCCIÓN

El proyecto artístico *Guía de Montaje* (2021) investiga el hecho expositivo que lo genera. Consiste en una vídeo instalación compuesta por una serie de máquinas ópticas – cámaras, proyectores y pantallas – realizadas con materiales precarios como el cartón, que proyectan, y exhiben, la propia sala en la que se enmarca el proyecto, así como las escenas del montaje expositivo que lo ha conformado.

El espectador que accede a la muestra encuentra un espacio oscuro, poblado de esculturas tenuemente iluminadas de manera cenital. No es hasta que entra, y deambula por la misma, que la escultura se torna en máquina, al descubrir las escenas cinematográficas que se le muestran. Esta construcción *low tech* produce imágenes débiles y poco nítidas; cualidades que dificultan su documentación, y hacen estéril su reproducción desvinculada del artefacto que las genera. Las escenas, ausentes de estructura narrativa, muestran fragmentos del proceso de montaje en los que aparecen los figurantes o montadores realizando distintas acciones descontextualizadas, inútiles y banales, que no llegan a concluir; y que se repiten en bucle, postergando su resolución.

El trabajo se articula en base a la relación de los tres tipos de montajes presentes en el proyecto: el expositivo, el constructivo y el audiovisual. A partir de las nociones anteriormente esbozadas, planteamos una reflexión en torno al hecho expositivo que, desde estrategias como la autorreferencia, la utilización de estructuras narrativas no lineales, y la ausencia de acontecimientos, buscan interrumpir - y frustrar- toda lectura fructífera de la imagen, cuestionando el fin último de estas máquinas y la exhibición en sí.

Figura 1. *Guía de Montaje* (2021). Vista general. Fotografía de los autores.

CONTEXTO

En la pieza *enchufeproyectado* (2001), Luis Bisbe propone una contemplación absurda y repetitiva. Un proyector de diapositivas proyecta a escala 1:1 la imagen del propio enchufe desde el que se alimenta, generando una particular escena en la que parece que solo ilumina esa parcela de realidad. Si tan solo la hubiera iluminado, el proyector nos hubiera señalado, recortado e inscrito esta porción de la sala en una imagen. Sin embargo, lo interesante de esta pieza es que se produce un solapamiento entre el referente y la referencia – una estrategia habitual en el trabajo del artista-. Existe en esta operación una redundancia que pone en cuestión, desde el humor, el fin último del aparato óptico, ya que se contempla dos veces lo mismo.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15493

La sala encuadra unas máquinas, las máquinas muestran la sala que las encuadra. No obstante, al contrario que en la obra de Bisbe, no se produce un solapamiento; a lo que accedemos, en realidad, es a otro tiempo. *Secuencias de Continuidad* (1995) del grupo artístico Laboratorio de Luz consiste en una instalación que, partiendo del registro y documentación de un paisaje con una cámara estenopeica de ocho estenopos– a distintas alturas y en distintos tiempos –, genera un circuito motorizado de proyectores por los que pasa el film, creando de esta manera una continuidad entre las distintas proyecciones. Los elementos del paisaje pasan de cuadro en cuadro, y dotan a la imagen fija de movimiento y temporalidad. En esta pieza la infraestructura expositiva y mecánica se evidencia porque el mecanismo que permite el desplazamiento de la película es el eje fundamental del proyecto. Esta idea de continuidad está presente en *Guía de Montaje* al tratar, desde estrategias distintas como la repetición de personajes o el montaje con multipantalla, de generar la ilusión de correlación entre las escenas y, por tanto, enfatizar la sensación de percibir un único tiempo continuo.

Si la obra *enchufeproyectado* (2001) de Luis Bisbe nos sirvió para introducir el concepto del comportamiento de las máquinas, *Secuencias de Continuidad* (1995) nos permite hablar de la relación de estos artefactos con las imágenes. Para cuestionarnos qué muestran estas imágenes, qué encontramos en estas escenas, volvemos a otra obra de Bisbe, *Yavoy* (2006), que, junto con la obra de Martí Ansón *La angustia del portero al momento del penalti* (2001), proponen una situación, un tiempo que queda suspendido, paralizado, pero no inmóvil; en el que la acción que está a punto de acontecer, no acontece. Estas dos obras audiovisuales, ambas de plano fijo secuencia, muestran con humor una perpetua prolongación de la conclusión: las acciones, por evidentes que sean sus conclusiones, no se resuelven. Sustituyen la estructura narrativa de causa-consecuencia por un bucle que no hace sino estirar hacia el infinito esta espera. *Sometimes making something leads to nothing* (1997) diría Francis Alÿs. Las escenas en *Guía de Montaje* se sirven de estas estrategias de suspensión para prolongar las acciones de los montadores. Su conclusión no se produce porque no importa; es la acción en sí, el gesto banal e intrascendente que se produce durante todo trabajo, el verdadero objeto de la exhibición, y es precisamente lo anodino de estas acciones, y su contemplación, las que dotan de protagonismo al parámetro temporal.

Figura 2. Distintas acciones de la pieza *Montando* (2021) Fotografía de los autores

METODOLOGÍA

La exposición se compone de monitores, pantallas y, en su mayoría, de artefactos ópticos cuasi-pre-cinemáticos[1] que se distribuyen por la sala. La construcción de estos artefactos (proyectores, al fin y al cabo) responden a la relación que establecen con la sala expositiva: ambos son dispositivos de exhibición; su función es mostrar y encuadrar lo que se exhibe. El montaje de estas máquinas equivale a la construcción de una infraestructura expositiva en sí misma. Están formadas de cartón de proyecto o cartón piedra, y poseen una estructura del mismo material; su forma geométrica las coloca en un estado ambiguo entre máquina *low tech*, maqueta arquitectónica y pieza de puzzle. Condición, la de pieza o engranaje, que queda reforzada por la iluminación cenital, la cual subraya su planta geométrica. Esta recuperación de elementos y procesos arcaicos del medio revelan una muy particular manera de abordar la imagen temporal, dibujando una línea de "fragilidad" que atraviesa desde la precariedad de los materiales, hasta la pobreza de la imagen misma que se nos ofrece. Un proceso *Do It Yourself* que, además, enlaza directamente con los juegos de construcción y el ocio juvenil.

[1] Hablamos de que son cuasi-pre-cinemáticos porque existe una conjugación de dos lenguajes temporalmente relacionados pero distintos. Por un lado, la utilización de lentes y espejos, propia de las cámaras oscuras y las linternas mágicas. Por otro, la utilización de pantallas *LCDS* y *raspberrys* que reproducen y monitorizan lo vídeos.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15493

Figura 3. Vistas e imagen interior de *Descansando* (2021). Fotografía de los autores

Las piezas dialogan directamente con la paredes, esquinas, rincones y particularidades del espacio expositivo. En algunos casos el emplazamiento de las obras es directamente el espacio sobre el que se han construido, como en la pieza *Rodando* (2021). Estas máquinas, lejos de evidenciar las pantallas – internas o externas- en las que se proyectan las imágenes, las esconden a primera vista, obligando al espectador a aproximarse de manera individual para descubrirlas. En el caso de la pieza *Descansando* (2021) el foco se ha redireccionado deliberadamente hacia la misma, borrando toda imagen. No es hasta que el espectador se interpone entre la máquina y la luz, proyectando su sombra, que la imagen se revela. La pantalla/encuadre asume el papel de la propia sala. En este caso la idea de encuadre fotográfico como corte (Dubois, 1989) trabaja en un segundo plano frente a la noción de encuadre como jaula, como claustro. La sala/encuadre retiene a los personajes, como ya practicó Buñuel utilizando el marco de la puerta para subrayar el encierro al que sometió a sus personajes en *El Ángel Exterminador* (1963).

Existe en la construcción temporal una economía del lenguaje, que se remite a los modos de representación primitivos del cine (Bruch, 1989). Las escenas son un único plano fijo secuencia, donde predomina un punto de vista frontal, y casi todo lo que sucede pasa dentro del campo visual. La narración se reduce a las acciones que los montadores realizan y a las entradas y salidas del encuadre. Este lenguaje enfatiza el carácter teatral de las escenas, a la vez que nos habla de la misma rigidez que poseen los figurantes y los propios artefactos que los dotan de vida.

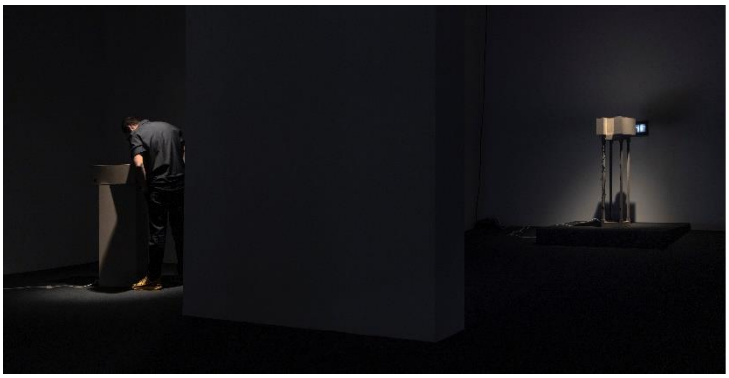


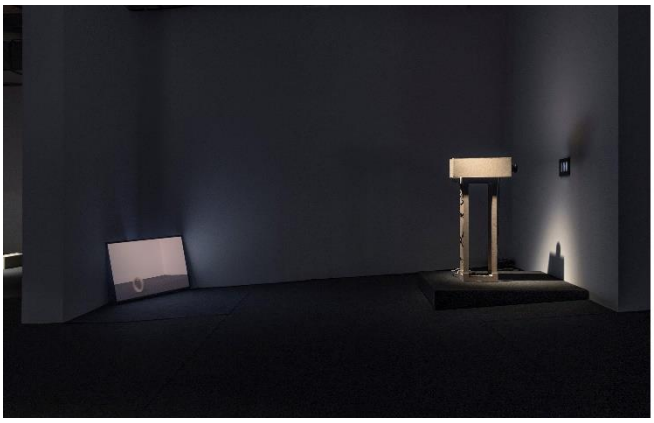
Figura 4. Vistas de *Descansando* (2021) y *Tríptico. Trabajando Duro* (2021)

Figura 5 Detalle de la pantalla de *Descansando* (2021) Fotografía de los autores

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15493

DESARROLLO



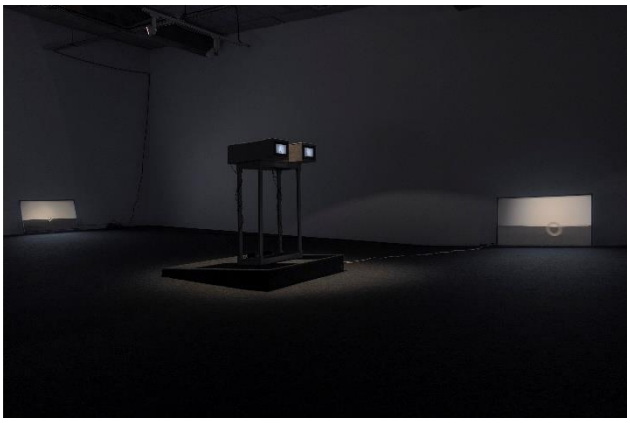


Figura 6. Uno de los monitores de *Rodando* (2021) y *Tríptico. Trabajando Duro* (2021). **Figura 7.** *Rodando* (2021) y *El Calco* (2021)

1 Falsa continuidad

La propia fragilidad narrativa que vertebra todo el proyecto se manifiesta en la debilidad de las escenas proyectadas, que requieren detenimiento y observación, y que son difíciles de documentar, exigiendo el compromiso físico e individual de quién las ve. Sus tiempos no son sino fragmentos de un *contínuum* mayor, que evolucionan a la par que deambulamos por la sala. De esta manera, todas las estrategias mencionadas con anterioridad no buscan sino convertir al espectador en un personaje tan errático, en su relación con la exposición, como lo son los propios figurantes que la constituyen.

Este *contínuum* es construido mediante el montaje. La edición dentro del propio plano, el uso de la multipantalla y la "sincronización" de las escenas generan una falsa continuidad. Las escenas se relacionan entre ellas porque comparten un mismo escenario, y por la repetición de personajes y sus acciones, de entradas y salidas del encuadre. *Rodando* (2021) es una de las piezas que expone la falsa continuidad. Esta obra consiste en tres vídeos de una – y varias- cintas de carrocero rodando, subiendo y bajando sin cesar por la rampa de la sala de exposiciones, sin nada que las detenga. La pieza es visualizada en tres monitores ubicados en los mismos espacios por donde transita la cinta. En un inicio las escenas están sincronizadas, debido a que los vídeos se encienden y cargan al unísono. Sin embargo, esta sincronización no es permanente. El bucle y la falsa continuidad se construyen a partir de esta caótica – y por momentos azarosa- entrada y salidas de distintas cintas que aparecen en momentos diferentes de este circuito temporal, en el que unas se relacionan con otras generando una falsa unidad y correlación.

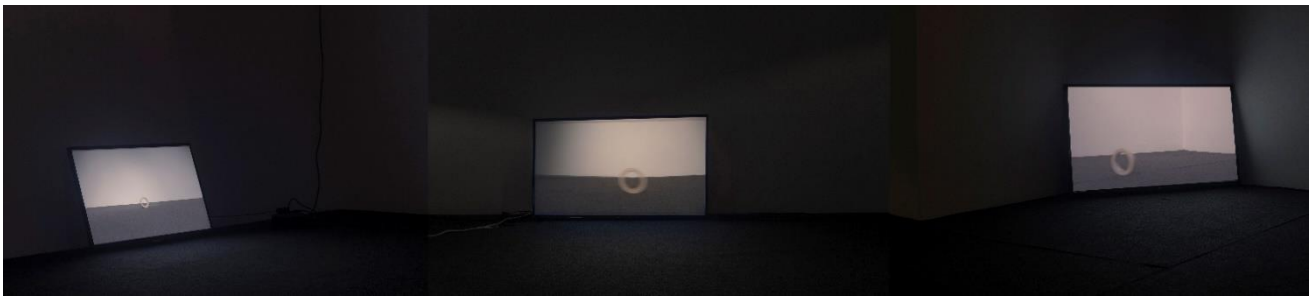


Figura 8. Monitores de *Rodando* (2021) Fotografía de los autores

En *Tríptico. Trabajando Duro* (2021)[2] uno de los dispositivos proyecta en una pantalla exenta tres personajes, divididos a su vez en tres viñetas verticales. Dos "trabajan" y uno mira. Al poco tiempo, el tercer personaje abandona su viñeta y atraviesa a destiempo, y de forma no lineal, el resto de estancias. Esta pieza utiliza una de las paredes de la sala para emplazarse y, en la escena, para unificar a estos personajes. El montaje en este caso, más cercano al cómic que al cine, genera en las tres escenas un orden consecutivo espacial,

2 Enlace a vídeo original: https://youtu.be/A_gXU8K4m6U

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15493

en las que comparten elementos como la luz del foco, la pared o la escala, que hacen pensar que están filmadas en el mismo espacio. No es hasta que el tercer personaje abandona la estancia que se destruye la unidad de este espacio ficticio, recomponiéndose en cuanto termina de abandonar la escena.

2 Lo móvil y lo inmóvil

La falsa continuidad se complementa con otra estrategia en la construcción temporal: la dualidad entre lo móvil y lo inmóvil, que supone a su vez, una aproximación al lenguaje fotográfico. Los personajes o montadores aparecen generalmente de espaldas, despersonalizados, realizando toda clase de tareas aparentemente inútiles de las que no vemos resultado ni conclusiones, y que no evidencian cambios en la escena en la que transcurren. No modifican el entorno. Se produce lo que Carlos Losilla, a propósito del film *Last Year in Mariebad* (1961), denomina un "diorama de la vida inmóvil". Este diorama de la vida inmóvil es, precisamente, el objeto de las imágenes. Las escenas nos muestran, continuando con las palabras de Losilla: *"la descripción de un territorio poblado por siluetas incapaces de escapar de su destino de eternos figurantes […]"* (Losilla, 2009, 16). Esta condición de figurantes se ve subrayada por momentos en los que el movimiento de estos sujetos parece imperceptible. Una imperceptibilidad que se potencia con la ausencia de sonido.

Figura 9 y 10. Detalles de *Tríptico. Trabajando Duro* (2021) Fotografía de los autores

Escribe Albert Camus en *El mito de Sísifo* (2020) "Un hombre habla por teléfono detrás una mampara de cristal; no lo oímos, pero vemos su mímica sin sentido. Esta cita de Albert Camus nos revela otra de las características importantes en el proyecto y que se complementa con la noción de movilidad e inmovilidad: la ausencia de sonido en la propuesta; un factor o elemento fundamental en la comprensión global de la escena. Una cuestión, la del silencio, que adquiere un peso visual que comentaremos a continuación. Esta ausencia de sonido es utilizada por Jacques Tati en su film *Playtime* (1967) en la que, con motivo de la entrada de unos personajes a apartamentos de grandes cristaleras (Tati, 1967, 50:00), Tati mantiene un plano general desde la calle, mostrando el edificio como si de un conjunto de viñetas se tratara, en el que cada compartimento es un escaparate. Los personajes gesticulan, hablan y se mueven, separados visualmente solo por un quicio que divide las estancias, y todo bajo el sonido del pasar de los coches y transeúntes, reduciendo sus actos a, como dice Camus, pura mímica. El silencio en este caso: en la inmovilidad de la escena, genera un estado fotográfico, congelando la imagen, que inscrito en un ritmo de movimiento produce una sensación de interrupción, noción que es desarrollada por Vitor Magalhães en su libro *Poéticas de la interrupción* (2008).

"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*"* (Magalhães, 2008, 48). La interrupción en el proyecto, y que se relaciona por la estrategia descrita por el autor, viene a describir un estado de la imagen silencioso, próximo a la fotografía, que paraliza y obstruye la representación temporal. Podemos distinguir dos estados. Por una parte, los personajes que realizan acciones quedan, en su mínima gestualidad, petrificados por unos instantes, generando una sensación de "error", en el que el tiempo se ha detenido y el espectador no sabe con certeza si observa movimiento o no. Por otro lado, escenas que temporalmente se componen de momentos de vacíos, momentos en los que no hay presencia de personajes y se crea una expectación de ser llenados. Estados de la imagen que, recurriendo al propio término que da el autor, denominaremos "lentos silencios*"*.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15493

En estos lentos silencios la escena posee una indeterminación espacio-temporal; hay una pared blanca o un fondo vacío, un halo de luz de un foco o el halo del proyector. Esta ausencia de personajes, sonidos y referencias espaciales nos devuelve a la operatividad de la máquina, ¿está realmente funcionando?, no hay distinción entre ver una imagen o la propia luz del artefacto. La expectación porque la imagen se llene desparece al entrar en escena un personaje que irrumpe, y separa el estado de hibernación de la máquina de su pleno funcionamiento (Figura 13). La cita continua: "Son los silencios de la imagen los que le asignan un tiempo impreciso, indeterminado, y por eso mismo, suspendido" (Magalhães, 2008, 48). Estas estrategias nos ayudan a repensar la exhibición temporal dentro del marco expositivo, al colocar justamente a las escenas en un estado de indeterminación temporal, sin principio ni final, sin referencias. Un modo de contraatacar a la "traición a la duración cinematográfica" del espectador (Steyerl,2018, 74).

3 La repetición

La suspensión del sentido es un término de Roland Barthes que recupera Pedro Poyatos en su artículo *Suspensión del sentido y repetición en El ángel exterminador (Buñuel, 1962)* (2011). Analiza la estructura y estrategias de repetición que utiliza continuamente Buñuel para producir cortocircuitos en el espectador que la contemple. Estas operaciones no buscan sino subrayar la propia condición de relato o ficción de todo film. Las siguientes piezas investigan esta utilización de la repetición como dinámica para generar una suspensión o indeterminación temporal.

Figura 11 y 12. *El Calco* (2021) Fotografía de los autores.

El Calco (2021)[3] consiste en una pieza con forma de H. Dos pantallas, una misma escena repetida dos veces en distintos tiempos. Dos personajes realizan unas tareas que no se ven ni reconocen. A los minutos se intercambian de estancias. Sin embargo, esta pieza posee la particularidad de relacionarse con el tiempo de exhibición. Aunque se encienden al unísono, al cabo de las horas estas imágenes se desincronizan temporalmente. A las 6 horas se "sincronizan" calcándose un vídeo al otro. El espectador de las 10:00 am no ha visto el mismo montaje que el de las 18:00 pm. Un uso más elaborado de esta estrategia la encontramos en la obra de Javier Artero *Loops at a Spool* (2016), en la que un mástil de 4m de altura es iluminado, como si del amanecer y al atardecer se tratara, siguiendo el horario de apertura de la sala. Otra obra interesante que explora la desincronización y la repetición es *Deja Vu (1997)* de Douglas Gordon. En este caso la misma película, dispuesta en tres monitores, varían su ritmo conforme pasa el tiempo, debido a que están "exportadas" a distintos fotogramas por segundo.

3 Enlace a vídeo original: https://youtu.be/P5m--WkTSW4

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15493

Figura 13. Secuencia de *El Calco* (2021) Fotografía de los autores

En *Falsa Secuencia* (2021)[4] Un mismo vídeo proyectado en tres pantallas colindantes se repite generando la falsa ilusión de avance. Esta pieza ejemplifica, mejor quizás que ninguna, las estrategias de redundancia que se han tratado de generar. La estrategia de la repetición prolonga la ilusión, la estira como podemos observar en la pieza *Vida Secreta de una palmera* (1998) de Simón Zabell. Una pieza compuesta por una hilera de la misma imagen del tronco de una palmera, la cual, por medio del montaje, crea un cuerpo nuevo desmedido. El espectador, como personaje absurdo, contempla tres veces lo mismo. La narración es generada con lo mínimo, lo igual se percibe como distinto, la repetición acontece como novedad.

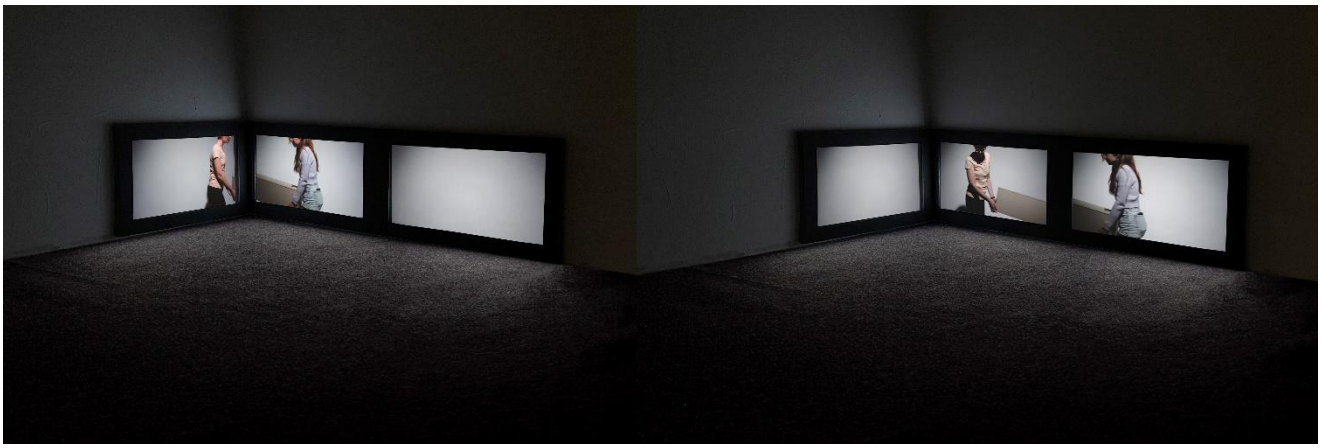


Figura 14. *Falsa Secuencia* (2021) Fotografía de los autores

CONCLUSIONES

La recuperación de códigos arcaicos del medio cinematográfico y audiovisual, han constituido una estrategia interesante con el fin de reflexionar sobre los modos de producir y visualizar imágenes en el marco expositivo. Esta propuesta se sirve de la construcción artesanal de estas máquinas, y de la síntesis y la construcción temporal de las imágenes, para generar una experiencia in situ en relación con el espacio en el que se expone. El uso de tecnología de bajo coste que emula las máquinas pre cinemáticas busca devolverle a la imagen un espacio fuera de la virtualidad o de la masificación de pantallas, que nos ayuden a repensar y reflexionar sobre la propia naturaleza temporal de las imágenes.

Constatamos el uso de estructuras temporales carentes de narración o acontecimiento como una muy interesante estrategia, que se potencia, mediante el bucle, con la tematización de acciones o gestos banales y efímeros; inútiles e irresolubles que no aportan mayor compresión ni resolución de las imágenes que se ven. Debemos destacar, tras la conclusión de este proyecto, la utilización o incorporación del humor como estrategia no planeada, que nos ayuda a cuestionar las nociones de exhibición planteadas pese a la frialdad formal del trabajo.

4 Enlace a vídeo original: https://youtu.be/dXS-9VONyfk

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15493

FUENTES REFERENCIALES

Buñuel, L. (1962). *El Ángel Exterminador*. Producciones Alatriste, DVD.

Burch, N. (1991*). El tragaluz del ínfinito: contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. 2a ed. Cátedra Print.

Camus, A. (2020). *El mito de Sísifo.* Alianza Editorial.

Dubois, P. (1986). *El acto fotográfico: de la representación a la recepción*. Paidós.

Losilla, Resnais, A., Seyrig, D., Albertazzi, G., Pitoeff, S., Bertin, F., Garcia-Ville, L., Barbaud, P., Robbe-Grillet, A., Vierny, S., Seyrig, F., Resnais, A., Seyrig, D., Pitoeff, S., Bertin, F., Garcia-Ville, L., Barbaud, P., Vierny, S., & Seyrig, F. (2009). *El año pasado en Marienbad l'année dernière à Marienbad* (Ed. limitada). Cameo.

Magalhães, V. (2008). *Poéticas de la Interrupción. La Dialéctica entre movimiento e inmovilidad en la imagen contemporánea*. Trama Editorial y Fundación Arte y Derecho.

Steyerl, H. (2018). *Los condenados de la pantalla.* Caja Negra.

Poyato, P. (3 de octubre de 2011). *Suspensión del sentido y repetición en El ángel exterminador (Buñuel, 1962)*. *Fotocinema*. *Revista científica de cine y fotografía*, (3). https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2011.v0i3.5867

Tati, J. (1967). *Playtime*. Specta Films, Jolly Film.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15480

Callegaro Velho, Maíra.
Alumna del Máster en Artes Visuales, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) - Brasil.

Dos Santos Junior, Antonio José.
Alumno del Doctorado en Artes Visuales, Becario CAPES, Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) - Brasil.

Prácticas de coexistencia para hacer investigación en tiempos de catástrofe

Coexistence practices to do research in times of catastrophe

PALABRAS CLAVE

coexistencia, prácticas interdisciplinarias, producciones colaborativas, alianzas entre especies

KEY WORDS

coexistence, interdisciplinary practices, collaborative productions, inter-species alliances

RESUMEN

El periodo que acabamos de vivir se ha denominado Antropoceno, una era en que la actividad humana ha actuado casi como una fuerza geológica en los cambios planetarios, una abstracción civilizatoria que insiste en el error de separarnos del resto de la naturaleza. Los cambios alarmantes y las innumerables incertidumbres comienzan a marcar la vida contemporánea en este punto azul, nos hemos vuelto incapaces de concebir lo que está por venir. Ante esto, la urgencia de componer mundos a partir de nociones de coexistencia que sitúen al sujeto de conocimiento ya no como observador del mundo, sino como parte de él. Así como investigaciones y prácticas artísticas interdisciplinarias que propongan procesos y abordajes teórico-críticas no antropocéntricas, para que seamos capaces de pensar poéticas centradas en producciones colaborativas y alianzas entre especies y así podamos reimaginar nuestras relaciones y formas de vida.

ABSTRACT

The period lived recently called Antropoceno, an era in which human activity has acted almost as a geological force in planetary changes, a civilizing abstraction that insists on the mistake of separating us from the rest of nature. Worrying changes and countless uncertainties begin to mark contemporary life in this blue dot, we become incapable of conceiving what is to come. In front of this, the urgency of world compositions based on notions of coexistence that place the subject of knowledge no longer as an observer of the world, but as part of it. As well as, interdisciplinary research and artistic practices that intend non-anthropocentric theoretical-critical processes and approaches, to become able of poetics thinking focused on collaborative productions and alliance between species. Thus being apt to reimagine our relationships and ways of life.

INTRODUCCIÓN

Ante la gran crisis ecológica que se ha convertido en el tema de nuestro tiempo, son esencialmente necesarias las visiones inter y multidisciplinares, frente a los procesos catastróficos que han causado estragos no sólo en el medio ambiente, sino en los distintos flujos de vida, espacio/tiempo, cultura y formas de existencia. Esta crisis, de dimensiones planetarias, es nuestra responsabilidad y debe ser comprendida en toda su amplitud y complejidad.

Llevamos aquí sólo 300.000 años, somos una especie relativamente joven en comparación con la edad del planeta, que es de 4,6 millones de años. Y en los últimos 11.650, después de la última glaciación, viviendo el periodo geológico más estable de la tierra en cuanto a clima, condiciones idóneas que permitieron que durante este periodo, el Holoceno, los humanos desarrolláramos innumerables culturas

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15480

y procesos civilizatorios, domesticación de plantas y animales, diversos métodos agrícolas, experimentos urbanos, y formas de relacionarnos con el mundo en que vivimos (LUNA, 2018).

Lamentablemente, este glorioso período está llegando a su fin, estamos entrando en una nueva era geológica, que el químico holandés Paul Crutzen bautizó como Antropoceno, basándose en la innegable evidencia de que la actividad humana ha actuado casi como una fuerza geológica en los cambios planetarios. Hoy en día no hay una sola región que no se vea directa o indirectamente afectada por todas nuestras actividades, somos espectadores diarios de los profundos cambios que se están produciendo en el planeta y probablemente seremos los protagonistas de la próxima extinción masiva.

METODOLOGÍA

Esta investigación tiene un carácter teórico y conceptual, asumiendo como metodología un estudio de las referencias de la antropología, las ciencias naturales y el conocimiento originario, en un intento de aproximación al campo de las artes visuales. Reflexionando principalmente sobre la construcción de una poética en alianza con otras especies, tanto a través de la investigación personal como de otros grupos y artistas.

DESARROLLO

Algunos investigadores sostienen que los principales cambios que han afectado al planeta se deben al desarrollo de la agricultura hace unos diez mil años, y otros a un periodo mucho más reciente, en 1950 con el inicio de lo que se llamaría "La Gran Aceleración", un periodo de posguerra que inició un crecimiento acelerado de la población, el consumo masivo asociado a la disponibilidad de abundante petróleo y el auge de las nuevas tecnologías. Y con ello, el aumento de la producción de residuos no biodegradables, el uso de agua y energía, el consumo de fertilizantes, la mayor emisión de gases contaminantes, la pérdida de biodiversidad, la contaminación del mar, la tierra y el aire, la depredación de los recursos, la grave denudación de la cubierta vegetal y otros cambios alarmantes empiezan a marcar la vida contemporánea en este punto azul.

Mientras tanto, dos investigadores, Simon L. Lewis y Mark Maslin, publicaron en 2018 un libro, *The Human Planet: How We Created the Anthropocene,* que defiende una teoría interesante, sobre todo para los que vivimos en América. Según Lewis y Maslin (LEWIS y MASLIN apud LUNA, 2018), el inicio del Antropoceno se sitúa en 1610, año en el que se produce el último enfriamiento de la atmósfera y la reducción del dióxido de carbono, detectado mediante el análisis de bloques de hielo en la Antártida. Este periodo coincidiría con la desaparición de al menos 50 millones de amerindios como resultado de la invasión violenta de las Américas, y la introducción involuntaria de microorganismos letales como el sarampión, la viruela, etc. - que eliminaría entre el 95% y el 98% de la población.

En consecuencia, la toma de América por la colonización cambió drásticamente la historia del mundo, con la introducción de la práctica del monocultivo, la tala de bosques y la explotación de metales y minerales, se causaron daños irreversibles al suelo, a las especies autóctonas, a sus microorganismos y a las redes simbióticas desarrolladas durante millones de años, dejando la tierra cada vez más rehén de los pesticidas y herbicidas. Además del exterminio parcial de los pueblos nativos, la inmigración masiva y la introducción de millones de africanos, obligados a trabajar como esclavos. Con el discurso oficial de que trajeron la civilización a las Américas.

> Estamos colonizados ideológicamente. Incluso hoy, la historia que aprendemos en las escuelas, es la historia de la civilización occidental. Hablamos lenguas europeas, nuestras instituciones son un reflejo de ese continente, las religiones son mayoritariamente cristianas, el animismo y los cultos a la naturaleza de los amerindios invisibilizados (LUNA, 2018, p. 9).

La cultura occidental insiste en el error de separarnos del resto de la naturaleza, como si la humanidad perteneciera a una especie de entidad superior, una idea que según el antropólogo Luis Eduardo Luna (2018) tiene al menos dos fuentes. La primera, religiosa: al ser "hombre" hecho a imagen de Dios, también puede ser como el Señor del resto de las especies. Y la segunda, filosófica: en la convicción de los griegos defendida por Protágoras en el siglo V a.C. de que "el hombre es la medida de todo", y por Aristóteles con la afirmación de que las plantas tienen "alma vegetativa", los animales "alma sensitiva", y el ser humano por tener "alma racional" estaría en la cúspide de la pirámide.

Mientras que para la comprensión de los amerindios, el río, la montaña y otras manifestaciones de la naturaleza se consideran miembros de la familia e incluso personas que merecen respeto. Así, promueven las relaciones beneficiosas entre los humanos y los más-que-humanos[1], comprendiendo la importancia de las relaciones íntimas de interdependencia, y la existencia de la subjetividad en los

1 El concepto, más- que- humano" se utilizará para referirse a otros seres vivos, como oposición y alternativa al término "no- humano" para no reproducir dualidades entre lo que sería no humano o humano.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15480

procesos vitales a partir del reconocimiento de la inteligencia en el mundo natural. Esta diferencia flagrante entre el pensamiento del colonizador y el pensamiento de los pueblos originarios, silenciado por siglos de etnocidio físico y cultural, es en gran parte culpable de estos tiempos de catástrofes que estamos presenciando.

Vivimos una abstracción civilizatoria, que nos sitúa a los humanos desplazados de la tierra, niega las pluralidades de formas de vida, de existencias, de hábitos (KRENAK, 2019) y a lo que parece, todo ello forma parte de una política de destrucción programada de la diversidad cultural y natural, en favor de una uniformidad que garantice una mayor coacción por parte de los sistemas de control. Simultáneamente a la destrucción biológica está el exterminio de las multiplicidades culturales y de las poblaciones marginales, y con ello el borrado de los conocimientos y saberes mantenidos durante años por los pueblos tradicionales, en favor de una narrativa globalizada y superficial que atribuye a todos la misma historia.

Después de la destrucción de mundos, siglos más tarde nos venderían la esperanza de un futuro brillante, durante gran parte del siglo XX, el progreso volvió a basarse en la violencia, la guerra y los sistemas autoritarios, pero esta vez con la ayuda de la máquina y el desarrollo tecnológico. Concepto que tiene su origen en el futurismo italiano, que se inicia con el Manifiesto Futurista de 1909 (BERARDI, 2019) y se inserta posteriormente las naciones de América Latina, como posibilidad de progreso, e idealización de los países subdesarrollados como países del futuro. Sin embargo, más tarde estas ideas se desmoronan y traen consigo innumerables incertidumbres, que en las últimas décadas han hecho que no podamos concebir lo que nos espera.

Con el Antropoceno estamos viviendo un nuevo tiempo y una nueva experiencia de historicidad en la que las diferencias entre la escala de la historia humana y las escalas cronológicas de la biología y la geofísica disminuyen drásticamente y tienden a invertirse: el medio ambiente cambia más rápido que la sociedad, y el futuro próximo se vuelve, con ello, cada vez más imprevisible, como imposible (DANOWSKI y VIVEIROS DE CASTRO, 2014).

Por si no bastaran las turbulencias planetarias, el aumento de las desigualdades, el evidente cambio climático y la escalada conservadora en el mundo, seguimos siendo golpeados por una pandemia y colocados de nuevo en suspensión en medio de un mar de inseguridad. Pero con una certeza, el problema de la relación humana con el planeta y sus habitantes no es sólo un asunto de los ecologistas. El debate y las acciones capaces de concebir nuevas composiciones de mundos son urgentes y sólo serán posibles a partir de nociones de coexistencia que sitúen al sujeto del conocimiento ya no como observador del mundo, sino como parte de él.

En este contexto se configuran investigaciones y poéticas que consideran los modos de interdependencia y las producciones conjuntas entre humanos y más-que-humanos, como motores de la reflexión sobre la habitabilidad del planeta y la dirección de la crisis socio-ambiental y política. Movidos por articulaciones que proponen formas de imaginar y reinventar las relaciones multiespecies y humanas más allá de las herencias epistemológicas modernas. De esta misma manera he estructurado mi investigación, expandiéndola más allá del universo artístico, e investigando transversalmente referencias de las ciencias naturales y la antropología, como posibilidad de una práctica artística pensada multidisciplinariamente.

Muy interesado en las posibles contaminaciones y cruces entre el arte y la ciencia para pensar la ecología y la actualidad, mi poética deriva de las prácticas de coexistencia a través de la interacción con una parte del mundo invisible o que al menos pasa desapercibida, la de los microorganismos, especialmente los hongos ambientales. Para que estos diminutos seres que escapan a nuestra percepción se hagan visibles, las técnicas de laboratorio se apropian y se asocian al hacer artístico, en forma de protocolos experimentales. Con el uso de un *medio de cultivo (Potato Dextrose Agar - PDA*), un producto generalmente utilizado en los laboratorios para cultivar y contar las colonias de hongos, será posible que se presenten como organismos vivos en la producción, proporcionando otros materiales y una forma de desarrollar la poética.

Recurrentes en mi investigación, los hongos a lo largo del tiempo han estado muy presentes no sólo como elementos visuales, sino como portadores de significados. Pero si antes se registraban furtivamente a partir de encuentros, a lo largo de caminos y rutas en la naturaleza, en alimentos olvidados, en manchas de moho, etc. Ahora surgen como cuasi-sujetos, agentes y aliados de esta investigación. Si antes la relación se basaba en el encuentro o descubrimiento de hongos que estaban a la luz, ahora lo que está en juego es invisible y omnipresente.

Estos curiosos seres, que forman parte de un reino gigantesco, con infinitos tamaños, formas y colores, se encuentran entre los organismos más importantes del planeta, no sólo por mantener la vida de los ecosistemas, sino por su influencia en la existencia humana. Pueden establecer relaciones parasitarias, pero la mayoría de las veces están en simbiosis, ancestralmente y contemporáneamente se utilizan en ceremonias religiosas, en medicina, como alimento fermentado, en el control biológico de plagas, etc.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15480

Los hongos también son capaces de transformar nuestra comprensión de los ecosistemas y hacernos repensar el funcionamiento de la vida, mostrándonos que los humanos no somos los únicos con capacidad de comunicación y organización colectiva, y que incluso podemos aprender de ellos. La biología demuestra, además, que los animales no son los únicos con capacidad de existir tanto individual como colectivamente, y creo que nunca "individualmente". Una vez más los hongos demuestran que tienen el extraordinario poder de cambiar nuestra visión de la existencia y con ello hacernos reflexionar sobre quiénes somos "nosotros" en el Antropoceno... Ya no como consumidores individuales, sino como procesos entrelazados e interdependientes en contacto con el resto de la vida.

Pensar una poética a través y con los hongos es la posibilidad de discutir nuevos enfoques artísticos conectados con la agencia no humana y la ciencia, para reflejar formas de coexistencia. La materia viva se convierte en un medio, no sólo para la producción, sino para un intento de interacción entre especies, y la discusión de las implicaciones de este tiempo de catástrofe en los nuevos paradigmas del arte. Teniendo en cuenta que para alimentar nuevas concepciones de los mundos, se necesitan nuevas estructuras de investigación que ya no sean individuales sino colectivas, que se alejen del privilegio de la agencia humana que hasta ahora ha concebido el mundo desde su perspectiva. Es por ello que mi investigación se sustenta en la posibilidad de crear y hacer con otros, o como la bióloga y filósofa Donna Haraway (2019), definiría "*simpoiesis*", nada se hace solo, nada es verdaderamente autopoiético o autoorganizado. Más allá de los "entes" - "individuo", "sociedad" o "sujetos"-, lo que más importaría son los "intermedios". Reconocer la vida terrestre como un complejo sistema interconectado en el que el ser humano es, al igual que muchos otros, un elemento del ecosistema y no un soberano.

En estas circunstancias, el deseo de colaboración entre científicos y artistas ha empezado a mover la investigación de diferentes maneras, como el Laboratorio de Arte de Berlín (ALB) en Alemania, que lleva desarrollando proyectos artísticos interdisciplinares en un contexto internacional desde 2006, e incluso ha desarrollado un proyecto entre 2018 y 2020, especialmente centrado en los hongos, llamado *Mind the Fungi,* que incluye programas de residencia centrados en la investigación artística, en cooperación con las ciencias y las humanidades, para explorar nuevas ideas y posibles visiones del mundo en el contexto del cambio climático, la crisis de la biodiversidad y el desarrollo de nuevas tecnologías.

Asimismo, tenemos el Museo del Hongo, creado como un espacio museístico no convencional dedicado a resignificar el Reino Fungi en Santiago de Chile, con un enfoque en las prácticas artísticas contemporáneas vinculadas a la investigación científica. Inspirado en el comportamiento de los hongos, el museo surge en conexión directa con el medio ambiente, ampliando las barreras de lo que se entiende por exposiciones artísticas, convirtiéndose en un laboratorio y patio de recreo, un espacio sin precedentes que facilita el intercambio cultural y la educación interdisciplinar fusionando el Reino Fungi con las artes, jugando un papel crucial para el pensamiento sostenible y de una compleja red de existencia interdependiente.

Por último, por citar solo un ejemplo más, tenemos el proyecto "Culturas Degenerativas" (2017) del artista, profesor e investigador brasileño Cesar Baio (Unicamp) con el colectivo estadounidense The League of Imaginary Scientists (LOIS). Se trata de una obra de arte interactiva en la que organismos vivos, redes sociales e inteligencia artificial colaboran para corromper el impulso humano de dominar la naturaleza. Las copias de los libros sirven de festín para una colonia de hongos de la especie Physarum polycephalum, un tipo de moho amarillento. El avance de los hongos sobre las páginas es registrado por una cámara conectada a un sistema de visión por ordenador y alimenta un algoritmo de inteligencia artificial que, en paralelo, corrompe una base de datos: el resultado es que los hongos parecen "comer" lentamente también los documentos digitales. Y así proponen una reconfiguración de las relaciones entre humanidad, técnica y naturaleza para pensar la producción artística hoy. Donde entienden la práctica artística post-antropocéntrica como una construcción a partir de la colaboración entre entidades humanas, no humanas, biológicas y artificiales.

CONCLUSIONS

La posibilidad de hacer investigación a partir de prácticas de coexistencia, en tiempos tan turbulentos, es quizás una de las formas más potentes. En este momento, ya no es necesario presentar pruebas o resolver un problema, sino desarrollar nuevos comportamientos que escapen al privilegio colonizador de los "sujetos del conocimiento". Se trata de pensar en las producciones colectivas en diálogo con la construcción de nuevas evidencias que prioricen la puesta en común de mundos y subjetividades basadas en una vida colaborativa y multiespecífica.

FUENTES REFERENCIALES

Berardi, F. (2019). *Depois do futuro*; traduzido por Regina Silva. Ubu Editora.

Danowski, D. y Viveiros de Castro, E. (2017). *Há mundo por vir? ensaios sobre os medos e os fins.* Cultura e Barbárie.

Ferrer, J. (2017). *El museo del hongo: cruce entre arte, ciencia y diseño*. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, Chile.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15480

Haraway, D. (2019). *Seguir con el problema: Generar parentesco en el chthuluceno*. Traducción de Helen Torres. Consonni.

Krenak, A. (2019). *Ideias para adiar o fim do mundo.* Companhia das Letras.

Krenak, A. (2020). *A vida não é útil.* Companhia das Letras.

Lewis, S. y Maslin, M. (2018). *The Human Planet: How We Created the Anthropocene*. Yale University Press.

Luna, L. (2020). *Biosfera, antropoceno e animismo ameríndio.* Cadernos SELVAGEM publicação digital da Dantes Editora.

Mccoy, P. (2016). *Radical Mycology: A Treatise on Seeing and Working With Fungi*. Chthaeus Press.

Meyer, V. y Rapp, R. (2020). *Mind the Fungi.* Universitätsverlag der TU. Berlin, Germany.

Moraes, A. y Parra, H. (2021). Zona de Contágio: uma ciência da coexistência para o tempo das catástrofes. *Revista ClimaCom, 8*(20).

Rapp, R. (2019). *On mycohuman performances: fungi in current artistic research*. Fungal Biol Biotechnol. https://doi.org/10.1186/s40694-019-0085-6

Sheldrake, M. (2020). *La red oculta de la vida. Cómo los hongos condicionan nuestro mundo, nuestra forma de pensar y nuestro futuro.* Editorial Planeta.

Tsing, A. (2015). *Margens Indomáveis: cogumelos como espécies companheiras*. Ilha, *17*(1), 177-201.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15491

Caplliure, Johanna.
Docente en la UMH, Departamento de Arte, Área de Estética y Teoría de las Artes.

Embrazing the worlding. Zheng Bo y una política de mundos posibles

Embracing the world. Zheng Bo and a politics of possible worlds

PALABRAS CLAVE

Worlding, narraciones especulativas, mundos posibles, ecoqueerfeminismo, Tao, *wanwu.*

KEY WORDS

Worlding, speculative fabulation, possible words, ecoqueerfeminismo, Dao, *wanwu.*

RESUMEN

Las últimas décadas nos han mostrado un mundo en colapso, al borde de la extinción, haciendo aflorar una serie de discursos utópicos y distópicos de manera desorbitada. Estos nos han recolocado sobre maneras de conectar, pero también de desconectar buscando nuevos modelos basados en la atención del presente, la contemplación de lo pequeño y cercano o el interés por una poética y política de vuelta a la naturaleza para encontrar otras formas de relación más allá de lo humano como parte de un agenciamiento global multiespecie.

En las artes visuales de la última década apreciamos una insistente inquietud por estas cuestiones multiplicándose investigaciones y trabajos que vislumbran nuevos mundos a través de narraciones especulativas que nos enseñen a vivir y morir con otros (Haraway). El artista chino Zheng Bo, desde una perspectiva eco-queer, pondría atención en una teoría de los afectos y en una política de las plantas capaz de albergar una comunidad global multiespecie reconectando con formas de hacer que apuestan por la vida en común. De esta manera, nos gustaría presentar algunos de sus trabajos orientados a explorar otras formas de vida y prácticas sociopolítico-artísticas que pareciendo irrepresentables muestran la interdependencia entre especies. Además, ahondaremos en nuestra teoría de mundos posibles como una política de lo común a través de las narraciones especulativas elaborada en estos últimos años.

ABSTRACT

The last few decades have shown us a collapsing world on the brink of extinction have brought out a series of utopian and dystopian discourses in an exorbitant way. These have repositioned us on ways to connect, but also to disconnect looking for new models based on attention to the present, the contemplation of the small and close or the interest in a poetics and politics of returning to nature to find other forms of relationship more beyond the human as part of a global multispecies agency.

In the visual arts of the last decade, we appreciate an insistent concern for these questions, multiplying research and works that glimpse new worlds through speculative narratives that teach us to live and die with others (Haraway). The Chinese artist Zheng Bo, from an eco-queer perspective, would pay attention to a theory of affections and a politics of plants capable of hosting a multispecies global community by reconnecting with ways of doing things that are committed to life in common. In this way, we would like to present some of his works aimed at exploring other forms of life and sociopolitical-artistic practices that seem unrepresentable and show the interdependence between species. In addition, we will delve into our theory of possible worlds as a politics of the common through the speculative narratives developed in recent years.

INTRODUCCIÓN

> “Dao is ubiquitous, and all embracing”.
> Zhuang Zhou

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15491

Las criaturas humanas conforman el 10% de la biomasa del planeta Tierra frente al 90% de la vida vegetal. Y, todavía, el ser humano persigue reinar sobre este planeta. De tal manera que su sentimiento de pertenencia a este, en lugar de ser compartido con otras especies, formas de existencia, procesos atmosféricos, fuerzas chtónicas de creación y destrucción y seres que vivieron en tiempos anteriores, el humano permanece ligado a esa huella aniquiladora del Antropoceno. Sin embargo, el calentamiento global, el deshielo de los glaciares, el permafrost, los mares de plástico, los océanos contaminados, especies animales y vegetales extinguiéndose cada día, el extractivismo desatado, el agotamiento de los recursos naturales limitados y, por último, la ráfaga de enfermedades medioambientales y plagas víricas que azotan a diferentes especie -incluida la humana- nos colocan sobre un planeta herido cuya supervivencia está en nuestras manos. La emergencia climática en la que vivimos inmersos desde las últimas décadas nos hace plantearnos los modos de existencia en una era plagada de paradojas. Así, arribaríamos a determinar que pareciera existir una única forma o solución: "la coexistencia futura" (Morton, 2019). Es decir, cómo "aprender a vivir y morir juntos"[1] en este planeta (Haraway, 2019). En este sentido, Donna Haraway e Isabelle Stengers han arrojado luz, no solo sobre la manera en la que seguir con el problema – puesto que, seguir con el problema es ser consciente y partícipe del presente-, sino produciendo una serie de conocimientos y herramientas extensibles a esa futura coexistencia o hacia, lo que hemos llamado, una política de mundos posibles. Esta forma de construir mundos posibles en los que habitar juntos tiene su origen en el relato cósmico, en las narraciones especulativas y en la teoría ficción. Y, se proyectan hacia un futuro no esperanzador, sino presente. Puesto que "(l)a esperanza no es su género, pero sí podría serlo el reclamar respons-habilidades" (Haraway, 2016). La esperanza no existe, pero quizá sí un futuro. Un avenir nacido del *arché* y que exige respuestas, responsabilidades y habilidades de hiperconexión entre tiempos, lugares, sistemas y multiplicidad de especies. Un futuro cuya presencia es en presente, en un presente denso. "La tarea es generar parientes en líneas de conexión ingeniosas como una práctica de aprender a vivir y morir bien de manera recíproca en un presente denso" (Haraway, 2019, p.19), en diferentes capas de opacidad y complejidad con otros. O sea, ser consciente de la vida compartida es el relato de una existencia sobre Tierra.

Así, podríamos decir que igual que el Dao[2] nuestra teoría de mundos posibles –inspirada en el *worlding* de Donna Haraway y la *cosmopolitique* de Isabelle Stengers – es ubicua y lo abarca todo.

METODOLOGÍA

> Hay un futuro que no es más que la prolongación del presente. (…) Si queremos un pensamiento distinto del presente -si queremos cambiar el presente, entonces el pensamiento debe ser consciente de esa clase de futuro. (Morton, 2019, p. 17)

Cuando decididamente deseamos un venidero futuro nos proyectarnos hacia ese horizonte desde una perspectiva crítica, pero también propositiva desde el presente. Es decir, por un lado, debemos hacer del presente un momento de presencia total. Y, por otro lado, deslizarnos a través de la vía especulativa por aquellos lugares en los que queremos habitar, en esos futuros ansiados. Así, empleamos las narraciones especulativas de Donna Haraway y la *cosmopolitique* de Isabelle Stengers como herramientas para construir una teoría de mundos posibles que abrace el *worlding*. A saber: un presente audaz, comprometido y responsable con el que hacer nuevos mundos por venir, mundos posibles en los que cohabitar.

Para comprender la perspectiva política desde la que partimos a la hora de construir la idea de "mundos posibles" debemos recurrir a sus orígenes en la filosofía. El concepto de "mundos posibles" es el nombre dado a la teoría que elaboró el pensador alemán Gottfried Wilhelm von Leibniz en su *Essais de Théodicée sur la bonté de Dieu, la liberté de l'homme et l'origine du mal* en 1710. En él Leibniz argumenta que vivimos en "le meilleur des mondes possible"; y es así su existencia según la elección de Dios. Si el trabajo filosófico de Leibniz nos abre las puertas a comprender la idea de "mundos posibles" como un artefacto propositivo o especulativo, su resistencia a verse sujeto a cuestiones de orden metafísico-teológico nos alejaría del planteamiento original a la búsqueda de otro sentido. Aquí nos vincularíamos a un replanteamiento del término más adecuado a nuestra era. Es decir, a una definición que transita las diferencias, los puntos de vista, la complejidad, la opacidad[3] y las paradojas de un presente denso. Pues es una necesidad imperiosa enunciar una pluralidad de mundos o una multiplicidad de futuros que bosquejen ese momento en el que nos hacemos presentes en el mundo en el que vivimos. Entonces pareciera que la *cosmopolitique* de la filósofa constructivista Isabelle Stengers sale a nuestro paso para explicar cuál es el lugar en el que enunciamos esa pluralidad de mundos por venir.

> Le cosmos tel qu'il figure dans ce terme, cosmopolitique, désigne l'inconnue que constituent ces mondes multiples, divergents, des articulations dont ils pourraient devenir capables, contre la tentation d'une paix qui se voudrait finale, oecuménique, au sens où une transcendence aurait

[1] "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. 22).

[2] El Dao es normalmente traducido al español como Tao o también como la vía o la manera.

[3] El concepto de opacidad adquiriría la fuerza especulativa de la diferencia en el pensamiento del poeta y académico queer afroamericano Fred Moten en un lugar opuesto al reino de la transparencia de Byung Chul Han. "Vivir en la opacidad es ser visto a través" (Caplliure, 2021, p.264). Es ser atravesado por todo aquello que nos rodea. Mirar a través de ello. Esta idea cogería fuerza en la fricción del encuentro expuesta por el pensador antillano Édouard Glissant. "La Relation s'efforce et s'énonce dans l'opacité" (Glissant, 1999, pp. 199-200).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15491

> le pouvoir de demander à ce qui diverge de se reconnaître comme une expression seulement particulière de ce qui constitue le point de convergence de tous. (Stengers, 2007, p. 49)

Cuando Stengers teje la constelación de una cosmopolítica está poniendo en juego las relaciones entre los diferentes actuantes, entre los diferentes puntos de vista que son traídos al mismo plano de interactuación. Así los mundos múltiples, del cosmos, colisionan en sus agenciamientos por la situación de emergencia. Y esta vislumbra, la toma de decisiones, la responsabilidad y el compromiso por lo que se lucha. Así, los mundos posibles se articularían a través de una *cosmopolitique*, pero también se enredarían en los hilos de la ficción urdiendo la trama que construye el *worlding.* En ese momento apreciamos cómo la acción no es solo pensar, sino hacer mundos. "Hacer mundo" o *worlding* es una expresión que Donna Haraway toma prestada del filósofo alemán Martin Heidegger. Pero, mientras para Heidegger el mundo es lo que ocurre, para Haraway el principio de "hacer mundo" se nos ofrecería en cuanto a SF[4]. "SF practice is a model for worlding" (Haraway, 2012, p. 12).

> Worlding is a practice of displaying as well as crafting worlds, of sharing as well as enjoying expertise, of noticing tiny details of connection and similarity amid the tweaks and frissons of alternative shadings across many intertextualities of association, history, genre, care. (Haraway, 2013, p. 15)

Así, al ficcionalizar la teoría, fundamentada en las SF, estamos haciendo de la teoría ficción de mundos posibles una práctica política hacia lo común. Y, por lo tanto, de esa especulación sobre mundos posibles un reservorio para una nueva vida en el planeta. De esta manera, aplicaríamos estos relatos a la situación ecológica a través del ecoqueerfeminismo. Como arguye el performer y activista Graham Bell "queer ecofeminist voices are raised in order to change the direction of the dominant discourses leading us to the border of the abyss" (Bell, 2019, p.15). Así, nuestra metodología partiría del empleo de las narraciones especulativas como forma de construcción de mundos posibles atravesados por un pensamiento ecoqueerfeminista para abrazar el *worlding*. Pues, una ecología queer lucha por mostrar las intersecciones entre sexo y naturaleza, analizando de forma crítica lo cultural y lo natural, construyendo una política antipatriarcal, anticapitalista y antiecocida. Porque la ecología queer trata de demostrar "an understanding of the ways in which sexual relations organize and influence both the material world of nature and our perceptions, experiences and constitutions of that world" (Mortimer-Sandilands y Erickson, 2010, p. 5). Así, los Ecoqueerfeminist Studies pondrían de relieve las relaciones entre lo natural y lo cultural, lo normal y lo monstruoso en un correlato multiespecie. Pero también la opacidad de las relaciones entre las diferentes especies, ecosistemas y formas de existencia. De hecho, esta idea nos llevaría a una tenuidad escéptica en cuanto a nuestra conciencia ecológica. Según plantea Timothy Morton en su ensayo *Ecología oscura*, la conciencia ecológica es profundamente oscura. Una oscuridad que nos muestra lo intricadas que permanecen ecología y humanidad.

> La conciencia ecológica es rara: tiene forma redonda y retorcida. Puesto que el ámbito de los seres ecológicos es ilimitado (la biosfera, el sistema solar), llegamos a la conclusión de que todas las cosas son helicoidales. La conciencia ecológica es un bucle porque la interferencia humana tiene forma de bucle, porque los sistemas biológicos y ecológicos son bucles. Y en última instancia eso es así porque el mero hecho de existir es adoptar la forma de un bucle (Morton, 2019, p.23)

La conciencia ecológica en bucle es rara porque demuestra que en el afán humano de administrar y burocratizar la naturaleza se deteriora el ecosistema pudiendo llegar al ecocidio. El concepto de Morton explica la perversidad de las agendas políticas e incluso remueve las conciencias de los ecologistas de "pro". "Green politics and activism can easily become green neo-colonialism and greenwashed capitalism; the specific concerns of different localities and of each situation require nuanced and careful consideration" (Hessler, 2021, p. 7). Así parece imposible reparar los efectos del humano sobre la Tierra por su propia mano. Y, no obstante, este estudio persevera en la creencia de una sensibilidad eco que basada en la teoría de los afectos (Spinoza y Matsumi) puede mitigar nuestra presencia sobre el planeta y poner remedio a la extenuación que los humanos hemos sometido a la vida.

DESARROLLO

> "Elles transforment tout ce qu'elles touchent en vie, elles font de la matière, de l'air, de la lumière solaire ce qui sera pour le reste des vivants un espace d'habitation, un monde" (Coccia, 2016, p. 20)

En 2013 un despertar botánico iluminó al artista Zheng Bo haciéndole dirigir su práctica social hacia un agenciamiento ecológico. Hoy conocido como West Bund, en el distrito industrial de Xuhui, fue antiguamente la empresa cementera de Shanghai. En aquel eminentemente espacio fabril había crecido un terreno de hierba. La acción asilvestrada de empoderamiento de la naturaleza alumbraba

[4] SF comprendido como "ciencia fantasía, ciencia ficción, fabulación especulativa" (Haraway, 1995, pp. 46-47) y "figuras de cuerdas, feminismo especulativo, hechos científicos y hasta ahora" (Haraway, 2019, p. 21).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15491

al artista en aquella relación entre los insectos, las plantas y la tierra. Aquella ocupación del espacio urbano por la vida natural le movió al reclamo de aquel terreno frente a la tentativa de pavimentarlo para un uso exclusivamente humano. Esta acción, el gesto vinculado de un hecho fortuito, casi desapercibido en un mundo hipercapitalizado, fue determinante hacia una sensibilidad eco que se desarrollaría en los trabajos siguientes de Zheng. "It is time that we define art not as human-only "creation" but the vibrancy of ten thousand beings" (Zheng, 2001:15). Un mundo que es representado por los "diez mil seres" (*wanwu*[5]), pero que es solo uno, la vida. Y, aquí, imaginar otras posibles relaciones afectivas con otros seres no-humanos, nos llevaría a una metamorfosis hacia un todo. "On pourrait dire aussi que la métamorphose est ce qui permet de composer une série disparate de mondes et de formes dans une seule ligne de vie" (Coccia, 2020, p. 78). Quizá esta metamorfosis que arguye Emanuele Coccia podría ser retraducida por el concepto de simbiosis y a sus seres, como Haraway y otras han denominado, simbiontes. De hecho, podríamos entender esa asociación multiespecie que define la simbiosis como la propia vida.

Algo más tarde, en 2016, cuando Zheng conoció un bosque de helechos en Taipei de la mano de un botánico, comenzó una serie de trabajos en cine ecosexual. La experiencia en la naturaleza, en relación con los helechos, pero también con la propia atmósfera que genera el bosque en ese momento mágico del año en que el artista lo visita ha armado una práctica extensional que estimula la mente, recolocando el foco de atención en lo sensible, en lo afectivo y en lo emocional. "The light is dramatic, the sound rich, and the aroma intense. The assemblage has a distinct style, yet is constantly changing" (Zheng, 2001, p.15). Estos cambios, efectos de los intercambios entre plantas y hombres, presuponen el hilo conductor de su serie de películas ecoqueersexuales que toman como nombre *Pteridophilia.* La palabra Pteridophilia acuñada por el propio artista se compone de "pterido-", es decir: relativo a las plantas pteridophyta o comúnmente conocidas como helechos, y del sufijo "-philia" que significa amor y, por lo tanto, un deseo o fuerte fetichismo sobre estas plantas. De hecho, como recogen las diferentes películas de la serie, jóvenes hombres ponen sus cuerpos desnudos a disposición del contacto estrecho y libidinoso con los helechos. Así, *Pteridophilia* se comprende como una especie de retrato de "intimate encounters between local ferns and local men" (Zheng, 2001, p.15) o pseudocopulación. Este término es empleado por los científicos para explicar la polinización que ejercen ciertos insectos sobre algunas especies de flores donde los movimientos recuerdan la cópula[6]. La pseudocópula definiría como un animal y una planta, o un ser humano y una planta, "are entangled in an interspecies sexual performance" (Zheng, 2001, p.15). De manera que "(c)ette interpénétration de monde et sujet donne à cet espace une géométrie complexe en mutation perpétuelle" (Coccia, 2016, p.48). De esta manera, queerizando la ecología estaríamos imaginando "an infinite number of possible Natures" (Johnson, 2011).

Figura 1. Zheng Bo, *Pteridophilia 4*, 2019. Vídeo (4K, color, sonido), 16 min

[5] *Wanwu* significa "los diez mil seres", o como es interpretado como Ursula Leguin en el *Tao Te Ching*,"el mundo material o físico", "los seres", "todos los seres del mundo".
[6] Zheng se topó con esta apreciación que podría dar explicación a su serie de películas en el vídeo de Youtube del ecologista Colin Bower. En él una *Lissopimpla excelsa*, una avispa engañadora de orquídeas, copula con una orquídea lengua.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15491

Figura 2. Zheng Bo, *Pteridophilia 4*, 2019. Vídeo (4K, color, sonido), 16 min

La queerización de la naturaleza en la obra de Zheng focalizaría sobre la importancia de los cuidados entre especies. De ahí, se colegiría un acercamiento a la teoría de los afectos que siguiendo a Spinoza tiene sus efectos sobre nuestro mundo o como redefiniría Brian Massumi:

> affects (…) are basically ways of connecting, to others and to other situations. They are our angle of participation in processes larger than ourselves. With intensified affect comes a stronger sense of embeddedness in a larger field of life – a heightened sense of belonging, with other people and to other places (Massumi, 2015, p. 6) o, también, con otras especies.

La idea de afectar y ser afectado[7] de Spinoza conectaría a su vez con la premisa taoísta del *wei wu wei* (hacer no haciendo), concepto al que recurre Zheng como precepto político. En la pausa de un mundo que se mueve por el aceleracionismo del capital y la emergencia de una extinción inminente, la práctica del hacer sin hacer, actuar no actuando- principio del Tao-, revela una fuente precisa de cambio de realidad y, por tanto, una acción política de importante transformación para nuestro mundo. *Ecosensibility Exercises* (2021) son breves ejercicios que pretenden desarrollar una sensibilidad cercana hacia las plantas con las que habitamos, pero también con todo aquel aspecto natural que nos rodea. Esta idea se recoge en *Drinking Sun Exercise* donde Zheng son enseña como llenarnos de la energía del sol; o *Drawing Weeds Practice* en la que el bosquejo de nuestra mano trata de expresar el encuentro manifiesto con las plantas; o también *Collecting Tree Qi*, ejercicio guiado por el artista por el que enseña como tomar energía de los árboles que envuelven el patio de la Gropius Bau. Por otro lado, otro tipo de ejercicios enfatizan las relaciones en comunidad con la naturaleza. En *Maypole Dance* cada uno de los participantes toman uno de los lazos de colores que antes han sido atados fuertemente al árbol. Suena la música y la danza entre ellos y con el árbol se ejecuta con júbilo y armonía. Los lazos se enroscan al árbol. Se trenzan entre sí. Los participantes giran en torno a este, se cruzan entre sí, vuelven a giran, hacen y deshacen, se acercan a este y se alejan, pero siempre se mueven juntos con el árbol. En *Sacred Grove Ritual* se consagra un árbol. En este ritual se ata una cuerda a un árbol en el bosque, se prepara una serie de símbolos en papel para honrar la práctica y la acción que se ejerce en su consagración. Estos símbolos se colocan engarzados en la cuerda a modo de guirnalda fortaleciendo el mismo ritual. El último ejercicio *Grass Wood Song* se concentra en cómo el grupo de participantes canta al árbol *Stand By Me* de Ben E. King. La letra de King nos habla del deseo de permanecer junto al ser querido pese al miedo, los cataclismos o la oscuridad de un momento. Todas estas acciones son prácticas que conectan el uno con el todo.

[7] "To affect and to be affected is to be open to the world, to be active in it and to be patient for its return activity" (Massumi, 2015, p. ix).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15491

Figura 3. Zheng Bo, *Ecosensibility Exercises*. 2021

CONCLUSIONES

La práctica ecoqueer de Zheng obraría una transformación radical en el pensamiento y en la política. Hacer no haciendo correspondería a habitar la presencia y, por tanto, desarrollar una ecosensibilidad. Puesto que"(s)ocial and environmental issues intersect, calling for analysis as much as for daring dreams and practices making pleasurable alliances"(Hesserl, 2021, p.9) que abrazarían el worlding.

FUENTES REFERENCIALES

Bell, G. (2018). *Natural Hysteria (a queer response to ecocide). An exercise in Living Art Participatory Rituals, and Queer Ecology or How I discovered Geyserbird, the Transgender Shaman within* [Tesis de doctorado, UPV]. https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/111925/Bell%20-%20NATURAL%20HYSTERIA%20%28a%20queer%20response%20to%20ecocide%29%3a%20An%20exercise%20in%20Living%20Art%2c%20Participatory%20R....pdf?sequence=1&isAllowed=y

Burke, H. (2020), Intimate Beings. Portrait Zheng Bo. *Spike Art Magazine*, Plants, #65, Autumn. https://shop.spikeartmagazine.com/product/plants-65-autumn-2020

Caplliure, J. (2021). *La autoficción como construcción de mundos posibles en las artes visuales del siglo XXI* [Tesis de doctorado, UPV].

Coccia, E. (2016). *La vie des plantes*. Rivages.

Coccia, E. (2020). *Métamorphoses*. Rivages.

Glissant, É. (1999). *Poétique de la relation*. Gallimard.

Haraway, D.J. (1991). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinvención de la naturaleza*. Cátedra.

Haraway, D.J. (2013). SF: Science Fiction, Speculative Fabulation, String Figures, So Far. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, Nº 3.

Haraway, D.J. (2016). Manifiesto Chthuluceno desde Santa Cruz, *Manifestly Haraway*. University of Minnesota Press. Trad.Helen Torres: https://laboratoryplanet.org/es/manifeste-chthulucene-de-santa-cruz/

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15491

Haraway, D.J. (2019). *Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chthuluceno.* Consonni.

Hessler, S. (Ed). (2021). *Sex ecologies*. The Mit Press.

Johnson, A. (2011). How to Queer Ecology: One Goose at a Time. *Orion magazine,* March/April. https://orionmagazine.org/article/how-to-queer-ecology-once-goose-at-a-time

Leibniz. (1846). *Oeuvres*. Charpentier.

Massumi, B. (2015). *Politics of Affects*. Polity Press.

Moten, F. (2019). *All that beauty*. Letter Machine Editions.

Mortimer-Sandilands, C. y Erickson, B. (2010). *Queer Ecologies: Sex, Nature, Politics, Desire.* Indiana University Press.

Morton, T. (2019). *Ecología oscura*. Paidós.

Stengers, I. (2007). La proposition cosmopolitique. En J. Lolive y O. Soubeyran, *L'émergence des Cosmopolitiques*. La Découverte “Recherches”.

Tse, L. (2020). *Tao Te Ching* (Trad. U. K. Le Guin). Kōan. (Trabajo original publicado en 1997 bajo el título: Lao Tzu, Tao Te Ching: A Book about the Way and the Power of the Way by Ursula K. Le Guin).

Zheng, B. (2020), The Point: Art as Multispecies Vibrancy. *Art Asia Pacific*, Issue 119. https://artasiapacific.com/issue/the-point-art-as-multispecies-vibrancy?locale=en

Zheng, B. (2016). *Pteridophilia 1.* 17’02’’.

Zheng, B. (2018). *Pteridophilia 2.* 20’36’’.

Zheng, B. (2018). *Pteridophilia 3.* 15’39’’.

Zheng, B. (2019). *Pteridophilia 4.* 16’35’’.

Zheng, B. (2021). *Pteridophilia 5.* 9’53’’.

Zheng, B. (2021). *The Political Life of Plants 1*. 31’.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15589

Chillarón Camacho, Iván.
Facultat de Belles Arts de San Carles, Universitat Politécnica de Valencia.

Unir dos puntos. El sentido de la otredad a la luz de la peregrinación

Join two points. The sense of otherness in the light of the pilgrimage

TIPO DE TRABAJO: *Comunicación Presencial*

PALABRAS CLAVE

Peregrinar; otredad; encuentro; ser humano

KEY WORDS

Pilgrimage; otherness; meeting; human

RESUMEN

Adentrarse en el camino tras haber dedicado las últimas horas a no adelantarse a lo que está sucediendo no trae la paz. Trae un estado de alegría inquietamente silenciosa, sorprendida de sí misma y de lo que la rodea; a no ser que eso sea la paz. Adentrarse en el camino y saberse peregrino deja aparecer él tiempo y él espacio necesario para explorar el lugar que ocupa el corazón del ser humano en el mundo; el tiempo de un camino y, el espacio de una esperanza por volver a casa que lo sujeta todo.

Hoy, desde estas nuevas circunstancias en las que nuestra vida se articula. Donde la necesidad del "otro" se ha hecho visible mágicamente, y por parecer magia, tal y cómo ha venido puede desaparecer, se aborda dialogar con esa misma necesidad de otredad desde el encuentro dilatado de una peregrinación. Allí se da cuenta de que peregrinar es unir dos puntos constantemente. Lo que allí hiciste, como pespuntes de un tejer, como una mina que se deshace dibujándose hacia lo buscado. Es unir dos puntos sucesivamente entre las personas y aquello humano que se hace necesario en la soledad: un diálogo; el de la mirada, la otredad buscada con el *otro* y lo *Infinito*. Unir de nuevo entonces también lo que puede que estuviera perdido, ausente o escondido, por aquello de una vida con relaciones significativas.

El artículo presenta la peregrinación como acto poético por constituir y exponerse a un proceso continuo de interpretación de la realidad. La invitación a un encuentro, a una búsqueda del no olvidar ni de ser olvidado. Una apreciación y una señal mientras el cielo va abriéndose paso, y el caminar es aquello que uno es. La orografía de un mapa compartido; un paisaje apreciado; donde desde lo alto el mar es cielo, el mar de tu hogar salado y horizonte.

ABSTRACT

Entering the path after having spent the last few hours not anticipating what is happening does not bring peace. It brings a state of uneasily silent joy, surprised at itself and what surrounds it; unless that is peace. Entering the path and knowing oneself a pilgrim allows the time and space necessary to explore the place that the heart of the human being occupies in the world to appear; the time of a path and the space of a hope to return home that holds everything.

Today, from these new circumstances in which our life is articulated. Where the need for the "other" has become magically visible, and because it seems like magic, just as it has come it can disappear, a dialogue with that same need for otherness is addressed from the prolonged meeting of a pilgrimage. There he realizes that pilgrimage is constantly connecting two points. What you did there, like backstitching of a weave, like a mine that unravels drawing towards what is sought. It is joining two points successively between people and what is human that is necessary in solitude: a dialogue; that of the look, the otherness sought with the other and the Infinite. Reuniting then also what may have been lost, absent or hidden, for that of a life with significant relationships.

The article presents the pilgrimage as a poetic act to constitute and expose itself to a continuous process of interpretation of reality. The invitation to a meeting, to a search of not forgetting or being forgotten. An appreciation and a sign while the sky is making its way, and

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15589

walking is what one is. The orography of a shared map; an appreciated landscape; where from above the sea is sky, the sea of your salty home and horizon.

INTRODUCCIÓN

La narración de un sueño; la de su olvido y su búsqueda. También la de una promesa de reencuentro. La de darle significado al espacio del mundo y el surgir del tiempo para que la vida cobre sentido. En sí, es la narración del sentido mismo para la vida. Esto es lo que nos aloja, y nos narra, nos da palabra y camino. La narración y no la historia del ser humano es una suerte a la que solo podemos alcanzar con el ensueño, la palabra y algo de ciencia. Y es lo que nos proponemos en las breves líneas a la espera de un desarrollo más amplio en un lugar que lo acoja.

La narración o el apólogo como recurso porque no nos vale con saber lo que nunca sabremos por completo y en verdad. Necesitamos de eso que parece un vacío infinito, una especie de monocromía, y al que nos encomendamos a recorrer tras algún sonido o alguna imagen que despierta en nosotros la esperanza humana e inicia el viaje o peregrinación hacia el O-otro. Tal vez sea esa la razón de la vida; la de la voz que llama y la respuesta activa desde lo más adentro sino es la misma, sea del corazón, del alma o del espíritu mas habrá algún lugar desde el que partir. Entonces podemos sugerir a esta narración que lo que nos toca como humanos es un caminar hacia allí; sea físico o espiritual; en el espacio y el tiempo. La acción de caminar, andar, marchar y sus modos de hacerlo, en el principio la errancia como una suerte, seguida del caminar nómada hasta la peregrina, atraviesan la cultura humana.

Partiendo del estudio de Francesco Careri con el que nos decimos que “andar es un arte que contiene en su seno el menhir, la escultura, la arquitectura y el paisaje” (2007, p. 20) queremos orientar nuestra mirada al fenómeno de la peregrinación como acto poético de lo común, del encuentro y de otredad. Observar y prefigurar aquellos horizontes que sirvieron para que el acto de caminar *per se*, que no deja de ser un medio, él medio en realidad, se convirtiera en aquello por lo que reflexionamos. Porque previamente a que el caminar sea arte surge la necesidad del símbolo, esto es la aparición de la expresión humana y la mirada al cielo. Es esa la suerte de lo bípedo; lo que trae el alzar la mirada y poder ampliar el campo de la experiencia vital, lo que trae el después del después. Y es tal vez este cambio, de lo originario a lo simbólico, lo que salva la ignorancia de los primeros pasos o aquello que convierte al homínido en humano. Y lo que tal vez pueda salvarnos de nuestra ignorancia hoy. A cada cual, la figura de un océano o de un desierto inhóspito (esperando ser habitado) que le invite no sin miedo a adentrarse, pero también la figura de lo rocoso y monteagudo que es una suerte de bosque donde se despierta de igual manera la soledad (en busca de un encuentro).

Desde aquí, el acto de “peregrinar” revela las necesidades y las condiciones primeras de los primeros meses de ese habitar humano y su inicio de relación con lo divino. Mas parafraseando a Careri, peregrinar es un arte que contiene en su seno aquello que hizo posible construir el menhir, la escultura, la arquitectura y el paisaje, permitiendo de esta manera “habitar” el mundo. Este acto aparentemente sencillo dibujó horizontes, trayectos e itinerarios hacia un lugar que será sagrado. Movió la piedra de su lugar y descubrió el alimento que trae todo encuentro con otro ser humano. Sabiéndose bajo el cielo estrellado, peregrinar es lo que le hizo al ser humano mortal y caminando por un fin.

Lo que se plantea, lo que se convierte en pregunta abierta, no es sí peregrinar pueda ser arte, sino desligarlo de esa suerte y centrarnos en aquel tiempo en el que caminar errante se convirtió en un acto simbólico y humano que articuló un diálogo con lo transcendente, con el vacío y con la otredad. Términos que tenemos por urgencia descubrir qué son para nuestros días. Porque el andar peregrino es el hablar de la revelación. A partir de ahí, un ejercicio común de reflexión para las artes, y una suerte de preguntas que nos inviten a partir.

METODOLOGÍA
VITA PEREGRINA

La postura que adoptamos ante la vida, y tal vez su condición es la de un andar peregrino. Mas así el *Génesis* lo guarda con la expulsión de Adán y Eva del jardín del Edén. Expulsión que se -nos- convierte en un designio por cultivar la tierra de la que estamos hechos “hasta

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15589

que mueras y regreses al polvo, porque tú saliste de allí. Polvo eres y en polvo te convertirás" (Génesis, 3: 19). Lo que resta, es el conocer del mundo y la presencia de lo extraño, de lo que viene de frente y está a lo lejos.

Andar por volver allí de donde fuimos expulsados. O partir de allí por impulso y llenos de preguntas como Ulises, que tal y como apunta Francisco Jarauta, "desde su origen, había hecho de su propia deriva el método de conocimiento y de configuración de la experiencia moral", siendo que el viaje marcará un antes y un después; a saber, el *descubrimiento del otro que se nos da desde las sombras de la lejanía* (2022, p. 28).

1. Raíces profundas

Hay ciertas historias donde el principio se puede salvar, sin embargo, en el conocer qué somos cómo *humanos,* como especie, parece que para comprenderlo no podemos obviar aquello que parece ser, por el momento, su origen.

Nuestra raíz es profunda, tan profunda como "los cálculos realizados a partir de la divergencia genética que existe entre los actuales seres humanos y los chimpancés" nos ubican en África hace entre 6 y 7 millones de años (Ma) (Sala & Martínez, 2015, p. 65). Es a partir de este momento, por decirlo de alguna manera, tan inabarcable cómo el mismo horizonte, y del que poco sabemos más que unos pocos restos de fósiles asignados a dos especies: *tchadiensis* (en la República del Chad) y *Orrorin tugenensis* (de Kenia) desde que nuestro caminar, aún arborícola, comienza a dar sus primeros pasos. Porque han de pasar varios meses, alrededor de los 4 Ma para haya las huellas de los *Australopithecus afarensis* (de Etiopía, Kenia y Tanzania) quienes seguramente comenzaron a dejar atrás subir a los árboles.

Nuestra historia parte entonces desde aquí, y de observar la importancia que Leakay junto a Lewin le dan a comprender al origen del caminar, ya que "fue un cambio tan fundamental, tan repleto de profundo potencial evolutivo" (1994, p. 68). Sí bien la postura bípeda no es un rasgo distintivo*,* sí que nos es necesario comprender lo que ello ha comportado, dado que, desde allí, el hecho de andar se observa cómo él principal modo en que se comienza a ampliar el mundo: *el* lugar donde habitamos. Seguirán pasando los Ma mientras que el Valle del Rift sigue abriéndose paso y se van sucediendo los cambios climáticos que retrocederán los bosques en favor de un aumento de las zonas de las estepas y las sabanas sobre las que ahora, nuestros antepasados, comienzan a explorar y componer tanto el mundo, como nuevas formas de vida. Pues es durante este periodo cuando se "produjo la primera diversificación importante de los homininos" deviniendo al filo de los 2 Ma de edad en la aparición del *Homo habilis*, sobre la que "hoy día existe un acuerdo casi total entre los especialistas de que esta última especie […] fue la antepasada del posterior linaje humano" (Sala & Martínez*,* 2015, p. 66).

Pero más allá de todas estas sucesiones que se ramifican, se entrelazan y se extinguen, es en estos días en los que el caminar visivilizó nuevos horizontes rebasando los "lindes de su cuna africana y comenzó el poblamiento del resto del Viejo Mundo" (*íbidem*, p. 66). Es en ese descubrir, o construir el mundo, cuando "las poblaciones humanas se diversificaron localmente hasta que, hace unos 200.000 años, podían distinguirse tres humanidades que habitaban en cada continente. En Asia vivían humanos no muy distintos de *H. erectus* […] En Europa se encontraban los primeros neandertales, mientras que en África acababa de aparecer nuestra propia especie: *Homo sapiens"* (*íbidem,* p. 67).

Algo debió de ser lo que nos hizo mantenernos vivos. Aún así, es difícil reeconstruir los comportamientos de nuestros antepasados, y aunque durante tiempo se argumentó que lo que nos diferenciaba de las demás especies era nuestra capacidad del desarrollo de la técnica, el comportamiento simbólico y religioso, así como el culto a la muerte, las últimas décadas, junto con los nuevos descubrimientos, ponen en tela de juicio tales hipótesis. Nos es sabido que los neandertales también participaban de tales avances mas nos quedan los legados de Altamira de unos 400.000 años, o los grabados en roca de época neandertal en la gibraltareña cueva de Gorham. Pruebas que más bien parecen sugerirnos de que el culto y la mirada al cielo estrellado no es solo cosa de *sapiens*, incluso la palabra, aquello que construye mundo es algo compartido, ya que "se ha descubierto en el genoma neandertal la presencia de la denominada variante humana del gen FOXP2, que está asociada a la producción del lenguaje" (Sala & Martinez, 2015, p. 69).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15589

Sí seguimos aportando datos, ejemplos comienzan a sucederse sin llegar a ser este un artículo de competencias de investigación científica, pero el hecho es, que esta historia evolutiva nos coloca frente a diversos acontecimientos que en su conjunto conforman el paisaje del desarrollo de nuestra humanidad. Y sin entrar en otros caminos, lo que es de importancia para nuestra misión es releer el acontecimiento del *caminar.* Es este complejo cambio, largo y progresivo sobre el cual parece articularse nuestra condición humana.

Figura 2 y 3. A la izq. grabado de la cueva de Gorham, Gibraltar. A la dra. Vista de la cueva desde fuera

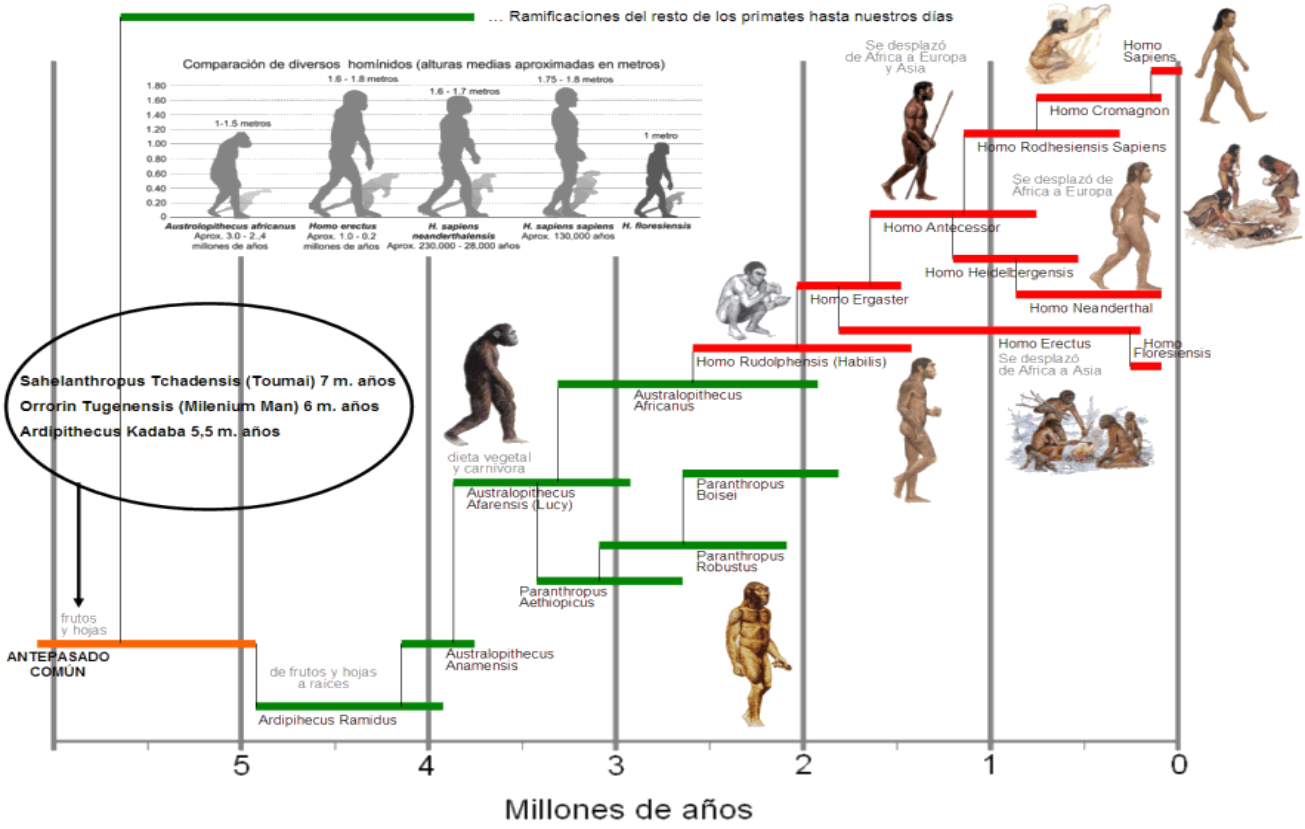


Figura 4. Posible proceso filogenético del género humano

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15589

1. 2 *Terrae plus ultra.* Los primeros pasos y sus consecuencias

Caminar, a nota de Careri, "si bien no constituye una construcción física de un espacio, implica una transformación del lugar y de su significado" (2007, p. 40). Al partir de ahí, la adopción de la postura bípeda es un acontecimiento que marca un antes y un después, y en cierta manera sigue siendo un misterio para la comunidad científica qué es lo que sucedió para que ello se produjera. Sin embargo, nuestro ejercicio por lo común se ha de centrar en el término "adopción" ya que a la lectura del profesor Makinistan, caminar no es innato al ser humano, se aprende por imitación y eso se ha de dar en el seno de una sociedad. No es un rasgo biológico de nuestra especie como tal, por mucho que nuestra fisionomía responda a ello. A caminar nos enseñan desde niños, y nos cuesta su tiempo. Lo que debemos subrayar es que el caminar es un "carácter socio-bio-cultural". Y de esta manera podemos suponer de manera lógica, y al respecto de Pierre Grassé, que el andar de los *australopitecos* y *pitecántropos* tampoco era innato "quienes también tendrían que enseñarla a sus pequeños. Sólo pudo desarrollarse en el seno de una sociedad, o como mucho en el seno de familias que conservasen a sus crías largo tiempo entre ellas" (citado en Makinistan, 1997, p. 95).

No es paradigmático comprender que el caminar, aquello que articula la peregrinación en un origen, es un suceder social que para que comience a darse necesita del abrigo del *amor al otro*. Del amor y del saber del *otro*, por enseñar y comprender su proceso de evolución. De alguna manera, los estudios indican datos y esquemas que nos pueden ubicar a lo largo de la historia como género o como especie, pero nos dejan a cada individuo, -y por seguir enumerando, a las artes y a las humanidades- una suerte de vacío que nos ha de servir de intuición para completar con nuestras prácticas aquello que no se puede conocer sino experimentar. En este sentido, siguiendo con las aportaciones de Makinistan, *lo que nos diferencia no es el caminar, sino la posesión de todo aquello que trae consigo tal adopción en conjunto: el desarrollo del cerebro, la fabricación de instrumentos o el desarrollo del lenguaje de manera articulada en un diálogo común y en sociedad* (1996, p. 47).

Aquello que comienza a construir el mundo son los itinerarios erráticos realizados por las comunidades del paleolítico. Porque de alguna manera, en la persecución de las presas o en la necesidad de recolección que les hacía desplazarse decenas y cientos de kilómetros, se adentraban en un lugar que no les correspondía, conformando así con el recorrido "la única arquitectura que poblaba el mundo […] el primer signo antrópico capaz de insinuar un orden artificial en los territorios del caos" (Careri, 2007, p. 39). El acto de andar como aquello que "nos apertura" y que "es apertura". Y tal apertura nos ubica.

Es el sentir de la ubicación lo que nos reclama demasiadas veces el *ser* o la vida, por ello los mapas y por ello el asentamiento de los grupos recolectores a mediados del Paleolítico superior hace cerca de unos 20.000 años durante la cuarta y última glaciación que se llevó consigo la extinción de las demás especies *homo.* Allí, nuestra especie inició un diálogo con la necesidad de "habitar".

1.4 La construcción del lugar. El del que se parte y hacia el que se va

Nos faltan líneas, pero debemos hacer un pequeño inciso para darle voz a esta gran palabra que en sí encierra el misterio del ser humano, porque tan solo con citar a Heidegger (1951), quién realizó todo un trabajo de exploración, de etnógrafo del lenguaje, vino a recordarnos que el habitar es *un rasgo fundamental del ser humano*. Qué significa: construir, "y que este tiene a aquél como meta"; residir y permanecer junto a, esto es "abrigar y cuidar; así, cultivar (construir)" y "este construir sólo cobija el crecimiento que, por sí mismo, hace madurar sus frutos […] El rasgo fundamental del habitar es este cuidar (custodiar, velar por). Este rasgo atraviesa el habitar en toda su extensión" Y de este habitar seguramente nuestros antepasados tenían más noción, o que tal vez, la concepción de la palabra, de su significado y su carácter comienza a tener sentido en su mismo origen, porque para acabar con la cita al filósofo alemán "'en la tierra' significa 'bajo el cielo'. Ambas cosas co-significan 'permanecer ante los divinos' e incluyen un 'perteneciendo a la comunidad de los hombres.' Desde una unidad 'originaria' los cuatro -tierra, cielo, los divinos y los mortales- pertenecen a una unidad".

Posiblemente los asentamientos fueron escalonándose temporalmente desde el noroeste de África hacia él Viejo mundo y hacia Asia deviniendo en la cultura megalítica que constituyen, tal vez, las primeras muestras, y haciendo uso del término propuesto por Luis García Iglesias para el devenir de las peregrinaciones, de la "religiosidad de santuario" (1986-87, p. 301). Y aunque seguirán caminando, lo harán a través de una suerte de vías abiertas dirigidas ahora hacia allí. Hacia las tumbas colectivas de los *dólmen* y los alineamientos de *menhires* que generaban los llamados *cromlech* o *henge,* que *parecen haber sido concebidas como puertas a un más allá al que se accedería a través de puntos concretos en el paisaje* (Molina, 2008, p. 11). Ante ellas es inevitable pensar que, para mover y desplazarlas, estas enormes piedras debieron de ser llevadas entre decenas de personas, y que entre ellas configuraron un lugar común de celebración y de encuentro.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15589

Son estas grandes construcciones de piedra las que nos hablan de la necesidad de *un lugar* para estas creencias y cosmovisiones de un tiempo anterior asociadas al culto y al ritual con lo *Infinito*. También del sentido del camino, o el recorrido como *experior* o *peregrinare* como sucede en los alineamientos de Carnac. Un hecho que el *Land Art* ha recapitulado con sus trabajos como en Robert Morris, Richard Long, De María, Hamish Fulton, o James Turrell, pero que en las teorías de Alfred Watkins sobre las "Líneas Leys" parecen devolverle un sentido telúrico a la memoria de él lugar

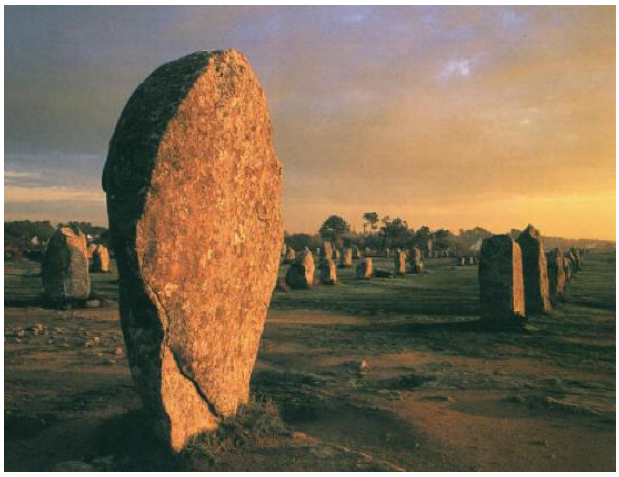


Figura 4 y 5. A la izq. Fotografía del alineamiento de Carnac, Francia. A la dech. *A line in Scotland,* Richard Long, 1981

Figura 6 y 7. A la izq. el *dólmen* de Merillés, Asturias. A la decha. *Observatory, Oostelijk Flevoland*, Países Bajos, Robert Morris, 1977

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15589

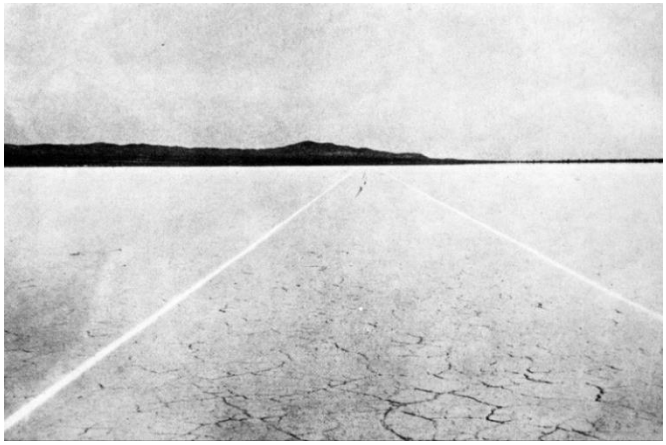


Figura 8 y 9. A la izq. *Arthur's Stone* con aun camino de líneas Leys, Alfred Watkins. A la decha. *Mile Drawing,* Walter DeMaria, 1968

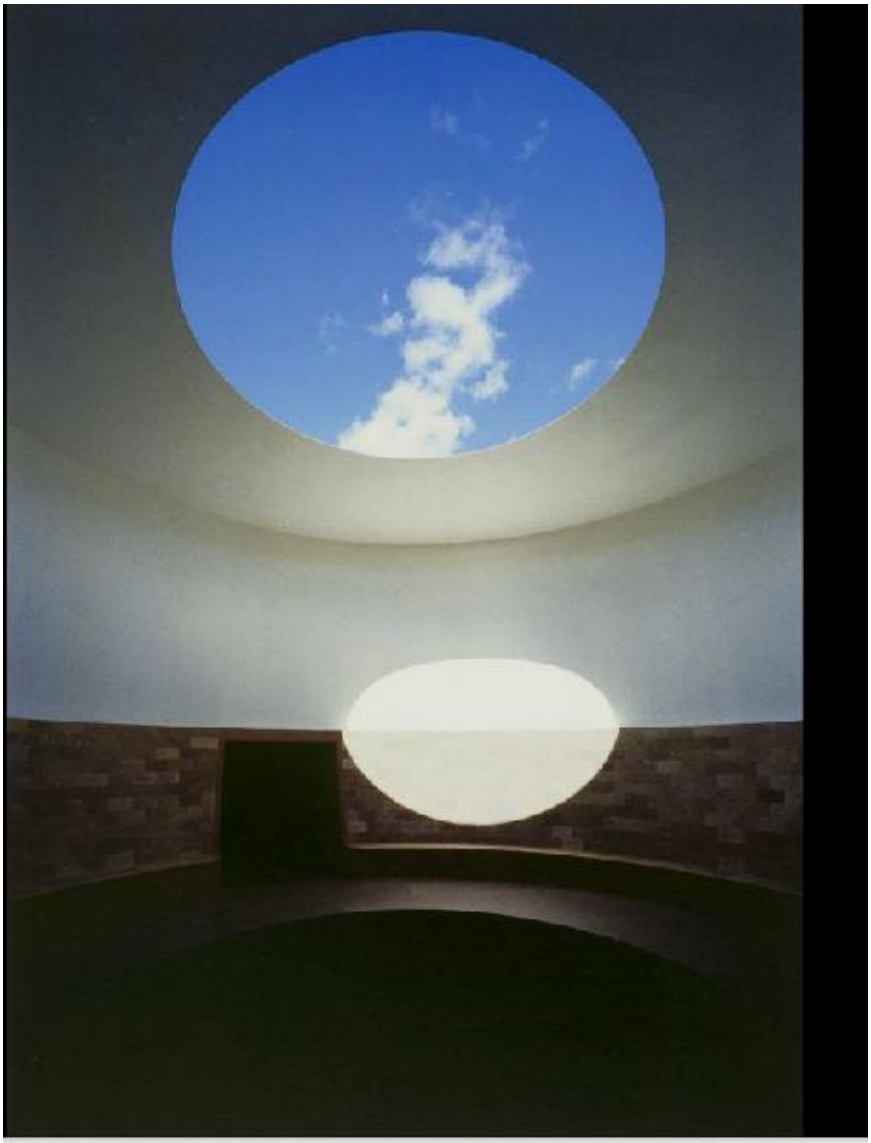


Figura 10. *Roden Crater Project*, James Turrell, 1979

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15589

1.5 Notas ante el peregrinar

Ante el peregrinar entonces estamos ante un lugar sagrado, ante un desplazamiento que se convierte en viaje hacia él y ante la esperanza de alcanzar un bien concreto, sea en la dimensión material o en la espiritual. Porque a nota de Iglesias, *en la medida en que existe un lugar sagrado existen las peregrinaciones, ya que, si no va lo sagrado, el peregrino irá hacia él* (1986-87, p. 301). Y aunque existan procesiones donde lo sagrado va hacia el individuo o camina junto a él, la peregrinación se lee como el fenómeno necesario del viaje, de la distancia y del recorrido. Es cómo si fuera la causa para que lo sagrado permanezca enfrente, del otro lado, para que se de el deseado encuentro, como un generar distancias como si fuera la única posibilidad de que se de el conocimiento. Así, de esta manera las peregrinaciones recorren la cultura humana desde las edificaciones de *Cromlechs,* seguido de los templos de Abidos en Egipto, Delfos en la Antigua Grecia, Jerusalén, Roma o La Meca entre tantas huellas que dibujan itinerarios de un destino cultural compartido.

Por parte de la antropología, se entiende como un rito de tránsito, y concretamente, según la terminología del etnógrafo Van Gennep (2008), como un "rito liminal" correspondiente al ser humano donde en el propio tránsito reside el fin. En él, el camino a recorrer deviene en un lugar donde desprenderse de una vida anterior para la entrada a un nuevo estado. Hay un inicio y un final. Un intervalo dilatado, un espacio-tiempo suspendido entre lo previo y lo futuro.

En ambos casos, hay un cuerpo que es protagonista al generar trazos, restos y huellas en su andar sobre el territorio. Y hay un itinerario siempre presente, eterno que se hace presente con cada paso. El recorrido es una memoria inscrita a la par en el ser humano y en el territorio. En otro sentido, es también un encuentro con el otro semejante que no está presente pero del que participo

En este sentido del peregrinar como transito recordamos la acción simbólica *The Lovers*, de Marina Abramovic y Ulay en 1988, quienes en el encuentro tras partir desde ambos extremos de la muralla china dan por finalizada su relación sentimental y profesional. Por su parte, Richard Long simboliza la liturgia que supone para el ser humano reconocerse allí donde habita y transita, y que nos suena a eco de los pasos aborígenes del pueblo *Bororo* o el pueblo *Walpiri* donde los itinerarios diarios dan voz a lo que no existe. Long se acaba por constituir a sí mismo en un tiempo y un espacio determinado; su andar va generando una serie de huellas que registran su existencia, generando obras como *A line made by walking England* 1967 (Chillarón, 2021, p. 46). Se hace vivir, se construye en un espacio ontológico.

Figura 11 y 12. A la izq. *The Lovers*, Marina Abramovic y Ulay, 1988 .A la decha. *A line made by walking England*, Richard Long, 1967

1.6 Por una definición de otredad

Será aquello con lo que la filosofía, la antropología o la sociología han intentado de tratar y de otorgar un sentido a la existencia humana a la luz de finales del XIX y el periodo de entreguerras. Tal vez hablamos de aquello que para José Antonio Marina ha movido a la humanidad: "los deseos imperiosos y contradictorios" que le han "dirigido siempre a una meta que se designa en términos amplios, vagos e inevitables como felicidad y justicia" (Marina, 2002. P. 84).

Aquello que alberga la mirada del existencialismo de Kierkegard, Pascal, Unamuno, Camu, Levinas, Derrida, Simone de Beauvoir, María Zambrano entre tantos: la condición humana, la libertad, la responsabilidad individual, las emociones, así como el significado de la vida o la ética del otro. Una mirada sobre la existencia que se desmarca del racionalismo filosófico para presentarse como una pregunta, que desde fuera viene a preguntarnos *¿quién soy yo, que estoy en frente?* Y *¿qué tengo que ver contigo?* Y que tal vez ya venía orientada

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15589

desde la máxima aristotélica todo hombre tiene necesidad de saber *¿Quién soy yo, el que pregunta?* por qué nos ubicó primeramente ante aquello que no soy: lo *otro.*

Pero también lo que hizo de nuestra especie la única que fue capaz de sobrevivir a la última extinción, y que teóricos como Patrick Tort viene a denominar "el efecto reversivo". Fenómeno por el que "la selección natural" acabo decantándose por comportamientos sociales que favorece la protección de los "débiles" […] La nueva ventaja ya no es de orden biológico: se ha transformado en social"

Tal vez una llamada en la que todo ser humano está llamado a escuchar la *otra* voz: la del propio yo, la de los demás y la del Infinito. Que es para Octavio Paz aquello que "me deletrea" en el pequeño poema "Hermandad", *Árbol adentro* (1976-1988):

> Soy hombre: duro poco
> y es enorme la noche.
>
> Pero miro hacia arriba:
> las estrellas escriben.
>
> Sin entender comprendo:
> también soy escritura
>
> y en este mismo instante
> alguien me deletrea.

Y que más adelante se le presenta en *La hora,* 1941 y se pregunta:

> Fluye, callado, el tiempo;
> al borde de mí mismo,
>
> sombra de mí, me miro:
> ¿soy el mismo, soy otro?

A nota personal, *la otredad, la alteridad, el otro, lo otro, la otra voz, el otro rostro, la Infinitud, la brecha insalvable* no es sino un vacío. El vacío que deja todo enamoramiento en uno mismo para que lo que en frente de mi sea él, se adentre o permanezca fuera. Y sea llevado yo hacia allí, hacia el vacío del otro o hacia el espacio que me deja fuera para ser. En sí, es un diálogo en una mesa servida del suficiente espacio para servir, y al dejar caer los antebrazos con sus manos, ellas se abren, signo y símbolo siempre de paz, para estar dispuestas. Es un tomar el pan en bendición y repartir. Convertir el agua en vino de fiesta.

Es primero un movimiento, el que interpela la voz. Y aparece como un instinto de verdad, de que hay que darse. Y la verdad, como en *Claros del bosque* a María Zambrano le aparece, "inviolable" resite y hace temer al que despierta a ella. Por eso el padecer de quién se enamora, de quién ve desprenderse algo de sí como cayendo, *fall in love.* Y entonces cuando uno pregunta, porque se ha de preguntar inexorablemente hasta el cansancio, el corazón, como órgano en el que la metáfora le es iluminada a la luz del alma, acoge la realidad como es; inabarcable.

La otredad es una lucha interna que se da desde lo más adentro del ser humano, porque sabe, recuerda o reconoce que hay algo más que está en frente, no que el ser mismo, sino que *el otro, lo Otro* también es él mismo y yo mismo.

2. Unir dos puntos. Peregrinar de vuelta.

Alumbrar lo que está oculto, y bajo esa misma luz que alumbra, también será utilizar el mismo polvo de la tierra que se levanta al caminar para dejarlo caer sobre lo invisible, cómo quién realiza un hechizo de visibilidad, de recuperación del estado natural de la cosa. Tal vez este es el para qué de mis pasos peregrinos, quienes en la última peregrinación han dado la unión de lo que "es" con lo que "estaba lejos"; el mar insondable de la Capital con el mar de horizonte azul real de mi hogar. Unir dos puntos y salvar la ausencia, aquello que faltaba, a través de ella. También, de nuevo, la unión entre lo poético -del hacer- y la experiencia estética del tiempo -de lo que hace-.

Ese "unir dos puntos" se hace con el cuerpo, todo queda en tus pies y literalmente en tus huellas sobre el camino. Lo que allí hiciste, como pespuntes de un tejer, como un grafito que se deshace dibujándose hacia lo buscado. Al menos creerlo, que así sucede: el unir lo que se deja atrás y regresar a casa atravesando, en una suerte de exploración, de etnógrafo, incluso de cartógrafo por haber creado, o

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15589

eso crees, una ruta antes no andada. Y a través de la gran monocromía del vacío del paisaje. Es unir dos puntos sucesivamente entre las personas, aquello humano que se hace necesario en el camino: un diálogo; el de la mirada, la otredad buscada. De quién te da cobijo. Unir de nuevo entonces también lo que puede que estuviera perdido, ausente o escondido y que en la soledad de los días se hace visible. Como sí todo de un encantamiento se tratase.

Uniendo puntos, al menos creerlo, uno peregrina; porque dejar atrás no es olvidar, ni es un simple andar. Es partir de allí hacia lo que no puede venir. Es unir secretos, miedos, cansancio, desesperanza y desesperación. Es unir todo ello y hacerlo parte, que se sienta dentro y abrazado por aquello que los une; la pasión, el anhelo, la bondad y la esperanza. Unir dos puntos y darse cuenta de que tu unir no es el único. Que se suma una vez más a las huellas que formaron el camino. Entonces, lo único que queda es ser agradecido y seguir uniendo puntos por aquello de la memoria, del recuerdo, y para que no se pierda la "tradición" unamuniana de aquello que siempre pasa queda.

Elaboración propia *Unir dos puntos. Peregrinar de vuelta al hogar*, Serie de fotografías del itinerario, 2022

FUENTES REFERENCIALES

Chillarón, I. (2021). *Caminos de bosque. Un rito liminal a través del paisaje.* Valencia: Universitat Politécnica de Valencia. Facultat de Belles Arts de Sant Carles.

Col2.com. (Marzo 27 de 2022). Obtenido de La lógica de las líneas Leys: http://col2.com/la-logica-de-las-lineas-ley

Heidegger, M. (s.f.). *Facultad de Arquitectura, diseño y urbanismo. Universidad de la república de Uruguay.* Obtenido de FADU: https://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2013/05/Heidegger-Construir-Habitar-Pensar1.pdf

Iglesias, L. G. (1986-87). Las peregrinaciones en la Antigüedad. *Cuadernos de Prehistoria y Arqueología de la Universidad Autónoma de Madrid (CuPAUAM), nº 13-14*, 301-312.

Jarauta, F. (Marzo de 2022). El naufragio de Ulises. *Le Monde diplomatique*, págs. 29, 30.

Leakey, R., & Lewin, R. (1994). *Nuestros orígenes. En busca de lo que nos hace humanos.* Crítica, Grupo Grijalbo-Mondadori.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15589

Makinistan, A. A. (1996). El ser del hombre desde la perspectiva paleoantropológica. *Naturaleza y (o) Lenguaje.* Rosario: Ed. Universidad Nacion al de Rosario. Rosario,.

Makinistan, A. A. (1997). Los comienzos del bipedismo en el proceso de hominización. *Revista Academia de Ciencas*, 83-97.

Marmelada, C. A. (5 de Noviembre de 2005). *Universidad de Navarra.* Obtenido de Grupo ciencia, razón y fe: https://www.unav.edu/web/ciencia-razon-y-fe/evolucion-humana-los-descubrimientos-mas-recientes

Molina, M. A. (2008). Del orden social y del orden del universo. La llamada religión megalítica y su uso ideológico por las comunidades de los milenios IV-III a.c. *Cuadernos De Prehistoria Y Arqueología De La Universidad Autónoma De Madrid, 34*, 7-21.

QUIA. (15 de Mayo de 2022). Obtenido de Fart History: https://www.quia.com/jg/2663262list.html

Sala, M. T., & Martinez, I. (2015). La aventura del Homo sapiens. *Revista de humanidades 14* (1) , 65-79.

Tort, P. (2008). *El Efecto Darwin. Selección natural y nacimiento de la civilización* . Seuil.

Válgoma, M. d., & Marina, J. A. (2006). *La lucha por la dignidad.* Anagrama.

Van Gennep, A. (2008). *Los ritos de paso.* Alianza.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15565

Chouati, Yassine.
Universidad de Sevilla

Hicham Benohoud, el cuerpo como territorio político representado desde la imagen fotográfica

Hicham Benohoud, the body as political territory seen from the photographic image

PALABRAS CLAVE

Cuerpo, ausencia, poder, control, imagen, poética

KEY WORDS

Body, absence, power, control, image, poetics

RESUMEN

En esta comunicación profundizamos en las estrategias narrativas utilizadas en la obra fotográfica del artista marroquí Hicham Benohoud, con especial énfasis en su inclinación hacia la estética de lo extraño. En definitiva, se trata de una investigación cuyo objetivo es poner en valor un tipo de arte dirigido a pequeñas comunidades, alejado por completo de la reproducción de la dinámica habitual de la imagen concebida como un objeto de consumo dedicado a testimoniar hechos del pasado. Benohoud en su propuesta estética, nos ofrece un ensayo visual articulado a través de reflexiones íntimas, consecuencias de la confluencia entre su experiencia vital y la de sus compatriotas, siendo el eje central en torno al cual gira el discurso “la idea del cuerpo como materia ausente”, un elemento manipulable carente de autonomía que expresa la situación de control y servidumbre en la que se encuentra.

ABSTRACT

In this communication we delve into the narrative strategies used in the photographic work of the Moroccan artist Hicham Benohoud, with special emphasis on his inclination towards the aesthetics of the strange. In short, it is an investigation whose objective is to value a type of art aimed at small communities, completely removed from the reproduction of the usual dynamics of the image conceived as a consumer object dedicated to testifying to events of the past. Benohoud in his aesthetic proposal, offers us a visual essay articulated through intimate reflections, consequences of the confluence between his vital experience and that of his compatriots, being the central axis around which the discourse revolves "the idea of the body as absent matter”, a manipulable element lacking autonomy that expresses the situation of control and servitude in which it finds itself.

INTRODUCCIÓN

A partir de una visión alternativa a la perspectiva de bloque que hoy rige los argumentos a favor de la inclusión de la Alteridad dentro de los circuitos artísticos contemporáneos. (McEvilley, 1999, p.11, Vergés, 2019, pp.16-17 y Okwui Enwezor, 1997). proponemos en la presente comunicación una breve reflexión monográfica centrada en la obra del artista marroquí Hicham Benohoud, nacido en 1968 (Marrakech) que vive a medio camino entre su país natal y Francia, quien a través de la imagen fotográfica manifiesta un tipo particular de movilidad intelectual, una posición artística comprometida con la situación sociopolítica de Marruecos pero al mismo tiempo desinteresada en la confrontación.

METODOLOGÍA

El desarrollo de la investigación se realiza a través de conversaciones directas con el artista, tratando de abordar distintos aspectos de su trayectoria e intercambiando ideas en relación a estudios previos realizados. La idea de aunar teoría y conversación se conecta con los derechos de interpretación y progreso, lejos de las habituales búsquedas de “autenticidad” que exigen a los artistas no occidentales

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15565

reproducir sus diferencias anulando sus singularidades. Es decir, partimos del convencimiento de que mientras se estudia a un artista español o estadounidense en función de la calidad de su trayectoria y discurso artístico, cuando se trata de un artista no occidental, históricamente acostumbrado a la exclusión, la tendencia es aferrarse a la superficialidad (Farzin, 2012, Ben Salah, 2016 y Eliard, 2002). Así aparecen afirmaciones esencialistas que afirman que los artistas árabes o africanos en plural suelen trabajar de tal manera y/o su discurso representa tal problema, perspectiva que lamentablemente hoy condiciona la producción de muchos artistas, quienes a veces para insertarse en los circuitos artísticos del momento se adaptan a las expectativas, produciendo precisamente lo que se espera de ellos. De modo que un proyecto, como Mapping Sitting del artista libanés Akram Zaatari, que es la culminación de tantas cosas en las que el artista había estado pensando durante años, se reduce en los artículos de prensa especializada a un intento de explicar un acontecimiento bélico determinado. En palabras del artista: ¡No quiero estar en la primera página de un periódico porque Estados Unidos invadió Irak! (Bardaouil y Fellrath, 2014, p.120)

DESARROLLO

En consecuencia, a partir de esta posición muy enfocada en la singularidad, descubrimos que la propuesta artística de nuestro artistas objeto de estudio Benohoud es el resultado de la experiencia de vivir en un contexto político que ha conseguido transformar el cuerpo de los individuos en una mera materia desprovista de autonomía. Aquí remitimos a la experiencia de nace en Marruecos de los Años de Plomo del régimen de Hassan II, periodo caracterizado por una represión omnipresente articulada a través de un sistema policial extremadamente sofisticado que pone una red de vigilancia sobre cada marroquí, incluida la diáspora. En efecto, se trata de una realidad extensible en el tiempo que genera asfixia social. Tanto es así, que el cuerpo de los individuos cohabita con artefactos cotidianos que lo invaden y lo torturan en un paisaje abandonado, donde absolutamente todo está dictado de antemano, مكتوب*maktub*.

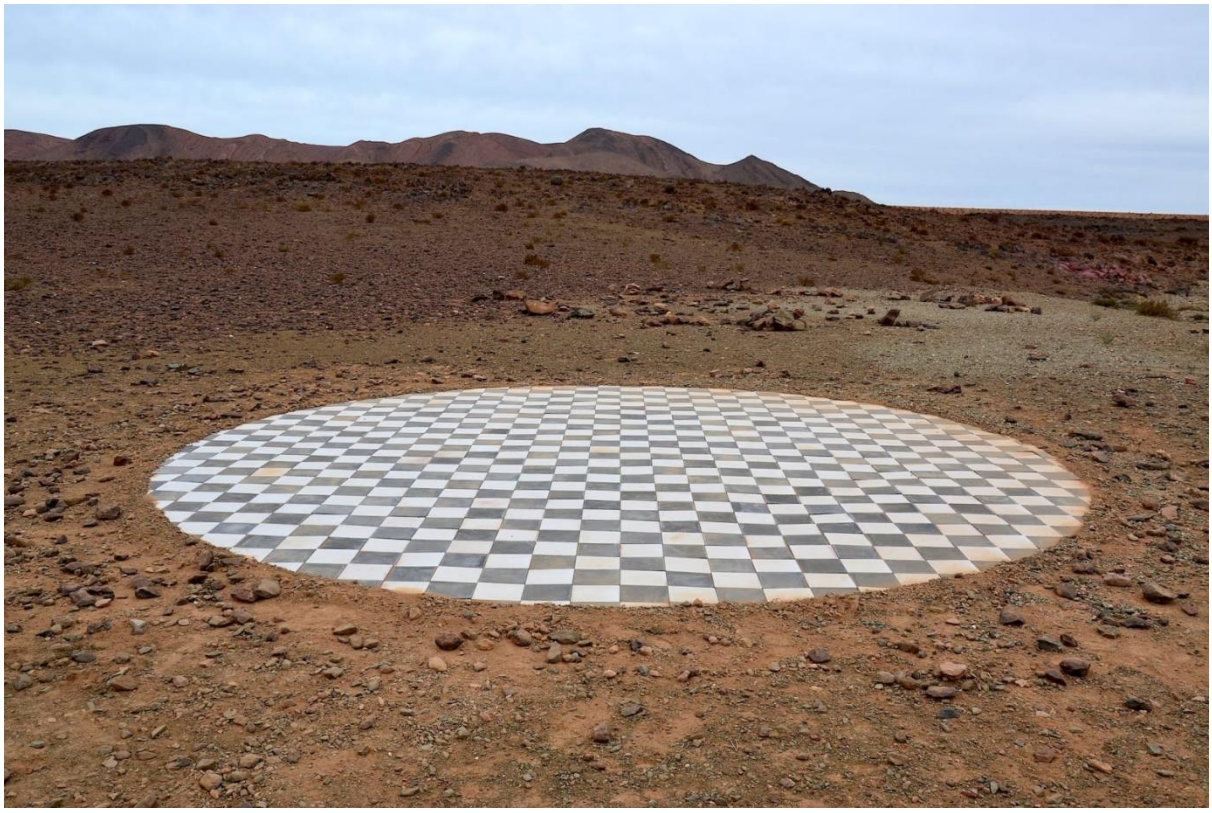


Figura 1. *Landscaping*, 2018. Fotografía sobre papel, 100 x 150 cm. Uso de la imagen a partir de una previa autorización del artista, Copyright © Hicham Benohoud

Nos dice Benohoud:

> *No existimos como un individuo pleno, sino como parte de una comunidad o directamente en la "Uma". Todos nos parecemos, tenemos la misma religión, los mismos gustos, las mismas esperanzas, las mismas fantasías. Todos estamos en el mismo molde. Nadie tiene derecho a tener una opinión personal sobre nada. Todo ya está predefinido por la religión, por la ley o por la tradición. No tienes derecho a pensar por ti mismo ni tienes la libertad de elegir tu propio camino. Tenemos un destino común. Las diferencias entre los "sujetos" son insignificantes. Atreverse a desafiar el "orden establecido", incluso intelectualmente, no es posible ni concebible en esta sociedad inmutable* (Hicham Benohoud, Comunicación personal, 24 de Mayo del 2021).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15565

En *La Salle de Classe* (1994-2002) el artista nos enseña a través de intervenciones realizadas en el aula con la colaboración del alumnado, un ensayo visual que nos ayuda a comprobar los efectos de la violencia en la predisposición a servir sin resistir. Véase la imagen insertada abajo (fig.2), a primera vista como espectador verá un plano medio compositivamente equilibrado de una escena que aparentemente tiene lugar en un aula en Marruecos. La intención de trabajar con este tipo de planos probablemente esté, por un lado, ligada al hecho de que el artista está interesado en generar un acercamiento a la acción, donde se nos da tiempo como espectadores a leer sobre las distintas posibilidades de acción.

Figura 2. *La Salle de Classe*, 1994-2002. Fotografía sobre papel, 50 x 60 cm. Uso de la imagen a partir de una previa autorización del artista, Copyright © Hicham Benohoud

Es decir, cuando vemos una imagen del aula, lugar donde se realizan tareas de enseñanza y aprendizaje, inmediatamente nos preguntamos sobre la acción ¿qué pasó antes de que se tomara la imagen? ¿Y qué pasará después? Insistiendo en esta posible reflexión que podría surgir al contemplar la imagen, nos damos cuenta de que el artista, en lugar de atenerse a las indicaciones de los manuales de fotografía, que nos dicen que en el retrato la mirada debe dirigirse hacia el espectador con cierto aire ensoñador crea una sensación de asfixia. Los protagonistas parecen estar castigados, conectados con un extraño gorro de lana, atrapados e incapaces de moverse. Algo que vemos claramente en cómo nos mira el estudiante fotografiado al fondo. En su mirada, percibimos una profunda tristeza, parece que no está de acuerdo con su papel de "maniquí", un ente ausente, manipulado a base de elementos extraños y obligado a posar. En este sentido, a pesar de que Benohoud declara que contó con el consentimiento de sus alumnos para llevar a cabo su proyecto de innovación docente que tenía como objetivo inicial salir de la rutina habitual, disipar el aburrimiento y poner un poco de ligereza en su clase. No obstante, es consciente que el consentimiento en Marruecos es una cuestión relativa ¿se puede rechazar la propuesta de un profesor en una sociedad cuyas relaciones sociales se basan en la obediencia? (Hicham Benohoud, Comunicación personal, 24 de Mayo del 2021)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15565

De modo que la subalternidad como podemos ver en *Acrobatie* (2017) y *The hole* (2015) atraviesa todos los aspectos de la vida, incluidos los hogares, introduciéndose en la institución de la familia. Véase las imágenes insertadas abajo (fig.3 y 4), véase cómo los individuos en los espacios donde habitan muestran desinterés por lo que está ocurriendo a su alrededor, cómo se exhiben haciendo movimiento acrobáticos, atravesando paredes, durmiendo en situaciones incómodas, alimentándose en muebles rotos, etc.

Figura 3. *Acrobatie,* 2017. Fotografía sobre papel, 60 x 80 cm. Uso de la imagen a partir de una previa autorización del artista, Copyright © Hicham Benohoud

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15565

Figura 4. *The hole*, 2015. Fotografía sobre papel, 50 x 60 cm. Uso de la imagen con previa autorización del artista, Copyright © Hicham Benohoud

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15565

No obstante, más allá de la descripción que nos ofrece el artista sobre su trabajo, quien nos afirma que suele trabajar de manera espontánea sin teorizar demasiado, nos preguntamos qué es lo que quiere presentar Benohoud a través de la idea del cuerpo ausente.

Las conclusiones a las cuales llegamos en nuestra investigación, sobre todo al analizar la serie de fotografías *Kairouan* (2015) en la que se queman los rostros de los protagonistas fotografiados, es que el propósito es catalizar a través de la imagen las razones históricas que impulsaron a ese grito desesperado de la Primavera árabe recogido por Mourad Ben Cheikh en su película *La Khaoufa Baada Al'Yaoum* (2011) (No temas Jamás)[1] (fig.5).

Figura 5. *Kairouan,* 2015. Fotografía sobre papel, 15 x 21 cm. Uso de la imagen a partir de una previa autorización del artista, Copyright © Hicham Benohoud

De ahí, nos dimos cuenta que no estamos ante un activismo político al uso, una mera contestación amarga, sino formas poéticas de narrar los hechos que funcionan como canales para llevar la esencia de las cosas a la conciencia humana, es decir, la obra remite a la realidad insostenible que se vive en los países del Norte de África a través de una imaginación orgánica que no solo reúne elementos separados de la realidad tangible y los coloca para crear otra nueva realidad, sino que asimila los elementos en su propio sistema, ofreciendo una realidad viviente.

Tomando prestado el concepto filosófico "Alter Ego", entendemos que el acceso al Otro en la obra del artista, sobre todo si tenemos en cuenta su experiencia de vida, sucede sin salir de su pertenencia. En consecuencia, la presencia del cuerpo del Otro como cosa orgánica es un Yo ajeno, que se encuentra en un conflicto entre el mundo interior del fotógrafo y de cada uno de sus modelos y la realidad exterior. Por tanto, por medio de la poética de la imagen, Benohoud metafóricamente perfora a partir de la representación “el muro de adobe” que según Mahi Binbin en *Los Caballos de dios* (2015) fue construido para invisibilizar las brechas sociales existentes en Marruecos y su hipocresías. Dicho de otro modo, el artista nos brinda la posibilidad de contemplar las incoherencias de un mundo que en *Ânes situ* (2014) vacía y desplaza por el burro, un animal silencioso, inteligente pero al mismo tiempo sumiso y servil a su amo. No obstante, la sumisión de la que nos habla Benohoud por supuesto no es voluntaria (fig.6). El burro no es sumiso porque quiso serlo, sino por la violencia sufrida. Por consiguiente, su cuerpo se ha endurecido al igual que las y los compatriotas del artista, ya no reaccionan al dolor, lo aguantan con orgullo.

[1] La propuesta artística de Ben Cheikh vino a sumarse al grito de los miles de compatriotas tunecinos que en 2011 se echaron a las calles reclamando sus derechos.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15565

Figura 6. *Kairouan,* 2014. Fotografía sobre papel, 60 x 80 cm u 80 x 120 cm. Uso de la imagen a partir de una previa autorización del artista, Copyright © Hicham Benohoud

Cabe destacar en este sentido, que Benohoud forma parte de la sociedad marroquí, magrebí y árabe en general que ha llegado según la artista egipcia Heba Y. Amin en *Walking the Watermelon in Cairo* (2016) (una performance en la que la artista arrastra una sandía[2] con ruedas en las calles del Cairo) al límite de su capacidad de soporte. Las políticas no democráticas de control y desigualdad impuestas por las burguesías indígenas[3] afirma la socióloga marroquí Fatema Mernissi en *La peur-modernité* (2017), condujeron a la sociedad a buscar válvulas de escape en la religión, un modo de vida que impone una visión tradicional conservadora que busca la armonía grupal y anula la identidad individual. De modo, que se ha creado según la escritora franco marroquí Leila Selimani en *Sexo y mentiras* (2018) una cultura hipócrita, de puertas hacia afuera, consecuencia del interés del Estado por acaparar el poder. Este último, dentro de los sistema de poder existentes, promueve la pureza de identidad arabo-islámica, desde la cual legitimar su método de gobernanza no democrático[4]. Ejemplo de ello, se percibe en cómo en muchos países de la región MENA se dictan leyes influenciadas por la Shari'a islámica a partir de las cuales se trata a los individuos como menores durante toda su vida, limitando sus libertades y deseos.

CONCLUSIÓN

Como podemos vislumbrar, la situación del individuo que nos presenta Benohoud en su enfoque artístico es una reflexión introspectiva, sobre esta mezcla de frustración explosiva en todo el Mediterráneo, y que debemos esperar que nos aplaste con su violencia si no nos movilizamos todos, sea cual sea nuestra nacionalidad, para analizarla y comprender los dolores y las carencias humanas que cristaliza. La pregunta más importante que debemos plantear en este sentido es ¿cómo puede el arte anticiparse a cierto tipo de fenómenos?

[2]Melón en dialecto popular egipcio significa sin sentido, una desgracia de la que no hay posibilidad de salir.

[3]El concepto de Las burguesías indígenas desde los estudios postcoloniales, remiten a las élites locales, una parte de la población de las colonias europeas del siglo XX que fue privilegiada y que después de la independencia política ocupó los altos cargos del poder.

[4]Este tipo de instrumentalización de la identidad está basada en una visión paternalista de la política que dicta de manera unilateral cómo se tiene que manifestar la identidad. Los individuos de hecho se perciben como rieaya رعايا es decir que están bajo la protección de su amo.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15565

Benohoud nos responde artísticamente, que la clave se encuentra en la capacidad de adentrarse en los problemas mediante el empleo de la metaficción. Dicho de manera más simple, cree firmemente que más allá de las metanarrativas historicistas oficiales y objetivas, lo que se ha de poner en valor es la subjetividad individual, es decir, cómo la sensibilidad de cada sujeto artista se exterioriza en imágenes con las que se siembran dudas sobre la aparente coherencia de lo visible. En pocas palabras, en un espacio en el que el pensamiento está limitado por las tecnologías del poder, el artista nos sitúa en la experiencia de estar en la piel del Otro, en un lugar que transforma el ambiente en una realidad insoportable (fig.7).

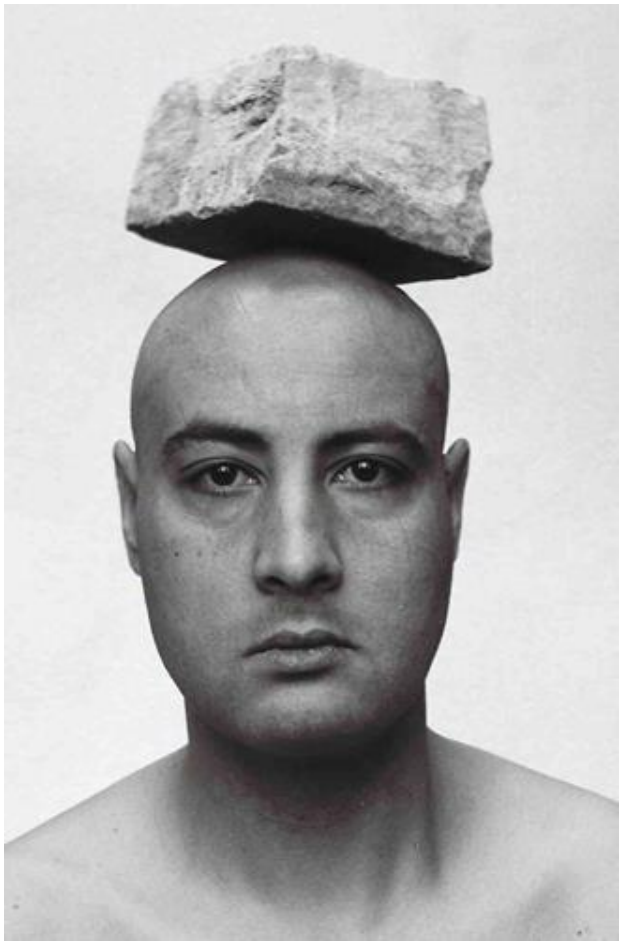


Figura 6. ***Version soft,*** 2003. Fotografía sobre papel, 60 x 80 cm. Uso de la imagen a partir de una previa autorización del artista, Copyright © Hicham Benohoud

Véase por ejemplo las series *Acrobatie, The hole.* En ellas, el artista para preparar sus tomas fotográficas se acercó a una decena de familias en Marrakech acompañado de un equipo de albañiles, pintores y soldadores con el fin de perforar los tabiques de sus casas, prometiendo luego, arreglarlas una vez que el trabajo esté terminado. El resultado como podemos ver es llamativo. Detrás de los muros devastados, vemos personajes forzados a adaptar sus cuerpos al desastre inventado. Pero en términos simbólicos quizás podría resultar difícil leer la obra desde el exterior, sobre todo no siendo marroquí, no haber experimentado la experiencia que el artista afirma que comparte con sus compatriotas. En efecto, Benohoud es consciente de ello, nos dice: "en mi trabajo, no guío al público en una dirección particular. Los dejo libres para que hagan sus propias interpretaciones" (Hicham Benohoud, Comunicación personal, 24 de Mayo del 2021).

FUENTES REFERENCIALES

Bardaouil, S., y Fellrath, T. (2014). *Summer Autumn Winter... and Spring: Conversations with Artists from the Arab World.* Skira.

Ben Salah, M. (2016, 10 de Octubre). Scheherazade Goes West: on fractured identities, vernacular disorientalism and popular culture of the Middle East - Terremoto. *Terremoto M.X.* https://terremoto.mx/revista/scheherazade-goes-west/

Binebine, M. (2015). *Los caballos de Dios* (Trad. M. T. Gallego Urrutia y A. García Gallego). Alfaguara.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15565

Eliard, S. (2002). *L'art contemporain au Burkina Faso.* Harmattan.

Enwezor, O. (1997, 4 de Marzo). Inclusion/Exclusion: Art in the Age of Global Migration and Postcolonialism. *Frieze.* https://www.frieze.com/article/inclusionexclusion-art-age-global-migration-and-postcolonialism

Fazin, M. (2012). The Imaginary Elsewhere: How not to think about diasporic art. *Bidoun.* https://www.bidoun.org/articles/the-imaginary-elsewhere

Mernissi, F. (1992). *La peur-modernité: conflit Islam démocratie*. Albin Michel.

Slimani, L. (2018). *Sexo y mentiras: la vida sexual en Marruecos* (Trad. M. Embarek López). Cabaret Voltaire.

Viswanathan, G. (Ed.). (2020). *Poder, política y cultura: entrevistas a Edward W. Said* (Trad. D. Alou). Debate.

Vergés, F. (2019). Les savoirs du Sud global continuent á être sous-estimés. *Diptyk,* (48), 16-17. Art en Stock.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15199

Correa, Helga.
Profesora - Posgrado en Artes Visuales / Universidad Federal de Santa María RS Brasil
*Colveo, Aracy***.**
Estudiante de Doctorado - Posgrado en Artes Visuales / Universidad Federal de Santa María RS Brasil
Rodrigues, Luiza.
Licenciada em Artes Visuales/ Universidad Federal de Santa María RS Brasil
Santos Júnior, Antonio.
Estudiante de Doctorado - Posgrado en Artes Visuales / Universidad Federal de Santa María RS Brasil

Tres Miradas Al Bioma / Tres Miradas Desde La Pampa Profunda

Three Views of the Biome / Three Views from the Deep Pampa

PALABRAS CLAVE

Arte contemporáneo, bioma pampeano, ecología.

KEYWORDS

Contemporary art, Pampa biome, ecology.

RESUMEN

Actualmente el colapso eco social nos obliga a convivir con innumerables consecuencias dañosas, las inundaciones y sequías que afectan diferentes regiones de Brasil exponen miedos e incertidumbres y señalan dificultades de gran escala en la transformación de biomas y vidas humanas. Estas evidencias nos motivaron a presentar investigaciones realizadas por tres artistas de Rio Grande del Sur que a partir de distintas propuestas artísticas enfocan el bioma pampa, uno de los seis biomas brasileños ubicado en la región sur del país y caracterizado por una transición de áreas de selva virgen brasileña y la pampa argentina. Las perspectivas artísticas presentadas por Helga Correa, Aracy Colvero y Luiza Rodrigues surgieron desde aspectos de memoria, redescubrimiento y recuperación del bioma, siguen los presupuestos metodológicos de la Poiética (PASSERON, 1997). Y buscan describir, proteger y negociar la pertenencia a un país, son reflexiones sobre un terreno de vida y la propia existencia humana (LATOUR, 2020). Sea al través de la comunicación simbólica, la empatía, sea mediante el uso de metáforas culturales comprensibles o dando a conocer lo intangible (emociones, relaciones futuras imaginadas) el objetivo común entre las tres artistas es fortalecer las reflexiones sobre la ética ecológica.

ABSTRACT

Currently, the ecosocial collapse forces us to live with innumerable harmful consequences, the floods and droughts that affect different regions of Brazil expose fears and uncertainties and point to large-scale difficulties in the transformation of biomes and human lives. These evidences motivated us to present research carried out by three artists from Rio Grande do Sul who, based on different artistic proposals, focus on the pampa biome, one of the six Brazilian biomes located in the southern region of the country and characterized by a transition from jungle areas Brazilian virgin and the Argentine pampa. The artistic perspectives by Helga Correa, Aracy Colvero y Luiza Rodrigues presented arose from aspects of memory, rediscovery and recovery of the biome, following the methodological assumptions of Poietics (PASSERON, 1997). And they seek to describe, protect and negotiate belonging to a country, they are reflections on a terrain of life and human existence itself (LATOUR, 2020). Whether through symbolic communication, empathy, or through the use of understandable cultural metaphors or revealing the intangible (emotions, imagined future relationships), the common goal among the three artists is to strengthen reflections on ecological

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15199

INTRODUCCIÓN

La realidad eco social que enfrentamos en 2022, trae a la luz los miedos e incertidumbres derivados de las reacciones del planeta, del colapso ambiental, del cambio climático y exponen claramente "que no hay otra Tierra a la que podamos escapar rápido". suficiente para no sufrir los efectos de estos cambios. (LATOUR, 2020b, p.9).

¿Qué debemos hacer? ¿Para dónde vamos? ¿Cuán probable es que sigamos existiendo? ¿Qué vidas se adaptarán a los tiempos venideros? Estas preguntas se reflejan en los procesos de diferentes artistas. Exploraremos diferentes formas de abordar estas cuestiones a partir de la poética de tres artistas de Rio Grande do Sul que también son coautoras de este artículo: Helga Correa, Aracy Colvero y Luiza Rodrigues.

Cada una tiene un vínculo distinto con la academia, que se presenta como producción artística en diferentes niveles de formación a nivel universitario, pero todos elaboran poéticas que remiten a elementos del bioma pampeano, bioma al que estuvieron o están vinculadas. en un momento dado de sus vidas. Bioma con el que existe un vínculo de pertenencia a Brasil y la región sur del país.

Evocando recuerdos, creando mundos imaginarios, utópicos, restaurando y creando metáforas, reorganizando los restos de un tiempo vivido, el punto de convergencia entre las artistas es el interés por una naturaleza que se ve, que se vive y que está en transformación, ya sea en su la riqueza natural o su pérdida, ya que este bioma, así como la mayoría de los biomas terrestres, han sufrido una lenta y progresiva degradación.

El texto que aquí presentamos pretende dar a conocer tres momentos diferentes en la carrera de tres artistas que tienen diferentes formas de operar y entender el arte con una interfaz ambientalista, en particular las obras están asociadas a memorias afectivas tejidas entre/con la flora y la fauna. del bioma pampeano entre los años 2020 y 2022. La memoria es entendida aquí como un modo de continuidad, ya que su acceso conduce a una revalorización de nuestras acciones, que puede generar transformaciones.

Las relaciones de proximidad y atención al medio natural rural son experiencias vividas en ciudades del interior del estado de Rio Grande do Sul, a saber: Itaara, Santa Maria, São Martinho da Serra y Lavras do Sul, denotando vínculos con la naturaleza que suelen ser olvidados o desconocidos en el contexto urbano. Esta proximidad viva o revivida con el bioma expresada en el proceso artístico se entiende como un posible instrumento a favor de la preservación ambiental y la continuidad existencial del bioma pampeano y del ser humano.

METODOLOGÍA

Específicamente tratándose del uso metodológico de la investigación en arte, es fundamental mencionar al filósofo René Passeron (1920-2017) con el enfoque de la poiética, que sigue un desdoblamiento del concepto inicial de Paul Valéry (1937) utilizado para el arte de la poesía, concepto que se extendió a todas las artes. Poiética es una palabra de origen griego, de poïen (hacer).

"La poética no es creación. Es el pensamiento posible de la creación. Intenta dilucidar, en la medida de lo posible, el fenómeno de la creación. Decimos que es a la vez ciencia y filosofía de la creación. La poética pretende hablar del establecimiento de las obras" (PASSERON, 2004, p. 10).

Originado por Valéry (1937), pero con agregados a finales del siglo XX por Passeron (2004), cuando hubo disociaciones con la estética. Según Passeron (2004) la poiética no podía hablar de arte, donde la estética sólo podía abarcar cuestiones de la sensibilidad del artista. Pero las cuestiones relacionadas con las reflexiones del artista en el desarrollo de la obra serían dominio de la poiética. De esta forma, Passeron se articula en forma de preguntas para animar a los lectores sobre esta diferenciación de ambos campos.

Pronto se comprende que para la realización de una obra es necesario hacerla para que haya una reflexión sobre el proceso de ejecución. Lo que lleva al artista a entender su producción, en etapas en las que, desde la elaboración inicial hasta la obra considerada terminada, se irá articulando constantemente en las acciones de hacer y pensar.

DESARROLLO

Antes de profundizar en las diferentes poéticas artísticas, es necesario aclarar que en Brasil, tenemos varios biomas coexistiendo en el país: el Bioma Amazónico, el Bioma Cerrado, el Bioma Caatinga, la Mata Atlántica. Bioma, Bioma Pantanal y Bioma Pampa.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15199

El bioma de la Pampa ocupa alrededor del 2% del territorio brasileño. Se compone básicamente de vegetación de pastizales normalmente uniforme. En Brasil, las pampas (o campos del sur) ocurren solo en el estado de Rio Grande do Sul, caracterizado por una transición de zonas en la naturaleza sudamericana: la selva virgen brasileña y la pampa argentina.

El propio término “Pampa” tiene su origen en la palabra pampa, de origen aymara y quechua, que significa “llanura”. “Campos” proviene del término latino campv, campus. De esta manera, en los paisajes de Rio Grande do Sul hay un contraste de escenarios totalmente opuestos que se disponen uno al lado del otro, un rasgo muy significativo.

Se estima que la flora pampeana comprende unas 3.000 especies de plantas entre pastizales nativos, bosques y afloramientos rocosos, se sabe que existen más de 450 especies de gramíneas, así como unas 150 especies de plantas compuestas y leguminosas. Se encuentran entre los animales especies endémicas de las pampas como el sapinho-de-barriga-vermelha, o tico-tico, o beija-flor-de-barba-azul, o quero-quero, o João de barro, o pica pau do campo, entre otros.

Debido a la práctica agrícola (monocultivo) realizada en esta zona y en la ganadería, gran parte de este bioma fue arrasado, intensificando los procesos de erosión, involucrando suelos arenosos. contribuyendo a una rápida desaparición de la vegetación autóctona, que ya se ha reducido a aproximadamente un tercio de la vegetación original.

Es a partir de este contexto que las artistas Helga Correa, Aracy Colvero y Luiza Rodrigues construyeron las obras que se presentan a continuación.

Helga Correa – Amuletos de supervivencia

La poética que desarrolla la artista transcurre en un estudio, ubicado en Itaara y Santa Maria, donde viene trabajando en lo que sería una especie de reorganización creativa de la realidad que la preocupa, es decir, la lenta y progresiva degradación de la naturaleza. y vida. Discute y propone reflexiones sobre la realidad y el entendimiento del problema, a través de la fuerza empática del arte.

La artista plantó, cultivó, seleccionó y conservó diferentes especies nativas del bioma en una pequeña propiedad en la ciudad de Itaara, ubicada en la zona rural del centro del estado de Rio Grande do Sul.

Helga hace colecciones de elementos de este Bioma que acaban convirtiéndose en obras, ya sean hojas, peces, arácnidos, miriápodos y coleópteros, que aseguran que hubo la existencia de determinadas especies en un determinado período y lugar en Rio Grande do Sul.

Las series más recientes producidas en 2021 consisten en collages de materia orgánica en pequeñas cajas, que protegen elementos de esta particular taxonomía. Las cajas están forradas con estipulas de una variedad de bambú perteneciente al bioma pampa y plantado por el artista en el municipio de Itaara.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15199

Figura 1. Fotografía: "Bambú y estípulas", Helga Correa, 2021. Fuente: "Elaboración propria"

Estas obras combinan la acción protectora de las estípulas en el desarrollo vegetal con el cuidado y autoprotección de lo sensible, que los humanos logramos a través del arte. Las obras de esta serie nacen de una preocupación perenne por la naturaleza y el medio ambiente.

Según la artista, la forma de operacionalizar las obras surge de una necesidad interna de manipular y registrar la realidad, "es como si al pegar reciclara sentimientos, pensamientos. Es como si apropiándome de estos elementos los reelaborara, como si introduciendo algo de reflexión estética, los hiciera más significativos, pudiera dar mayor visibilidad a sus existencias".

Figura 2. Fotografía: "Amuletos de supervivencia, cajas", Helga Correa, 2021. Fuente: "Elaboración propria"

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15199

Según la artista: “Al dar visibilidad a estos maravillosos elementos -las estipulas, encuentro la manera de exaltarlos y proteger algo de su efímero paso en el bioma de origen”. Y es como si hubiera un flujo de tensión y relajación en estos trabajos. A veces hay una búsqueda de la ligereza, de la delicadeza de la suavidad, y definitivamente de una reflexión que se centre en una visión más positiva de las cuestiones eco-sociales. Pronto, la colección protegida retoma la tensión de la ausencia, el olvido, el trauma, relacionados con el olvido con que se trata el bioma pampeano. Hay una oscilación entre el dolor y la superación. Entre la creación y la destrucción. La eco dependencia aparece como un importante referente que impregna toda esta serie de obras. El brillo de las estípulas, redimensionadas, realzadas, revelan no sólo su función protectora, sino también algo bello y reconfortante, con lo que podemos convivir, compartiendo lo efímero de la vida.

Figura 3. Fotografía: “Amuletos de supervivencia”, Helga Correa, 2021. Fuente: “Elaboración propria”

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15199

Figura 4. Fotografía: "La rana atrapada", Helga Correa, 2021. Fuente: "Elaboración propria"

Aracy Colvero-- ***Samsara***

La poética de la artista se desarrolla en narrativas, ligadas a recuerdos, principalmente de la infancia, construidas en Lavras do Sul/RS. La artista busca un camino que la lleve a contribuir a la restauración del suelo del lugar donde se construyeron estos significativos recuerdos de su existencia, ubicado en el Bioma Pampa, el cual va desapareciendo, llevándose consigo una parte considerable de sus recuerdos.

Para ello, Aracy se apoya en Bruno Latour (2020), quien propone una forma de elaborar un inventario que nos ayude a delimitar una tierra de vida, restaurar un suelo habitable, que permita aterrizar a cada uno de nosotros. territorio que reúne la totalidad de los seres animados, presentes en el inventario de un terrestre y que han sido identificados por investigación, experiencia, hábito o cultura como indispensables para la supervivencia de ese terrestre.

Entendiendo que es posible apoyarse en las propuestas de Latour para inventar nuestras propias formas de describir, proteger, negociar nuestra pertenencia a un suelo, un territorio que nos cobijará como individuos, como artistas, donde se conducirá y tomará forma nuestro proceso artístico, abordando las cuestiones de nuestro tiempo aliadas a nuestra experiencia, la artista señala que su forma de inventariar pasa por la memoria, pero se pregunta "¿por dónde empezar?". En cuanto a la artista, la obra es vista como un fragmento de memoria, frente al lugar donde se desarrollaron, se da cuenta de que hay todo un contexto a su alrededor, por eso surgió la idea de construir narrativas a partir de frames. Consciente de que el encuadre es cada una de las imágenes fijas de un producto audiovisual y que su trabajo se basa en fotografías, decidió mantener el término frame, ya que la idea de narración surgió al ver una película, e incluso para dar la idea. de movimiento, de imagen dinámica, como nuestra memoria y el fluir de nuestros recuerdos. El proceso de la artista, los recuerdos se insertan en la prosa, a través de la memoria fotográfica, un frame arquetípico invocado para materializar el pensamiento poético, de manera similar a las piezas de un rompecabezas, tal como la memoria de diferentes personas sobre una memoria común. Por eso, la propuesta práctica actual es grabar sobre piezas residuales de planchas de latón de series de sus grabados anteriores, piezas de hierro recolectadas en la hacienda de su familia en Lavras do Sul, que pueden ser grabadas e impresas o no, y cuando impresas pueden hacerse en un imagen única o fraccionada, como materiales de apoyo y recuerdos evocados.

Aracy decidió experimentar con el significado de la palabra "grabador", de una manera más amplia, a partir de sus diversos conceptos, registrando palabras escritas en papel, voces en dispositivos de audio y visualmente imágenes en fotografía, y dibujadas sobre metales y huesos recolectados en el ambiente. Estos dos últimos materiales, que se encuentran ya en estado de degeneración, son trabajados y

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15199

devueltos al medio para terminar su deterioro, y los que se encuentran ya incorporados a la vegetación son fotografiados como una integración de la acción de la naturaleza con la mirada del artista.

Figura 5. Calcografía, matriz: “sin título”, Aracy Colvero, 2022. Fuente: “Elaboración propria”.

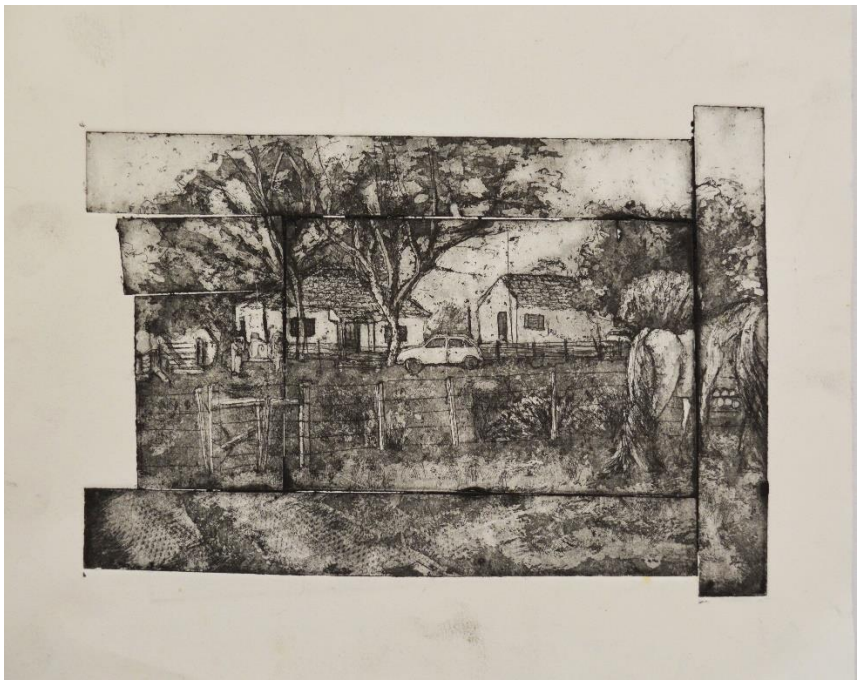


Figura 6. Calcografía, PA: “sin título”, Aracy Colvero, 2022. Fuente: “Elaboración propria”.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15199

Figura 7. Calcografía, matriz, objeto: "sin título", Aracy Colvero, 2022. Fuente: "Elaboración propria".

Figura 8. Calcografía, matriz, objeto: "sin título", Aracy Colvero, 2022. Fuente: "Elaboración propria".

Luiza Rodrigues – Seres antropomórficos en interdependencia

Partiendo de preguntas personales y observaciones del simbolismo que atraviesa sus vivencias, Luiza Rodrigues explora en sus obras, impregnadas de figuras antropomórficas, la interrelación entre humanos y animales y el medio ambiente. Su reflexión se contextualiza en el Antropoceno, momento vivido por la sociedad contemporánea, y enfatiza una visión íntima de los paisajes y la fauna de los biomas de la Pampa y la Mata Atlántica de Rio Grande do Sul. Luiza explora un universo privado e imaginario, en el que presenta la singular relación del hombre consigo mismo y con los demás seres vivos que componen nuestro sistema. Para construir obras donde el antropomorfismo se alía a referencias de la vasta flora y fauna del estado de Rio Grande do Sul, de manera sensible y subjetiva, la artista pretende, instigando sensaciones y sentimientos, llevar al espectador a reflexionar sobre su lugar en el medio de la naturaleza. De esta

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15199

forma, el proceso de Luiza se basa en la propuesta del arte híbrido, fusionando diferentes medios, cruzando entre imágenes y escritura, y redefiniendo las relaciones entre obra, artista y espectador.

Su producción artística se basa en su memoria afectiva porque, a partir de sus recuerdos, la artista busca provocar una reflexión sobre cuestiones ecológicas en el mundo contemporáneo. Si bien, a su juicio, la perspectiva presentada en sus elementos antropomórficos es inusual, ilógica e irracional, se reflexiona sobre la necesidad de revisar la relación del ser humano con su propia naturaleza interna, con el mundo natural y con el mundo exterior. asociaciones expresadas en las relaciones humanas entre sí (género, etnia, clase social) con el medio ambiente y su relación mutua.

A través de una producción artística, compuesta por pinturas digitales expresa una visión profunda e íntima de la naturaleza, el principal objeto de trabajo del artista es reinventar las relaciones del hombre con su entorno: vegetal, animal y subjetivo.

Las pinturas presentan paisajes de los biomas pampeanos, animales salvajes y la flora local, que interactúan con personajes humanos en diferentes escenarios. Luiza da un tono onírico a situaciones que reflejan un mundo caracterizado por las acciones humanas, que, en asociación con el universo animal y vegetal, reflejan posiciones y sentimientos humanos en relación con su entorno.

El uso de plantas y animales comunes al estado de Rio Grande do Sul remite a recuerdos íntimos de sus vivencias infantiles. En este bioma, donde vivía su abuela materna, la artista describe un paisaje con un campo abierto, colinas claras y una pequeña casa de madera. Señala la presencia de, arañas, quero-queros y árboles frutales. También menciona mamíferos como el Tatu Galinha, el Mão-Pelada e el Lobo Guará, una fauna y una flora que poco a poco constituirán efectivamente registros, memorias de un Bioma que se transforma en tierra árida.

Figura 9. Pintura digital: “Submergindo”, Luiza Rodrigues, 2020. Fuente: “Elaboración propria”.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15199

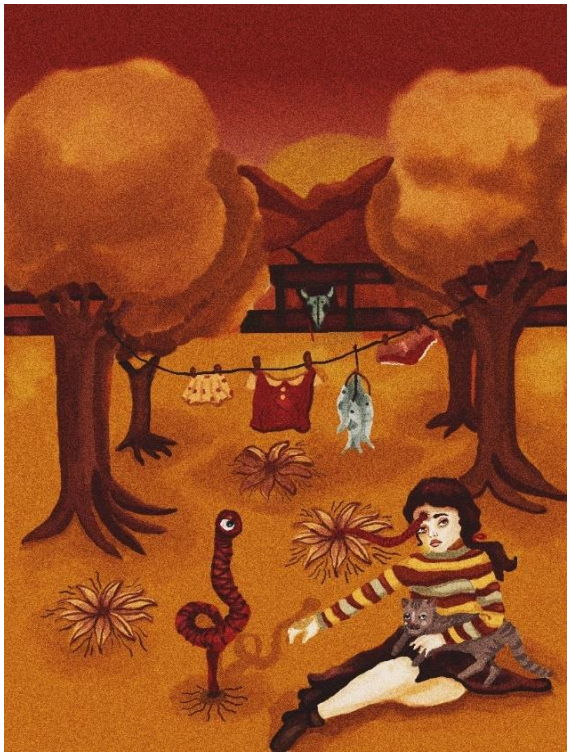


Figura 10. Pintura digital: "Imunidade Baixa", Luiza Rodrigues, 2020. Fuente: "Elaboración propria".

Figura 11. Pintura digital: "O parto da aranha", Luiza Rodrigues, 2020. Fuente: "Elaboración propria".

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15199

CONCLUSIONES

Las producciones presentadas fueron elaboradas a partir de una amalgama de experiencias y visiones únicas que tienen en común el campo de la ecología y la preservación ambiental, dando a conocer y/o recordar la existencia del bioma pampeano. Helga se vale de elementos orgánicos que en su génesis son protectores de un género vegetal, para constituir una obra que condiciona, protege, real y metafóricamente parte de la flora y la fauna del Bioma Pampeano. El tema de Aracy es la memoria, núcleo del revivir, da continuidad al compartir y transmitir cosas, saberes y experiencias, como forma de perdurar, de seguir existiendo. Luiza crea pinturas digitales donde el antropomorfismo combinado con referencias a la flora y la fauna del estado de Rio Grande do Sul, conducen a la poética a mundos fantásticos y utópicos, en los cuales las emociones humanas, animales y vegetales se metamorfosean.

En estas elaboraciones se evidencia la producción del arte contemporáneo, involucrada en un tránsito continuo entre la teoría y la práctica, la realidad vivida y deseada, imaginada; en un ciclo ininterrumpido entre poética y poiética, es entre el hacer y el pensar, que se establece la obra. Son operaciones que se construyen a partir de una realidad dada, donde la búsqueda del conocimiento y la veracidad se desarrolla de manera simultánea y gradual con los sentimientos vividos y experimentados por las artistas.

En este sentido, estas obras no solo muestran la capacidad relacional entre el arte, la investigación, la ecología y el mundo contemporáneo desde distintas estrategias, sino que son aportes de la comunidad académica, tanto en su deber educativo como en su responsabilidad de asumir las consecuencias de su propio comportamiento para hacer un registro temporal del Bioma Pampa sea entre los años 2022.

Entendemos que hay diferentes formas de cooperar y llevarnos un poco de esperanza. Cada experiencia individual puede aportar mucho a este trabajo necesariamente colaborativo que es la defensa de la vida de todas las especies del planeta. Dentro de esta amplia diversidad contemporánea se encuentra la multiplicidad de pequeñas acciones que quizás contribuirán a la toma de conciencia colectiva en su propio ámbito. Sobre todo, es fundamental resituar al ser humano como parte de la naturaleza, perteneciente y viviente en uno bioma. Pues es fundamental asumir que somos parte de una multiplicidad de especies que conviven en un mismo lugar, aun tratándose de uno de los seis Biomas de Brasil, somos una sola población interconectada.

FUENTES REFERENCIALES

Albelda, J., Parreño, J. M. y Marrero Henríquez, J. M. (2018). *Humanidades ambientales: pensamiento, arte y relatos para el siglo de la gran prueba.* Los libros de la Catarata.

Boltanski, C. (2009). Entrevista com Christian e Luc Boltanski. En H. U. Obrist, *Entrevistas* (Vol. 2, pp. 163-177). Cobogó.

Boltanski, C. (2014). Entrevista a Marcello Dantas. Catálogo da Exposição 19.924.458 +/-.SESC Pompéia.

Boltanski, C. (2014). *A World tour beginning in Chile*. Diretor: Marian Lacombe. ADAGP. Disponível em: https://www.institutfrancais.com/en/work/animitas-by-christian-boltanski. Acesso em: 23 jun.2021.

Cattani, I. B. (2004). *Icléia Cattani* (org. Agnaldo Farias). Coleção Pensamento Crítico, vol. 3. FUNARTE.

Cauquelin, A. (1992). *Arte Contemporânea, uma introdução.* Martin Fontes.

Guattari, F. (1989). *As Três Ecologias.* Papirus.

Latour, B. (2020). Imaginar gestos que barrem o retorno da produção pré-crise. In B. Latour, *Onde aterrar?: Como orientarse políticamente no Antropoceno*. Tradução Marcela Vieira. Bazar doTempo. Edição Kindle.

Latour, B. (2020). *Onde aterrar? Como orientar-se politicamente no Antropoceno*. tradução Marcela Vieira. Bazar do Tempo. Edição Kindle.

Marchiori, J. N. (2004). *A Fitogeografia do Rio Grande do Sul: Campos Sulinos*. EST edições.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15199

Passeron, R. (2004). A poiética em questão. *Revista Porto Arte, 13*(21).

Silveira, F.F. (2020). *Fauna Digital do Rio Grande do Sul, Porto Alegre*. Disponível em https://www.ufrgs.br/faunadigitalrs/.

Riechmann, J. (2012). *Interdependientes y ecodependientes: ensaios desde la ética ecológica (y hacia ella). Cànoves i Samalús*. Proteus.

Hettwer Giehl, E. L. (2020). *Flora Digital do Rio Grande do Sul, Porto Alegre*. Disponível em: http://www.ufrgs.br/fitoecologia/florars/index.php

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15501

Del Junco, Juan.
Profesor Sustituto Interino, Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga, Departamento de Arte y Arquitectura

Conexiones disciplinarias en una práctica “mestiza”. El caso de la “ornitología emocional”

Disciplinary connections in a "mestizo" practice. The case of "emotional ornithology"

PALABRAS CLAVE

Metodología, Transdisciplinariedad, Ornitología, Fotografía, Práctica artística

KEY WORDS

Methodology, Transdisciplinarity, Ornithology, Photography, Artistic practice

RESUMEN

En esta comunicación aportamos un caso de estudio de un proyecto propio *Turdus merula o un recorrido por la primera casa donde viví* (2020) para ilustrar el concepto de “ornitología emocional”, un modelo de investigación transdisciplinaria situado en los espacios intersticiales de dos disciplinas aparentemente exógenas: la práctica artística y la ornitología de campo. Esta fusión de disciplinas nos permite observar el mundo que nos rodea desde dos ópticas opuestas —una subjetiva y otra objetiva—, dando como resultado enunciados altamente contaminados, trastocados y “mestizos”.

ABSTRACT

In this paper we provide a case study of our own project Turdus merula or a tour of the first house where I lived (2020) to illustrate the concept of "emotional ornithology", a transdisciplinary research model located in the interstitial spaces of two apparently exogenous disciplines: artistic practice and field ornithology. This fusion of disciplines allows us to observe the world around us from two opposing optics -one subjective and the other objective-, resulting in highly contaminated, disrupted and "mestizo" statements.

INTRODUCCIÓN

La comunicación que presentamos tiene como finalidad dar cuenta de parte de los resultados de una investigación académica[1] desarrollada en torno a una etapa de una práctica artística propia desarrollada en los últimos catorce años que hemos denominado *Trabajos ornitológicos*. En este conjunto de trabajos aparecen metodologías transdisciplinarias de producción donde se trenzan e imbrican dos disciplinas a priori exógenas: la práctica artística y la ornitología de campo. La paradoja de aglomerar disciplinas dispares —la una subjetiva y la otra objetiva— se resuelve mediante un concepto que hemos titulado “ornitología emocional”. Para ilustrar la conjunción, explicaremos aquí uno de los trabajos del bloque *Conceptual Andalusia*: el proyecto *Turdus merula o un recorrido por la primera casa donde viví* (2020).

1 Dicho trabajo académico es la Tesis Doctoral del autor, titulada “Ornitología emocional. Una metodología inter y transdisciplinaria entre la ornitología de campo y la práctica artística”, leída el 18 de noviembre de 2021 con la dirección de los Doctores D. Fco. Javier Garcerá Ruiz y D. Carlos Miranda Mas, en el Programa de Doctorado Estudios Avanzados en Humanidades: Arte, Filosofía y Ciencias de la Antigüedad de la Universidad de Málaga.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15501

METODOLOGÍA

La metodología que aplicamos en esta comunicación discurre en paralelo a la naturaleza de la línea de trabajo que analizamos. Así, si ésta se ha inscrito en una formulación de conexiones entre dos disciplinas, se antoja necesario que el propio modelo de análisis acuda síncronamente a sendas orillas disciplinarias. Este proceso de cotejar y enfrentar fuentes de disciplinas *a priori* exógenas nos aproxima a los patrones dinámicos que plantea Mieke Bal al proponer un viaje de ida y vuelta entre diferentes campos epistemológicos (BAL, 2009). De esta manera, consideramos que tanto la investigación académica que presentamos como el estatus ontológico de la práctica que se estudia se consideran viajeras, o más allá, entendemos ambas en una posición de hibridación y "promiscuidad", un modelo fructífero para alcanzar el etiquetado de práctica "mestiza". Es por ello, que hayamos recurrido a fuentes referenciales procedentes de la disciplina de adopción –la ornitología– por un lado, y a las fuentes ya consabidas de nuestro ámbito de investigación residente –la práctica artística contemporánea y sus campos vecinos: la historia del arte, la estética, los estudios culturales, etc.

DESARROLLO

1. Un ejemplo para clarificar el concepto de "ornitología emocional": *Turdus merula o un recorrido por la primera casa donde viví* (2020).

Turdus merula o un recorrido por la primera casa donde viví [en adelante *Turdus merula*] es un proyecto realizado en el año 2020 perteneciente a un conjunto de trabajos titulado *Conceptual Andalusia* (2016-hasta la actualidad). La inscripción del proyecto se establece en la disciplina de residencia "el artista que utiliza la fotografía" imbricándose, fusionándose y trenzándose con la disciplina ornitología, disciplina esta última que practicamos desde la posición del diletante o desde su praxis *amateur*: en aquel modelo de ciencia social que se denomina *Birdwatching*.

Señalamos y resaltamos la inscripción en torno al "artista que utiliza la fotografía" pues creemos que esta figura es opuesta al paradigma procesual fotográfico hegemónico de la fotografía unidisciplinaria: aquella que es heredera de la *Straight Photography* de principios del siglo XX, de la legitimación institucional del reportaje fotográfico de mediados de la década de 1950 (WALL, 2003, p. 277) y del toque de gracia del "humanismo a la francesa" de posguerra (BAQUÉ, 2003, p. 43). El "artista que utiliza la fotografía", por lo tanto está en clara oposición a lo que Dominique Baqué (2003, p. 43) denomina "fotógrafo puro" o "purista" y que según Lucy Soutter (2015), viene refrendada por los procesos rupturistas de tres hitos históricos: la determinante aparición del *ready-made* duchampiano, el cambio acaecido en torno al eco de las vanguardias en el arte conceptual de finales de los sesenta; y la evolución natural de éste último en el movimiento posmoderno.

La fusión entre este modelo de práctica artística y la ornitología de campo se produce mediante una lógica de sistemas —el proyecto— que nos da la posibilidad de actuar síncronamente entre las dos disciplinas, aprovechando los intersticios entre estas. Este modelo de máxima conexión disciplinar produce como resultado enunciados altamente "mestizos" donde, a través de una contaminación fecunda, aparecen las rupturas de signos. Dado el flujo de conjunciones y convergencias, aparecen por un lado rupturas de los signos pertenecientes al ámbito del arte contemporáneo y, por el otro, se establece una práctica *amateur* —la del *birdwatcher*— trastocada por la aparición del proceso artístico.

Como consecuencia de esta metodología transdisciplinaria, ambas partes del proyecto —la artística y la ornitológica— resultan inseparables; el hipotético estudio científico que aparece en la obra no sería factible sin el concurso de la práctica artística, ni el método empleado en la producción del proyecto y gran parte de su lenguaje sería el mismo sin la imbricación de la disciplina ornitología.

Una de las paradojas conceptuales y formales que suscita este proyecto transdisciplinario es que, si bien aspira a conformarse en los lenguajes y métodos de los modos comunicacionales de la ciencia que estudia la aves —y por lo tanto dentro del positivismo científico y lo estrictamente objetivo—, tiene como origen una reflexión en los márgenes de lo subjetivo. El proyecto nace tras un encargo por parte de la galería Isabel Hurley para realizar una exposición individual. Dada la relación de trabajo con la galería, a menudo se realizaron desplazamientos hasta el local, discurriendo por varias zonas ajardinadas donde observamos gran cantidad de parejas de mirlo común, ave cuyo nombre científico (*Turdus merula*) aporta el título al proyecto.

Esta observación, de interés para cualquier aficionado a la ornitología, se establece como detonante en la génesis del proyecto. Es decir, estamos ante un deseo epistemológico por comprender mediante la observación detenida un fenómeno natural en relación con el mundo aviar. Y, es justamente ahí donde aparece la imbricación epistemológica o la doble función de conocimiento: es ahí donde se genera el carácter transdisciplinario de la práctica. La singularidad de este caso, pues, reside en que, cómo ornitólogo *amateur* recibimos un estímulo y, a la hora de saciar la curiosidad por saber, en vez de únicamente acudir a la bibliografía especializada o a la observación de la población de mirlos, decidimos realizar un proyecto artístico donde se articulen al mismo tiempo dos disciplinas *a priori* exógenas.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15501

2. Metodología de producción transdisciplinaria: protocolo y agenciamiento para una fusión entre disciplinas.

A raíz de este detonante y cómo proceso de producción se establece un método que, en virtud de la parte ornitológica del trabajo, denominamos "protocolo". Creemos importante recalcar que dicho protocolo es al mismo tiempo proceso científico y metodología artística del proyecto.

Para ello, durante el periodo de reproducción del mirlo común —de marzo a julio— se efectuaron recorridos en tres áreas del este de la ciudad de Málaga; concretamente en los barrios de El Limonar, Cerrado de Calderón y Pedregalejo Norte. Durante estos recorridos se localizaron los ejemplares de mirlos, a los cuales se fotografiaban en un rango de 2 a 10 fotografías por cada individuo. Al mismo tiempo en una libreta se anotó el lugar de observación, la numeración de la exposición fotográfica y algunos datos sobre las particularidades del avistamiento: principalmente alguna nota sobre el comportamiento del individuo.

Estos trayectos fueron diseñados de antemano, es decir, se regularon por un sistema de selección de calles en retícula, las cuales balizamos con antelación en los mapas GPS que ofrecen los teléfonos móviles. Tras los recorridos, ya en el estudio, se anotaban las observaciones en el *software* Google Earth a fin de obtener un mapeado con los puntos geográficos de las distintas observaciones, dando una pequeña muestra de la comunidad nidificante.

Este protocolo —en nuestro caso, mitad científico mitad artístico— no atendía a razones arbitrarias sino que está establecido ortodoxamente entre las metodologías utilizadas en los estudios de comunidades reproductoras de aves, y se denomina "método de la parcela". José Luis Tellería lo describe de la siguiente manera:

> *El método consiste en delimitar un área de superficie conocida que es balizada de forma que en cada momento un observador que se mueva por ella sepa en qué lugar de ésta se encuentra. […] Esta parcela es mapeada con todos sus puntos de referencia para que se pueda situar sobre este plano el lugar concreto donde se ha visto u oído un ave o se ha encontrado un nido. Mediante una serie de visitas regulares durante la época de reproducción de las aves el observador va anotando la localización habitual de las zonas donde contacta a los diferentes individuos de cada especie de forma que, al final, obtiene para cada una de éstas unos agrupamientos de puntos que corresponden a los territorios de las aves asentadas sobre la parcela* (TELLERÍA, 1998, p.22).

Como podemos apreciar, en este proyecto se adopta el método de la parcela de manera literal, pero más allá, no es la primera vez que acudimos a metodologías científicas para importarlas a la práctica artística. De hecho, en el proyecto *El naturalista y lo habitado: trazas, huellas y el artificio del artista* (2008) se utilizó un método de superficie: el método del transecto o del cuadrante (DEL JUNCO, 2008); y en gran parte de los trabajos que conforman el bloque *Conceptual Andalusia* se adoptan constantemente la metodologías de censos lineales, tales como el denominado "itinerario de censo" (TELLERÍA, 1998, p. 45).

Ahora bien, *El naturalista y lo habitado* lo consideramos como un proyecto de transición, un proyecto "indicial" que se articula bajo una óptica interdisciplinaria. De hecho, podemos inscribir su metodología en lo que Olga Pombo (2013) tipifica como "práctica interdisciplinaria de importación": una dinámica de investigación centrípeta donde "hay una disciplina que hace una especie de coptación del trabajo, de las metodologías, de los lenguajes, de los andamiajes ya probados en otra disciplina" (p. 38). En aquel caso se producía una yuxtaposición de disciplinas, pero la articulabamos bajo la posición del paradigma extra-artístico del arqueólogo, del geógrafo o de aquello que Hal Foster (2001) ha calificado como la "alteridad radical del otro cultural" (p. 179). Esta metodología de producción interdisciplinaria mantiene intacto la parcelación disciplinaria ya que, al estar bajo un "disfraz" —el de la alteridad cultural—, se percibe con claridad la separación de disciplinas.

Sin embargo, *Turdus merula*, al pertenecer a *Conceptual Andalusia* lo negociamos en una posición de cruce transdisciplinario. Aquí el grado de cruzamiento transciende en su evolución hasta la fusión de disciplinas; tanto que resulta francamente difícil delimitar el marco de acción de cada campo de conocimiento, por lo que entendemos sendas posiciones como un "todo". De este modo, no podemos separar ambas funciones epistemológicas: por un lado conocer algo más sobre la etología del mirlo común y, por el otro, observar lo que nos rodea a través de la visión del artista. En *Turdus merula* nos posicionamos en el espacio intersticial entre dos modelos de conocer el mundo, apareciendo lo transdisciplinario al acogernos "entre las disciplinas, a través de las diferentes disciplinas y más allá de toda disciplina" (NICOLESCU, 1996, p.37).

3. Lenguaje intersticial y prevalencia del protocolo en el dispositivo de exposición.

Lo explicado anteriormente respecto al protocolo se refiere a una parte no objetual y desmaterializada de la obra, un débito del arte conceptual. Pero, la parte material del proyecto —las obras materiales— también sufren radicalmente la contaminación disciplinaria. Es por ello que, como primera premisa de lenguaje, hemos de ver esta serie de obras como resultados y conclusiones de una metodología (*cuasi*)científica.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15501

Es importante, pues, resaltar esta condición de obras “resultados de investigación”, dado que nuestra metodología de trabajo pertenece a una disciplina exógena: la ornitología ortodoxa. Y esto es así porque creemos que si viajamos a una disciplina externa para adoptar métodos y lenguajes, sería incongruente dejar tal hecho en oculto; más bien debemos potenciar su visibilización. De este modo, cada enunciado expuesto da fe de la imposibilidad de su existencia sin el concurso del trenzado transdisciplinario.

Para ello, el proyecto propone tres tipologías de obra que se relacionan entre ellas en el espacio expositivo mediante una relación de jerarquía. Así, nada más entrar en la sala, aparecen colgadas en la pared el políptico *Las tablas de Turdus merula* (fig.1). Esta obra —no fotográfica— representa mediante gráficos vectoriales una triangulación de líneas formada por la unión de los puntos de observación de los mirlos. Junto a estas líneas aparece una acotación métrica y un listado de textos con las calles del mapeado. Este diseño conjunto de líneas, cifras y textos no es arbitrario: cita la forma gráfica de un estudio ornitológico de Olegario del Junco (DEL JUNCO, 1984, p. 82). sobre una población de águilas perdiceras (fig. 2). El mismo estudio da pie, posteriormente, a otro proyecto del bloque titulado Triángulo-Tesis (2021).

Figura 1. Juan del Junco, *Las tablas de Turdus merula*, 2020.

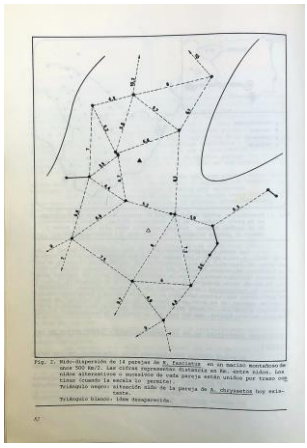


Figura 2. Olegario del Junco, 1984, gráfico de “Estudio sobre una población de águilas perdiceras"(*Hieraaetus fasciatus*) (Avance)”publicado en *Rapinyaires Mediterranis*.

Figura 3. Vista de una doble página de *The Blackbird. A Contribution to the Study of a Single Avian Specie* de A.F.C. Hillstead, 1945, cuya maquetación de las imágenes en página fue copiada para las obras de *Turdus Merula*. La fotografía que aparece en el libro es de C. W. Teager

El segundo tipo de obra sí es de carácter fotográfico. Se trata de las propias fotografías de los mirlos que se tomaron en los diferentes recorridos. En este caso también se decide resaltar la imbricación de disciplinas adoptando los lenguajes característicos de las formas comunicacionales de la ornitología. Así, en lugar de presentar las fotografías de manera autónoma, bajo la especificidades del medio, se presentan a modo de cita: se copia literalmente la maqueta del libro *The Blackbird. A Contrubution to the Study of a Single Avian Specie* (HILLSTEAD, 1945), una monografía sobre el mirlo común de referencia para el estudio de la especie (Fig. 3).

De la monografía de Hillstead adoptamos el *layout* de la página de ilustraciones, de tal modo que, las obras resultantes pretenden parecer unos hipotéticos pliegos de impresión sin cortar. En ellas se aprecian los pies de foto y las características marcas de corte de la

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15501

industria editorial (fig. 5). El montaje en sala de esta obra es radicalmente opuesto a *Las tablas de Turdus merula*: en este caso recurrimos a una gran mesa construida *ex profeso* donde reposan casi medio centenar de estos "falsos" pliegos. Esta estrategia de *display* instalativo es una verdadera declaración de intenciones: dar la vuelta al modelo de exposición hegemónico e intercambiar sus funciones: así, el método se expone enmarcado en la pared y "el arte", desnudo, en una mesa (Fig. 4).

Figura 4. Juan del Junco, 2020, vista de la instalación de *Turdus merula* en la galería Isabel Hurley, Málaga. se puede apreciar en primer plano los "pliegos" con las fotografías de los mirlos apoyados en la mesa; en la pared del fondo, enmarcadas y colocadas en la pared, *las Tablas.*

El tercer tipo de obra sí podría aproximarse a los parámetros de la obra fotográfica autónoma. En este caso son cuatro pequeñas fotografías donde aparecen mis manos manipulando un ala de mirlo común (fig. 5). Si bien estas fotografías son las únicas del proyecto donde no aparece lo textual, si muestran un faldón blanco en lo que podemos considerar un débito a los libros de ornitología de mitad del siglo XX. Esta obra debe su forma a los códigos de la ornitología ya que podría parecer una documentación de una acción científica; otro de los débitos a los artistas conceptual de finales de los años sesenta, tal y como explica Liz Kotz (2007): *como medio aparentemente neutro de registro de información* (p.41). Estas pequeñas obras registros de una acción se presentan enmarcadas y colgadas en pared, otorgando, una vez más, predominancia al proceso y/o protocolo.

Figura 5. Juan del Junco, *S/T Turdus merula*, 2020.

4. Posibilidades de lo transdisciplinario: cambio en significancia.

Por último, como ya se ha comentado, las prácticas transdisciplinarias atraviesan las disciplinas inscribiéndose en los intersticios entre las mismas. De este modo, es de esperar que este proyecto no trate únicamente sobre un objeto de estudio de ámbito científico, sino que la disciplina "práctica artística" aporte también su propio discurso. Es decir, *Turdus merula* no trata sobre las dinámicas de población del mirlo común en la zona este de la ciudad de Málaga; en realidad habla de unas circunstancias subjetivas del autor. La narrativa externa que acontece en el proyecto analiza la condición nómada del autor en un momento donde —por motivos profesionales— se cambia de ciudad constantemente, en lo que se entiende como un modelo precario asociado al trabajo en el ámbito de las artes visuales y la enseñanza artística. La elección del mirlo común no es un asunto baladí, ya que es una especie sedentaria que raramente emigra. Cómo tampoco lo es la elección del área de estudio: los barrios donde habitan las rentas *per cápita* más altas de la ciudad. Así, al aplicar este "simulacro" de estudio ornitológico en la zona, generamos una dialéctica de índole política que reflexiona sobre la condición social del artista a través de la noción de clase social y diferencia.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15501

CONCLUSIONES

Como primera conclusión general señalamos que las metodologías de producción transdisciplinarias, al situarse en los intersticios entre campos epistemológicos diferenciados, permiten al artista la conjunción, imbricación, trenzado y mestizaje de disciplinas exógenas entre sí, dando como resultado enunciados artísticos altamente contaminados por ambas partes. Estos viajes entre disciplinas son fruto del deseo de desborde de la compartimentación unidisciplinaria, que en el caso de las prácticas fotográficas han recibido la herencia directa del arte conceptual de finales de los sesenta y principios de los setenta. A los artistas de este movimiento les debemos la adopción de metodologías exógenas y la inclusión de lenguajes (cuasi)científicos, abriendo la posibilidad de introducir lo interdisciplinario en el campo de la creación artística.

En el caso particular del proyecto que mostramos, la imbricación entre la práctica artística y la ornitología de campo nos permite observar el mundo que nos rodea desde dos ópticas opuestas —una subjetiva y la otra objetiva—. Así, debido a cuestiones personales, aplicamos una fascinación personal —la ornitología *amateur*— a nuestra práctica residente, dando cabida al uso de métodos y lenguajes dispares que resultan obras trastocadas y "mestizas". Es ahí donde resulta altamente beneficiosa la aplicación de la metodología transdisciplinaria.

FUENTES REFERENCIALES

Baqué, D. (2003). *La fotografía plástica*. Gustavo Gili.

Bal, M. (2009). *Conceptos viajeros en las humanidades. Una guía de viaje*. Cendeac.

Del Junco, J. (2008). *El naturalista y lo habitado: trazas, huellas y el artificio del artista*. Cajasol Obra Social.

Del Junco, O. (1984). Estudio sobre una población de águilas perdiceras (*Hieraaetus fasciatus*) (Avance). *Rapinyaires Mediterranis*, 2, 80-95.

Foster, H. (2001). *El retorno de lo real*. Akal.

Hillstead, A.F.C. (1945). *The Blackbird. A Contribution to the Study of a Single Avian Specie*. Faber & Faber Limited.

Kotz, L. (2007). Texto e imagen: relectura del arte conceptual. *Papel Alpha*, 7, 57-89.

Nicolescu, B. (1996). *La transdisciplinariedad. Manifiesto*. Multiversidad Mundo Real Edgar Morin.

Pombo, O. (2013). Epistemología de la interdisciplinariedad. La construcción de un nuevo modelo de comprensión. *Interdisciplina I*, 1, 21-50.

Soutter, L. (2015). *¿Por qué fotografía artística?* Ediciones de la Universidad de Salamanca.

Tellería, J. L. (1978). Introducción a los métodos de estudio de las comunidades nidificantes de aves. *Ardeola*, 24, 19-69.

Wall, J. (2003). Señales de indiferencia. Aspectos de la fotografía en el arte conceptual o como arte conceptual. En J. Wall, *Ensayos y entrevistas* (275-312). Centro de Arte de Salamanca.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15439

Díez Gómez, Alberto.
Doctorando Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco, Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU)

Devenir monje/a. De la actitud monacal en la práctica artística

Become a monk/nun. Monastic attitude in artistic practice

PALABRAS CLAVE

Práctica artística, práctica incesante, formas-de-vida, práctica artística y actitud, huida del mundo.

KEY WORDS

Artistic practice, incessant practice, ways-of-life, artistic practice and attitude, flight from world.

RESUMEN

Las formas de vida que podemos observar en las comunidades monacales cristianas responden a una regla que determina las divisiones del *tiempo* y la *acción* de sus miembros. Es precisamente en estas dos dimensiones donde en palabras de filósofo Giorgio Agamben (2014) se desarrolla una *práctica incesante* de su ser monacal. Es decir, la indivisibilidad entre tiempos de ocio y de oficio. *Ora et labora*, literalmente: «reza y trabaja», significa también buscar a Dios en cualquier momento del día: en tiempo de labores, en el sueño, en el cuidado, mientras se come etc. Desde 2016 este ha sido el objeto de estudio del grupo de trabajo que conformo.

Para traer esto a una reflexión sobre mi práctica artística, se hace necesario despojar a la cuestión del monacato de toda ortodoxia religiosa, de toda búsqueda en el orden divino. Lo que hemos de tomar es una gran metáfora, la idea agambeniana de la «práctica incesante» que me ayuda a hacer comprender en qué consiste, bajo mi punto de vista, el hacer del arte.

Con el presente artículo se quiere abordar, desde una investigación basada en la práctica, las implicaciones que este proceso ha tenido sobre mis modos de hacer, respecto a la adopción de la escritura como praxis, —cuestión que actualmente desarrollo en la tesis doctoral que escribo—; o respecto a la opción de hacerme un tanto perdidizo o recóndito en el sistema del arte. Este texto pretende ser una aportación desde una mirada situada en las reflexiones contemporáneas sobre la práctica artística.

Como propone el lema del congreso ANIAV 2022, *Devenir monje/a* trata sobre una serie de conexiones, reconexiones y desconexiones que han dado cuenta de un proceso vital indiscernible entre arte y vida.

ABSTRACT

The ways of life that we can observe in Christian monastic communities respond to a rule that determines the visions of *time* and *action* of its members. It is precisely in these dimensions where according to the philosopher Giorgio Agamben (2014) an *incessant practice* of the monastic being is developed. That is (to say), the indivisibility between leisure time and work time. *Ora et labora*, literally: «pray and work», also means seeking God at every moment of the day: while working, while sleeping, while taking care, while eating etc. Since 2016 this has been the object of study of the working group that I form.

To bring this to a reflection on my artistic practice, it becomes necessary to strip the question of monasticism of all religious orthodoxy, of every search in the divine order. What we must see it as a great metaphor: the agambenian idea of an *incessant practice* that helps me understand, from my point of view, what doing art consists of.

With this article we want to tackle, from a research based on practice, the implications that this process has had on my ways of doing, regarding the adoption of writing as praxis, –question that I am currently developing in the doctoral thesis that I write–; or regarding the option of making me a little lost or hidden in the art system. This text aims to be a contribution from a point of view to contemporary reflections on artistic practice.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15439

As proposed by the motto of the congress ANIAV 2022, *Become a monk/nun* is about a series of connections, reconnections and disconnections that have given an account of an indiscernible vital process between art and life.

INTRODUCCIÓN

Para poder abordar la influencia del estudio de monacato cristiano de occidente (de una parte de él) sobre mi práctica artística y sobre mi investigación, es imprescindible hacer en esta introducción una breve genealogía del contexto que lo ha hecho posible; y esto no es más que apuntar que ambas líneas (investigación y arte), que corren paralelas y que en ocasiones se hacen indiscernibles, son el resultado de una praxis común. Explicar esto proporcionará al que lea un panorama lo suficientemente ancho como para poder comprender de dónde procede este interés; porque, en definitiva, no se trata de un mero hallazgo aislado, sino de un expreso devenir. Por lo tanto, este texto sobre el devenir monje o monja[1], aunque lo escriba uno, es el resultado de una actividad común y de una serie de precedentes, respecto a una práctica artística concreta, sin los cuales no se entendería.

Desde 2014 Mar Dominguez Quijada y yo formamos el grupo humano de trabajo Modelos Operativos Abiertos (MOA) que se creó como un espacio de convergencia, impulso y resistencia para trabajar en el ámbito del arte contemporáneo. MOA nace en la Facultad de Bellas Artes del País Vasco (UPV/EHU) y se afianza después, en la sala de exposiciones de la Alhóndiga Bilbao (actual Azkuna Zentroa) a partir del grupo de lectura y exposición *El Contrato* (2014-2015) organizados por la oficina de arte y conocimiento Bulegoa z/b.

El grupo comenzó a trabajar sobre algunos aspectos del campo artístico contemporáneo que se le presentaban como problemáticos: la exposición y su lógica, la idea de producción, de obra o práctica y de trabajo; la relación del arte con el ámbito institucional etc. Como consecuencia nuestra práctica artística ha estado alejada de la producción de objetos artísticos-obras para recaer sobre una praxis basada, fundamentalmente, en una «actitud» que lleva la vinculación indiscernible entre arte y vida. En esta vía fuimos a reconocernos en las formas de vida monacales, donde comenzó esta investigación. A pesar de su ausencia de obra, la praxis acaba por tomar formas que la devuelven a ese estatus en cuanto a productos realizados dentro de un orden de legitimación, como puede ser este mismo artículo. De esta praxis productivamente etérea se deriva un cierto estado de desamparo e indigencia, solo en cierta medida porque, como se ha dicho, para que un hacer sea recogido por algún sistema, ha de regresar constantemente a los preceptos propios del ámbito institucional del arte contemporáneo.

La locución «actitud artística», por lo tanto, es el resultado de un proceso de investigación sobre la actitud monacal para la práctica artística por la cual el arte, la experiencia artística, desborda sus límites habituales: académicos, culturales, institucionales, de legitimación, de mercado etc. para desarrollarse con-la-vida en una «práctica incesante». Si en algún lugar toma forma una verdadera indigencia o desamparo es dentro de esta manera de proceder que he llamado «actitud»; en su propia lógica interna, y no respecto al sistema del arte. Nos definimos como monjes sarabaítas[2] laicos de arte contemporáneo.

Esta investigación ha tenido presencia tanto en el ámbito académico con el actual desarrollo de ambas tesis doctorales, como a través de diferentes presentaciones, exposiciones y becas como las *Ayudas a las artes plásticas y visuales (publicaciones)* en 2018 con la que publicamos *Arte y monacato*, o la serie de residencias en monasterios que hicimos entre 2019 y 2021 gracias al programa Eremuak del Gobierno Vasco. El carácter comunitario de esta investigación hace que este artículo haya de estar escrito en primera persona del plural salvo excepciones.

La principal hipótesis que se abre consiste en preguntarse si efectivamente existen aspectos de la forma-de-vida monacal que puedan tomarse (como actitud, ejemplo, metáfora etc.) para una práctica artística que se sumerge en la propia vida, y para una vida vivida como

[1] Se hace necesario nombrar los dos géneros de que dispone la lengua española (masculino-femenino), con el fin de no dejar fuera a las practicantes femeninas del monacato que, por otra parte, han sufrido un estigma añadido al propio de su condición. Monja, además de referir una «mujer perteneciente a una orden religiosa femenina», comporta otros significados como monjil: «De las monjas o como de monja. Excesiva o afectadamente recatado, ñoño»; o monjita: «viudita». (María Moliner, 2016, p. 1727), como se ve, atribuido exclusivamente al género femenino; además de otras connotaciones habituales ampliamente conocidas vinculadas a la sexualidad, al cuidado, a una excesiva bondad, a una ingenuidad boba etc.; o al contrario: a la maldad, a la usura, a la infamia etc. Es labor intrínseca de este artículo situar la figura femenina de esta forma de vida a la altura de su homólogo masculino.

[2] En la *Regla de San Benito* (principios del siglo VI) aparece así: «El tercero —y pésimo— género de monjes es el de los sarabaítas, quienes, sin haber sido probados por ninguna regla maestra de vida como el oro en el crisol, sino blandos como el plomo, guardando todavía fidelidad al mundo con sus obras, manifiestan con su tonsura que están mintiendo a Dios. De dos en dos o de tres en tres, e incluso solos, sin pastor, encerrados no en los apriscos del Señor, sino en los suyos propios, tienen por ley la satisfacción de sus deseos, pues todo lo que piensan o deciden, dicen que es santo, y lo que no les agrada, lo consideran ilícito». (San Benito, 2007 p. 33 y 34)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15439

una práctica incesante del arte. Y si ya no hay apenas monjes ni monasterios ¿a dónde ha de ir un *monje* en un tiempo sin monjes y sin monasterios?

Este artículo no tratará de hacer una genealogía del fenómeno monacal y sus fluctuaciones históricas, sino de plantear qué cuestiones afectan concretamente a esta práctica artística. El objetivo principal es pensar la actividad del arte y la condición del artista bajo los preceptos que cultural e históricamente nos ha donado el monacato cristiano y ser capaces de pensar y de pensarnos como reproductores de una práctica constituyente e incesante (la del arte y la de la vida).

METODOLOGÍA

Para la exposición del tema propuesto se han tomado, principalmente, dos textos provenientes de la teoría filosófica contemporánea: *Altísima pobreza. Reglas Monásticas y formas de vida*, de Giorgio Agamben (2011) y *Extrañamiento del mundo*, de Peter Sloterdijk (1993). En ellos encontramos planteamientos teóricos fundamentales para poder abordar desde una perspectiva contemporánea el fenómeno del monacato e igualmente poder hacerlo desde el arte contemporáneo. Además de ofrecer un desglose conceptual al que de otra manera no hubiéramos podido acceder por nuestros propios medios, ambos autores plantean el dilema de una actitud monacal en el mundo de hoy, lo que es fundamental para poder plantear nuestra perspectiva.

Se ha querido evitar convertir este texto en una reescritura de las teorías filosóficas nombradas, por lo que podemos decir que por un lado, nos hemos nutrido de conceptos y nociones aportados por la filosofía, pero por otro, y en ese mismo trabajo de elección de nociones específicas, hemos querido restringir la excesiva amplitud y especificidad de las teorías filosóficas referidas al monacato, tomando solo aquellas nociones que afectan y explican nuestra manera de estar en el arte.

Huelga decir que el fenómeno del monacato, su sentido total, no coincide simétricamente y sin variación con el de nuestra práctica artística. Por ello, habremos de encauzar todo ese conocimiento externo hacia la forma de comprender el arte y la vida que hemos encontrado. Quizás es aquí, en la explicación de la diferencia, en su retorno al plano de nuestro interés, donde se encuentra realmente el ejercicio de este artículo, su verdadero valor. En cualquier caso, nos situamos bajo esa proposición igualmente abismal que abre Sloterdijk al preguntarse a dónde van los monjes sin monasterio bajo el signo de nuestro occidente actual.

El método que articula este texto es la conciencia clara de que se trata de una perspectiva singular, subjetiva que nace desde la propia praxis y desde la propia investigación si entendemos esta última como una actividad realizada por sujetos y por lo tanto, sujeta a las indeterminaciones, eventualidades, deseos, anhelos, extravíos etc. que le constituyen.

DESARROLLO

> El siglo XX está tan alejado de las celdas que ya no se recuerda en contra de qué se debiera construir algún día el mundo moderno. (…) El Occidente moderno no tiene monjes, y los últimos monjes no tienen desierto. La civilización secular se ha instalado con tal autosuficiencia como universo de la satisfacción de las necesidades que es como si nunca se hubiera producido una irrupción de renunciantes en la civilización. El mundo impuesto de por sí esta tan profundamente persuadido de la certeza de que él es todo lo que viene al caso, que la *fuga mundi* y los intentos de invertir la tendencia solo pueden aparecer en él como ideas extravagantes. De modo que quien quiera preguntar por la transformación estructural de la acosmicidad[3] monástica en el mundo burgués, tiene que plantearlo de otra manera. (Sloterdijk, 2016 p. 110 y 111)

Este fragmento es de una gran potencia porque resume con gran acierto el mundo occidental en el que vivimos: un mundo convencido de que es él mismo la única cosa pertinente, un mundo sin «afueras». Y frente a esto la propuesta monacal ofrece una transformación doble. Por un lado, a la que se refiere Agamben, que se produce a través de los textos de las reglas y que sería relativa tanto al derecho como a la ética y la política. La transformación que como novedad aportan los textos monacales «implica una radical reformulación de la propia conceptualidad que articulaba hasta entonces la relación entre la acción humana y la norma» (Agamben, 2014, p 19). Podemos decir que el fenómeno monacal, bien incorpora de forma radical o bien hace inviable la aplicación del derecho, de los preceptos éticos o políticos en su jurisdicción. No es momento de abordar el gran alcance transformador que describe Agamben respecto a estos ámbitos de la acción humana, pero, por ejemplo, la posición franciscana respecto al uso y a la propiedad, desarticulaba la regulación del derecho al constituir una regulación propia y a la vez integrada con la forma de vida y la creencia. Del mismo modo la aplicabilidad política quedaba en entredicho y los preceptos éticos no eran externos, sino que la propia ética era consecuencia de una práctica regida igualmente por los efectos de la creencia y la voluntad. Las sentencias de San Agustín «que el Señor os conceda observar todo con

[3] En Soloterdijk «acosmicidad» hace referencia a la necesidad de salida del mundo que experimentan algunos sujetos y algunas comunidades en busca de una nueva forma de vida y como negativa al mundo oficial que se les presenta.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15439

alegría… no como siervos bajo la ley, sino como constituidos en libertad bajo la gracia», o de Pacomio «sé para ellos un ejemplo y no un legislador» (Agamben, 2014, p.53) muestra bien esta desarticulación del derecho, de la política y en último término de la ética, que rige el orden social. Por otro lado, la transformación es una conversión interior, el tránsito de un modo de ser a otro modo de ser, de una manera de existir a otra renovada. Es lo que persigue el que se ha decidido a huir del mundo (dentro del mundo). Esta transformación ¿en qué consiste? Si seguimos el texto de Agamben nos topamos con que en la vida del monje «ser y vivir se vuelven de veras indiscernibles, en la forma de una liturgización integral de la vida y de una vivificación igualmente integral de la liturgia. (…) Toda la vida del monje ha sido transformada en un oficio (…), cada gesto del monje, cada actividad manual por humilde que sea, se convierte en una obra espiritual, adquiere (…) el estatuto litúrgico de un *opus Dei*. Precisamente esta liturgia ininterrumpida es el desafío y la novedad del monaquismo». (Agamben, 2014, p.122). Con Agamben vemos cómo la forma-de-vida monacal propicia una serie de umbrales, lugares extremos en los que su normativización se hace imposible, allá donde no es ni una cosa ni otra, sino un ente propio alimentado de virtud y voluntad al servicio de Dios, y por lo tanto de una creencia que se vuelve irracional e incontestable para el sistema.

La actitud monacal en la práctica artística (la práctica artística en general por radical que se presente) no pone en solfa el orden del derecho, de la política o de la ética vigente en el cuerpo social, pero sí tienta a trasgredir las convenciones del propio campo del arte, no para una revolución, sino para una resistencia pasiva. De igual modo dicha actitud provee de una transformación interna que da precisamente al hacer-actitud el estatus propio de práctica y de obra, todo lo que se necesita para vivir conforme a una vida sumergida en el arte.

De aquí deriva la nombrada «práctica incesante», la indiscernibilidad, la no diferencia entre hacer y no hacer, que además no supone que cualquier cosa hecha por el simple hecho de haberse realizado bajo este prisma, sea susceptible de ser arte. En otras palabras, que la práctica incesante presta atención a acciones y actitudes permanentemente inacabadas y habitualmente inadvertidas, como podría ser la observación del crecimiento de una planta; a las que no da ni quita estatus de arte, sino que simplemente se guía conforme a acciones o actitudes que entran en un orden (no arbitrario) de placer o gana concreto. Además todo tiempo, todo momento es susceptible de ser tiempo de una práctica incesante pues la separación occidental (y ya mundial) de trabajo y ocio no opera aquí. Esta última referencia a los tiempos indiscernibles es una experiencia ampliamente vivida y comentada por artistas de todo género, extensible hasta el extremo de la precariedad y explotación laboral, cada vez más generalizada en todos los ámbitos laborales. Pero esto es un asunto de otra naturaleza. La superación de la segregación de los tiempos de ocio y de trabajo propicia una actividad inoperante, habitualmente yerma y perdidiza para el sistema productivo, pero no para la práctica del arte que necesita de una actividad sostenida sin que haya una vigilancia de la «calidad» de su tiempo. Perder el tiempo, diluirse, son estados propios del arte.

Sobre la evidencia que supone para nosotros descubrir la práctica incesante como práctica propia del arte surge el dilema del objeto de arte, que acaba desvaneciéndose, siendo machaconamente insuficiente, tornándose, en última instancia, en pura actitud de vivir observando, pensando, haciendo… una serie de actos de muy diverso grado, sumidos en una actividad incesante. Que, por lo pronto, no haya objeto implica en el sistema del arte un nuevo umbral, donde sus efectos, normativizaciones y convenciones, como en el caso de la exposición o de la técnica (en cuanto a resolución material), ya no son, en principio, un dilema que afrontar. No hay objeto, pero obra, como cosa hecha o producida por un agente, o como resultado patente de una actividad, sí que hay (como este mismo artículo); y también hay materialidad: todos los recursos y toda la materia, incluido nuestro propio cuerpo, que hacen posible el mismo existir. Al existir obra existe cierta relación con el sistema del arte a excepción del mercado. He adoptado la escritura como centro de mi actividad, y quizás constituya otro umbral (para el ámbito del arte contemporáneo del que provengo).

CONCLUSIONES

A lo largo de Altísima pobreza Agamben reitera la idea de que el monaquismo ofrece una serie de novedades o cuestionamientos del orden occidental de los que todavía, verdaderamente, no se ha tomado conciencia o no han sido debidamente evaluadas las posibilidades de su alcance. Este trabajo podría ser desde el arte una de esas tomas de conciencia para una forma-de-vida que comienza cuando todas las formas de vida de occidente han llegado a su consumación histórica (Agamben, 2014). Suele ser en estas ocasiones de agotamiento cuando el occidental comienza una ardua tarea de ponderación de sí, pero tratarlo ahora excede los límites de este artículo.

Peter Sloterdijk se preguntaba a dónde se orientaban los impulsos monásticos en una era en la que ya era incomprensible la aceptación de un principio-desierto (Sloterdijk, 2016). Es una pregunta pertinente: ¿Qué puede significar esto hoy? Nosotros nos amparamos en la figura del artista que vivimos con cierta vaguedad y desazón; y si tenemos que pensar en la posibilidad del monacato, esta ha de ser a la fuerza una forma nueva como la que reclamaba Sloterdijk, entendida como «una metáfora, local y provisional, de un problema capital acósmico todavía no conceptuado». (Sloterdijk, 2016) ¿Es una metáfora? Existe, efectivamente, una correlación de sentido que explica la cuestión como si de un espejo (maculado) se tratara, pero ha sucedido una transformación real que se traduce en la toma de una senda en la que se produce, como decía Agamben, una *liturgización* integral de la vida y una vivificación igualmente integral de la *liturgia*.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15439

Es decir, que consiste en una actitud conducida por el placer, el móvil de una actividad incesante, sin objetos conclusivos (más allá de los observados o traídos por la actitud) y sin más objetivo que el placer. Actitud perdidiza, que en cuanto tal, está predispuesta a marcharse, a salirse de ruta, a disentir sin violencia.

Parafraseando a Sloterdijk podemos decir que la proposición que queda abierta en este artículo se puede comprender desde la necesidad de producir un sucedáneo de amplitud cultural convincente para el desierto perdido y el refugio monacal clausurado (Sloterdijk, 2016); porque, ¿quién nos hará caso en nuestro monasterio (interior) de dos? ¿cómo resistiremos a la violencia de las injerencias del mundo? El desamparo va a ser consustancial a la práctica de nuestro monaquismo laxo.

FUENTES REFERENCIALES

Agamben, G. (2014). *Altísima pobreza. Reglas monásticas y formas de vida*. Pre-textos.

Díez, A. y Dominguez, M. (Eds.) (2018). *Arte y Monacato*. Autoedición.

Moliner, M. (2016). *Diccionario de uso del español*. Gredos.

Sloterdijk, P. (2016). *Extrañamiento del mundo*. Pre-textos.

San Benito (2007). *Regla de San Benito*. Ediciones Monte Casino.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15475

Fernández López, Carlos.
Investigador predoctoral, Universidad de Vigo, Departamento de Pintura.
Personal investigador del grupo consolidado DX5, Universidad de Vigo.

Pintura en la doblez: De la Cruz y el pliegue antropométrico.

Painting on bending: De la Cruz and the anthropometric fold.

PALABRAS CLAVE

Pintura, pliegue, antropometría, cuerpo, contenedor.

KEY WORDS

Painting - fold - anthropometry - body – container.

RESUMEN

La presente propuesta explora los recursos y mecanismos de formalización pictórica inspirados en el pliegue a través de la obra de la artista coruñesa Ángela de la Cruz (1965). Revisando la historia reciente, comprendemos el concepto de pliegue en la pintura de De la Cruz como fundamental, aprehendiendo sus soluciones morfológicas y la aplicación de medidas antropométricas en ella.

Acercándonos a la manera de crear del arquitecto francés LeCorbusier (1987) vemos cómo la antropometría es un concepto fundamental en la obra de ambos, tanto en la concepción del todo, como de las partes. La medida del cuerpo de la artista está en la longitud de los travesaños de su bastidor, pero también en cada pliegue que forma el lienzo. Así lo entiende la pintora gallega, que ve en el cuadro su cuerpo y aplica las medidas de lo segundo en lo primero.

El entorno antropocéntrico del cuadro y su contexto espacial nos remiten a otras dos construcciones clave: el cuerpo humano y la vivienda. Desplegando la percepción del arquitecto de casa como “máquina para habitar” y la concepción del cuadro de Ángela como “contenedor”hacemos paralelismos entre estas estructuras.

Así, el pliegue genera pinturas mucho más relacionadas con nuestra manera de ver el mundo, más cercanas a la naturaleza, rompemos el *cuadro-ventana* y el lienzo comienza a abrirse. Leemos el pliegue en la pintura de De La Cruz como un elemento más de la sintaxis de sus imágenes. Un elemento configurador, estructural, pictórico y compositivo, hipótesis que se van aclarando ejemplificándolas sus obras.

ABSTRACT

The present proposal explores the resources and mechanisms of pictorial formalization inspired by the fold through the work of artist Ángela de la Cruz (1965). Reviewing recent history, we understand the concept of *fold* in the painting of De la Cruz as fundamental, apprehending its morphological solutions and the application of anthropometric measures in it.

Approaching the way of creating of the French architect LeCorbusier (1987) we see how anthropometry is a fundamental concept in the work of both, both in the conception of the whole, as well as of the parts. Not only the measure of the artist's body is in the length of the crosspieces of her frame, but also in each fold that forms the canvas. This is how the Galician painter understands it, she sees her body in the painting and applies the measures of the latter to the former.

The anthropocentric environment of the painting and its spatial context refer us to two other key constructions: the human body and the home. By unfolding the architect's perception of the house as a "machine to inhabit" and the conception of Angela's painting as a "container", we draw parallels between these structures.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15475

Thus, the fold generates paintings much more related to our way of seeing the world, closer to nature, we break the painting-window and the canvas begins to open. We read the fold in De La Cruz's painting as one more element of the syntax of her images. A configuring, structural, pictorial and compositional element, hypotheses that are clarified by exemplifying her works.

INTRODUCCIÓN

El término "pliegue" abarca una gran variedad de definiciones y aplicaciones en la pintura, desde el tríptico renacentista de Van Eyck, hasta las fisuras vanguardistas en el soporte de Lucio Fontana. Cuando hablamos de pliegues, también hablamos de enrollamientos, bucles, nudos, contorsionismos,…

Deleuze (1925), el filósofo, recupera la idea *leibniziana* que defendía que todo se encuentra plegado en el universo. Lo que distingue cada uno de estos elementos presentes en el mundo es el modo en el que se encuentra plegado. La arruga, la huella dactilar, las líneas de la mano nos distinguen. El pliegue es aquello que particulariza. Se crean nuevos espacios desde la propia doblez en el soporte pictórico, nuevas geometrías e inéditas cualidades.

Entendemos que muchas de las soluciones de la pintura expandida tienen que ver con metáforas antropomórficas. Así, relacionamos esta doblez en el soporte pictórico de De La Cruz con la piel del cuerpo humano. En sus pliegues antropométricos vemos el reflejo de una visión contemporánea necesaria en nuestro contexto histórico y cultural.

DESARROLLO

1. El cuerpo como medida: LeCorbusier y De La Cruz

Cuando pensamos en la estructura de un cuadro, vemos paralelismos con lo que lo rodea. Tanto el contexto antropocéntrico de la pintura como su situación espacial nos remiten a otras dos estructuras clave: el cuerpo y la casa. Así lo entiende también la pintora gallega Ángela de La Cruz, que ve en el cuadro su cuerpo y aplica las medidas de lo segundo en lo primero. Una concepción antropométrica del construir, del pintar.

La antropometría es la ciencia que se ocupa de las mediciones humanas. La aparición más inmediata de los datos antropométricos está relacionada con las actividades de diseñadores, ingenieros, arquitectos y constructores (creadores, en general), con el fin de realizar objetos a medida que solventen necesidades específicas. Así, en "El Modulor", LeCorbusier pretende entablar una teoría de construcción y concepción basada en la antropometría, estableciendo una nueva unidad de medida para toda la arquitectura y el diseño: la figura humana de 1,83 metros de alto.

"El Modulor" consiste en una serie de escalas antropométricas que ajustan las proporciones humanas a distintas estructuras y tareas. Con éste, se podían dimensionar objetos tanto arquitectónicos como mobiliarios de manera tal que poseyesen una mayor armonía con las dimensiones y movimientos humanos.

Para LeCorbusier, la casa era "la máquina de habitar". Su interés en una arquitectura eficiente e industrializada le hacía pensar en la vivienda como un sistema en el que todos los engranajes debían tener la medida perfecta para producir y trabajar eficientemente, interaccionando perfectamente con la persona.

Podríamos interpretar, con una creencia minimalista e industrializada del arte, que el cuadro es una máquina también. No me queda claro para qué, pero reflexionando en la definición que da Ángela de La Cruz al cuadro "como contenedor" (López, 2020), me hace pensar en su relación con la casa y las medidas que plantea el arquitecto para crearla.

De la Cruz destaca lo semejante entre cuadro y cuerpo, argumentando que "ambos son contenedores" (Campo & Pallier, 2016). Contenedores de emoción y de vida. Al igual que una arquitectura. Son estructuras para proteger, cuidar y desarrollar algo, ya sea una vida o una idea. A través de un concepto estético, estas tres estructuras no solo reclaman su interior, sino que su interés reside también en el exterior, en su belleza. Tanto en el cuadro como en el cuerpo, o en la casa.

Tras esta idea acerca de la creación, se esconde la antropometría. Tanto en Ángela como en LeCorbusier, las medidas del cuerpo son cruciales, y con ellas, sus pliegues.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15475

Sentarse en una silla, apoyar el brazo o agacharse se incluyen en la serie de movimientos que el arquitecto exhibe para ejemplificar las medidas que deben ser tomadas para diseñar una arquitectura. Acciones del pliegue que Ángela representa y presenta en sus obras.

Pliega y descompone la estructura de aluminio en *Triple Box Cut (Black)* (2021) para mostrar y expresar el cambio de su estatura desde que se quedó en una silla de ruedas. "Creo que los artistas siempre usan la medida de su cuerpo" (Campo & Pallier, 2016). También vemos este desplome de las medidas antropométricas en su pieza *Flat* (2009) donde una silla (probablemente diseñada a través de "El Modulor") queda renegada a ras de suelo.

Pliegues que muestran una forma de pintar y crear única, a través de la doblez, del sometimiento.

> Se trata de […] la libertad de añadir siempre un rodeo, convirtiendo todo intervalo en el lugar de un nuevo plegamiento. Aquí se va de pliegue en pliegue y no de punto en punto, y todo contorno se difumina en beneficio de las potencias formales del material (Deleuze, 1989, p.28)

2. La doblez en el espacio: El contenedor contenido

La puerta de LeCorbusier debería de ser de 2,26 metros. Puerta por la que De la Cruz hace pasar un lienzo en su obra *Stuck*. Una pieza que habla de sí misma, pero también de la propia arquitectura. Un espacio contenedor en donde el lienzo insinúa la presencia de un cuerpo. Lo sustituye, lo simula. "Todas sus obras son tratadas como personas. Son personas en realidad. Tienen personalidad, da un valor antropomórfico a estos materiales inertes. Su vida está en cada una de estas obras" (Campo & Pallier, 2016). El cuerpo es representado por otro "contenedor", el cuadro, que intenta pasar a través del tercer "contenedor", el espacio arquitectónico; obstruyéndolo. La obra está contenida por la puerta, pero también está intentando salir.

En su pintura, y en esta obra especialmente, vemos como el *cuadro-ventana* de Alberti se despieza para convertirse en un *cuadro-puerta*. Un cuadro que interacciona con su fenomenología, su espacio y el del espectador, haciendo alusión también al espacio expositivo. Las obras hablan de sí mismas en un metalenguaje muy teatral y expresivo. Esta teatralidad es tratada de forma continua en su obra. Piezas que hablan de ellas mismas, como es el caso de *Stuck* (2010). Antropometrías que inspiran el tamaño de la puerta, pero que también miden las experiencias personales de la pintora.

Otro ejemplo de la recurrente presencia-ausente de cuerpos es *Defleated* (2010), un *canvas* de medidas antropométricas sacado del bastidor y colgado de la pared. Es como si estuviésemos observando un cuerpo humano o un abrigo tendido, como si la persona ya no estuviera. La piel del cuadro es la piel de la artista, colgada en el espacio expositivo. Carolina Grau defiende que Ángela "siempre ha visto el cuadro como una extensión de su cuerpo." (*ibid.* 2016)

Como sabemos, la excepción confirma la regla, y esa excepción la encontramos en su obra *Larger Than Life* (2004). En ella, la artista reniega de su cuerpo y sus medidas, frente a toda antropometría, para elaborar un cuadro descomunal que se pliega y retuerce, una vez más, para hablar del espacio arquitectónico, pero también del cuerpo que lo observa. Aquí ya no toma por norma las medidas antropométricas, pero sigue hablando de un espacio que se contrae, de una obra que se pliega condicionada a su "contenedor", vemos las mismas similitudes con el cuerpo, pero olvidándonos de la antropometría. Medidas desmedidas.

Es inevitable leer en la obra de Ángela la historia de la pintura. Apreciamos la evolución de pensamientos modernos como el de Lucio Fontana y su *espacialismo.* Ella misma dice, al ser comparada con Fontana, que: "Fontana destacaba el espacio entre el cuadro y la pared" (Díaz-Guardiola, 2018). Pero la pintura de Angela está emancipada totalmente de cualquier superficie. Su obra destaca el espacio entre el cuadro y sí mismo, autorreferienciándose en pliegues y replegándose en autorreferencias acerca de la pintura y sus estructuras. Destaca el vacío entre obra y espectador, haciéndose más estrecho con cada pliegue.

3. El pliegue antropométrico

El cuerpo de De la Cruz está presente en sus obras, a la vez que en los pliegues de éstas. En la serie *Compressed* (2011) las cajas de aluminio con la altura que tenía antes la artista son aplastadas hasta dejarlas a la medida de la artista, que está ahora en una silla de ruedas.

Como vemos, su cuadro está completamente pensado desde la antropometría. Sus medidas responden a las del cuerpo humano, uno concreto, el de la artista. Ante estas medidas, contraponemos otras, las de los pliegues en las piezas.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15475

Tanto en las piezas pictóricas como en las más escultóricas, los "contenedores" de De La Cruz suelen estar compuestos por mecanismos inspirados en el pliegue. Tanto la arruga de *Loose Fit (White/Off White)* (2002) como la abolladura de *Box - 3 Layers (Umber Brown)* (2019) son pliegues que también responden a medidas del cuerpo, son arrugas de longitudes traducidas desde la altura de la artista. Sus proporciones respecto al todo tienen que ver con las nuestras.

De la misma manera en que el cuerpo se dobla, las articulaciones se mueven y la piel se arruga, el cuadro también lo hace. Con este símil entre medidas del todo y medidas de las partes se hace ver lo natural del pliegue en "la máquina". Así como Frank Gehry basa su arquitectura en los pliegues y en mecanismos estructurales basados en el origami, se puede pintar y apreciar la pintura desde un punto plegado.

Todo lo que nos dice ese pliegue junto a todo lo que esconde. La mirada se nos mantiene despierta por la alternancia rítmica de lo que nos deja ver cada pliegue en cada pieza y lo que no. Es una puesta en escena de una aparición-desaparición. "Lo bello es un escondrijo" (Han, 2016, p.45).

Todas estas formas de nudo y replegamientos nos separan de la idea de cuadro inicial y nos llevan a formas mucho más orgánicas, mucho más relacionadas con nuestro entorno, con lo natural del crecimiento de los seres vivos. El pliegue, la brecha, la huida de lo bidimensional nos enlaza con lo más humano de pintar, con lo más orgánico de nuestro cuerpo, con lo enigmático de la naturaleza y su lenguaje.

Jenni Lomax, directora del Camden Arts Centre de Londres, lo define así:

> "La obra de Angela es muy física. Las obras tienen cada una su propia personalidad y el espectador o las personas que las ven pueden ver la relación con sus propios cuerpos. Las vemos dobladas o sacudidas o partidas, infladas o desinfladas." (Campo & Pallier, 2016).

El pliegue en *Rolls* (2013), es completo. Es la presencia más extrema del pliegue, toda la pintura en sí está plegada, sin dejarse ver casi ninguna parte, ocultando lo que debería ser exhibido. Ese lenguaje secreto tiene que ver más con lo natural y se nos muestra de una manera radical, de nuevo, haciendo alusión al cuerpo humano. Todo lo que somos está plegado en nuestro interior, la mayoría de nuestra composición no la vemos ni la llegamos a ver nunca, nuestros órganos, nuestra estructura está escondida entre pliegues y replegamientos de nuestra piel. La intimidad de lo que protege.

Con este proceso pictórico y sus resultados, se manifiesta una clara rebeldía ante el soporte en la obra de Ángela De la Cruz, creando en cada pieza una superficie inédita. Se reorganiza el mapa del lienzo configurando una nueva geografía llena de dobleces. Leemos el pliegue en su pintura como un elemento más de la sintaxis de sus imágenes. Un elemento configurador, estructural, pictórico y compositivo que se hace presente en cada uno de los "contenedores".

CONCLUSIONES

Apreciamos esta alteración en el soporte como una evolución necesaria. Ante el plano y la pulidez de la pintura, se necesita esta "fisura" para poder entrar en el cuadro. Gadamer ya veía necesaria la "herida", diciendo que es esencial para el arte porque conmociona: "Es una sacudida, un verse derribado que sucede merced a esa dimensión especial con la que toda experiencia artística nos encara" (Gadamer, 1998, p.125).

Tras esta configuración de pliegues, el *cuadro-ventana* de Alberti se rompe, se cae el telón de la pintura de Parrasio. El simulacro ilusionista se desmorona ante la presencia de la doblez del lienzo. Sus formas lo hacen más natural que nunca. La pintura plegada habla de nuestras medidas y proporciones al ser en sí nuestra propia estructura: la del pliegue. El pliegue antropométrico.

En una cita maravillosa, la pintora dice que uno de sus cuadros de la serie Fondos es como "una cortina que se podía convertir en un paracaídas" (Díaz-Guardiola, 2018). Podemos leer esa cortina como un cuadro expuesto, que ilumina a la artista y al espectador desplegándose, gracias a su fisicidad y razón de ser. La doblez en la pintura se siente más contemporánea que nunca.

FUENTES REFERENCIALES

Campo, S. (Productor) y Pallier, M. (Directora). (2016). *Metrópolis: Ángela de La Cruz*. TVE. Recuperado de: https://www.rtve.es/television/20161005/angela-cruz/1420324.shtm

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15475

Deleuze, G. (1989). *El pliegue. Leibniz y el Barroco*. Paidós.

Díaz-Guardiola, J. (21 de octubre de 2018). Ángela de la Cruz: «Sigo viendo la pintura como un material». *ABC*. Recuperado de: https://www.abc.es/cultura/cultural/abci-angela-cruz-sigo-viendo-pintura-como-material-201810210123_noticia.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F

Gadamer, H.-G. (1998). La actualidad de lo bello. Paidós.

Guimón, P. (11 de marzo de 2015). Ángela de la Cruz: "Despegué rompiendo el marco". *El País*. Recuperado de: https://elpais.com/cultura/2015/03/05/babelia/1425573421_731644.html

Han, B.-C. (2016). *La salvación de lo bello*. Herder.

López, G. (2020). Ángela de la Cruz, la ambigua expansión de la pintura. *Tam-Tam Press*. Recuperado de https://tamtampress.es/2020/03/26/angela-de-la-cruz-la-ambigua-expansion-de-la-pintura/

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15442

Fracasso, Liliana.
Profesora Ph.D. Progettazione Multimediale, Accademia di Belle Arti di Venezia

do Amaral Nunes, Lilian.
Investigadora Ph.D. MediaLab UFG/Profesora colaboradora DIVERSITAS USP

Umpiérrez, Marcos.
Profesor adjunto Udela. Facultad de Artes; Universidad de la República de Uruguay

Prácticas artísticas co-elaborativas en red: narrativas multimediales y pedagogías críticas

Co-elaborative artistic practices network: multimedia narratives and critical pedagogies

PALABRAS CLAVE:

Práctica artística, multimedia, co-elaboración, procesos, pedagogía crítica, enseñancia/aprendizaje.

KEY WORDS:

Artistic practice, multimedia, co-elaboration, processes, critical pedagogy, teaching/learning.

RESUMEN

En el marco de PANORAMA 2021, se celebró el VIII Simposio Internacional de Innovación en Medios Interactivos SIIMI 2021 | MediaLab BR, el #20ART / UnB BR y Balance Unbalance /Canadá donde se generó una coyuntura de intercambio interinstitucional, de investigación teórica y experimentación artística, determinados por la pandemia de Covid19. La activación del OpenLab Panoramas 2021, impulsó una serie de encuentros con artistas profesionales, investigadores y estudiantes: un laboratorio co-creativo en red. Fue el caso de la performance INLETS, que implicó temas de alcance global y creación colaborativa glocal. Asimismo repercutió en inesperados caminos autónomos de investigación-creación impulsados localmente. A modo de caso de estudio, se presenta una experiencia desarrollada en la Accademia de Bellas Artes de Venecia, que como parte integrante de la actividad didáctica docente, articuló el Laboratorio de diseño del multimedia a los temas y la propuesta del OpenLab Agua, bajo una perspectiva inter y transcultural, enraizada en el uso de las tecnologías digitales y estimulada por la oportunidad de exploración de un espacio físico circular para proyecciones inmersivas. Las obras digitales fueron desarrolladas en red y se expusieron en Panorama Expo 2021. De la coyuntura excepcional del evento, emerge una experiencia vivenciada en un espacio liminar.

ABSTRACT

Within the framework of 2021, the VIII International Symposium on Innovation in Interactive Media SIIMI 2021 was held | MediaLab BR, the #20ART / UnB BR and Balance Unbalance / Canada where a situation of inter-institutional exchange, theoretical research and artistic experimentation was generated, determined by the Covid19 pandemic. The activation of OpenLab Panoramas 2021 promoted a series of meetings with professional artists, researchers and students: a co-creative network laboratory. This was the case of the INLETS performance, which involved themes of global scope and glocal collaborative creation. It also had repercussions on unexpected locally driven autonomous paths of research-creation. As a case study, an experience developed at the Accademia de Bellas de Venecia is presented, which as an integral part of the teaching didactic activity, articulated the Design Laboratory to the themes and the proposal of the OpenLab Agua, under a inter and transcultural perspective, rooted in the use of digital technologies and stimulated by the opportunity to explore a circular physical space for immersive projections. The digital works were developed online and were exhibited at Panorama Expo 2021. From the exceptional situation of the event, an experience lived in a liminal space emerges.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15442

PASAJES: ENTRE LUGARES Y REDES[1]

El presente está marcado por la complejidad que configura el campo de la cultura, un concepto en constante transformación. La obra de arte, como elemento de mediación, en este contexto, se configura como un dispositivo privilegiado, una especie de tecnología de procesamiento sensorial, con el potencial de, en el encuentro con el otro, desplazarlo de la posición de neutral, indiferente, poniéndolo en acción, transformando el lugar, percibiéndose en él. Habitar el mundo, portal, lugar, territorio de experimentación y redes, son metáforas que permiten visualizar el ambiente en el que es posible la comprensión del encuentro. Habitar como sinónimo de crear un espacio de mediación física y/o virtual, donde lo humano pueda emerger: construir situaciones relacionales.

En este encuentro entre el arte y el mundo, presentamos, como una forma de profundizar en los procesos de co-investigación y co-creación propuestos por el colectivo de investigación HolosCi(u)dad(e) en el contexto de Panorama Exp2, proyectos co-elaborativos realizados en el ámbito de OpenLab y OpenSpace3, en el que artistas de diferentes orígenes y territorios crean obras en coautoría.

Este esfuerzo puede dar lugar a nuevas experiencias, conocimientos o lenguajes. Su finalidad es habilitar espacios para la creación y desarrollo de procesos. Lugares de encuentro que representan pasajes que nos ayudan a cruzar de un lugar a otro, de una dimensión a otra. Situaciones construidas de silencios, pausas que dan perspectiva, momentos de duda, de incertidumbre. Hay tres ejes principales sobre los que construimos nuestra acción educativa y artística: la creación de situaciones como procedimiento creativo, la situación de la interacción como forma de arte colaborativo, el contexto de la red como situación de co-creación y el compromiso como horizonte político y poético. De esta forma, donde confluyen estos tres grandes ejes, construimos modos de habitar el mundo, de construir un lugar donde sea posible el encuentro y el diálogo con los demás. Se trata de abrir espacios de experimentación y reflexión para uno mismo, capaces de albergar también a los demás.

OpenSpace y OpenLab

Estas dos propuestas, OpenLab y OpenSpace, dialogan y están interconectadas a pesar de haber surgido en diferentes momentos aunque de la misma raíz de tres ejes comentada anteriormente. Desde el compromiso político/poético se crea un contexto donde desplegar estrategias para el acontecimiento. A su vez, el motor de estas propuestas fue la necesidad de encontrar un lugar donde digerir un tiempo que se presentaba cuasi apocalíptico por la pandemia de COVID 19. La sensación de desconcierto y ansiedad por la incertidumbre del momento se fue transformando en acción de resistencia a través de la elaboración, o mejor dicho, co-elaboración. Estos espacios digitales co-creados y abiertos fueron la plataforma donde experimentar, dialogar, traducir y hacer una lectura de la realidad desde el arte. Tejimos redes, de contenido, redes afectivas, de producción y relación, en esas circunstancias, actuar, pensar y crear poéticamente era urgente, para no perder la consciencia y a su vez ampliarla en una dimensión glocal , una conciencia colectiva. Es así que se presentan en Panoramas Exp 2021 el taller OpenLab como espacio de encuentro sincrónico, de co-elaboración y reflexión a través de la acción artística y OpenSpace como plataforma para difundir los resultados. Estas co-elaboraciones, están sustentadas en acciones previstas de antemano, pero en el derrotero de los acontecimientos late la emergencia desde la diversidad de miradas y saberes en torno al diálogo propiciado por un objetivo común. Desde este lugar otros mundos, los de la diversidad y los posibles, se hacen presentes activando y construyendo un imaginario común, reconfigurando la realidad, compartiendo, cediendo y proponiendo. El acontecer está signado por la intersubjetividad, esto hace a la riqueza de la emergencia formando un ecosistema de mundos en permanente retroalimentación.

El centro de esta propuesta es el agua, elemento en permanente tensión en todos los aspectos de la vida, ambiental, social, político, económico, etc. Nos propusimos experimentar una mirada colectiva, dialógica y crítica sobre este bien común, era muy apropiado desde la fragilidad del momento pensar y reflexionar sobre la fragilidad y fortaleza de la vida en torno a este elemento vital.

La activación del OpenLab Panoramas 2021, concebido como un espacio articulador, impulsó una serie de encuentros con artistas profesionales, investigadores y estudiantes: un laboratorio co-creativo en red. Fue el caso de la performance INLETS, que implicó temas

[1] Elaborado por los autores L. do Amaral Nunes y M. Umpiérrez

[2] Panorama Exp – Reunión de tres eventos Internacionales – SIIMI – Simpósio Internacional de Innovación y Medios Interactivos, el Simpósio de ANIAV – Asociación Nacional de Investigadores en Artes Visuales / ES y Balance UnBalance – Canadá. (https://www.instagram.com/panoramas_2021/)

[3] OpenLab - residencia artística procesual propone reflejar colectivamente acerca de la dimensión poético-política contemporánea a partir del água como procomún y elemento de cohesión planetária

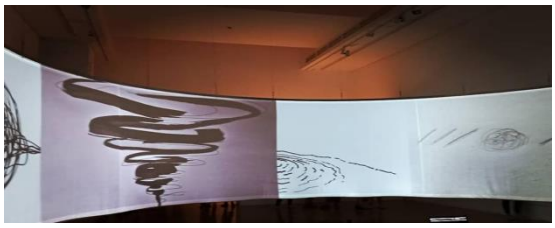
Open Space – Ambiente virtual, abierto y procesual, especialmente desarrollado para acoger proyectos presentados en el ámbito de Panorama EXP y posteriormente, con el fin de generar una galería permanente para albergar obras interactivas.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15442

de alcance global y creación colaborativa glocal. Asimismo repercutió en inesperados caminos autónomos de investigación-creación desarrollados localmente.

INLETS[4] surge de la propuesta del académico y artista Josep Cerdà (Universidad de Barcelona) con la coordinación de la Profa. Lilian Amaral (Universidade Federal de Goiás - Brasil) y el Prof. Marcos Umpierrez (Universidad de la República - Uruguay). El taller y seminario práctico se realizó a partir de la obra del reconocido artista John Cage, una de las figuras más emblemáticas del arte contemporáneo del siglo XX. Esta obra es una acción performática/sonora que propone una interpretación con caracolas y agua en su interior, que son manipuladas consiguiendo una gran riqueza sonora a través del movimiento. La propuesta de Cage no sigue una estructura determinada aunque establece tiempos y tiene reglas específicas. Es así que a partir de esta premisa se desarrollaron una serie de encuentros en los cuales cada participante compartió un sonido de agua, imágenes relacionadas y sonidos provocados con su cuerpo imitando el sonido del agua, lo que terminó en un material audiovisual colectivo con la posproducción del equipo de coordinación.



Figuras 1 y 2 - INLETS - OPENLAB WORKSHOP. Archivo del colectivo investigativo Holos, 2021.

A su vez, y en paralelo a este workshop, se crea un espacio expositivo dentro de OpenSpace, donde se reproduce de forma virtual el espacio de Panoramas EXP contando con una pantalla circular virtual donde se expusieron los trabajos de Regina Silvera y Rodrigo Barbosa. Ambas obras están preparadas para ser vistas en la pantalla circular, es así que decidimos a partir de estas propuestas utilizar el espacio virtual para poder exponer las obras tal y como fueron pensadas.

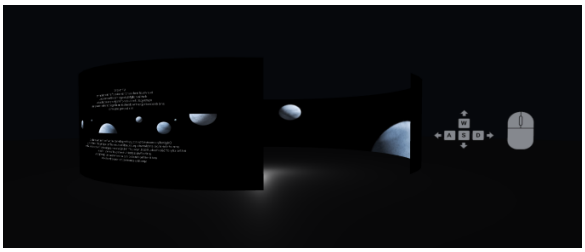


Figura 3 - Up There - Regina Silveira. Archivo del colectivo investigativo Holos, 2021.5

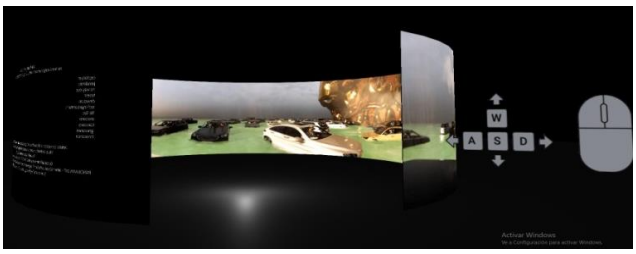


Figura 4 - Contempo_Rain_2021 - Rodrigo Barbosa. Archivo del colectivo investigativo Holos, 2021.6

OpenSpace es un espacio exclusivamente concebido para el desarrollo y acogida de trabajos exclusivamente pensados para espacios virtuales e interactivos. En el caso de UP THERE - una obra proyectada para el espacio físico del Farol Santander en São Paulo, Brasil, adaptado para la estructura inmersiva cilindrica, presentada en la galería Josep Renau en la UPV y transladada, transcreada para el espacio virtual. Así mismo, la obra de Rodrigo Barbosa, se presentó en la estructura inmersivo circular, desplazándose para el espacio virtual configurado para OpenSpace. Si UP THERE nos sugiere una perspectiva ficcional acerca de las formas de vivir en el espacio sideral, la obra Contempo_Rain_2021 de Rodrigo Barbosa nos presenta una mirada distópica en un mundo caótico sumergido en el agua.

[4] INLETS, es una composición sonora de John Cage estrenada en Seattle el 10 de septiembre de 1977, y un buen ejemplo de composición indeterminada, es decir, mediante componentes aleatorios. En la partitura original (editorial Peters, Edition EP66787) el compositor establece los parámetros en que se tiene que interpretar la obra: se tiene que jugar mediante unas caracolas marinas (a modo de instrumento musical) de diferentes tamaños, llenas parcialmente de agua. Pensadas inicialmente para un trío, donde los intérpretes (jugadores en el término anglosajón) mueven las caracolas durante una duración no especificada, Cage indica que cada caracola se toca sola y cada vez con una duración mayor que la precedente. A mitad de la obra los intérpretes callan (tacet) y se oye el crepitar de un fuego, para terminar el sonido de un cuerno marino indica el final.

[5] https://openlab.space/regina_silveira/

[6] https://openlab.space/rodrigo_barbosa/

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15442

El desarrollo técnico de la plataforma OpenSpace ha corrido por parte del Prof. Pablo Sedraschi y del Prof. Marcos Umpiérrez del Área de los Lenguajes Computarizados de la Facultad de Artes UDELAR, y se ha utilizado como herramienta la plataforma Unity. El comisariado del OpenSpace es una co-elaboración propuesta por la Profa. Dra. Lilian Amaral y el Prof. Marcos Umpiérrez, como forma de pensar nuevos espacios de experimentación del arte digital, la co-creación en red a fin de generar lugares virtuales específicos para el desarrollo y la fruición/interacción con el arte tecnológico.

EL LABORATORIO DE DISEÑO DE MULTIMEDIA 20-21 – Accademia di Belle Arti di Venezia (ABAVE)[7]

1. Introducción

En Italia, las Academias de Bellas Artes hacen parte de las instituciones de Alta Formación Artística y Musical (AFAM) que otorgan títulos de estudios con valores legales, equivalentes a los títulos universitarios. La experiencia artística que se presenta a continuación involucra un grupo de estudiantes de la Academia de Bellas Artes de Venecia del segundo ciclo, Curso de Diploma Académico en Nuevas Tecnologías del Arte, campo de estudio Prácticas artísticas integradas. En el año académico 2020-2021 debido a la situación de pandemia por Covid-19, la docencia se desarrolló totalmente con didáctica a distancia (DAD). En el caso de la asignatura Diseño de multimedia, el laboratorio didáctico se fue articulando al evento Panoramas 2021 Exp y al Workshop INLET, en el marco del VIII Simposio Internacional de Innovación en Medios Interactivos SIIMI 2021 | MediaLab BR, el #20ART / UnB BR y Balance Unbalance /Canadá.

El confinamiento por pandemia determinó por una parte, el aprovechamiento del potencial educativo en internet, con el despliegue de herramientas para la docencia digital, por otra, facilitó la articulación al evento (que se desarrolló on-line) por medio del desarrollo de prácticas artísticas en red y en el *ciberespacio*. Los estudiantes se vieron así involucrados en unos temas de amplio alcance, como el del cambio climático y del agua. Conectados además, a una red internacional conformada por artistas profesionales, colectivos de investigadores y profesores de instituciones extranjeras de formación superior.

En el campo del arte, la práctica de establecer relaciones entre lugares geográficos diferentes, intercambiando textos, imágenes, experiencias es antigua. Empieza con la interconexión entre artistas de distintas regiones o países y la reproducción de imágenes sobre papel con el uso de la imprenta. Con las vanguardias artísticas nace la *mail art* de Tristan Tzara, Giacomo Balla, Marcel Duchamp, Ray Johnson. Sucesivamente, las primeras experimentaciones de networking artísticos buscaron transferir en el exterior exposiciones de obras tradicionales, como la pintura, de la forma más amplia posible (Lombardo & Porcu, 2012). Sin embargo, cuando en los años 1970, la generación de imágenes se produjo con el cambio estructural y temático, el intercambio adquiere nuevos escenarios (espacio público), características (desmaterialización de las obras) y significados (político). De la participación pasiva del espectador/receptor de la obra de arte, se pasa a una concepción de "arte de la participación", que involucra, de una forma más radical y articulada, la comunidad a la creación artística. Los procesos de creación e interacción física con la obra, alcanzan grados progresivamente más altos de libertad, más allá de la contemplación, percepción, imaginación o evocación (Plaza, 2003).

El arte que se genera fuera de los circuitos de las galerías y de los museos, se convierte en interacción colectiva, arte comunitario, arte político (Szmulewicz, 2012). La participación del público se vuelve activa, basada en exploraciones, manipulaciones, intervención o modificación directa de obras, acciones intangibles y relacionales. El debate se desplaza rápidamente del lugar artístico a la realidad de lo cotidiano y del arte urbano y del graffitis al movimiento punk y el arte electrónico. En una videoentrevista el artista inglés Heath Bunting nos relata cómo fue la llegada y la difusión de internet en el arte urbano, y de cómo se dió el paso del artivismo al hacktivismo. Con mucha decepciones por lo que se refiere a las expectativas de uso subversivo de las redes sociales, el testimonio de este net artista pone de manifiesto cómo los procesos promovidos por la estética relacional (analizada en los años 1990 por Nicolás Bourriaud), se potencian con la interactividad tecnológica y con la relación hombre-máquina mediada por las interfaces técnicas. La máquina se vuelve un nuevo y decisivo agente, la participación perceptiva (con el arte cinético) e interactiva, producen relaciones recíprocas entre usuario y sistema inteligente. En las investigaciones artísticas de Lev Manovich, con la aplicación de la inteligencia artificial para la visualización de datos, como en un juego de espejos, emerge la proliferación en la red de las imágenes (de todo tipo) asimismo la inmensa producción de la cultura digital que impacta la cultura en *lato sensu*.

En Italia el arte digital emerge entre los años 1970 y 1980, con "Uroboros" por ejemplo, que fue el primer centro de Computer art, expresión de las relaciones entre arte y nuevas tecnologías. En esta época el lenguaje artístico cambia y también la forma de comunicación. Se difunden los festivales de artes electrónicos, la multiplicación de las herramientas informáticas y sus interacciones. Corren en la sociedad el arte informático, el videoarte, las exposiciones, los seminarios, los conciertos, las conferencias, entre otros

[7] Elaborado de aquí en adelante por la autora L. Fracasso

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15442

(Bordini & Gallo, 2018). En los años 1980, fueron los movimientos sociales *okupas* (centros sociales ocupados) los que más desarrollaron un uso independiente de las tecnologías, por medio de las creaciones colectivas generadas con finalidades artísticas o políticas de alcance territorial. Con la difusión de internet y del World Wide Web, el network se identifica con la "red de relaciones sociales". Internet es el medium (y el mensaje es la red) que técnicamente permite la transmisión; también es la extensión de nuestra cerebro y lo comprende todo: cine, radio, televisión, prensa, etc..

Entendido como la interconexiones entre arte y media, el networking artístico a partir de los años 1990 empieza a involucrar los ámbitos académicos en consideración a las implicaciones sociales y políticas que ejerce la *net culture* en Italia. Con el uso de los medios en el arte, se hacen experimentos con finalidades de interés social, para formar laboratorios de hacker en los que se organizan encuentros colectivos y se crean artistas colectivos (ej. Luther Blissett, Wu Ming), para informar e intercambiar competencias. Nacen los proyectos nacionales como Indymedia Italia, Telestreet, New Global Vision, el server libre Autistici/inventati entre otros proyectos locales de los colectivos Candida Tv, Serpica Naro, Molleindustria entre otros (Bazzichelli, 2006).

> "Hacker no es solamente quien usa la tecnología para forzar límites, sino sobre todo es quien cree en la libertad de la información (y del arte), en la accesibilidad de la información y en el intercambio de los saberes, sin que necesariamente se haya visto una computadora en la vida" (Bazzichelli, 2006 pp. 21-22, libre traducción)

Las prácticas artísticas de networking en internet modifican el punto de vista de quien buscaba la vida en el arte, ahora por el contrario, se busca el arte en la vida. La red se vuelve arte y esta es la revolución de la actualidad (Fadda, 2006 cit. Bazzichelli, 2006). La conexión es la práctica artística, que crea redes de relaciones para la condivisión de ideas y de experimentaciones artísticas (hacktivism). En esta evolución del network y de la cultura del networking, la fisicidad o corporeidad del lugar parece haber perdido relevancia cediendo el paso a un espacio virtual, creado por internet que, sin embargo, guarda características culturales de un lugar, a pesar de no ser físico. En este lugar de internet, por medio del arte digital en red ¿es posible despertar y cultivar la empatía? ¿Se puede producir un conocimiento encarnado? ¿Se pueden avivar emociones hacia un lugar físico que demanda protección y salvaguardia? Es posible co-crear en red e involucrarse afectiva y factivamente en la resistencia y defensa de un lugar propio como de uno ajeno?

2. Objetivos del Laboratorio de diseño del multimedia ABAVE

Con el objetivo general de producir obras multimediales para la exposición de Panoramas 2021 Exp 360, aprovechando el *entourage* cognoscitivo y artístico del Simposio, el laboratorio de Diseño de Multimedia (de aquí en adelante LDM[8]de la Academia de Bellas Artes de Venecia se transforma en una experiencia inter y transcultural, que conecta lugares físicos y no físicos, globales y locales. La participación de las obras producidas en Panoramas 2021 Exp 360, fue concebida para exponerse en una estructura expositiva creada por LaboLuz (Laboratorio de Luz) de la Facultad de Artes de la Universitat Politècnica de València (ES). La estructura está conformada por una pantalla circular, de ocho metros de diámetro y veinticinco metros lineales, cuatro proyectores y máximo diez canales audios: un espacio perfecto para la experimentación de ambientes inmersivos.

Los objetivos específicos, concebidos por la docente del LDM en términos de resultados de aprendizaje, fueron:

- subvertir la práctica habitual que en los laboratorios académicos de diseño de multimedia otorga primacía al trabajo individual;
- propiciar en la co-creación, una estrecha colaboración y cooperación entre los estudiantes de diferentes nacionalidades;
- con una aproximación de investigación basada en las artes (IBA), poner en relación contextos territoriales inicialmente desconocidos, para desarrollar obras multimediales sobre la crisis ambiental por calentamiento global;
- favorecer una mirada "desde el sur" que recuerda el mapa geográfico al contrario de América Latina del artista uruguayo Joaquín Torres García: "nuestro norte es el sur" símbolo y expresión de una postura política descentralizada y, por ende, no-eurocéntrica, no-urbano céntrica, no-antropocéntrica;

[8] El grupo del Laboratorio Diseño de Multimedi (LDM) estaba conformado por: Catena Selene, Ambrosi Camilla, Patron Silvia, Vaccai Giuliano, Xinyi Li, Sun Xiru (grupo 1); Qingxiang Li, Yuelin Wang, Yilika Suduer, Tongtong Wan (grupo 2); Chengli He, Jiahao Li (grupo 3); Chunju Yu (grupo 4); Jingyun Wang, Haofan Liu, Shuyu Gong (grupo 5); Shi Ni, Wenqian Li , Ying Lin , Leyi Zhou , Yue Ding , Hongkai Yang (grupo 6); Jiapeng Rui, Chengwei Lin, Andreazza Luca (grupo 7); Li Yating, Wang lanruo, Fu Yuhan (grupo 8). Los grupos que expusieron la obra en Panoramas Exp fueron los grupos 1, 2, 5, 6 y 7. Las actividades del laboratorio fueron coadyuvadas por el tutor Samir Sayed Abdellattef, relativamente a los aspectos logísticos de la didáctica a distancia, la comunicación entre estudiantes y el docente. Del total de 28 estudiantes, solamente 5 eran de nacionalidad italiana y 23 de nacionalidad china, es decir casi el 90%. Arq. Ph.D. Liliana Fracasso, docente y coordinadora de las actividades del LDM y de las obras presentadas para la exposición, siendo vinculada como investigadora y artista también al colectivo HolosCi(u)dad(e).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15442

- en una condición de aislamiento físico por pandemia, estimular la imaginación artística y la afectividad entre los estudiantes;
- incorporar en las obras, en igualdad de condiciones, procesos cognitivos y sensorial - vista y oído- de naturaleza empático-territorial, en una dinámica relacional e interactiva.

3. **Aproximación y metodología del laboratorio de Diseño de Multimedia ABAVE**

"El nuevo territorio es una expansión electromagnética del espacio mental"
"*Il nuovo territorio è un'espansione elettromagnetica dello spazio mentale*" (Rollo, 2018)

En un texto de Rollo (2018) divulgado en internet acerca del uso de las aplicaciones digitales para las artes visuales en las Academias de Bellas Artes italianas, emergen dos importantes cuestiones que nos ayudan a otorgar contexto nacional a la experiencia del laboratorio LDM. Por una parte, la condición generalizada de precariado de los docentes e investigadores, determinada por la ineficiencia del sistema de reclutamiento profesoral (con algunas especificidades nacionales en Europa). Dicha condición, especialmente sentida en el "mundo AFAM" determina la turnación excesiva de los profesores, la discontinuidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje, que trastocan los tiempos de decisiones colegiadas, la articulación de contenidos en el plan de estudio y en las asignaturas. Por otra parte, los programas de formación en las Escuelas de Nuevas Tecnologías para el Arte, estarían excesivamente orientados hacia la producción y consumo, de acuerdo con la demanda del mercado capitalista, situación esta que sacrifica el pensamiento crítico.

En pedagogía, la relación con el pensamiento crítico (Paulo Freire[9], Henry A.Giroux[10], John Dewey[11]) se ha establecido de dos maneras o modelos: la primera, en el sentido epistemológico, es decir de la actividad crítica acerca del discurso pedagógico mismo (objetos, estructuras, modelos, lenguajes, tareas, objetivos) (Cambi, 2008 cit. Tizzi, 2014 p.54); la segunda, en el sentido de una crítica más radical hacia las prácticas y las instituciones educativas, en un contexto histórico-social, para impulsar el cambio y la transformación del sistema educativo. En este sentido, en las Escuelas de Nuevas Tecnologías para el Artes, los nexos aplicaciones digitales / artes y, por supuesto, diseño de multimedia/territorios, necesitan una reconsideración crítica. La búsqueda es hacia "modelos educativos" para un nuevo proyecto formativo que dé respuestas a los desafíos de la contemporaneidad. Los espacios de las experiencias inmersivas y de lo enactivo trazarán un camino a recorrer (Rollo, 2018).

La idea del conocimiento como "enacción" es de Francisco Varela (1996) y cuestiona la cognición fundamentada en lo representacional. La orientación está a la base de este neologismo cuyo término procede del verbo inglés *to enact*, que significa "poner en ejecución" (como un legislator), pero también "representar" o "actuar" (como un actor) (Ojeda, 2001). La cognición no es la representación de un mundo pre dado, sino más bien es la puesta en obra de un mundo que emerge, con una variedad de acciones que se realizan en el mundo (Araya-Véliz, Arístegui & Fossa, 2017 pp. 41-46). El enfoque enactivo busca rescatar el ámbito de la experiencia sin dejar de lado los procesos reflexivos y científicos […] una de sus caras miran la naturaleza y los procesos cognitivos, mientras que la otra mira el mundo humano o lo que los fenomenólogos denominan lebenswelt, «mundo-vida» o «mundo de la vida» (Varela et al., 1991, p.37 cit Araya-Véliz, Arístegui & Fossa, 2017).

> "La comprensión científica y la experiencia serían entonces las dos orillas que la perspectiva enactiva buscaría unir (...) como una articulación del saber de trasfondo, entendido holísticamente, como un todo estructurado e indisoluble. Esto quiere decir que las dimensiones del saber del significado y el saber del mundo se presentan como un diagrama integrado y no pueden entenderse por separado. Este saber del significado no es equivalente a un saber analítico a priori independiente, y el saber del mundo no corresponde a un saber situado a posteriori, sino más bien la enactuación implica un estar presente o un hacer emerger, es un saber encarnado que da cuenta simultáneamente de ambas dimensiones (reflexiva-científica y experiencial)" (Araya-Véliz, Arístegui & Fossa, 2017).

Uno de los grupos, que desarrolló la obra "Sirenas a la deriva" describe así su experiencia y la metodología del LDM:

> "El desarrollo del proyecto coincidió con el período de emergencia sanitaria por el Covid-19. Ante esta situación, nos hemos tenido que readaptar a un nuevo método de enseñanza, que es el de la educación a distancia, que ciertamente nos privaba del diálogo y la presencia

[9] Gil, R. L., et.al. (2018). Formación docente y pensamiento crítico en Paulo Freire (R. M. P. Martínez, G. M.R. Herrera, & J.H.T. Catalán, Eds.). CLACSO. https://doi.org/10.2307/j.ctvnp0jhs

[10] Para profundizar en el Critical Pedagogy estadounidense de Henry A. Giroux véase Luisella Tizzi (2014) "Pedagogia critica: Henry A. Giroux e i problemi della scuola negli Stati Uniti. "Riaccendere l'immaginazione" nell'era dei test e dell'accountability" de Formazione & Insegnamento XII – 4 – 2014 on line doi: 107346/-fei-XII-04-14_04

[11] John Dewey, Art as experience 1980, por Perigee Books. The Berkley Publishing Group

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15442

física pero devolvía nuevas formas de comunicarse tal vez de manera más efectiva, eludiendo todo lo que pudiera ralentizar el proceso de creación y desarrollo del proyecto (distancia geográfica, desplazamientos, plazos, etc…). A pesar de la diferente edad cronológica y cultural, el grupo de trabajo encontró de inmediato una dimensión orgánica y productiva. A través de la plataforma, que permite compartir y modificar instantáneamente los archivos producidos, las barreras del idioma se rompieron fácilmente y el proyecto pudo desarrollarse en un período de tiempo más corto. La disponibilidad total, la programación obligatoria y una buena dosis de autodisciplina, han devuelto un flujo de trabajo organizado que ha cumplido con los plazos, experimentando una metodología útil y concreta para ser aplicada también en otros campos del diseño artístico. Cada miembro del grupo pudo sacar a relucir sus habilidades potenciándolas para los propósitos del proyecto y esto caracterizó la fuerza del trabajo. El diálogo e interacción que se produjo entre los integrantes del grupo y la docente del curso en torno a la temática propuesta por Panoramas 2021, resultó en una fuerte necesidad narrativa que impulsó a la obra-visual a contarse a través de cuestiones ambientales, investigado acerca de un problema específico que involucra a los habitantes de Venecia pero que en realidad afecta a todos, es decir la subida progresiva y perjudicial de las mareas y la protección de ecosistemas frágiles que son típicos de la laguna de Venecia: los marismas (*barene*)".

Una estudiante del grupo que desarrolló la obra "Butterfly Effect" destaca:

"Durante el proceso creativo hubo una elevada eficiencia de trabajo en grupo, los miembros del *team* me han hecho sentir el poder del grupo y me he sentido feliz a lo largo de todo el proceso de creación".

4. Construcción grupal de las narrativas multimediales

En el laboratorio LDM**,** el flujo de los pensamientos grupal empieza tomando la forma de un mapa conceptual colaborativo multimedial, multidimensional, multifocal, hipertextual y multidioma, desarrollado en modalidad sincrónica y asincronica, que se enriquecen en la construcción de moodboards, la búsqueda de artistas referentes, el intercambio entre grupos, las conexiones. La ideación y las fases de pre-producción, producción y post-producción del proyecto dejan rastros del proceso en cada momento (registros gráficos, fotográficos, textuales, sonoros), sin desechar nunca los pasajes anteriores. El proceso otorga la misma relevancia y el mismo nivel a los aspectos cognitivos y sensoriales.

De forma interactiva e iterativa, inductiva, deductiva y abductiva los "mapas" de cada proyecto se depuran, en un proceso de mediación en los que se activa la experiencia en red, intercultural y transcultural, hasta concordar un *concept* de la obra. El proceso prácticamente finaliza cuando el grupo alcanza (in)formar la mirada, es decir cuando otorga forma e información, sentido y sentimiento al conocimiento y a la experiencia. La narración se estructura y despliega, dependiendo del medio elegido, y todos son válidos. Los aspectos técnicos y formales de la obra se resuelven con el acompañamiento constante del docente que, con la ayuda de un tutor, orienta los patrones de problemas encontrados y reconocidos, hacia una solución técnico-formal, estética y poética, comunicacional.

Las competencias y habilidades que cada integrante aporta en el grupo, es propiciada como alquimia por el docente, que provoca inquietudes para estimular y orientar el trabajo transdisciplinar (hecho de preguntas, precisas y situadas) y con una dinámica parecida a la de "un taller vertical" (en la que diferentes competencias y habilidades encuentran siempre cabida y conexiones).

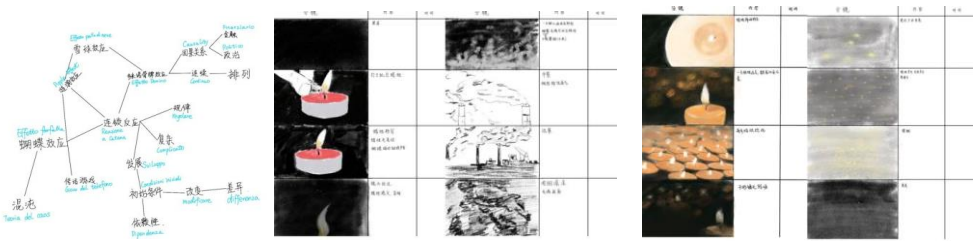


Figura 5. Síntesis flujo de pensamientos: concept y pre-producción: storyboard grupo 5 "Efecto Mariposa". Laboratorio Diseño de Multimedia ABAVE a.a.20-21

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15442

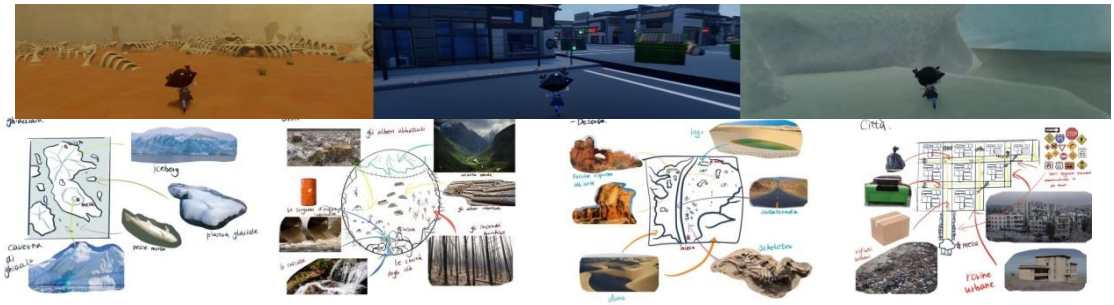


Figura 6. Bosquejos de pre-producción y Post-producción grupo 4: "Después del fin del mundo"
Laboratorio Diseño de Multimedia ABAVE a.a.20-21

A continuación unas reflexiones de una estudiante del grupo 4.

> "Después del fin del mundo" fue el primer trabajo de videojuegos en el que trabajé. En mi caso, la producción fue como una araña que teje una telaraña, que forma la estructura de todo el videojuego. Yo trabajé principalmente en la integración de ideas y el diseño del escenario, y fue muy difícil lograr reflejar de forma cabal nuestras ideas en el juego. Fue difícil encontrar una perspectiva única sobre la narración, en los varios aspectos del videojuegos, las técnicas de narración, los diseños de los personajes, entre otros. El método de presentación se convierte en la dirección para encarar y crear efectos únicos. Cuando tenemos dudas acerca de nuestro quehacer proyectual, los videojuegos representan los mejores ejemplos no tanto como "caso de estudio para analizar", sino como un excelente manual acerca de cómo presentar las ideas de los creadores. Personalmente amo todo tipo de videojuegos, pero creo que si un creador de videojuegos realmente quiere hacer su propio juego, desde cero, tiene que mantener un amor absoluto por la materia, porque hacer videojuegos es un proceso muy tedioso y puede suceder. que todo el amor por el juego se agote durante el proceso de creación del mismo"

Figura 7. Protocolo de participación y Capturas de pantalla de la acción artística grupo 3 "Rastro de agua"
Laboratorio Diseño de Multimedia ABAVE a.a.20-21

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15442

Figura 8. Preproducción y post-producción grupo 1 "Sirenas a la deriva"
Laboratorio Diseño de Multimedia ABAVE a.a.20-21

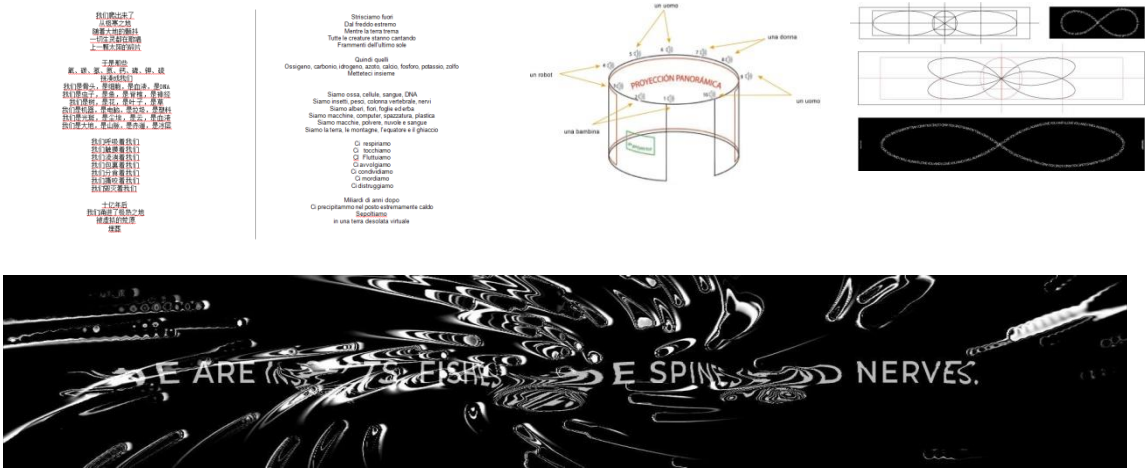


Figura 9. Preproducción y post-producción grupo 2 "Saṃsāra kṣaṇa
Laboratorio Diseño de Multimedia ABAVE a.a.20-21

5. Mentes corporizadas de un cuerpo colectivo

Los proyectos artísticos desarrollados "doblemente en internet", como se ha argumentado en los párrafos anteriores, enviados para Panorama Exp 360[12] y expuesto en Valencia en julio 2021 se pueden resumir en la tabla siguiente (Tabla 1).

[12] https://www.aniav.org/aniav/index.php/exposicion-panorama_exp/
https://www.arteinformado.com/agenda/f/panorama-exp-2021-200555

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15442

Tabla 1: Laboratorio Diseño de Multimedia Academia de Bellas Artes Venecia a.a.20-21

Grupos y estudiantes	**Título del proyecto artístico**	**Poética**
Grupo 1: Giuliano Vaccai, Silvia Patron, Selene Catena, Camilla Ambrosi, Xiru Sun e Xinyi Li	Sirenas a la deriva *Sirene alla deriva* (04:09) https://www.behance.net/gallery/127688037/Sirene-alla-Deriva-2021?tracking_source=search_projects_recommended%7Csirene	Los datos suministrados por el *Centro Previsioni e Segnalazioni Maree del Comune di Venezia* se traducen en un visual de conmemoración de la inundación llamada Aqua Granda que ocurrió el 12 de noviembre de 2019, en Venecia, día en que la ciudad quedó sumergida por 187 cm de agua. La obra nace de la sincronización de los datos de las mareas con el sonido de las sirenas, que alertan cuando sube el nivel del agua en la Laguna de Venecia. La obra aborda un tema glocal : un problema que no atañe sólo a una pequeña ciudad sino que se deslocaliza, involucrando los puntos más extremos del globo.
Grupo 2: Wang Jingyun, Liu HaoFan, Gong Shuyu	Saṃsāra – kṣaṇa *Saṃsāra – kṣaṇa* (04:09) https://www.youtube.com/watch?v=PAi9MyQDWvw	Desde el ciclo del agua y de la reencarnación surge la propuesta. El agua: sistema dinámico y ordenado, que mantiene su equilibrio, que intercambia y se conserva, que es periódica, eterna, cíclica.... La obra es un video poema sonoro.
Grupo 3: Wang Jingyun, Liu Haofan, Gong Shuyu	Rastro de agua *Water Trace* (05:51) https://yilikasu.wixsite.com/my-site	Se propone una acción artística colaborativa para “pintar” utilizando agua sucia procedente de los cuerpos de agua contaminados de lugares de Italia y China. En la acción y en el gesto estético - de recoger la muestra de agua, congelarla y luego pintar con su derretimiento (que lleva sedimentos y suciedad) - radica la esencia de la obra. Se quiere provocar una toma de conciencia acerca del estado del agua en el mundo.
Grupo 4: Rui Jiapeng, Lin Chengwei, Andrezza Luca	Después del fine del mundo *Dopo la fine del mondo* (05:16) https://www.youtube.com/watch?v=F0LASrTm7AI	La obra nace de la idea de utilizar el video juego como un medio expresivo para transmitir una visión del mundo “despúes de el fin del mundo” : paisajes de incendios, desiertos de urbanización salvaje, deshielo ...un ser híbrido (animal-hombre, orgánico-mecánico) vaga por un mundo acabado.
Grupo 5: Li Wenqian, Lin Ying, Ni Shi, Zhou Leyi, Ding Yue YangHongkai	Efecto mariposa *Butterfly Effect* (04:44) https://youtu.be/DGWiaH6sZQg	Una obra de videoarte que narra visualmente como pequeñas y sencillas acciones humanas pueden ser metáforas de grandes desvíos y catástrofes: deshielo, efecto invernadero, deforestación reconocidos en un tajalápiz, en el goteo de tinta en el agua, en el derrite de un helado...

Fuente: Liliana Fracasso, 2022

El un día de la exposición de Panoramas Exp 360 (Junio 15-18 de 2021), mientras el grupo de estudiante del laboratorio LDM se reunía con el docente en la clase virtual para la última sesión del semestre, sin que nadie supiera, una estudiante del curso decidió, no obstantes las restricciones por Covid 19, viajar físicamente, desde Venecia a Valencia para presenciar la exposición en el ambiente inmersivo. Logramos que se realizara la transmisión en directo desde el celular. Las imágenes capturadas con el uso del celular por la estudiante de visita a España fueron transmitidas en simultánea al laboratorio LDM. Asimismo, las reacciones del grupo, capturadas por la docente “en vivo” por medio de la plataforma, fueron en simultánea compartidas con la misma estudiante, que estaba transmitiendo, y con quienes desde el equipo de LaboLuz estaban gestionando las proyecciones en el evento.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15442

Figura 10. Collage : capturas de pantallas en la clase virtual (L. Fracasso) y fotos (B. Santos) de la trasmisión de la exposición Panoramas Exp 360 en Valencia por parte de una estudiante (Gong Shuyu del grupo 2)-

6. Conclusiones caso de estudio

En la pedagogía crítica, la experiencia sólo puede ser entendida en relación con el entorno, con el mundo de la vida, con los territorios. En el caso del LDM, el "entorno" fue vivenciado "doblemente en internet", en los espacios de la didáctica a distancia (el grupo nunca se encontró físicamente) y del ciberespacio del Simposio-workshops-exposición de Panoramas 2021. Concebida sobre los supuestos de la perspectiva enactiva, el laboratorio LDM desde el punto de vista artístico, operativo y pedagógico ofrece sin lugar a duda elementos de reflexión acerca de la compleja relación entre percepción háptica y cognición (Bedia & Castillo Ossa, 2010.). Las obras multimediales llevadas a cabo en los pequeños grupos de trabajos (Tabla 1), articulados entre sí y conectados por medio del docente a la red internacional del Panoramas 2021, fueron por éste mismo dirigidos como si fueran la expresión de una "mente corporizada" (o *embodied mind*). Más precisamente la mente de un cuerpo colectivo, estructura experiencial, vivida por sus integrantes y al mismo tiempo, contexto o ámbito de los mecanismos cognitivos activados por cada uno.

Por la condición de confinamiento y de virtualidad, lo "situado" que es propio de un conocimiento encarnado, adquirió la connotación de lo "diferido" con una relevancia significativa de lo recordado (en la mente y en el cuerpo): una "emisión" a posteriori respecto a su "grabación" en el mundo real que se había dado prevalentemente antes del Covid 19. Los proyectos artísticos se relacionaron con dos tipos de mundos, el físico y el virtual, y dos tipos de lugares. Por una parte, *lugares físicos*, realidades experimentadas asociadas entre sí por el tema del agua, como Baotou, Inner Mongolia, China; Near the Yangtze River Bridge in Wuhan, Hubei Province, China; la ciudad de Venecia y la ciudad de Mestre (VE). Por otra, *lugares digitales* que en las obras realizadas con un lenguaje fílmico (*visual)*, de videojuego, de poetrónica o *cyber poetry* entre otros, adquirieron sentido global.

De la práctica artística en red nacen por consiguiente, por una parte, lugares en internet, sin especificidades geográficas, y por otra lugares experimentados con el cuerpo físico. En ambos casos, y en su conjunto, se trata de pensamientos encarnados que llevan por tema lo catastrófico o el "todo en uno" : el ciclo de vida, muerte y nuevo nacimiento del saṃsāra; la materia indeterminada e indefinida como el *ápeiron* del filósofo griego Anassimandro, que representa el todo antes que se puedan distinguir sus elementos; el Yin y Yang como expresión de la naturaleza; el efecto mariposa de la teoría del caos; o, las alarmas de sirenas a las derivas en el mundo global.

FUENTES REFERENCIALES

Araya-Véliz ,C., Arístegui, R. y Fossa, P. (2017). Pasos hacia una enacción relacional. Aporte, ambigüedades y limitaciones del concepto embodied mind en Francisco Varela: un análisis metateórico. *Mindfulness & Compassion, 2*(1), 41-46. https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S2445407916300477

Bazzichelli T, (2006). *Networking. La rete come arte*. Costlan editori.

Bordini, S. y Gallo, F. (a cura di) (2018). *All'alba dell'arte digitale. Il Festival arte elettronica di Camerino*. MM Edizioni.

Gil, R. L., et.al. (2018). *Formación docente y pensamiento crítico en Paulo Freire* (R. M. P. Martínez, G. M.R. Herrera, & J.H.T. Catalán, Eds.). CLACSO. https://doi.org/10.2307/j.ctvnp0jhs

Lombardo, G. y Porcu, A. (2012). Incontri in Rete. *Parol. Quaderni d'arte e di Epistemiologia*, 22 (iuglio/dicembre).

Ojeda, C. (2001). Francisco Varela y las ciencias cognitivas. *Revista chilena de neuro-psiquiatría*, *39*(4), 286-295. https://dx.doi.org/10.4067/S0717-92272001000400004

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15442

Plaza, J. (2003). Arte e interatividade: autor-obra-recepção. *ARS* (São Paulo), *1*(2), 9–29. https://doi.org/10.1590/s1678-53202003000200002

Rollo, A. (2018) Di ruolo nelle Applicazioni Digitali per le Arti Visive (on-line). http://www.oistros.it/quandodecidemmodicambiareilmondoconilteatro/di-ruolo-nelle-applicazioni-digitali-per-le-arti-visive/ [Consulta: 6 junio 2022]

Spam Arts (6 de junio 2022). *Del graffiti al arte electrónico. Entrevista a Heath Bunting, artista y activista del Netar* [Archivo de Vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=91zVwlinVOE&t=2s

Szmulewicz Ramírez, R. (2012). *Fuera del cubo blanco: lecturas sobre arte público contemporáneo*. Ediciones Metales Pesados.

Tizzi, L. (2014). Pedagogia critica: Henry A. Giroux e i problemi della scuola negli Stati Uniti. "Riaccendere l'immaginazione" nell'era dei test e dell'accountability". *Formazione & Insegnamento* XII. https://doi.org/107346/-fei-XII-04-14_04

Varela, F. (1996). *Conocer. Las ciencias cognitivas: tendencias y perspectivas. Cartografía de las ideas actuales*. Gedisa.

Varela, F., Thompson, E. y Rosch, E. (1991). *The embodied mind: Cognitive science and human experience*. MIT Press.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15526

Gárgoles Navas, María.
Investigadora predoctoral FPU, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Escultura y Formación Artística.

Procesos multisensoriales y nuevas corporalidades de la sociedad digital
Multisensory processes and new corporalities in the digital society

PALABRAS CLAVE

Arte, inmersivo, cognición corporeizada, tecnología, realidad virtual.

KEY WORDS

Art, immersive, embodied cognition, technology, virtual reality.

RESUMEN

Este articulo reflexiona sobre prácticas artísticas en la cultura digital. Esta investigación es abordada desde las nuevas propuestas de realidades aumentadas y virtuales que se manifiestan en el contexto artístico. Estas nuevas tecnologías proponen perspectivas alternativas de interacción y relación que desde el punto de vista de la cognición corporeizada posibilitan un amplio abanico de sensorialidades. Como experimentadores los públicos receptores perciben y activan elementos de su entorno, al mismo tiempo que perciben las narrativas de los demás como propias. De esta manera se producen nuevas activaciones de lo social y de lo común a través de la experiencia y lo narrativo. En este trabajo se muestran posibilidades artísticas de conexión corporeizada a través de propuestas artísticas de conexión social y virtual con los demás. Algunas de estas abordan las formas de conexión con el entorno y con los demás, al mismo tiempo que otras pretenden conectar a través de las virtualidades de la obra. Así pues, en esta investigación se muestran como a través de propuestas artísticas de realidad mixta es posible conectar sensorialmente y percibir desde la propia experimentación.

ABSTRACT

This paper serves to reflect on artistic practices in digital culture. This research is addressed from the new proposals of augmented and virtual realities that are inherent in the artistic context. These new technologies propose alternative perspectives of interaction and relationship that, from the point of view of embodied cognition, enable a wide range of sensorial solutions. As experimenters, the target audiences perceive and activate elements in their environment, while they perceive others' narratives as their own. In this way, new activations of both the social and the common are produced through experience and the narrative. In this work, artistic possibilities of embodied connection are explored through artistic proposals of social and virtual connection with others. Some of these addresses the ways of connecting with the environment and with others, while others seek to connect through virtuality's of the artwork. Thus, this research shows how, through mixed-reality artistic proposals, it is possible to connect sensorially and perceive from one's own experimentation.

INTRODUCCIÓN

Las experiencias inmersivas pueden crear situaciones más intensas si son vividas desde la corporeización y la primera persona. Desde el arte inmersivo y la corporeización es posible proponer narrativas para ser experimentadas desde la subjetividad. A lo largo de esta presentación se indagará en diferentes procesos sensoriales que emergen en la interacción y conexión con la imagen inmersiva que surge de la tecnología de la realidad virtual, pero también se reflejará como desde el arte se proponen estos procesos sensoriales. Entornos y corporalidades se ponen en relación para crear una ilusión y proponer experiencias artísticas que conecten sensorialmente con las narrativas propuestas.

Primeramente, esta investigación aborda como las interacciones con el entorno revierten en la percepción de la imagen inmersiva, donde la experiencia de conexión corporeizada contribuye a crear múltiples conexiones sensoriales. También se abordan propuestas concretas en las cuales se puede conectar desde la experiencia y empatizar con los demás. Estas experiencias se contraponen a situaciones que se producen también en entornos virtuales inmersivos, donde las relaciones sociales han cambiado.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15526

METODOLOGÍA

A partir de diversas fuentes bibliográficas y experiencias artísticas de realidad virtual se cuestionan aspectos de la corporalidad que se da en la interacción y conexión. Con las experiencias inmersivas mencionadas se indaga en aspectos corporeizados de la experiencia que permiten percibir y sentir desde la primera persona. En particular, se reflexiona sobre estas formas de conectar corporalmente a través de la imagen digital.

DESARROLLO

1. Interacciones y conexiones con el entorno virtual

Los nuevos espacios de la sociedad digital permiten la conexión social con contenidos del día a día que pertenecen a una dimensión virtual. El arte siempre ha estado vinculado con los contextos sociales y aquello que sucede en el habitar. Las tecnologías del continuo de la virtualidad como son la realidad virtual, la realidad aumentada y la realidad mixta, permiten experimentar y sentir desde la primera persona. Esto permite la exploración desde el hacer, la interacción y el diálogo con la obra más allá de la contemplación.

En el nuevo paradigma digital, las tecnologías de la inmersión están presentes en el día a día. Las tecnologías de la inmersión están cobrando más importancia en lo social y lo artístico, ya que hasta el momento los avances concretos estaban directamente enfocados a disciplinas científicas. Lo audiovisual se expande hacia otros lenguajes más inclusivos e inmersivos donde es posible interactuar y relacionarse con propuestas parcial o totalmente virtuales.

Más allá de la propiedad de lo digital del medio, hay una virtualidad en la información que reside en las conexiones somatosensoriales con el contenido en cuestión. En este sentido es en estas conexiones donde emergen nuevas formas mediadas de conexión con el entorno, incluyendo la imagen digital.

En las interacciones sociales, han emergido nuevos entornos virtuales inmersivos o no, que plantean nuevas estrategias de relación. De la misma manera que las redes sociales plantean nuevas formas de relación y comunicación con los demás se han modificado las formas sociales de comunicación, los nuevos entornos que están emergiendo van a afectar a los modos de comunicación y relación social que se establecen. Entornos como los que abordaré más adelante y que pertenecen a los espacios inmersivos de realidad virtual modifican las formas de relación social. Concretamente, se modifican las formas de comunicación corporal y verbal. Estos cambios también revierten y se comunican con las formas de comunicación que se establecen en una interacción social diaria que se ve afectada por las nuevas prácticas relacionales del entorno virtual. En cierto modo, hace unos años comenzó este cambio con entornos no inmersivos como *Second life* (Linden Research, Inc., 2003). En este espacio, además de reactivar propuestas alternativas para la realización de eventos sociales, servía como encuentro para otros eventos de cualquier índole. Un ejemplo de esto es la propuesta de empleo de dicha plataforma para la enseñanza universitaria y las artes, donde se propone replicar espacios ya existentes para impartir contenidos en el entorno virtual (Iribas Rudín, 2008), ya que la convivencia en espacios virtuales no viene dada por su condición digital, sino por cual es el espacio presentado y las identidades escogidas. Siendo pues este entorno el primero de muchos que añadieron las posibilidades inmersivas. Se proponen correlatos entre los eventos en la actividad diaria y sus correspondencias virtuales en museos y avatares (Romero y Viana, 2016). Así pues, Carmen González en su investigación sobre estas plataformas afirma lo siguiente:

> He observado que en la motivación para formar parte de Second Life (SL) caben dos posibilidades, fundamentalmente, cada una con distintas variables: utilizar la realidad virtual como prolongación de la realidad tangible o hacerlo para sublimar esa misma realidad. Ambas opciones no son compartimentos estancos, pueden darse simultáneamente, que es lo que frecuentemente sucede. Podrían sintetizarse tres categorías que derivan de ambas actitudes en este metaverso y que atañen a la relación entre SL y vida real (RL): el reflejo, donde SL es una extensión de RL; la relegación, de RL por SL; y, por último, la inversión, más una hipótesis, donde SL se convertiría en un simulador de RL. (Gonzalez Castro, 2019, p. 2)

Por su parte, las tres categorías proporcionadas para este entorno podrían aplicarse a nuevas prácticas que, en general, proponen nuevos espacios alejados de la representación mimética de un entorno. Independientemente de esto, siempre hay reflejos en objetos materiales o comportamientos sociales que se repiten en estos espacios de comunicación social.

Volviendo a estas conexiones sensoriales con los demás, los espacios de lo virtual también están cambiando de lo predominantemente estático hacia la imagen en movimiento, aunque sea breve. En general, la imagen ha adquirido velocidad y rapidez y así esta se manifiesta con interferencias sonoras. Lo sonoro otorga movimiento a las imágenes consumidas. Los entornos virtuales están repletos de sonidos que de forma continuada reaccionan al movimiento del sujeto presente, activando de esta manera nuevas fuentes sonoras que influyen en la percepción individual del entorno visitado. El sonido se convierte así en un factor relevante a la hora de ubicar y situar estímulos

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15526

sensoriales y propuestas situadas en entornos sociales inmersivos. El sonido funciona en ocasiones como una brújula que dirige desplazamientos y recorridos concretos dentro del espacio de la inmersividad.

Lo sonoro adquiere importancia cuando se aplica a espacios sin limitaciones espaciales, es decir los entornos completamente inmersivos que replican la actividad diaria. En el habitar de estos espacios emergen nuevas conexiones sensoriales desde el cuerpo propio en conexión con lo que nos rodea, donde los estímulos sonoros condicionan la experiencia no solo por aquello que emiten, sino también por el lugar fuente desde el que se emite el sonido. Esta localización subjetiva de la fuente de sonido se produce predominantemente en entornos inmersivos, pero también tiene lugar en otras propuestas con menos precisión en la ubicación. Esta localización subjetiva de fuentes auditivas nos permite conectar con aquello que sucede en el espacio digital, así como comunicarnos con este.

2. Corporalidades inmersivas

Con respecto a las presencias corporales en el entorno virtual, no debemos obviar la corporalización inmersiva que sucede en el habitar digital. Nuevos entornos suponen nuevas relaciones y en este caso, nuevas formas de relación social con el entorno y los demás. La imagen idealizada presente en algunas redes sociales, muta a otros aspectos corpóreos en el caso de espacios virtuales. *Second life* ya supuso un primer acercamiento a lo que en la actualidad estos espacios suponen para la afectividad. La individualidad y colectividad se ponen en relación en estos espacios sociales, en cuanto que las formas de relación se adaptan y progresivamente modifican el estar con los demás.

Las nuevas corporalidades no humanas se imponen ante máscaras o pieles que se adaptan al cuerpo y esconden una identidad real. Algunas propuestas artísticas han usado esta característica de mutación corporal para hacer emerger nuevas posibilidades subjetivas y experienciales. A través de la vivencia en primera persona se proponen experiencias sensoriales que permitan la vivencia de cuerpos diferenciados a los biológicos.

Un ejemplo de estos son las propuestas que modifican la corporalidad del experimentador a través de la inmersión en un entorno de realidad virtual. La experiencia *Becoming Homeless: A human experience* (Stanford University's Virtual Human Interaction Lab, 2018) nos plantea esta situación donde debemos ser capaces de tomar decisiones y vivir un corto periodo de tiempo desde la posición de una persona sin hogar en los Estados Unidos. De esta manera, se experimenta y toman acciones para conexión empática con quienes han vivido esta situación, pero también con nuestra propia experiencia y conexión con el entorno en tanto que conectamos con este a través de objetos personales que tienen una función diaria y permiten la comunicación y conexión con la sociedad.

Las nuevas propuestas artísticas que recurren a lo digital no hacen más que como diría Juan Martín Prada, hipervisibilizar en un afán de mostrar lo evidente (Martín Prada, 2012). La estrategia de reflejar situaciones a través de entornos virtuales permite la vivencia en primera persona, al mismo tiempo que se experimenta. En este sentido el ánimo de conectar afectivamente con aquello que nos rodea es lo que nos empuja a la experimentación y el conectar desde un cuerpo conectado y corporeizado. De esta manera los procesos de corporeización pretenden situarnos en la posición del otro, es decir, promover una conexión somatosensorial y empática a través de otras corporalidades que permiten modificar nuestra posición y modo de afrontar el mundo. En este sentido propuestas como *Gender swap* o *The Machine to be Another* (BeAnotherLab, 2012, 2014) proponen estos acercamientos corporales entre diferentes corporalidades. A través de conceptos de identidad o empatía, estas acciones de realidad virtual pretenden proporcionar nuevas corporeizaciones, prestando especial interés a los cuerpos más que a los entornos donde esto sucede.

CONCLUSIONES

Los entornos inmersivos actuales, son propios de lo digital donde abarcan múltiples espacios que se rigen por sus propias normas. De esto derivan los diferentes usos que adquieren estos espacios, aumentando sus opciones desde los entornos virtuales iniciales. En la actualidad estos espacios permiten conectar dependiendo de aquello que acontece o se presenta.

En estos espacios además de poder corporeizar avatares también se emplean para relacionarse e interactuar con otros allí presentes. En cualquier caso estos procesos de relación social en lo digital permiten reflejar ideas semejantes o no de uno mismo.

En las experiencias anteriormente mencionadas emergen procesos por los cuales la corporalidad se ve modificada, ya sea por el uso de un avatar diferente o por inducir acciones no realizadas habitualmente. En ambos casos, se visibilizan procesos por el hecho de ponerse en el lugar del otro, así pues, permite experimentar desde una posición subjetiva, pero tomando decisiones propias. Estas decisiones no son únicamente con respecto a la interacción, sino también con implicaciones como escoger donde dirigir la atención dentro de la imagen inmersiva.

La autora cuenta con una ayuda FPU (Formación de Profesorado Universitario) del Ministerio de Universidades. (ref: FPU2017/03492).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15526

FUENTES REFERENCIALES

BeAnotherLab. (2012). *The Machine to be Another* [VR]. http://beanotherlab.org/home/work/tmtba/

BeAnotherLab. (2014). *The Gender Swap* [VR]. http://beanotherlab.org/home/work/tmtba/body-swap/

Gonzalez Castro, C. (2019). *Arte ingrávido. La creación artística en Second Life como base fundacional del metaverso.*

Iribas Rudín, A. E. (2008). *Enseñanza virtual en Second life: Una opcion online animada para las uniersidades y las artes.* 19.

Linden Research, Inc. (2003). *Second Life*.

Martín Prada, J. (2012). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Ediciones Akal.

Romero, G. P., y Viana, M. Á. M. (2016). *Nuevos comportamientos artísticos en "Second Life".* 18.

Stanford University's Virtual Human Interaction Lab. (2018). *Becoming Homeless: A Human Experience* [VR]. https://vhil.stanford.edu/becominghomeless/

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15492

Gerena Bonilla, Ana.
Universidad de Málaga

La imposibilidad fisiológica de la excarcelación del color en el arte fauvista.

The physiological impossibility of the liberation of color in fauvist art.

PALABRAS CLAVE

Arte, neurociencia, neuroestética, fauvismo, arte visual.

KEY WORDS

Art, neuroscience, neuroesthetics, fauvism, visual arts.

RESUMEN

De todas las áreas que se estudian desde el campo de la neurociencia, la visión del color es con toda probabilidad la rama que ha generado más debates. Se trata de una cuestión que ha interesado y se ha abordado, tanto desde el punto de vista fisiológico, como en los diferentes campos del saber humanístico, con especial atención del uso de los colores por los artistas a lo largo del tiempo. Hablar de color, dentro del ámbito de las vanguardias históricas, es hacerlo de los fauvistas, ese período artístico que se desarrolló con múltiples propuestas, donde aparentemente no había una idea heterogénea de grupo, pero que compartían una preocupación en común, la exaltación del color por encima de la forma delineada o el dibujo. Desde parámetros neurocientíficos, el cerebro de los artistas fauves y su concepción del color, resulta interesante, ya que, para excarcelar el color de las formas, llegaron a una solución imposible a nivel cerebral; dotar a las formas de colores que no suelen asociarse con ellas y así romper con las ataduras cromáticas. De todos los artistas fauves, el que más estragos produce a nivel perceptivo y cognitivo, es Matisse. Resulta curioso, que en el texto *Notas de un pintor* (1908), indicara que soñaba con un arte punto, equilibrado y tranquilizador, que actuara como calmante cerebral. Hoy en día, gracias a la neurociencia moderna sabemos que, al contemplar una obra suya, se activan una serie de áreas corticales específicas que nos produce disonancia cognitiva y una profunda insatisfacción, ya que su pintura romper con los conceptos adquiridos y heredados que tienen que ver con la asociación de los colores y sus formas naturales.

ABSTRACT

Of all the areas studied in the field of neuroscience, colour vision is probably the branch that has generated most debate. It is a question that has interested and has been approached both from a physiological point of view and in the different fields of humanistic knowledge, with special attention to the use of colours by artists over time. To speak of colour, within the sphere of the historical avant-garde, is to speak of the fauvists, that artistic period which developed with multiple proposals, where there was apparently no heterogeneous group idea, but which shared a common concern, the exaltation of colour over delineated form or drawing. From neuroscientific parameters, the brain of the Fauve artists and their conception of colour is interesting, since, in order to free colour from forms, they arrived at a solution that was impossible on a cerebral level: to endow forms with colours that are not usually associated with them and thus break with chromatic ties. Of all the Fauve artists, Matisse was the one who caused the most havoc on a perceptual and cognitive level. It is curious that, in the text Notes of a painter (1908), he indicated that he dreamt of an art that would be dotted, balanced and soothing, which would act as a cerebral calming agent. Today, thanks to modern neuroscience, we know that, on contemplating one of his works, a series of specific cortical areas are activated which produce cognitive dissonance and a profound dissatisfaction, since his painting breaks with the acquired and inherited concepts that have to do with the association of colours and their natural forms.

INTRODUCCIÓN

En el presente artículo nos disponemos a abordar desde una perspectiva neurocientífica el arte fauvista y su concepción del color, fijando nuestro foco de atención en Matisse. El objetivo es desarrollar un discurso en torno al uso deliberado del color en esta corriente artística,

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15492

y su repercusión en la percepción del espectador, a nivel neuronal. Para ello nos adentraremos de lleno en el análisis de la parte visual del cerebro, con la finalidad de crear un cuerpo teórico científico que de respuesta a estas cuestiones. Asimismo, nos acercaremos desde una postura sociológica a la repercusión que el arte moderno tiene en la sociedad, y como este empieza a crear cierto rechazo en el espectador, es factible que a partir de esta investigación podamos dar respuesta biología al origen de su posible negación.

METODOLOGÍA

La metodología empleada se ha basado en una exploración de las principales fuentes de la neurociencia, que engloban diferentes investigaciones experimentales en torno al arte, como son los estudios del color basados en el Sistema Land y los experimentos de los fisiólogos Helmholtz y Hering. Se ha acometido también el análisis de las manifestaciones del grupo fauvista, que guardan una compresión del campo visual interesante, y un estudio del cuerpo teórico y crítico desarrollado durante el arte moderno. Del mismo modo se ha profundizado en una bibliografía especifica neurocientífica, para la compresión epistémica y terminológica empleada.

DESARROLLO

A continuación, vamos a estructurar en un eje de tres bloques el siguiente artículo. En el primero de ellos abordaremos los primeros trazos teóricos del uso del color del grupo fauvista, en un segundo apartado nos centraremos en los experimentos llevamos a cabo a través del Sistema Land y los fisiólogos Helmholtz y Hering, y su vinculación conceptual con la manera de representar el color en el fauvismo. Y en última instancia nos centraremos en la percepción y concepción a nivel socioambiental del arte moderno y el fauvismo, para completar este artículo con una serie de conclusiones finales.

1. El cerebro fauvista

El fauvismo fue un periodo de desarrollo artístico con múltiples propuestas, algunas de ellas muy estudiadas y teorizadas. En este sentido una de esas propuestas fauves que nos interesa para esta investigación, es aquella se basa en la liberación del color, es decir para ellos el color era mucho más irracional, más inestable, y atendía más a la esfera de la sensibilidad que de la razón. Cuando los fauvistas le dan todo ese protagonismo al color, están atentando contra la tradición del arte, están apelando al mundo de las sensaciones y lo expresivo, por tanto, esa liberación va a actuar como impulso de la expresividad dotándolo de una gran carga emocional. De lo que se libera el color es de la forma delineada, pero a nivel neuronal esta liberación no se produce fácilmente ya que el cerebro para construir el color necesita captar espectros de luz en cualquier longitud de onda que se refleje en una superficie en sí, así como de las superficies colindantes. Esta imposibilidad cerebral por excarcelar el color de la forma llevó a los fauvistas a una solución imposible a nivel fisiológico: dotar a las formas de colores que no suelen asociarse con ellas y así romper con las ataduras cromáticas a una forma concreta o al conjunto de ellas. Probablemente el artista que más estragos produjo y produce al cerebro en torno a esta cuestión, es Matisse, quizás por ser el más orgánico de los fauvistas o por entender que su manera de expresar el color estaba sujeta a sus propias emociones y no tanto a una teoría científica. En sus obras podemos ver como va dotando de colores “artificiales” a formas, objetos, paisajes, etc. Y esto va a producir en el cerebro cierta disonancia cognitiva, es decir, reconocemos un objeto o escena, pero no el color que tenemos almacenado en nuestra memoria al que solemos asociarlo.

Existen dos estudios fisiológicos pioneros que abordan la cuestión del color, por un lado, el realizado por Edwin Land, fundamentado en la búsqueda de las leyes relativas al tipo de operación que se produce en el cerebro para transdutar y construir los colores asociados a sus formas. El Sistema Land es de cálculo automático, es decir, no está sujeto a factores como el aprendizaje, la cognición o la memoria, aunque no niega que estos factores puedan influir en los resultados, en este caso en aquellas estructuras cerebrales que intervienen en la construcción del color.

Por otro lado, son relevante los estudios realizados por los fisiólogos Herman von Helmholtz y Ewal Hering. Ambos fijaron sus investigaciones en el estudio de los colores naturales de los objetos, dejando a un lado cómo los colores funcionan en escenas abstractas. Al analizar la constancia del color en conexión con las escenas naturales se dieron cuenta de que se evocaban factores cerebrales mal definidos en términos fisiologicos. Von Helmholtz enfatizaría la importancia que tienen factores como lo cognitivo, el juicio y el aprendizaje, insistiendo en que a pesar de que tengamos la capacidad de ver objetos en condiciones lumínicas diferentes, aprendemos a crearnos una idea correcta del color de los cuerpos, es decir, a imaginar como serían esos colores bajo una luz blanca, ya que el color no se debe a un acto de sensibilidad lumínica específica, sino más bien, a un acto de juicio. Esto cobraría especial importancia en el cubismo, ya que pretendían representar el color al margen de la luz. Hering por su parte, haría hincapié en cómo las diferentes memorias jugaban un papel fundamental en el reconocimiento de objetos o escenas y la asociación del color, indicando que: “todos los colores que conocemos o que creemos conocer, los vemos a través de las lentes de los colores que recordamos” (Hering, 1964), esto quiere decir que sería muy diferente si viéramos los colores sin los recuerdos que tenemos asociados a ellos.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15492

Sobre esta cuestión, ambas teorías son complementarias, ya que en nuestra vida cotidiana contemplamos colores de formas definidas, como puede ser la fruta, los paisajes, los coches, etc. Y las identificamos con los colores que hemos aprendido a asociarlos. Cuando nos enfrentamos a escenas abstractas donde el color se ha despojado de la forma delineada o el dibujo, se activan además del área visual uno y cuatro, un área que se extiende por todo el lóbulo temporal denominado hipocampo, que está directamente relacionada con la memoria, y otra área adicional que se encuentra en la circonvolución inferior frontal del hemisferio derecho. Por tanto, al percibir escenas naturales con colores "normales" se activan las mismas áreas cerebrales que intervienen cuando contemplamos escenas abstractas coloreadas, y a su vez, también se activan otra serie de áreas adicionales, por lo que, se demuestra que existen una diferenciación neuronal entre ver una obra figurativa y una abstracta. Las escenas abstractas, parecen afectar a las primeras áreas visuales, sin llegar a activar zonas que solo se activan cuando observamos y percibimos escenas naturales.

Lo que hace el fauvismo y más en concreto Matisse, es activar todas estas áreas a la vez, aunque para ello se entre en un estado disonante a nivel cognitivo, ya que nos presenta escenas que a priori deberían estar dotadas de un color determinado asociada a una forma, y en cambio invierte los esquemas de los conceptos heredados y adquiridos, usando un abanico de color que no corresponden con su forma. Básicamente Matisse, no solo libera a la forma del color, a pesar de crear conflicto en el cerebro, lo está excarcelando de toda concepción fisiológica, esto debería conferirnos una respuesta celular absolutamente autónoma y libre, pero nos frustra a nivel neuronal y entramos en un espiral de insatisfacción.

A nivel sociológico, en torno al arte moderno se empieza a configurar una especie de discurso de negación, quizás por no entender lo que hay representado y sentir cierta conciencia de inferioridad ante este tipo de obras. Es posible que el inicio de esa negación tenga su origen en todo lo expuesto con anterioridad, es decir, el cerebro necesita que en una obra de arte haya una serie de elementos reconocibles, podemos no entender la iconografía, pero sí esos elementos, por tanto, ese rechazo o negación se configuran a partir de la compresión conceptual representada. Cuando no reconocemos el contenido, la forma, ni el color, el cerebro sufre esa profunda insatisfacción, esto también se debe a que tenemos conectados los centros superiores con el sistema límbico de recompensa, lo que supone que no podamos resolver el problema visual planteado. Hemos mencionado dos conceptos que son fundamentales para la producción y recepción del arte, uno de ellos, los adquiridos son mutables y van modificándose a lo largo de nuestra experiencia vital, lo que favorece la plasticidad cerebral. Lo que trato de exponer es que, el arte moderno, y en este caso el fauvismo, todavía necesitan ser entendidos bajo una concepción teórica, de no ser así el espectador se siente "ridiculizado" y no permite que un cuadrado o una macha de color desasociada de su forma concebida, sea llamado arte, a pesar de que esa representación genere una respuesta óptima en su cerebro.

CONCLUSIONES

En conjunto todo lo expuesto con anterioridad nos hace llegar a una serie de conclusiones, la primera de ellas, es que las escenas abstractas parecen afectar a las primeras áreas visuales, sin llegar a excitar aquellas zonas que se activan cuando observamos escenas naturales. En segundo lugar, la actividad cerebral del área visual cuatro, que aparentemente esta relacionada con la construcción de colores abstractos, sin relación a una forma particular, es la misma que cuando percibimos un mismo objeto pintado con colores "artificiales" o colores a los que se les suele asociar, diferente es la manera cognitiva que tenemos de entender esa relación. Y, por último, la excarcelación del color de su forma, arremete directamente contra una de las leyes que gobierna el cerebro, aquella que tiene que ver con la resolución de problemas a nivel perceptivo. Los fauvista básicamente atentan contra los sistemas cerebrales que gobierna el color, y lo hacen para satisfacer los mecanismos que rigen su placer estético, y para expresar a través del color sus propios sentimientos. El hecho de que el cerebro transforme el arte en emociones es lo que hace interesante este diálogo, a pesar de los múltiples conflictos que esta experiencia estética pueda ocasionar en los procesos mentales.

FUENTES REFERENCIALES

Bucher, H. (1974. *La inteligencia humana*. Marova.

Butler, C. (2010). *Modernism*. Oxford University Press.

Dierseen, M. (2019). *El cerebro creativo*. Shackleton Book.

Helmoltz, H. (1911). *Handbuch der Physiologischen Optik*, 2. Voss.

Hering, E. (1964). *Outlines of a Theory of the Light Sense*. Traducido por L.M. Hurvich y D. Jameson. Harvard University Press.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15492

Kandel, E. (2017). *Arte e neuroscienze: le due culture a confronto*. Rafaello Cortina.

Kandel, E. (2019). *La nueva biología de la mente*. Paidós.

Kandel, E. (2016). *Reductionism in Art and Brain science: Bridging the two Cultures*. Columbia University Press.

Ramachandran, V. (2008). *Los laberintos del cerebro*. La liebre marzo.

Ramachandran, V. (2012). *Lo que el cerebro nos dice*. Paidós.

Zeki, S. (1999). *Visión interior: una investigación sobre el arte y el cerebro*. Visor, La balsa de la Medusa.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15612

Gómez Chávez, Andrés.
Personal investigador predoctoral en formación, Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de escultura, grupo LCI Laboratorio de Creaciones Intermedia.

MICROPAISAJES PARA EL JUEGO: Interculturalidad urbana desde la experiencia-lúdico ambiental en dispositivos instalativos itinerantes

MICRO-LANDSCAPES FOR PLAY: Urban interculturality from the environmental-playful experience in itinerant installation devices

PALABRAS CLAVE

Jugar, Juego, Escenografía, Co-creación, Metodología, Playground.

KEY WORDS

Play, Game, Scenography, Co-creation, Methodology, Playground.

RESUMEN

El juego en la ciudad está prohibido y cuando es permitido, está confinado a espacios específicos que resultan aburridos, monótonos y arcaicos para sus usuarios. Debemos entender el playground más allá de un dispositivo escultórico estático “tipo Mcdonalds” implementado en los 70s, y proyectarlo como un sistema interactivo multimedia coherente con los contextos actuales de jugabilidad, usabilidad e interactividad del mundo digital y videojuegos.

Esta propuesta surge como una reflexión, interpretación y práctica artística personal de la metodología de diseño escenográfico propuesta por Jara Martínez Valderas en su texto *Manual de espacio escénico Terminología, fundamentos y proceso creativo*. La práctica artística pretende la creación de dispositivos instalativos que al ubicarse en un espacio urbano generen de manera temporal una *“burbuja lúdica”* cuya vocación principal es el juego ambiental y la estimulación cognitivo - sensorial de la población, lo que implica que sean concebidos bajo esquemas de diseño universal e inclusivo. Intentamos proponer una recontextualización del rol de la escultura como catalizador de actividades en el espacio público y del juego como evento público en cualquier entorno urbano.

ABSTRACT

Playing the city is prohibited and when it is allowed, it is confined to specific boring, monotonous and archaic spaces for its users. We must understand children's playground not as a "Mcdonalds type" static sculptural device implanted in the 70s, and start projecting it as an interactive multimedia system consistent with digital world and video games current contexts of playability, usability and interactivity.

This proposal emerges as a reflection, interpretation and personal artistic practice of the scenographic design methodology proposed by Jara Martinez Valderas in his text *Manual of scenic space Terminology, foundations and creative process*. The artistic practice aims to create installation devices that, when installed in an urban space, temporarily generate a "playful bubble" whose main vocation is environmental play and user´s cognitive-sensory stimulation, impling being conceived under universal and inclusive design. We try to propose a recontextualization of sculpture´s role as a catalyst for activities in public space and play to happen as a public event in any urban ambience.

INTRODUCCIÓN

La amnesia generacional (Kahn & Weiss 2017) es un fenómeno antropológico constante en el cual la humanidad, a medida que pasan las generaciones, colectivamente "olvida" cómo era anteriormente el mundo natural. Las problemáticas en la calidad lúdico-ambiental en las ciudades contemporáneas son normalizadas por la niñez que crece en dicho contexto, asumiendo así la baja calidad de vida (relativa

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15612

a épocas anteriores) como algo normal, la nueva "base cambiante" (Pauly 1995) de las próximas generaciones es la ciudad del presente, por lo cual probablemente estamos próximos a olvidar cómo jugar en el espacio público.

Los actuales entornos urbanos son patios estériles para el juego desde perspectivas ambientales, sociales y relacionales. Obligamos a los niños a usar módulos de plástico que asemejan castillos y casitas de colores, pero les negamos la oportunidad del contacto con el entorno natural y la respectiva experiencia de juego que permite el aprendizaje directo de la naturaleza y los procesos biológicos. A esto debemos sumarle parámetros socio - relacionales como la prohibición del juego en entornos urbanos donde se prioriza las terrazas para fines comerciales, la sobreprotección de los padres, los horarios estudiantiles que asfixian las dinámicas lúdicas del niño y, sobre todo, el poco tiempo que se dedica al juego físico y analógico Vs el tiempo dedicado a las pantallas y dispositivos móviles.

Figura 1. Imagen resumen de las problemáticas de la jugabilidad urbana, recopilación del autor

Vivimos en una paradoja lúdica, mientras todos hablan de *"ludificación"* en contextos como el trabajo y la educación, el juego en la ciudad está prohibido y cuando permitido es aburrido. Nos encontramos desarrollando herramientas y maneras de generar las experiencias lúdicas que los avances tecnológicos han logrado en los juegos digitales y plataformas online *(gamificación)*, pero obligamos a los usuarios infantiles a seguir usando dispositivos que no se han actualizado en más de 50 años. El primer determinante paradójico es de carácter socio-espacial, vivimos en una ciudad que no permite la germinación esporádica de eventos lúdicos, y cuando es posible, el juego es reducido a estereotipos espaciales y etarios: playground plásticos ubicados en parques y espacios públicos solo para infantes. Los esquemas culturales postindustriales, aún vigentes, definieron el concepto de ocio y con ello lo *"no serio / no productivo*", relacionando al juego con inmadurez, caos y desorden si se realiza en público a partir de cierta edad. Ser *"adulto"* corresponde a dejar esa niñez y asumir la vida "seriamente", hipocresías del consumismo que ha construido un negocio multimillonario a partir del uso de equipos electrónicos y videojuegos como ocio adulto en el espacio íntimo familiar. Por otro lado, lo arcaico y descontextualizado del modelo playground aplicado por todos los gobiernos locales. Los niños, niñas y adolescentes son nativos en un mundo digital que se mide por variables como la usabilidad, la inmersión, la deseabilidad o la interactividad, pero los dispositivos para el juego (playgrounds) mantienen esquemas infantilizados de la "*cajita feliz de Mcdonalds"* (1972). El juego en los playgrounds resulta monótono, aburrido, poco inclusivo y completamente carente de la jugabilidad y experiencia inmersiva que se encuentra en los videojuegos.

Es por esto que los espacios de juego deben volverse a pensar, es necesario realizar una ludificación de los playgrounds y garantizar que formen un ambiente incluyente que incluya a la mayor cantidad posible de actores en el espacio público. Afortunadamente esta tendencia está germinando en ciudades como Londres (Reino Unido) Ciudad de México (México) con las labores realizadas por el *Laboratorio para la Ciudad CDMX* y Barcelona (España) con su *Plan del juego en el espacio público horizonte 2030*. La capital catalana pretende en menos de 10 años ludificar la totalidad de su entorno urbano, utilizando el juego como catalizador de dinámicas sociales y activador del espacio público. Para esto el ayuntamiento ha marcado tres ejes estructurantes: Eje 1) Más y mejores espacios para el juego en el entorno urbano: la infraestructura lúdica en una ciudad jugable, Eje 2) El estímulo de la actividad lúdica y física al aire libre: los usos lúdicos en una ciudad jugada. Eje 3) El impulso de un cambio de paradigma: El juego gana lugar en la ciudad. La propuesta del ayuntamiento de Barcelona se define en siete criterios para el diseño de una ciudad jugable: 1) Juegos diversos, creativos y con retos 2) Espacio estimulantes y accesibles que permitan la actividad física 3) Inclusivos 4) Contacto con la naturaleza 5) Juegos compartidos (incluyendo adultos) 6) Lugar de encuentro multigeneracional 7) Entorno seguro, pacífico y verde.

METODOLOGÍA

Esta investigación tiene sus antecedentes en un voluntariado en la Fundación Valencia Acoge hasta llegar a estructurarse en un proyecto de tesis bajo la tutoría de Moisés Gil y María Zarraga. "*Bibliotecas humanas"* es un proyecto en el que miembros de la asociación comparten un relato personal corto con un público estudiantil, estableciendo un diálogo directo con los oyentes para que realicen

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15612

preguntas a las "fuentes bibliográficas", permitiéndoles conocer de primera mano realidades que normalmente quedan subordinadas en los discursos (multimedia) de los medios de comunicación y los (históricos) de las instituciones del arte. Este proyecto nace como una extensión de estos monólogos, una práctica artística escultórica que surge del relato y busca romper estereotipos raciales, culturales y territoriales que pueden existir al nombrar los lugares de origen de la población migrantes. Durante dos años (2019 - 2021), desarrollamos la primera fase de *"PAISAJES SIMBÓLICOS"*, llamado así porque su inspiración está en los espacios mentales al que los inmigrantes van cuando deciden desconectarse de su realidad. Para esto se desarrollaron una serie de talleres de expresión gráfica y co-diseño de los dispositivos escultórico - sensoriales con los que los miembros de la Asociación Valencia Acoge pueden acercar sus relatos y memorias de sus parajes naturales natales a los habitantes de la ciudad de Valencia. Contamos con la participación constante de 10 miembros de la Asociación, migrantes de Colombia, Perú, India, Marruecos, Rusia, Egipto y algunas interacciones con miembros de países como Kazajistán, China, Senegal y Alemania. Embarcándonos en crear un evento que desbordara la dinámica intercultural de Orriols al resto de la ciudad, buscamos entender las condicionantes urbanas del espacio público (las políticas de control VS las políticas del deseo) y definir las estrategias para hacer del espacio público un lugar un poco más democrático, atractivo e integrador.

Jugar se presenta como el elemento más universal e intercultural, es una experiencia de unicidad espacio-temporal, inmersiva y emergente en un contexto definido. Si el juego es la solución, *¿Por qué seguimos jugando con objetos plásticos inspirados en paisajes infantilizados y eurocéntricos cuando tenemos infinidad de paisajes en el mundo para inspirarnos? ¿Qué necesitamos para garantizar que el evento urbano atraiga a la mayoría de la población y no solo a la niñez? ¿Cómo podemos generar interculturalidad desde la práctica artística y mejorar de paso la conexión con el entorno natural de una sociedad que vive en un mundo digital?*

Después de múltiples análisis bibliográficos y de cartografiar, revisar y proponer un arte público basado en las relaciones de enlace entre la escultura, la ingeniería del diseño y la arquitectura. Buscamos la generación de un marco teórico-conceptual propio con una práctica artística en la ciudad de Valencia que nos permita la recontextualización del rol de la escultura como centro del espacio público y, por otro lado, del rol urbano del playground como dispositivo para el juego. Para lo cual vamos a crear dispositivos instalativos o arquitecturas efímeras que al ubicarse en un espacio urbano generen de manera temporal una *"burbuja lúdica"* cuya vocación principal es el juego ambiental y la estimulación cognitivo - sensorial de la población, explorando así las posibilidades del juego como mediador, aglutinador social y detonador creativo en entornos urbanos. Al ser objetos escultóricos útiles debimos analizar, revisar y combinar diferentes teorías y saberes sobre jugabilidad, usabilidad, diseño de producto, diseño inclusivo - universal y diseño del espacio escenográfico a nivel nacional e internacional para la creación de lineamientos conceptuales propios. Adicionalmente, deconstruimos el concepto de juego para entender la similitud entre la experiencia lúdica y la experiencia teatral en el espacio escenográfico. Usando esta analogía para la transformación de los dispositivos actuales en escenografías urbanas que transformen la experiencia actual del juego al permitir la reconfiguración del dispositivo relacional (playground) e incluyan de manera activa a todos los actores implicados mediante la aplicación de la teoría de las partes sueltas (Nicholson 1972) y el juego ambiental. La metodología de co-creación para la práctica artística surge como una reflexión, interpretación y aplicación personal de la propuesta por Jara Martínez Valderas en su texto *Manual de espacio escénico Terminología, fundamentos y proceso creativo*. La inspiración para el diseño de las escenografías son los paisajes natales de los inmigrantes, mediante el juego le pedimos a los usuarios que interactúen con dicho "texto" mediante escenografías, utilería y objetos; para inmediatamente evocarles que creen su propio texto escenográfico en su espacio escénico del juego. El éxito de la práctica está en la participación activa de los usuarios, de lo contrario serán simplemente decorados en un espacio público.

Figura 2. Imagen resumen de las disciplinas analizadas para la creación artística de los micro paisajes para el juego, recopilación del autor.

DESARROLLO

l juego es acción, es actividad, es un patrón de comportamiento, es una disposición, es una manera automotivada de orientarse en el mundo, es interacción, es actividad, es experiencia, es un recuerdo, es un momento, es un evento y es, sobre todo, es un contexto (Henricks 2018). La definición conceptual de juego se encuentra rodeada de constructos y contextos sociales, culturales, psicológicos y biológicos; circunstancia que remarca su carácter polisémico y paradójico. En *"Homo Ludens"* (1938) Huizinga declara la polisemia conceptual al manifestar que históricamente se pueden encontrar similitudes en ciertos juegos a través de todo el planeta y sin embargo,

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15612

no todos los idiomas abarcan el concepto de juego de la misma manera. La presencia del juego "no se halla vinculada a ninguna etapa de la cultura ni forma de concepción del mundo, por lo cual intentar definirlo sería sencillamente imposible". Los comportamientos del juego son excesivamente variados y culturalmente mutables, diferentes sociedades enfatizan diferentes tipos de juegos y de conductas de una manera muy propia (Hendricks 2004; Schwartzman 1978; Rooparine, Johnson y Hopper 1994). El juego es paradójico porque exhibe una cualidad para al mismo tiempo mostrar una cualidad opuesta (Gruneau 1980; Loy 1982; Henricks 2009). Es una actividad que vive en un contexto entre el orden y el desorden, entre la responsabilidad y la libertad, y la energía para jugar surge de estas características paradójicas (Henricks 2015).

1. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y ACTUALIDAD DEL CONCEPTO DEL JUEGO

Desde el desarrollo de la WWW (*World Wide Web / red informática mundial)* en los 90s, nos encontramos en un mundo hiperconectado por dispositivos móviles en los que las experiencias digitales han logrado un sistema interactivo más inmersivo, usable y jugable que las anteriores dinámicas establecidas con juguetes, consolas o playgrounds. Debido a los avances en la calidad de la imagen, la realidad virtual y la geolocalización que permiten que el juego se dé en cualquier momento y en cualquier lugar. El juego ha dejado de ser experimentado como una actividad estrictamente análoga o virtual, de hecho, investigaciones muestran que se han comenzado a difuminar los límites entre el mundo digital y el mundo no digital, especialmente entre la niñez nativa digital quiénes hacen poca o ninguna distinción entre estos dos mundos (Marsh, 2010; Plowman, McPake & Stephen, 2010; Stephen & Edwards, 2018).

Las propuestas post contemporáneas para definir el juego se valen de visiones filosóficas actuales que utilizando conceptos de la física cuántica (teoría de los sistemas dinámicos no lineales, teoría del caos y teoría de las emergencias) generan un nuevo entendimiento del espacio y el tiempo, condicionantes básicas de la experiencia del juego. En su texto *"Evolving a consilience of play definitions: playfully"* Sutton - Smith (1999), uno de los máximos teóricos en el mundo académico anglosajón por su aporte a la taxonomía del juego desde diferentes retóricas conceptuales; entrega una nueva definición de juego considerándolo una serie de eventos conectados por dos conceptos principales: *"la variabilidad adaptativa"* y las "*simulaciones selectivas"*. Este planteamiento es el inicio para visualizar la experiencia del juego como un sistema interactivo en el cual el individuo desarrolla un proceso intrapersonal con el que decide interactuar con otros y con un dispositivo relacional para la creación de una "*burbuja transparente en una realidad del no juego"* (Goffman, 1991). Scott G. Eberle (2014) nos recuerda que cualquier evento individual de juego está embebido en una matriz histórica, social y psicológica en la que el juego no puede ser separado de dónde, cuándo y con quién tuvo lugar. Está propuesta manifiesta que el evento lúdico se produce al cumplir con seis requerimientos en la experiencia intrapersonal de los usuarios: anticipación, sorpresa, placer, entendimiento, fuerza y elegancia.

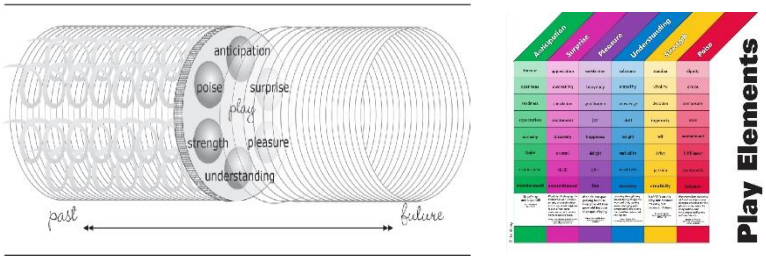


Figura 3. Elementos para el juego según Scott G. Eberle (2014)

Doris Bergen por su parte, define al juego como un sistema dinámico vivo que muestra complejas dinámicas no lineales e interacciones con otros sistemas y procesos dinámicos resultando en interacciones complejas (Vander Ven 2015; Van Geert 2000 & Guastallelo 1997). Bergen plantea al juego como un sistema autoorganizado que puede parecer caótico, pero se mueve hacia el orden, lo que implica cinco patrones emergentes espontáneos de estados atractores (estables). Por un lado, ejemplifica las características de la dependencia sensible de las condiciones iniciales, porque pequeñas entradas en situaciones de juego pueden causar resultados dispares, por ejemplo, los tipos de materiales, el tiempo disponible para jugar, los escenarios en los que puede ocurrir y el material disponible. El juego demuestra apertura porque los jugadores continúan recibiendo energía de fuentes fuera del "marco de juego" (Beteson 1956). También implica parámetros de control tales como diferencias en los patrones de juego debido a la edad y la habilidad de los jugadores, limitaciones en la experiencia y tipos de escenarios disponibles para jugar. A su vez, el juego muestra interdependencia porque todos los niveles de juego están interrelacionados, y los niños a menudo se mueven hacia adelante y hacia atrás entre los tipos de juego y los niveles de dificultad, como vemos a menudo en juegos con reglas. Debido a su ensamblaje suave, el juego tiene períodos alternos tanto estables como dinámicos y, por lo tanto, no está "cableado". Finalmente, el juego personifica la plasticidad porque la capacidad de cambio está presente. Por tanto, el juego parece ser verdaderamente un sistema dinámico no lineal que los futuros investigadores psicológicos pueden abordar en los estudios de la dinámica del juego.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15612

En un entorno del no juego, el "evento" puede verse como una anomalía del desorden, pero, por el contrario, el juego es un sistema ordenado y claramente identificado sólo por aquellos que hacen parte de la *"burbuja lúdica"* que emerge en un marco espacio-temporal definido en la normalidad de un contexto de no juego. Es una acción contextual, producto de la sumatoria del deseo intrapersonal del posible jugador, de las opciones (affordances) del contexto y de la interacción con reglas establecidas entre un colectivo, paradójicamente cada individuo tiene su propia definición del juego puesto que no hay patrones definidos para jugar. El juego es entendido como un evento único, cambiante, participativo, inmersivo y definido espacio-temporalmente en un contexto específico de lo no real, y aun así, obligamos a los niños a jugar en dispositivos estáticos, acontextuales y carentes de los componentes de jugabilidad del mundo digital y los videojuegos. Al intentar responder a esta paradoja lúdica, entendimos las similitudes conceptuales, fenomenológicas y relacionales entre el juego como "*burbuja lúdica*" y el "*momento escenográfico*" del evento teatral, donde las dinámicas generadas entre los actores y el público como participante activo en performances y happenings cumple con las características anteriormente descritas de la experiencia lúdica. Estas dinámicas nos permiten visualizar el momento del juego como una experiencia inmersiva y simbólica generada en una obra de teatro: Jugar es como una obra de teatro en la que actores comienzan a generar una dramaturgia performativa con la interacción de un público activo, que termina convirtiéndose en un nuevo actor activo, aumentando el tamaño y alcance de la *"burbuja lúdica".* Desde la conceptualización misma del evento dramatúrgico encontramos similitudes con el juego. El teatro es un arte paradójico o como diría Ubersfeld, *"es el arte de la paradoja"* al ser indefinidamente eterno (reproducible y memorable) e instantáneo (al nunca reproducible en toda su identidad) (Martínez y López, 2021). El hecho escénico es a su vez una multiplicidad de sistemas significantes que a su vez operan doblemente: como práctica literaria y como práctica escénica (Fernando de Toro, 2008) en la que el espectador es convocado de forma "pasiva" a la representación se reclama de él la acción activa de decodificar el sistema de signos propuestos para provocar en el espectador la emancipación o fomentar su participación desde la llamada estética relacional (Martínez y López, 2021). Sí investigaciones académicas preliminares como la tesis desarrollada por Juanjo Cuesta dueñas (*JUEGO Y TEATRO. Una propuesta de (re)gamificación escénica* 2015) busca que en el teatro contemporáneo se implementan dinámicas de la gamificación para los montajes teatrales: **nosotros planteamos la teatralización de los dispositivos para el juego.**

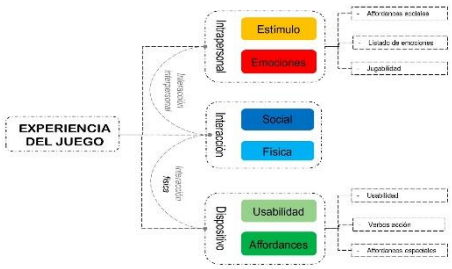


Figura 4. Imagen que resume la propuesta conceptual de los "micro paisajes para el juego" resaltando las similitudes con el evento escénico.

2. TEATRALIZACIÓN DEL DISPOSITIVO RELACIONAL ESTÁTICO (PLAYGROUND)

Los playground son producto de la industrialización y de la necesidad de espacios para contener y entretener a la población infantil mientras sus padres desarrollaban labores en las fábricas, iniciándose en 1886 en Berlín con los "jardines de arena" (1886). El mundo de la posguerra generó su apogeo con las intervenciones administrativas en ciudades como Ámsterdam (1947-1972) y New York (1950-1965), con un aporte conceptual de la Internacional Situacionista y el urbanismo unitario. Durante la época dorada de los playgrounds, vimos la creación de objetos excepcionales a cargo de genios como Aldo Van Eyck, Isamu Noguchi, Carl Theodore Sorensen o Egon Moller Nielsen. Mas, sin embargo, esquemas americanos enfocados en la seguridad y en la reproducción industrial de módulos plásticos, popularizados a nivel mundial por la cadena de comidas rápidas McDonald 's (1972), son la herencia actual de los escenarios para el juego en parques y entornos urbanos.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15612

Figura 5. De izquierda a derecha: Categoría 1: niños jugando en Lavapiés (1936), Categoría 2: Junk playground en Notting Hill londres (1960), Categoría 3: Playground brutalista en NYC diseñado por Paul Friedberg (1960), Categoría 4: El fenómeno mundial de Pokémon Go (2017).

El juego no necesita de la arquitectura para existir y desarrollarse, pero necesita del espacio, como cualquier otra actividad física, y las condiciones del espacio donde tenga lugar inevitablemente lo condicionan. En una taxonomía propia que analiza las diferentes variaciones del playgrounds, se crean cuatro categorías mayores dependiendo del espacio urbano, la opción de modificación del dispositivo escultórico y, sobre todo, del rol e interacción del usuario. Con este análisis pudimos identificar que la mejor referencia para la práctica artística corresponde a los diseños realizados en la *Categoría 2 ENTORNO DEFINIDO - DISPOSITIVO CAMBIANTE - SUJETO ACTIVO*, puntualmente usando como referencia directa los junk playgrounds y los imagination playgrounds.

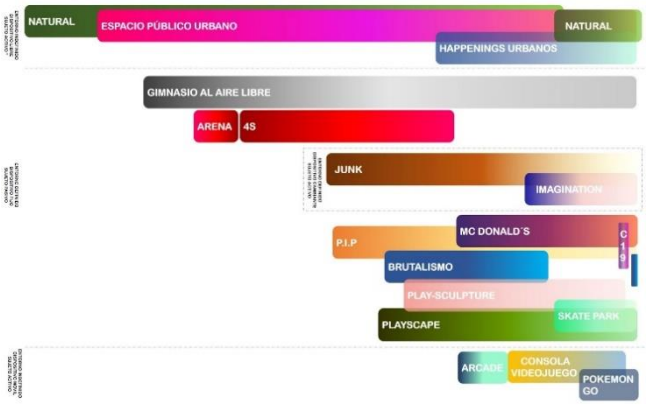


Figura 6. Taxonomía de la historia de los playgrounds, creación propuesta por el autor por el autor

- ***Categoría 1 ENTORNO INDEFINIDO - DISPOSITIVO LIBRE - SUJETO ACTIVO:*** La calle, siempre ha sido y debe ser siendo un espacio de juego, sin regulaciones y permitiendo al individuo escoger cualquier escenario o elemento como utilería para el juego.

- ***Categoría 2 ENTORNO DEFINIDO - DISPOSITIVO CAMBIANTE- SUJETO ACTIVO:*** El usuario puede construir, destruir y modificar el entorno a partir del uso de herramientas que le permiten modificar las formas y volúmenes, esto significa que ninguna experiencia lúdica es la misma porque depende de las habilidades e interacciones entre los usuarios. La versión actual es el imagination playground, manifestación plástica de la teoría de las partes sueltas (Nicholson 1972).

- ***Categoría 3 ENTORNO DEFINIDO - DISPOSITIVO FIJO - SUJETO PASIVO:*** Tipología del playground tradicional que ha tenido diferentes expresiones plásticas de alto valor artístico. Variaciones formales de dispositivos para actividades específicas, que en inglés se conocen como 4´s (Swing / columpio, Slide / tobogan, Seasaw /subibaja y Sandbox /arenero).

- ***Categoría 4: ENTORNO INDEFINIDO - DISPOSITIVO MÓVIL - SUJETO ACTIVO:*** La tecnología digital no solo ha permitido que los móviles cuentan con videojuegos, han transformado el entorno urbano en un playground infinito gracias a los avances de la geolocalización y la realidad aumentada.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15612

3. COMPONENTES DE LA EXPERIENCIA LÚDICO AMBIENTAL

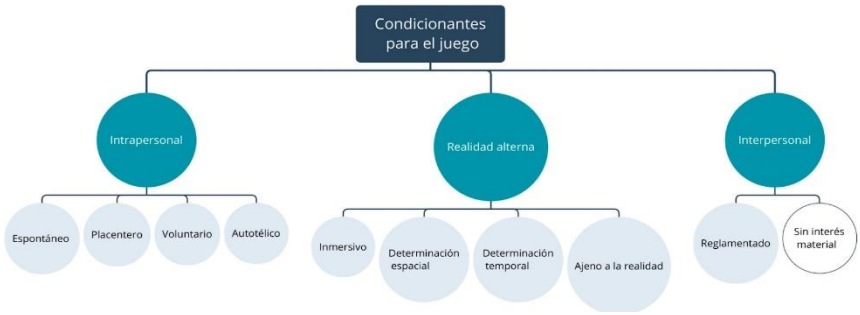


Figura 7. Imagen recopilatoria de las condicionantes para el juego, producto de un análisis exhaustivo de múltiples fuentes bibliográficas. Recopilación del autor.

3.1 INMERSIÓN

Es aquí donde encontramos la mayor similitud entre la experiencia lúdica de los videojuegos y la capacidad inmersiva del evento dramatúrgico. Un sistema interactivo inmersivo construirá el espacio escénico del juego, personal y simbólico, esa burbuja mental que cada uno crea al jugar hasta para generar una experiencia lúdica comunal. Para lo cual es necesario generar un contexto similar a lo que Jara Martínez llama *fragmentación fabular*; una interacción entre actores que genera simultaneidad, pluriperspectivismo y subjetividad.

La experiencia inmersiva se inicia con un deseo interpersonal voluntario, debemos generar el deseo de jugar, una de las características principales para que una actividad sea considerada juego. Para esto, nos acogemos al concepto de *emoción por empatía* en el espacio escénico (Martinez & López 2021: 169) aunque editamos un poco el texto original para poder integrarlo a la propuesta metodológica y conceptual: *La emoción por empatía, consecuencia de la identificación, se desplaza o se mezcla con una relacionada con el placer estético o hacia una emoción reflexiva, cuando el espectador se ve empujado por la propuesta a establecer analogías entre la escena y la realidad. Nos referimos a distintas clases de emoción: Emoción empática por identificación, emoción reflexiva por establecer analogías con la realidad y la emoción estética al experimentar placer estético.*

Para mantener la experiencia, y concederle un calificativo de placentera, debemos cumplir con estándares de jugabilidad (affordances sensoriales y emocionales), parámetros aprendidos de los videojuegos y qué autores han actualizado del contexto de los videojuegos. En el artículo "*Key issues for the successful design of an intelligent, interactive playground*" los autores Sturm, Bekker, Groenendaal, Wesselink y Eggen (2008) nos hablan de cinco elementos: 1) Interacción social 2) Simplicidad 3) Retos 4) Metas y 5) Retroalimentación. Por su parte el artículo "*Analysing the playground: Sensitizing concepts to inform systems that promote playful interaction*" de los autores Rennick-Egglestone, Walker, Marshall, Benford y Mcauley (2011) nos enlistan 6 elementos: 1) Peligro y miedo 2) Pérdida de control 3) Reapropiación 4) Habilidades 5) Rendimientos 6) Espectador y performance.

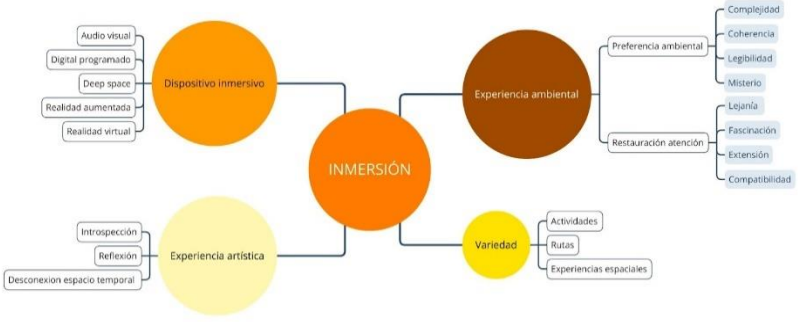


Figura 8. Imagen recopilatoria de las determinantes de inmersión en una experiencia lúdica. Recopilación del autor

3.2 INTERACTIVIDAD

Está claro que para que se dé el evento del juego, sea solitario o grupal, el/los individuo(s) participante(s) debe(n) hacerlo de manera libre y espontánea, lo que le da al jugador control, responsabilidad y libertad sobre el orden y el desorden del evento creado. A su vez, la relación simbiótica entre lo que la sociedad ve como no juego y el juego como esa "anomalía" en el mundo "serio", generan

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15612

transformaciones culturales y modifican a su vez la manera de jugar. Henricks (2009) ha encontrado cuatro componentes que le dan al individuo ese control sobre el evento del juego y son ajenas a la sociedad:

1. El individuo tiene control sobre el tipo de actividad y las reglas generales.
2. El individuo tiene la habilidad para influenciar el carácter y la dirección de una acción.
3. El individuo cuenta con la habilidad de girar las acciones presentes y tomar el control de las acciones venideras.
4. Pero, sobre todo, el individuo cuenta con la potestad para determinar cuándo entra y sale del juego.

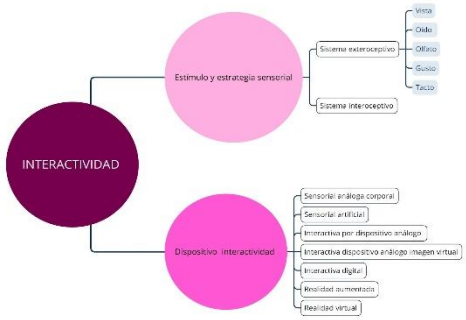


Figura 9. Imagen recopilatoria de las determinantes de interacción en una experiencia lúdica. Recopilación del autor

3.3 USABILIDAD

Aunque esta práctica artística se estructura desde el diseño escenográfico, al ser usado de manera activa por un público general, los lineamientos de seguridad y requerimientos de prestaciones son mucho más significativos y restrictivos que una escenografía tradicional usada por actores en una función.

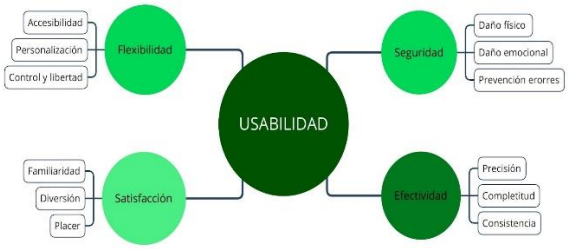


Figura 10. Imagen recopilatoria de las determinantes de usabilidad en una experiencia lúdica. **Figura 11.** Imagen promocional de un curso sobre usabilidad.

Para que las escenografías sean usables y jugables se debe permitir a los niños y niñas contar con un *permiso de movilidad* (Beate & Sandseter, 2009) y un *riesgo aceptado*, factores que a priori van en contradicción con los estándares actuales de control por parte de la mayoría de padres. Para lograr esta "libertad" controlada, se deben entender y analizar las *affordances*, ofrecimiento y/o prestaciones físicas en las propuestas de diseño y prototipos a desarrollar (Norman 1999). Este término anglosajón es utilizado para referirse, dentro del diseño de interacción, al conjunto de estímulos y posibilidades mediante los que un objeto proporciona a un usuario la oportunidad de realizar una acción. Siendo un concepto ampliamente estudiado en la psicología ambiental y aplicado al diseño paisajístico e industrial, contamos con innumerables categorías ambientales que permiten fácilmente aplicarse al diseño del objeto escultórico. La propuesta más actualizada enlista once categorías ambientales:

1) Plano, relativamente llano 2) Relativamente curvo suave 3) Agarrable / objetos sueltos 4) Objetos adjuntos 5) Objetos adjuntos no rígidos 7) Escalables 8) Apertura 9) Refugio 10) Materiales moldeables 11) Agua (Hussein, 2009; Kytta, 2004; Heft, 1988).

Cualquier dispositivo entregado a un usuario genera diferentes estímulos y posibilidades, la práctica artística a realizar, por el carácter abstracto y escenográfico entrará en la categoría de affordance oculta y debe evitar la generación de affordances falsas o rechazo correcto.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15612

- *Affordance perceptible:* La posibilidad de acción existe, y además se percibe por el usuario. Son características de los objetos que nos facilitan su uso, porque intuitivamente podemos saber qué se puede hacer, cómo y para qué. El diseñador debería tratar de hacer perceptibles todas las posibilidades relevantes para los objetivos del usuario.

- *Affordance oculta:* La posibilidad de acción existe, pero esta no se muestra al usuario. Es también útil en el diseño, porque puede haber posibilidades que no queremos que el usuario conozca, o al menos no en un primer momento. En ese caso la persona tendrá que descubrir su utilidad mediante exploración, y la función del diseñador será facilitar ese descubrimiento.

- *Affordance falsa:* La posibilidad de acción no existe, pero el usuario percibe erróneamente que sí la hay. En el ámbito del diseño, este tipo de *affordances* hay que evitarlos, ya que puede provocar errores e ineficiencias en el uso.

- *Rechazo correcto:* Ni hay posibilidad de acción ni los usuarios perciben que la haya.

La teorización de características formales en playgrounds y entornos de juego tiene sus mayores representantes académicos en los trabajos de Magdalena Czalczynska-Podolska y Susan Herrigton. En el artículo "*Then impact of playground spatial features on children's play and activity forms: an evaluation of contemporary playgrounds´play and social value"* Czalczynska - Podolska (*2014)* nos habla de siete elementos: 1) Unicidad 2) Contraste 3) Curiosidad 4) Variedad 5) Desafío / logro 6) Recinto y 7) Continuidad. Por su parte el texto *"7C´s an informational guide to young children's outdoor play spaces"* (Herrington, 2013) nos detalle de manera gráfica siete condicionantes espaciales: 1) Carácter 2) Contexto 3) Conectividad 4) Cambio 5) Oportunidad 6) Claridad y 7) Desafío.

4. METODOLOGÍA DE CO-CREACIÓN DE MICRO PAISAJES PARA EL JUEGO

Como ya hemos establecido en la introducción, esta propuesta surge como una reflexión, interpretación y práctica artística personal de la metodología de diseño escenográfico propuesta por Jara Martínez Valderas en su texto "*Manual de espacio escénico Terminología, fundamentos y proceso creativo".* A continuación, haremos un breve resumen de las diferentes etapas en el proceso de co-creación.

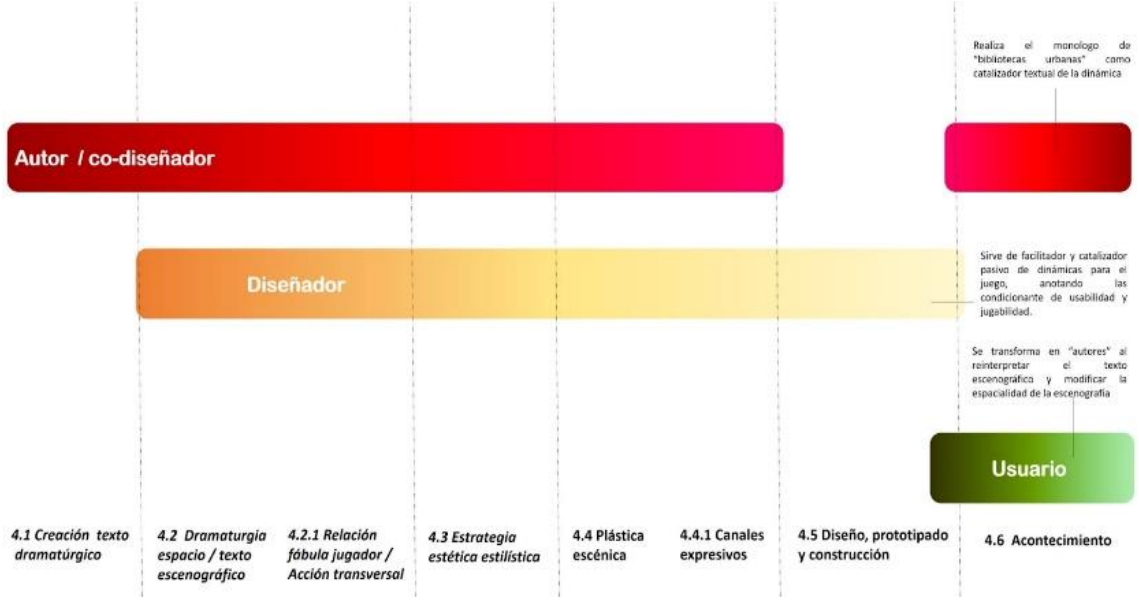


Figura 12. Imagen resumen de la metodología de co-creación, donde se muestran los roles e interacciones entre los tres actores de la experiencia lúdica: Co-diseñador /Autor, diseñador y usuario. Propuesta recopilatoria del autor.

4.1 Creación del texto dramatúrgico

A los miembros participantes de la fundación, a quienes llamaremos autores, *s*e les pidió reflexionar y relatar ese paisaje "simbólico" al que van cuando están tristes o quieren desconectarse de la realidad. Para esto se les dotó de una libreta para que anotaran a manera de texto las memorias y recuerdos de dichos paisajes.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15612

4.2 Dramaturgia del espacio / texto escenográfico

Una vez realizado el relato, se realizaron talleres de expresión gráfica para graficar el relato y generar los primeros bocetos de atmósfera utilizando diferentes medios (lápiz, tinta, colores, papeles y arcilla), que requerían un nuevo set de habilidades artísticas en cada taller y ayudaban a generar un lenguaje estético más abstracto y con mayor carga simbólica (collages y ensamblajes).

4.2.1 Relación fábula jugador / Acción transversal

Se escogieron tres conceptos que sirven como hoja de ruta para el diseño de la experiencia de los usuarios, futuras estrategias sensoriales que el público deberá percibir como "texto escenográfico" cuando se desarrolle el evento urbano. Los consideraremos indicadores de un diseño exitoso si logran ser percibidas por el público usuario.

4.3 Estrategia estética estilística

Estas piezas de carácter escultórico, corresponden a una tipología de escenografía de cambio total y simultáneo que deben cumplir con estándares de usabilidad propias del diseño industrial y la ingeniería del diseño. Para lograr una propuesta formal, reinterpretamos y abstraemos los conceptos escogidos, pasando del 2d al 3D, del diorama naturalista a la escenografía abstracta performativa.

En esta fase desarrollamos dos tipos de talleres. Por un lado, los autores debían darles formas más definidas a los dioramas pensando en conceptos de usabilidad, jugabilidad, interactividad e inmersión; buscando detectar las variables ambientales y culturales más importantes identificadas por los cocreadores a partir de sus memorias y relatos personales. Por otra parte, desarrollamos talleres de dioramas en la comunidad académica de la UPV, usando cuatro paisajes como ejes de diseño (Bogotá, Villarrica, Casablanca y Ouzoud) para entender las posibles variaciones plásticas con un grupo participante "más" capacitado para el diseño. En estas actividades logramos determinar las variables ambientales y culturales más importantes identificadas por los asistentes a partir de los relatos narrados por la población migrante, debido a calidad de la narración y al impacto / affordances paisajísticos con las imágenes referentes presentadas.

4.4 Plástica escénica y canales expresivos

Los cocreadores comienzan a pensar en texturas, colores, líneas y estilo mediante el análisis de referentes y visitas guiadas a diferentes museos en la ciudad de Valencia. Terminando de definir las estrategias sensoriales que hacen del uso de las escenografías una experiencia más inmersiva.

4.5 Diseño, prototipado y construcción

Etapa propia del diseñador, en la que se dedica al despiece y ajuste real de los prototipos en escenografías realizables, para garantizar la estabilidad estructural y la facilidad de montaje - desmontaje ya que serán piezas efímeras. (Actualmente nos encontramos en esta etapa).

4.6 Acontecimiento

Happening urbano en el cual mediremos el disfrute y la jugabilidad en los usuarios. Por otro lado, realizaremos consultas para validar que los términos seleccionados en la etapa 4.2.1 han sido percibidos por los usuarios. Esperamos poder realizar la prueba del primer playground "Villarrica" en julio del presente año. En la experiencia lúdica el texto original no se narra, aquí se usa / modela / construye con la participación activa de todos los autores que se vuelven cocreadores en sí mismos.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15612

Figura 13. Imagen de la etapa 4.4, diseño final presentado por Yolanda para su playground "Villarrica". Archivo del autor.

Figura 14. Imagen del taller de antropometría en la etapa 4.5, para validar dimensiones y usos de los dispositivos. Archivo del autor

CONCLUSIONES

La complejidad del fenómeno del juego hace que sea complicado de encontrar una perspectiva integral a esta temática (Goncu & Gaskins 2007) lo que deriva en la dificultad de definición y de estudio con claridad, de aprobar una metodología de investigación, de aceptar la fidelidad y validación de los resultados y más difícil aún, en acordar qué aspectos del juego son importantes de investigar (Eberle 2014). De hecho, podemos encontrar posturas dónde se declara que el juego no es ni siquiera un fenómeno investigable (Schlousberg 1947). Esta condición de complejidad conceptual, sumados al carácter semi-subjetivo del investigador en torno al tema, dificultan la tarea de la definición del juego (Hendrick, 2012). Aunque no pudiéramos definirlo, podemos asegurar que el juego urbano resulta monótono, aburrido, estandarizado y completamente carente de la jugabilidad que se encuentra en los videojuegos, aplicaciones y tecnologías digitales. Es por esto que los espacios de juego deben volverse a pensar, realizar una ludificación de los playgrounds y garantizar la creación de un ambiente lúdico (Deterding, 2011). Debemos entender al "playground" como un ***sistema interactivo dinámico, contextual y multimedia***; actualizando de una vez el paradigma estático "tipo Mcdonalds" implementado desde los 70s, carente de cualquier coherencia con las circunstancias actuales de jugabilidad, usabilidad e interactividad del mundo digital.

Figura 15. Imagen resumen de la etapa final, del acontecimiento urbano que cambia el playground estático por una escenografía variable.

Debemos usar el juego como una práctica democrática que se oponga a los sistemas de control del espacio público, utilizando el juego como catalizador espacial en cualquier entorno urbano y así recuperar dinámicas sociales del espacio público. Las urbes contemporáneas deben plantearse un nuevo modelo de pensar la ciudad y hacer uso de las innumerables referencias académicas como el autor inglés Quencin Stevens con "*La ciudad lúdica: explorando el potencial del espacio público"* (2007) o *"La ciudad de los niños"* de Francisco Tonucci. Valencia por su parte, podría fácilmente volverse una *"Urbe ludens"* (Trachana 2014) si decidiera enmarcar sus políticas urbanas en alguna de las tres perspectivas de ciudad planteadas por la autora: *la ciudad como espacio lúdico*, espacio para jugar, para festejar, para desarrollar la imaginación y la creatividad; *la ciudad visionaria*, espacio para la fantasía y la ensoñación, la ciudad como proyecto utópico; *y la ciudad participativa*, espacio sensible, interactivo, espontáneo, informal e alternativo.

Es aquí donde "MICROPAISAJES PARA EL JUEGO" se enmarca dentro del urbanismo táctico (Lydon 2012), al plantearse como una práctica artística itinerante, "*una serie de prácticas urbanas micro espaciales que re direccionan el uso de los espacios de la ciudad con el fin de invertir las dinámicas de determinados entornos urbanos"*. Planteamos así la co-creación de catalizadores urbanos *(*instalaciones urbanas

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15612

itinerantes) ubicadas en recorridos y lugares públicos en la ciudad de Valencia con el fin de propiciar actividades para el juego, recuperar la sinergia e impulsar la vitalidad urbana en entornos barriales donde cada vez son más fragmentadas las relaciones humanas. Cada "evento lúdico" será diferente al anterior porque contará con un contexto, actores e interacciones propias y exclusivas al momento. Como referente de acciones ya realizadas en entornos urbanos, resaltamos las experiencias del Laboratorio de la ciudad, una "Oficina creativa y experimental" de la CDMX que a través de pequeñas intervenciones o prototipos llamados "experimentos", busca mostrar formas y posibilidades de cambio a través del establecimiento de pequeñas hipótesis llamadas "provocaciones" que exploran posibilidades de modificaciones de comportamientos y escenarios en favor de una mejor ciudad.

Figura 16. Imagen de la pieza Arcoiris (2019). Desarrollada por el autor en la 2019 Convocatoria" Resistencias artísticas 2019". CONSORCI DE MUSEUS DE LA COMUNITAT VALENCIANA CENTRE DEL CARME. *Proyecto "Un bosque en el cole"*.

FUENTES REFERENCIALES

Ayuntamiento de Barcelona. (2019). *Plan del juego en el espacio público de Barcelona, horizonte 2030.* Instituto infancia y adolescencia. https://iermb.uab.cat/es/estudi/plan-del-juego-en-el-espacio-publico-de-barcelona-horizonte-2030/

Borja-Villel, M., Velázque, T., Díaz Bringas, T., Bang Larsen, L., Nochlin, L., Hurtwood,L.A., Pérez de Arce, R., Colomina,B., van Eyck, A., Constant; Filliou, R., Vittorio Aureli, P., Expósito, M., St. John, G.. (2014). *Playground reinventar la plaza.* Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía y Siruela

Breyer, G. (2008). *La escena presente.* Ediciones infinito.

Cuesta dueñas J. (2015). *Juego y teatro una propuesta de (re) gamificación escénica.* Investigación teórico-práctica sobre los indicadores de ludismo en los procesos de creación dramática. Universidad Autónoma de Barcelona.

Czałczyńska-Podolska, M. (2014). The impact of playground spatial features on children's play and activity forms: an evaluation of contemporary playgrounds´ play and social value. *Journal of environmental psychology*, *38*, 132-142. https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0272494414000097

Domestika, Santos Pérez, O. *Diseño de producto digital con Lean y UX.* https://www.domestika.org/es/courses/1490-diseno-de-producto-digital-con-lean-y-ux/units/6003-diseno-de-producto-digital-para-humanos-lean-ux/lessons/18063-usabilidad-vs-experiencia-de-usuario-vs-diseno-de-interaccion

Eberle, S. (2014). The elements of play towards a philosophy and a definition of play. *Journal of play*, *6*(2), 214–233. https://www.museumofplay.org/app/uploads/2022/01/6-2-article-elements-of-play.pdf

Henricks, T. (2009). Orderly and disorderly play. A comparison. *American Journal of play* (summer 2009), 12–40. https://www.museumofplay.org/app/uploads/2022/01/2-1-article-orderly-disorderly-play.pdf

Henricks, T. (2018). Theme and variation arranging play´s form, functions and colors. *Journal of play*, *10*(2), 133–167. https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1179960.pdf

Herrington, S. (2019). *7C´s an informational guide to young children's outdoor play spaces.* Consortium for Health, Intervention, Learning and Development CHILD. https://sala.ubc.ca/sites/sala.ubc.ca/files/documents/7Cs.pdf

Huizinga, J. (2019). *Homo Ludens.* Alianza editorial.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15612

Kytta, M. (2004). The extent of children's independent mobility and the number of actualized affordances as criteria for child-friendly environments. *Journal of environmental psychology*, *24*(2), 179-198. https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0272494403000732

Madrid, N. (13 de febrero de 2020). *Affordances en el diseño de objetos e interfaces.* https://www.nachomadrid.com/2020/02/affordances-en-el-diseno-de-objetos-e-interfaces/

McDonald P. (2019). *Homo ludens: a renewed reading*. *Journal of play*, *11*(2), 247–267. https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1211610.pdf

Martínez, J. (2017). *Manual de espacio escénico: terminología, fundamentos y proceso creativo.* Ediciones tragacanto.

Martínez, J. y López, J.G. (2021). *El análisis de la escenificación.* Editorial fundamentos.

Sturm, J., Bekker, T., Groenendaal, B., Wesselink, R. y Eggen, B. (2008). Key issues for the successful design of an intelligent, interactive playground. *IDC '08: Proceedings of the 7th international conference on Interaction design and children* (pp. 258–265), 11-13 junio. https://doi.org/10.1145/1463689.1463764

Talmadge Wright J. (2018). Liberating human expression work and play or work versus play. *Journal of play*, *11*(1), 3–25. https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1200909.pdf

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15569

Grueso Hierro, Alicia.
Universitat Politècnica de València y Universidad Castilla La Mancha, profesora investigadora contratada postdoctoral Margarita Salas (UPV-Facultad de Bellas Artes, Laboratorio de Creaciones Intermedia)

Conferencias performativas (1923-2020): del Circo de Ramón Gómez de la Serna al Circo Interior Bruto

Performative lectures (1923-2020): from Ramón Gómez de la Serna's Circus to the Circo Interior Bruto.

PALABRAS CLAVE

Conferencia Performance, Ramón Gómez de la Serna, Circo Interior Bruto, Artes escénicas, Oralidad.

KEY WORDS

Performance Lecture, Ramón Gómez de la Serna, Circo Interior Bruto, Performing arts, Orality.

RESUMEN

Los discursos de Ramón Gómez de la Serna han sido hasta la fecha poco estudiados, sin embargo, sabemos que constituyen uno de los pilares de creación más fecundos e innovadores del artista. Durante más de treinta años, Ramón cultivó una forma de habla como soporte plástico, haciendo una escritura viva deudora de una filosofía por el objeto y la imagen sonora.

Sus conferencias pueden hoy leerse con una óptica actualizada, siendo ejemplos tempranos de la llamada *Conferencia Performance*. A lo largo de la historia del arte y en concreto a partir de los años cincuenta del s. XX, observamos piezas escénicas que continúan la estela ramoniana, desarrollando una tipología de oralidad, cómica, política y estética, íntimamente asociada a la del escritor vanguardista.

La vía que apunta Ramón y que conecta con el interés de las artes futuras es un imperativo carnal. La nueva literatura que el autor defiende es un ESTADO DEL CUERPO, como él mismo escribe, con mayúsculas. Son las prácticas orales en escena continuadas por artistas como Circo Interior Bruto (CIB), donde podremos ver su resonancia y la confluencia de un modo particular de concebir el diálogo con la audiencia a partir del formato ponencia clásica.

Dentro del género *Conferencia Performance*, Ramón debe ser mencionado como gran precursor y conector de eventos que distan cien años, pero cuya influencia permite releer bajo el mismo paraguas conceptual las acciones de toda una generación postmoderna en España.

ABSTRACT

Ramón Gómez de la Serna's speeches have been little studied to date, however, we know that they constitute one of the artist's most fruitful and innovative pillars of creation. For more than thirty years, Ramón cultivated a form of speech as a plastic support, making a living writing indebted to a philosophy of the object and the sound image.

His lectures can be read today with an updated optic, being early examples of the so-called Performance Lecture. Throughout the history of art, and specifically from the fifties of the twentieth century onwards, we can observe stage pieces that continue in Ramón's wake, developing a typology of orality, comic, political and aesthetic, intimately associated with that of the avant-garde writer.

The path that Ramón points out and that connects with the interest of the future arts is a carnal imperative. The new literature that the author defends is a STATE OF THE BODY, as he himself writes, with capital letters. It is the oral practices on stage continued by artists

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15569

such as Circo Interior Bruto (CIB), where we can see its resonance and the confluence of a particular way of conceiving the dialogue with the audience from the classical lecture format.

Within the Performance Lecture genre, Ramón should be mentioned as a great precursor and connector of events that are a hundred years apart, but whose influence allows us to reread under the same conceptual umbrella the actions of a whole postmodern generation in Spain.

INTRODUCCIÓN

Aunque la presencia de Ramón Gómez de la Serna no se destaque como debiera[1] en los debates sobre el arte contemporáneo, ni se reconozca como primera fuente de Vanguardia a nivel europeo, se hace importante señalar su valor pionero creando nuevas condiciones para la oratoria, abriendo las vías de la conferencia performance en España[2]. Este trabajo revisará las conferencias de Ramón en el Circo (1923-1928) en paralelo a las del colectivo Circo Interior Bruto (1999-actual).

Queremos apuntar el vínculo que asocia pasado con presente y reconecta tiempos en apariencia alejados, señalando las conferencias circenses del padre de la Greguería junto a las conferencias performativas del Circo Interior Bruto, CIB. En ambos casos la actividad del CIB y de Ramón difuminan las barreras entre lo popular y lo elitista, entre la alta y baja cultura, permitiendo reformular como un juego creativo la actividad conferenciante académica.

En el arte anticipatorio que Ramón pone en circulación, su foco de atención es el porvenir (él se autodenominaba porverinista), y más que adelantado, más que evidenciar la realidad, Ramón es vidente gracias a un monóculo especial que inventa, sin cristales que distorsionen. De él dirá José Ortega y Gasset "Los mejores ejemplos de cómo, por extremar el realismo, se le supera –no más que con atender, lupa en mano, a lo microscópico de la vida-, son Proust, Ramón Gómez de la Serna, Joyce" (Gómez de la Serna, 1998, p. 571).

Lleno de advertencias en sus conferencias (que son confesiones), Ramón expone ideas proféticas y guiños concienzudos a la ultra realidad, siempre señalando la verdad para que el espectador no se pierda, aunque su barroca imaginación gire en tirabuzones. Ramón propone la solución ética para transferir su estética característica: la de la metáfora concentrada, la genialidad paradójica que disuelve contrarios gracias al humor liberador. Él defiende un ser humoral a la par que moral (Gómez de la Serna, 1930), de igual modo, los artistas del Circo Interior Bruto se encaminan hacia la risa y el disparate en sus presentaciones, mostrando la crisis social propia de la posmodernidad.

Andrés Trapiello apunta que el despacho de Ramón es "la unidad poética formidable, la aportación más original de España a las vanguardias europeas" (2020, p. 475). El despacho acondicionado como instalación se encuentra actualmente en el Centro Cultural Conde Duque[3]. Los objetos que Ramón coleccionaba eran no obstante efímeros, deshechos seleccionados del Rastro que el autor rescataba y mimaba en su torreón. No es extraño encontrar de igual modo en los artistas del CIB, ese aprecio por los objetos cotidianos, en apariencia nimios e insustanciales dándoles un nuevo valor simbólico.

La conferencia baúl y la conferencia maleta que Ramón patentó en los años '30, presentando una forma nueva de oratoria, será una estrategia original de llevar de viaje su despacho y sacar de él bagatelas cursis[4] que atesoraba. La fórmula de la maleta prodigiosa le permitía a Ramón tener un trasfondo inverosímil de donde extraer su ingeniería fantástica, a base de imágenes, objetos y palabras. "Los objetos son la alegría de la palabra, la ilustración, el gráfico, la alegría de la literatura" escribirá en la revista *Ondas* (16 de abril de 1932).

[1] En la historiografía de la primera Vanguardia, Ramón es un artista fundamental para el desarrollo intelectual y artístico español, así lo han reconocido especialistas como Andrés Trapiello o Iana Zlotescu, editora de las obras completas en Galaxia Gutenberg.

[2] Ver al respecto las publicaciones editadas sobre la Conferencia Performance en España; el catálogo de exposición que tuvo lugar en el MUSAC de León, Oliveira, M. (2015). *Conferencia performativa*. *Nuevos formatos, lugares, prácticas y comportamientos artísticos.* Madrid: This Side Up, o el manual *Llámalo performance: historia, disciplina y recepción* (2015). Madrid: Brumaria. Para indagar en el término "performativo" ver, Fischer-Lichte, E. (2011). *Estética de lo performativo.* Madrid: Abada. El catálogo del museo CA2M contiene referencias importantes en descarga libre; *Per/Form. How to Do Things with[out] Words*. Madrid-Berlin: CA2M, Sternberg Press.

[3] Al lado del despacho ramoniano, matiza Trapiello "el apartamento de André Bretón (que acabó en una subasta fabulosa), las cajitas de Schwitters y las bobadas de Duchamp se quedan en una casa de muñecas" (2020, p. 475).

[4] Ramón tenía una peculiar visión del concepto "cursi", para ello se remite a su artículo *Ensayo sobre lo cursi* publicado en 1934.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15569

METODOLOGÍA

Las fuentes empleadas para la recopilación de datos provienen de sitios webs institucionales, hemerotecas digitales donde hemos extraído periódicos y artículos originales del siglo XX, páginas de los artistas, así como plataformas de museos online. Las obras completas de Ramón en Galaxia Gutenberg son material indispensable para un estudio en profundidad.

Este trabajo plantea una investigación a modo de *pathosformel* según la concepción de Aby Warburg[5], una forma cultural que sobrevive y se perpetúa en el tiempo a través de las imágenes. Se ha elegido reunir a los artistas por analogía y consonancias de estilo y carácter, incluyendo el factor geográfico, ya que el caso estudiado se desarrolla en el ámbito español, haciendo una comparativa a través de la simultaneidad relacional. El tipo de investigación que hemos aplicado ha sido mixto: por un lado, indagar en el material histórico donde se nos informa de las conferencias de Ramón Gómez de la Serna. Y por otro, recopilar información documental reciente sobre los artistas que continúan la senda iniciada por el autor madrileño.

DESARROLLO

Ramón puso en marcha durante sus giras por España y en Iberoamérica un sistema de comunicación experimental centrado en la conferencia clásica a la que subvertía añadiendo insólitos trucajes. Su originalidad se potenciaba haciendo, en palabras de Guillermo de Torre “el alarde de agilidad que supone estar ubicuamente en la conferencia y detrás de ella" (*Sur*, 1931). Ramón daba la vuelta a la ponencia con su protocolo codificado, invirtiendo muchos de sus supuestos académicos.

En un monólogo a campo abierto, la conferencia de Ramón en su corto *El Orador* de 1928, insinúa un discurso que ya en su momento no correspondió al lugar común de la charla, ni de la presentación, ni al documental... (Grueso, 2021), abriéndonos las puertas de par en par para atisbar la ponencia como un arte transversal.

1 . Ramón "primer cronista del Circo"

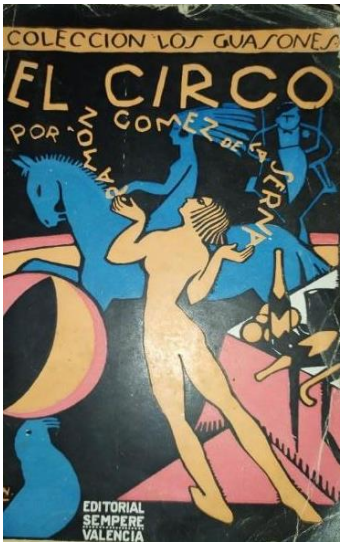


Figura 1. Portada libro El Circo (1924)
Fuente: todocolección

Ramón comunicó en numerosas ocasiones sentirse orgulloso de ser el primer cronista oficial del Circo, e incluso hizo estampar este lema en sus tarjetas de visita. Ramón quería escribir en prensa la crónica diaria de los circos y los cementerios españoles.

[5] Ver Warburg, A. (2010). *Atlas Mnemosyne.* Madrid: Akal, así como Didi-Huberman, G. (2009). *La imagen superviviente: Historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg*. Madrid: Abada

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15569

Entre las conferencias ramonianas más recordadas, son famosas las dos que pronuncia subido a un trapecio y a lomos de un elefante. El 21 de noviembre de 1923, Ramón presenta en el Circo Americano de Madrid su libro *El Circo* (1917)[6], denunciando entonces a los oradores convencionales y escenificando visualmente lo que era su apología del gesto máximo como escritor: avanzar por la cuerda floja delineando un texto superpuesto a todo y en equilibrio; "Así por primera vez, realizo con franqueza lo que muchos oradores hacen sin darse cuenta: columpiarse y estar en el trapecio de la coladura" (Gómez de la Serna, 1998, p. 352). Ramón vuelve a subir al escenario esta vez dando la conferencia a lomos de un gran elefante blanco. El 17 de enero de 1928 en el Circo de Invierno de París, el escritor habla rodeado de una gran concurrencia que escucha atenta declamar su discurso en francés. Su éxito es colosal, Ramón convoca las letras, la magia y el arte como un equilibrio de malabares, provocando estupefacción.

Ramón explica su preferencia intelectual por un estilo de artista, de saga circense, que define como excéntrico;

> A mí lo que más me gusta es el excéntrico. Sin restar mérito alguno al trabajo de los demás artistas, y admirando la valentía del domador y la intrepidez del "águila" del trapecio y la gracia y soltura del barrista, y del ilusionista su arte y elegancia, el personaje que más distrae mi atención, cautivándome, arrastrándome, haciéndome feliz, es, como ya le digo, el excéntrico... Es el artista más literario, más delicado, más inocente, y al propio tiempo el que prepara los trucos de más valor artístico. La propia sencillez de ellos les da mérito, y el hacer reír a la gente obligándola al mismo tiempo a pensar en la tristeza de sus vidas errantes y grotescas, es algo de genio.
> (Gómez de la Serna, 1923)

Sin mencionar explícitamente la figura doble (risa y llanto) del payaso, Ramón nos presenta una nueva visión del artista circense, alter ego de su propio ser. El escritor ennoblece al "excéntrico", al que no encaja en un molde preciso, permitiendo establecer analogías un siglo más tarde.

La libertad radical de Ramón Gómez de la Serna augura el porvenir de las praxis performativas españolas, sin que haya un clara influencia o herencia directa. La voz de Ramón parece soterrada y sin embargo una misma base intelectual y de carácter se percibe, como veremos a continuación, en los artistas del CIB.

2 . CIB Circo Interior Bruto

Figura 2. Serie audiovisual *El Futuro*. Circo Interior Bruto
Fuente: Youtube, Web Museo MACBA

Circo Interior Bruto (CIB), es un colectivo de artistas creados en 1999, activos hasta 2005[7]. Recientemente han recuperado su actividad en una segunda etapa desde 2017 hasta hoy. Los ocho integrantes que lo forman son Jesús Acevedo, Belén Cueto, Marta de Gonzalo, Rafael Lamata, Publio Pérez Prieto, Rafael Suárez, Jaime Vallaure y François Winberg[8]. Desde los inicios, sus objetivos están focalizados

[6] El texto que leyó subido al trapecio se reproduce en la segunda edición de *El Circo* (1924). Valencia: Sempere

[7] En 2004 participaron en el cartel de Escena Contemporánea. Estrenan en el Teatro Pradillo con la obra "Prometeo encadenado" (2017), y en el Matadero de Madrid con "Así habló Zaratustra" (2019). Siendo su proyecto "El Futuro" del MACBA (2020-2021) su última creación.

[8] En sus orígenes fueron hasta doce miembros, con Paula Morón, Luis Naranjo, Eduardo Navarro, Kamen Nedev y Teresa del Pozo.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15569

en la investigación artística, formulando retos, adentrándose en lo desconocido, poniendo a prueba el componente físico y corporal. El CIB ha explorado el límite entre la *performance*, el humor, la poesía visual-fonética y el juego[9].

El propio grupo reconoce "una simpatía por comportamientos escénicos vinculados al mundo de los bufones contemporáneos" (Vallaure, 2022), habiendo ofrecido performances disfrazados de personajes inclasificables. Ramón, bufón extrañado de sí mismo, podría ser un claro referente para ellos.

En los primeros años el estilo híbrido de sus funciones se hace eco de la historiografía de las artes de vanguardia, principalmente Dadá. Y aunque desarrollen sus prácticas paralelamente al contexto del arte de acción, los *happenings, events* y el grupo Fluxus, no manifiestan su adhesión ni alineamiento con ninguna escuela o disciplina preestablecida.

El CIB desdeña un trabajo supeditado a una estructura de poder, a una red oficial que lo sustente pública o privadamente, creando su propia anatomía de trabajo horizontal. El grupo ha apostado por un modelo atípico en el panorama artístico español, el del trabajo colectivo en perjuicio del individualismo, defendiendo una creación libre por encima de egos, rayando ejemplarmente casi el anonimato.

El CIB se encontraba, ante la expectativa de una nueva representación, como en el riesgo de los funambulistas. La inestabilidad e incertidumbre con la que trabajaron formó parte de su idiosincrasia, manteniendo el grupo un nivel de compromiso y unión constante.

3 . Orígenes del CIB

Según leemos en la web oficial del grupo "El proyecto surgió como una respuesta directa a la falta de interioridad, brutalidad y espíritu circense en el arte del momento" (CIB, 2022). En el momento de su fundación, el circo lo constituyen personas no necesariamente vinculadas al arte ni profesionales del teatro. El CIB se da sus propias reglas, entre ellas elegir un maestro de ceremonias (rotativo) que se dedicará a seleccionar el material entre las propuestas planteadas del grupo. Los espectáculos tienen un ritmo continuo de representaciones mensuales durante los seis años de actividad. La sede es un teatro alternativo fuera del circuito oficial en el barrio madrileño de Lavapiés, sito en la calle Jesús y María 21. Este espacio, inadaptado a las normas de seguridad ni condiciones mínimas de aforo, recibe un lleno completo (entre sesenta a cien personas) en cada nuevo salto a la pista.

En el llamado teatro postdramático (Lehman, 1999)[10] es una práctica común hacer explícito el entramado escénico, poniendo en evidencia los propios mecanismos de producción de la ficción. En el CIB parece predominar este aspecto desnudo inserto en la experiencia del cuerpo en tiempo real. Una escucha específica ligada a acciones que determinan una percepción sensorial que "cortocircuita" según sus propias palabras, la expectativa del espectador.

El modelo del circo era, es, una referencia extremadamente fructífera para poder repensar el deambular performativo; (…). Crear una estructura colectiva de fácil movilidad que facilitara aunar esfuerzos e intereses. Una estructura que permitiera mantener viva la idiosincrasia de cada uno de sus componentes y al tiempo la suma de ellos constituyese una unidad de orden superior. Un circo es al tiempo el trapecista y la carpa, el león y los carromatos, lo individual y lo colectivo. (Vallaure, 2022)

En una etapa posterior, el CIB marca un nuevo rumbo con el proyecto "Mercado de Futuros", proponiendo una reflexión crítica sobre la realidad. Uno de los ejes experimentales que proponen es la conferencia tecnológica (otros formatos serán el bingo, el concierto pop-rock o el teatro infantil de fin de curso).

4 . El CIB hoy

Durante dos jornadas intensivas, el 19 y 20 de septiembre de 2020, el CIB se reúne para retomar su actividad. Esta vez dentro de un escenario totalmente diferente, un espacio de alto nivel institucional y con una difusión digital de calidad excelente. Por primera vez difunden su trabajo con una plataforma de libre visionado (*YouTube*). Los encuentros tienen lugar en el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona MACBA, teniendo por título *Congreso Circo Interior Bruto, 16 Conferencias Performativas.*

[9] Ver el video 1/3 de las ponencias del Congreso realizado en el MACBA donde se explica el desarrollo del colectivo. https://www.youtube.com/watch?v=jHgP_g4huE8

[10] Su formulación se encuentra en el libro referencial de Hans Thies-Lehman, ensayo capital que enumera las características propias del cambio de paradigma estético en el teatro.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15569

En el turno de la conferencia de Jaime Vallaure, este altera el título de su *power point* en tiempo real comentando que las ponencias extrañas, nos dice el autor, imperfectas, tienen sentido, pues no hay que tener miedo a lo extraño, no inundemos el futuro de miedo dice el artista. Señala tres propuestas; pensar desde lo no productivo, empezar a conjugar un vocabulario del afecto, resolver cómo comportarse colectivamente en el futuro. Y destaca una idea esencial que nos remite a los discursos de Gómez de la Serna:

> Hay un empeño constante en que el futuro sea como el pasado. Y hay un empeño colectivo social político para que nuestro futuro sea como era nuestro pasado. Y esa fuerza a mí me parece equivocada, errónea. Es decir, no podemos pensar nuestro futuro como si fuera nuestro pasado, hay que invertirlo, hay que pensar al revés. Que el futuro nunca se debe parecer al pasado, jamás. Porque si el futuro se parece al pasado estamos perdidos, ya no es futuro, es vivir en el pasado.
> (Vallaure, 2020)[11].

Quizás los artistas del CIB nos permiten soñar de nuevo aquella idea de lo excéntrico que pensó Gómez de la Serna, haciendo reír, reflexionar y sopesar el mundo actual desde la comedia y la experimentación más insospechada.

Figura 3. Jaime Vallaure en la ponencia *El Fo*. 20 septiembre 2020
Fuente: Web Museo MACBA

CONCLUSIONES

Este recorrido ha transitado por las conferencias circenses de Ramón y las del Circo Interior Bruto verificando sus consonancias. A modo de pliegue en el tiempo, hemos yuxtapuesto dos momentos clave para la historia performativa en España, 1923 y 2020. Gracias al propio Ramón, a quien se aborda como canal y desembocando en el caso de estudio del Circo Interior Bruto (CIB), observamos una praxis que emparenta pasado y futuro. La dialéctica entre unos y otros permite ver las múltiples caras de la conferencia como una práctica persistente en el tiempo. Esto nos encamina a comprobar la urgencia con la que el papel del orador -o *performer* del habla- se replantea cada cierto tiempo en las artes.

FUENTES REFERENCIALES

Albarrán, J, Estella, I. (eds). (2015). *Llámalo performance: historia, disciplina y recepción*. Brumaria.

CIB. Circo Interior Bruto (2022). Web oficial del colectivo. https://sites.google.com/view/circointeriorbruto/bio

Didi-Huberman, G. (2009). *La imagen superviviente: Historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg*. Abada.

Fischer-Lichte, E. (2011). *Estética de lo performativo.* Abada.

Gómez de la Serna, R. (1998). Automoribundia. En I Zlotescu (Ed.), *Obras Completas XX. Escritos autobiográficos I*. Círculo de Lectores-Galaxia Gutenberg.

[11] Se aconseja ver la conferencia completa a partir del minuto 1:00:10. https://www.macba.cat/es/exposiciones-actividades/actividades/congreso-circo-interior-bruto-accion.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15569

Gómez de la Serna, R. (1930). Gravedad e importancia del humorismo. *Revista de Occidente*, 84, 348-391.

Gómez de la Serna, R. (16 de abril de 1932). *Revista Ondas.*

Gómez de la Serna, R. (1924). *El Circo.* Sempere.

Gómez de la Serna, R. (22 de noviembre de 1923). *Heraldo de Madrid*.

Grueso Hierro, A. (2021). *El film El Orador (1928) de Ramón Gómez de la Serna: texto, contexto y performance del discurso. Proyecto de cine ensayo R. (1928-2018)* [Tesis doctoral]. Universitat Politècnica de València. https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/171483

Lehman, H-T. (1999-2013). *Teatro Postdramático.* CENDEAC.

Oliveira, M. (ed.) (2015). *Conferencia performativa*. *Nuevos formatos, lugares, prácticas y comportamientos artísticos.* This Side Up.

Pontbriand, Ch. (ed.) (2014). *Per/Form. How to Do Things with[out] Words*. CA2M, Sternberg Press.

Torre, G. de (1931). *Sur*, nº 8. También en el BoletínRAMÓN nº 10, primavera 2005, p. 17.

Trapiello, A. (2020). *Madrid*. Destino.

Vallaure, J. (20 diciembre 2020). Ponencia *El Fo*. Museo MACBA https://www.macba.cat/es/exposiciones-actividades/actividades/congreso-circo-interior-bruto-accion

Vallaure, J. (2022). *Circo Interior Bruto.* https://jaimevallaure.com/CIRCO-INTERIOR-BRUTO

Warburg, A. (2010). *Atlas Mnemosyne.* Akal.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15512

Guillamón Martín, Alfredo.
Universitat Politècnica de València , Laboratorio de Creaciones Intermedia .
Investigador predoctoral FPI-UPV

Paisaje y cotidianidad. El color y el reflejo como estrategia visual en la naturaleza

Landscape and daily life. The colour and reflection as visual strategy in nature

PALABRAS CLAVE

paisaje, cotidianidad, naturaleza, monocromo, audiovisual.

KEY WORDS:
landscape, daily life, nature, monochrome, audio-visual.

RESUMEN

El artículo analiza las obras “Pantone en flor” y “Open air monochromes”, resultado de investigaciones desarrolladas a partir de los nexos entre arte, naturaleza y espacio cotidiano. Estos trabajos se han centrado en explorar la relación entre paisajes concretos situados en el entorno vivencial del autor y su paleta cromática. Para ello se utilizó un dispositivo compuesto con una lente de aumento, que permitía obtener versiones monocromáticas de los colores de las flores silvestres que poblaban el lugar. El trabajo se originó a partir de los registros fotográficos y videográficos de esta experiencia visual, lo cual dio lugar a que surgiera una serie que sirvió para indagar sobre los conceptos “ampliación de la mirada” y “micropaisaje”. Las obras se configuraron mediante métodos de descomposición y síntesis de la imagen, lo cual facilitó que surgiera un discurso en torno al reflejo y el color, y que se desarrollara un código con el que reformular y entender mejor el lugar. El lenguaje formal, rotundo y sencillo de “Pantone en flor” ha permitido que la poesía de la propia obra se expresara sin añadido alguno, ofreciendo a su vez un catálogo de los colores autóctonos del lugar. El título de cada pieza de la serie está compuesto por el nombre común de la planta y el número de Pantone® que le corresponde a su color. Paralelamente, con la obra videográfica “Open air monochromes” se aprovechó el movimiento provocado por la acción del viento, para hacer una inmersión en el carácter dinámico de los colores monocromos y en sus propiedades sonoras, desvelando así un nuevo diálogo entre estos y su propio hábitat.

ABSTRACT

The article analyses the artworks “Pantone en flor” and “Open air monochromes”, the result of a study to show links between art, nature and daily life. Both artworks explored the relationship between specific landscapes and its colour palettes located in the author's experiential environment. A wooden artifact was used with a magnifying lens, which allowed to obtain monochrome versions of various colours of wild flowers that populated the place. The artworks originated from the photo- and videographic records of this experience, which gave rise to a visual series that served to investigate the concepts of “broadening the gaze” and “micro-landscape”. The artworks were designed using image decomposition and synthesis methods, which enabled the surfacing of a discourse around reflection and colour, as well as the development of a code which enabled the author to rethink and to better understand the place. The formal, simple and powerful language of “Pantone en flor” has allowed the poetry of the work itself to be expressed without any extras, offering a catalog of native colours of the author's experiential environment. In the visual series, the title of each piece is made up of the common name of the plant and the Pantone® number that corresponds to its colour. In addition, with the video “Open air monochromes”, the movements of the plants caused by the wind was used to immerse in the dynamic nature of monochrome sounds and colours, thus revealing a new dialogue between them and their local habitat.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15512

INTRODUCCIÓN

El concepto de paisaje es un concepto vivo que se va transformando con el transcurso del tiempo y se utiliza en ámbitos como el arte, la geografía, la filosofía y la sociología. El foco de atención de esta investigación se pone en el paisaje entendido como territorio geográfico y como género en el ámbito del arte, por lo que se recurre a la revisión de textos de Javier Maderuelo, Martín de la Soudière y Joan Nogue, para comprender tanto su origen y evolución, como su relación con lo cotidiano. Maderuelo (2008) hace una interesante distinción sobre ciertos conceptos relacionados con el paisaje, considerando el "lugar" como un espacio concreto con formas emotivas y simbólicas que lo convierten en un espacio culturalmente afectivo. Afectivo porque está relacionado con el estímulo de la sensibilidad, pero también porque afecta a la percepción de ese espacio en concreto. La palabra "cotidiano" también está estrechamente ligada al concepto de lugar, sin embargo los términos paisaje y cotidiano parecen divergir entre sí, ya que el término paisaje conlleva distancia, horizonte y admiración, lo cual resulta difícil de conectar con lo cercano, tangible y rutinario, que se desprende del término cotidiano. Esta separación se refleja en la investigación que llevó a cabo Martín de la Soudière con los campesinos de la Margeride, con la que estudia la percepción del paisaje que estos tienen del territorio que habitaban. Descubre así que estas personas no entendían el término en toda su dimensión, identificando lo bello con lo útil, es decir, la belleza de un prado con su capacidad productiva (De la Soudière, 1985). Este estudio induce a cuestionar la posibilidad de percibir el entorno cotidiano como paisaje, y da pie a plantear las siguientes preguntas, ¿es la mirada la que construye el paisaje?, ¿hasta qué punto la mirada está condicionada por la forma habitual de percibir el entorno más próximo?, ¿se puede liberar la mirada de estos condicionamientos?, ¿de qué manera se podría hacer?, ¿sería posible entonces percibir el paisaje en los espacios cotidianos?

Existe una serie de experiencias en relación al caminar como práctica artística, que renueva la forma de mirar el entorno y que están relacionadas con "La Teoría de la deriva" propuesta por los Situacionistas. Estas apuntan a una forma lúdica y constructiva de caminar que rompe con las reglas de un sistema que incita a relacionarse productivamente con el entorno. En estos recorridos, las personas «renuncian durante un tiempo más o menos largo a las motivaciones normales para desplazarse o actuar en sus relaciones, trabajos y entretenimientos, para dejarse llevar por las solicitaciones del terreno y por los encuentros que a él corresponden» (Debord, 1999, p. 50). Cuando la persona sigue ciertas pautas que le proporcionan libertad de movimiento, ésta conecta de forma más directa con el lugar. David le Breton (2015) afirma que «el vagar parece un anacronismo en un mundo en el que reina el hombre apresurado, [...] es una forma de darle esquinazo a la modernidad. Un atajo en el ritmo desenfrenado de nuestras vidas, una manera adecuada de tomar distancia» (p. 19). Hoy día el ser humano se resiste a parar y bajar su nivel de producción. Hay tal inercia impulsada por el afán de riqueza y poder que «el vagabundeo, tan poco tolerado en nuestras sociedades como el silencio, se opone a las poderosas exigencias del rendimiento, de la urgencia y de la disponibilidad absoluta en el trabajo o para los demás» (Le Breton, 2015, p. 19). A esto se le suma la dificultad que supone el vivir inmersos en la era digital y el impacto de la pandemia, que favorecen que el mundo material hecho de cosas que podemos tocar y oler, se esté disolviendo de forma acelerada en un mundo de imágenes y de no-cosas que nos siguen influenciando. El mundo digital se mezcla hasta tal punto con el mundo real, que llegan a confundirse entre sí, haciendo la existencia cada vez más intangible y fugaz (Han, 2014). La vida cotidiana se desarrolla cada vez más en un entorno virtual, se accede a información y a personas de cualquier parte del mundo de forma inmediata, sin embargo cuanto más se conecta con el resto del mundo, más se desconecta del entorno físico más próximo. Ciertos planteamientos budistas sostienen la importancia de parar y mirar con profundidad para poder vivir en contacto con la realidad. Las personas miramos a través del filtro de nuestras creencias, estamos demasiado ocupadas con nuestras propias exigencias, ignorando lo que ocurre en nuestro entorno más inmediato, «las maravillas del mundo están disponibles para nosotros en cada momento, pero ¿estamos nosotros disponibles para las maravillas del mundo?» (Nhat Hanh, 2011, p. 94).

Dentro de este contexto surge un interés por explorar la idea de paisaje a partir de lo cotidiano, y para ello el autor se introduce en los espacios naturales contenidos en su espacio vivencial, con el objetivo de ejercitar una nueva mirada sobre su propio entorno cotidiano, de encontrar y mostrar otras visiones del lugar, y de contribuir a recuperar el valor de los elementos naturales que conviven con sus habitantes y que fueron olvidados tras una mirada productiva, sumida en la rutina, incapaz de reconocer lo extraordinario en lo ordinario. Con la producción de la obra, desde la parte práctica de la investigación, se propone además indagar sobre los límites formales y estéticos del paisaje en el ámbito del arte.

METODOLOGÍA

En esta investigación se han seguido métodos teórico-prácticos, en los que el trabajo se ha desarrollado partiendo de una fase de indagación teórica, y en la que se han examinado textos y obras de artistas sobre el paisaje, el color y el reflejo. A continuación, se trataron los aspectos prácticos del proyecto mediante la aplicación de métodos empíricos y la experimentación. En una etapa temprana de la investigación se hicieron pruebas con espejos y lupas en un entorno natural, descubriendo así un método efectivo para mediar en la experiencia visual con el entorno, además de interesantes posibilidades cromáticas y compositivas.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15512

Figura 1. Pruebas hechas con lupas y espejos en la fase inicial de la investigación. 2020. Elaboración propia.

Sin embargo, se detectó que las composiciones podrían ganar en limpieza y misterio, si se encontrara alguna manera de mantener la lente en el aire sin que el sistema de sujeción apareciera en la misma. Surgió así la idea de diseñar un dispositivo que solucionara esta problemática y sirviera además como instrumento para la recogida de datos de la investigación. Se construyó entonces un artefacto de madera a modo de caballete al que se le podía acoplar y sustituir con facilidad distintas lentes, y que era capaz de acomodarse al terreno de forma flexible y estable. Al ser articulado, desmontable y plegable, permitía ser transportado fácilmente durante las caminatas, al estilo de Perejaume con su "Postaler" (MACBA, s.f.), y llevar a cabo el trabajo de campo con relativa facilidad. Se pudo así, enfocar la mirada con precisión y explorar aspectos relacionados con el micropaisaje, la ampliación de la mirada y el punto de vista único. Este instrumento ayudó a entablar una nueva relación visual con los elementos del entorno, y a registrar las experiencias visuales tal como se presentaban en el terreno, sobre soportes fotográficos y videográficos. Se recopilaron de este modo una gran variedad de datos, a la vez que se produjeron las obras que se presentan en este artículo.

Figura 2. Construcción del artefacto, aspecto plegado del mismo y caja madera para transportar las lentes. 2020. Elaboración propia.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15512

DESARROLLO

El uso de lentes durante el desarrollo de este trabajo es fundamental, pues facilita que emerja una nueva mirada sobre el entorno. En el caso de esta investigación, la lente actúa más como detonador que como un componente formal de la obra, es decir, no funciona como un elemento de la escena, sino como parte de la instrumentación necesaria que se coloca alrededor de ella para poder descodificar sus mensajes. Se puede decir de forma metafórica, que el trabajo sigue un proceso parecido al alquímico, ya que a partir de la mezcla adecuada de los ingredientes, y la realización de toda una coreografía de movimientos en torno al motivo de referencia, se consigue transformar el material en algo nuevo, sin por ello dejar de estar compuesto por su sustancia original. Se produce así una transformación en la visión del paisaje, que aunque sigue manteniendo sus elementos iniciales, ahora parecen estar organizados bajo un nuevo orden. Una de las claves de la investigación es hacer un registro continuado de estas experiencias visuales, de manera que quedan capturadas tal como se presentaban en la realidad. Esto permite analizar y representar distintos matices de este entorno mediante un lenguaje poético a la vez que documental. Elegimos la observación inmediata de lo cercano y lo pequeño para explorar los espacios cotidianos y sus elementos. Inspirados por el tipo de mirada que ejercita el biólogo y poeta David G. Haskell, que tras delimitar un área de poco más de un metro de diámetro en un bosque cercano a su vivienda, dedica un tiempo al día para observarla detenidamente durante el periodo de un año.

> Puede que la verdad del bosque se nos revele con más claridad y viveza a través de la contemplación de un pequeño espacio de lo que lo haría si nos calzáramos botas de siete leguas y cubriéramos un continente sin descubrir demasiado (Haskell, 2019, p. 12).

Al enfocar la mirada hacia reducidas áreas del entorno cotidiano del autor, aparece el color de las flores y las hojas con tal vigor que se van a convertir en el punto central en torno al cual va a girar el conjunto de acciones que configura el núcleo de la investigación. Estas acciones se inician con caminatas de forma aleatoria por el terreno hasta que se encuentra un color con cierta intensidad y luminosidad, es entonces cuando se despliega la instrumentación en torno a él, realizando un constante ajuste manual de las distancias entre la lente, el color y la cámara, lidiando con las posibilidades motrices del artefacto y las irregularidades del terreno. La utilización de lentes de aumento extraídas de antiguas lupas en desuso hace además que la experiencia sea aún más cálida y cercana. Esto permite destilar los colores de las plantas a través de un procedimiento artesanal y en contacto directo con los mecanismos de producción de la imagen, lo cual hace más tangible el proceso de transformación de la mirada.

> La tecnología óptica y fotográfica extiende el rango de nuestra visión, permitiéndonos contemplar estrellas y nebulosas lejanas y acercarnos a los componentes más diminutos de la materia. Los dispositivos ópticos más primitivos, con irregularidades y defectos visuales, nos proporcionan una experiencia más consciente de acercamiento, evidenciando el artificio técnico que posibilita esta nueva mirada (Munárriz, 2012, p. 38).

La lente produce de manera instantánea la ampliación de la mirada, lo cual facilita una visión profunda de lo que se observa, mostrando todo un microcosmos repleto de múltiples facetas y relaciones. Pero de igual modo, según se coloque la lente, se puede producir también una síntesis de lo observado, convirtiendo la variedad de colores y matices contenidos en los pétalos de la flor, en un único color. Conseguimos así pasar del microcosmos al monocromo, sin perder en ningún caso la conexión entre estas dos realidades, que se complementan en sus acciones de análisis y representación del lugar.

Figura 3. Serie fotográfica a partir de la visión ampliada de flores y líquenes.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15512

"Microcosmos II". Guillamón 2020.

Esta investigación se desarrolla a partir de los nexos entre arte, naturaleza y espacio cotidiano, y de ella surgen una serie de obras artísticas de carácter inédito, dentro de las cuales se encuentra "Pantone en flor" y "Open air monochromes". Estos trabajos se desarrollaron en espacios naturales contenidos en el entorno vivencial del autor que geográficamente coinciden con los Llanos de Cagitán y el Campo de Ricote en la región de Murcia (España). Las características principales de las obras de este proyecto son, que se emplea la lupa como recurso compositivo, se utiliza el color y el reflejo como estrategia visual, se realizan sobre soporte fotográfico y audiovisual, y se crea in situ, de forma efímera y con el mayor respeto hacia el entorno.

La serie fotográfica "Pantone en flor" se centra en la relación que existe entre el color monocromo y el paisaje, y para ello no lo hace añadiendo una pintura monocroma al lugar y enfrentándola al paisaje que le rodea, como lo hace de forma extraordinaria Irene Grau con su obra "Color Field" (Grau, 2015), sino que en este caso se utiliza el color que ya existe en el lugar, extrayéndolo, sintetizándolo y transformándolo en monocromo con la ayuda de la lente de aumento. "Pantone en flor" está compuesta por una serie de nueve fotografías, cuyos títulos están compuestos por el nombre común de la planta y el número de Pantone® que le corresponde a su color.

Figura 4. Serie fotográfica a partir de trabajos de síntesis del color. "Pantone en flor". Guillamón 2020.

"Open air monochromes" es una obra videográfica de una duración de 1'55'' realizada mediante los fundidos de una serie de planos fijos. A través de sus secuencias se da paso de unos colores monocromos a otros, desvelando los distintos matices visuales y sonoros contenidos en los mismos gracias al movimiento provocado por la acción del viento. Wolfgang Laib en su obra "Pollen from Hazelnut" también extrae el color de su hábitat natural y se interesa por el monocromo, pero no lo enfrenta con su paisaje, sino que lo reorganiza en otro espacio (MNCARS, 2007). En el caso de "Open air monochromes" el color se mantiene en el mismo lugar, por el interés que supone percibir el carácter vivo y dinámico del monocromo en su propio hábitat, y el que entable así una nueva relación con el mismo. Estos estudios cromáticos se formalizan de manera rotunda, sencilla y contenida, permitiendo que la poesía de la propia obra sea la que se exprese sin añadido alguno. Se pretende entablar así una relación entre el monocromo y el entorno cotidiano del autor, con la importancia que supone trabajar con los colores capturados de su propia realidad, y poder ofrecer así un catálogo de los colores autóctonos del lugar.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15512

Figura 5. Fotogramas. Obra videográfica HD 1'55''. "Open air monochromes". (Guillamón, 2021)

Con este proyecto se pretende acercar al público la experiencia de lo bello y lo extraordinario de los espacios cotidianos, para impulsar la preservación de la biodiversidad de los entornos naturales más próximos. Se plantea así la necesidad de un cambio de conciencia, a través del cual conseguir que los espacios cotidianos vayan gozando de una cualidad natural con la que contribuir a la salud del planeta.

Figura 6. Imágenes del dispositivo en distintas posiciones durante el estudio. 2020. Elaboración propia.

CONCLUSIONES

La importancia de este trabajo recae en la mirada, ya que ésta es la que construye el paisaje y cobra de él su sentido. El paisaje ya no es algo que solo se contempla y representa, sino que también es algo que se analiza e interviene a través de nuevas miradas para actualizar sus significados. De este modo, explorar otras perspectivas y ejercitar otras miradas sobre el propio entorno permite aportar visiones diferentes del mismo.

La investigación parte de la premisa que para descubrir el paisaje hay que alejarse del modo en que se observa lo cotidiano, pero esto conlleva una problemática, que es la dificultad que supone separarse de la forma habitual de percibir el propio entorno cotidiano. El usar lentes de aumento y el relacionarse de forma lúdica con el territorio, facilita que se produzca un distanciamiento del modo usual de percibir y por lo tanto permite experimentar el propio entorno con ojos renovados. De este modo los elementos del paisaje son susceptibles de convertirse en los elementos formales de las obras artísticas, y de proporcionar una serie de recursos compositivos y discursivos singulares con los que representar el entorno cotidiano. El trabajo artístico surge así de un análisis y una representación poco convencional del territorio estudiado, con la capacidad de cuestionar ciertos límites de la concepción clásica del género de paisaje.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15512

Las obras "Pantone en flor" y "Open air monochromes" se originan teniendo en cuenta unos valores estéticos y poéticos, permitiendo que su discurso surja de la propia expresión de estos valores. Esto facilita que se establezca un vínculo emocional entre el público y la naturaleza, desde el cual se pueda desarrollar una sensibilidad y un respeto por la biodiversidad. El llevar a cabo la obra en los espacios naturales contenidos en el propio entorno vivencial, permite explorar de primera mano los vínculos entre arte, naturaleza y espacio cotidiano, y por lo tanto reflexionar sobre la relación entre paisaje y cotidianidad a partir de la propia experiencia. Se desarrolla así una mirada sensible hacia la realidad que habitamos con la que podemos entender ciertas problemáticas en relación al paisaje, y desde la que nos cuestionamos otras formas de relacionarnos con el territorio.

FUENTES REFERENCIALES

Debord, G. (1999). *Teoría de la deriva, en Internacional Situacionista. Vol.1*. La realización del arte. Literatura Gris.

De la Soudière, M. (1985). *Regards sur un terroir et ailleurs. Le paysage sage à l'ombre des terroirs.* Paysage et aménagement.

Grau, I. (2015). *Color Field*. https://www.irenegrau.com/paintings/color-field.html

Guillamón, A. (23 de junio de 2021). *Open air monochromes* [Archivo de Video]. Youtube. https://youtu.be/afF9V0bfP40

Han, B.-C. (2014). *En el enjambre.* Herder Editorial.

Haskell, D. (2019). *En un metro de bosque. Un año observando la naturaleza.* Turner.

MNCARS. (2007). *Wolfgang Laib. Sin principio - Sin fin*. https://www.museoreinasofia.es/exposiciones/wolfgang-laib-sin-principio-sin-fin

Le Breton, D. (2015). *Elogio del Caminar.* Siruela.

MACBA. (sin fecha). *Postaler. Perejaume*. https://www.macba.cat/es/arte-artistas/artistas/perejaume/postaler

Maderuelo, J. (2008). *La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos, 1960-1989.* Akal.

Munárriz, J. (2012). *BOTÁNyCA.* Real Jardín Botánico (CSIC).

Nhat Hanh, T. (2011). *Estás Aquí: La Magia del Momento Presente.* Kairos.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15583

Hernández, Jeice.
Universidad Politécnica de Valencia,
Doctoranda en Arte.

El color como medio Activo, transversal y directo en la ilustración de Folk Tales

Color as an Active, transversal and direct medium in the illustration of Folk Tales

PALABRAS CLAVE

Giro ontológico, piedras, animismo, escultura contemporánea, ecología.

KEY WORDS

Ontological turn, stones,animism, contemporary sculpture, ecology.

RESUMEN

El color está presente en nuestra vida, vemos y relacionamos nuestro entorno desde el color y sus cualidades haciendo que lo veamos de una manera en particular, este mismo fenómeno sucede con los *folk Tales*, estos nos brindan una manera propia de entender el mundo que nos rodea influenciando no solo como actuamos o vemos nuestro presente sino también nuestro pasado y futuro. La mezcla de estos dos elementos color y las historias que hacen parte de nuestro folklor han estado presentes en nuestro mundo visual desde el comienzo a través de las ilustraciones que conocemos de ellas, estas se convierten en una ventana a ese mundo fantástico y encantador que forma parte de nuestra cultura visual, nuestra forma de interpretar y de mostrar gráficamente nuestra realidad. Este trabajo analiza el color visto desde una visión plástica como un elemento activo en la imagen, no solo como una característica estética o medio de asociación de significados psicológicos, si no, como un elemento que genera conexiones constantes, transversales y directas que repercuten en nuestra realización e interpretación de la imagen. Basados en la teoría Advervialista del color de la Dra Chirimuuta y desde la comparación de ilustraciones y técnicas de uso del color se analiza el uso de este desde la práctica estableciendo que el color actúa de manera activa al momento de la percepción, ejerciendo así desde la un papel dinámico dentro de la imagen que se evidencia en el uso, características e interpretación del color en esta.

ABSTRACT

Color is present in our lives, we see and relate to our environment from color and its qualities, making us see it in a particular way, this same phenomenon happens with *folk Tales*, they give us our own way of understanding the world. Surrounds influencing not only how we act or see our present but also our past and future. The mixture of these two color elements and the stories that are part of our folklore have been present in our visual world from the beginning through the illustrations that we know of them, these become a window to that fantastic and charming world that forms part of our visual culture, our way of interpreting and our way to showing our reality graphically. This investigation analyzes the color seen from a plastic vision as an active element in the image, not only as an aesthetic characteristic or a means of associating psychological meanings, but also as an element that generates constant, transversal and direct connections that affect our realization and interpretation of the image. Based on Dra Chirimuuta's Advervialist theory of color and from the comparison of illustrations and techniques of color use, the use of color is analyzed from practice, establishing that color acts actively at the moment of perception, thus exerting from the a dynamic role within the image that is evidenced in the use, characteristics and interpretation of color in it.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15583

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia de la humanidad se han presentado diferentes maneras de acercarse a la ilustración de los *Folk Tales* o cuentos folclóricos la mayoría de ellos llamados actualmente cuentos de hadas, estos escritos hacen referencia a distintos abordajes del tema realizando distintas interpretaciones o lecturas que se centran en el análisis del cuento basados en los propios elementos de las historias, entre ellos: el color, los personajes, animales, espacios determinados, etc. Estos estudios cuentan con metodologías y puntos de vista diferentes lo que no significa que sean excluyentes entre sí ya que la mayoría tiene en cuenta puntos de vista sociológicos o culturales, estos estudios son los siguientes:

1. El social- antropológico planteado por Propp (1984), el cual establece que estas historias están basadas en ritos y pasos evolutivos de la sociedad.

2. El psicoanalítico planteado por Bettelheim (2012), que basa su explicación en la interpretación de los contenidos simbólicos de los cuentos usando como metodología de estudio un punto de vista sexualizado.

3. El místico planteado por Pastoureau (2017) y mostrado por Varley (1982), más centrados en el color que atribuye significados mágicos a los colores blanco, rojo y negro, y los relaciona con protección o portales a otros mundos.

4. El sociocultural planteado por Zipes (2014) que atribuye los cambios históricos o evolución de lectura interpretación y del uso de los elementos en estas historias a las transformaciones socioculturales que han existido en la historia.

Estos estudios relacionan el color dentro de sus propuestas de manera tangencial es mencionado y analizado de manera teórica básicamente porque estos se basan en el texto y son abordadas desde un contexto particular, sin embargo, estas lecturas no se quedaron solo en un análisis de las historias escritas, estos mismos estudios son luego trasladadas cuando analizamos las imágenes de estas historias reduciendo así las posibilidades plásticas en las lecturas de estas. Este trabajo plantea un abordaje plástico de estas imágenes desde el análisis del color en las ilustraciones de estas historias, tomando el color como signo plástico, un elemento estético, expresivo y comunicador dentro de la imagen alejándonos de la lectura teórica y acercándonos a una visión más activa, relacionada con el hacer y las relaciones intertextuales que intervienen en el uso del color en la imagen.

Uno de los estudios actuales que plantea un acercamiento al color de manera mucho más activa es el que expone la profesora Chirimuuta (2017), que propone une visión “Adverbialista” del color, la cual explica en su libro Outside Color y que se centra básicamente en dos ideas. La primera, que el color no es atribuido a las sustancias, sino a las actividades (no es una parte de nuestra concepción del color, sino de nuestra experiencia del color), que existe un gran componente basado en la experiencia del color, el cual influencia nuestra percepción del mismo, por lo que plantea que la función de la visión del color no es la detección de colores, sino la percepción mejorada de cosas y escenas; la segunda, propone que el proceso de percepción del color hace que la estabilidad del mismo sea transitoria.

Entender el color en las ilustraciones de los cuentos folkloricos desde esta perspectiva implica dejar de lado una concepción inerte y estática (en cuanto a la expresividad plástica del color) y entrar a una interpretación en la que su papel dentro de la ilustración es mucho más activo en cuanto a los aportes para el proceso de lectura y significado de la misma, el cual se transforma con el tiempo, es multisémico, adaptable y multifacético dependiendo del punto de vista que se abarque, lo que involucra la percepción y vivencias, interpretaciones y relaciones intertextuales en el momento que es realizada e interpretada la imagen, alejando al color de una descripción pasiva e inactiva, utilizando para pasar a una lectura holística del mismo que nos acerca mucho más a su papel dentro de este tipo de imágenes. Este concepto es abordando desde la idea de movimiento que se presentan constantemente como una trasformación en los procesos creativos (y para esta investigación en el uso del color) que se pueden aplicar en distintos ámbitos como lo presentan Rojas-Amaya, Libardo y Caballero-Ariza, Xiovanna Beatriz. (2019). En este caso es abordado desde una visión plástica centrada en el color.

Esta visión al analizar las imágenes muestra una conexión entre la lectura del color y el cómo vemos el mismo, evidenciando un manejo transversal del color como parte de la narrativa, haciendo que elementos claves que son evidenciados en el texto por medio de una asociación simbólica del color que involucra valores sociales y psicológicos son pasados literalmente a la imagen haciendo que se conserven relaciones y significados desde la asociación del color, Hernández J. (2020). Esto es lo que sucede con elementos como el pelo negro de Blancanieves o la caperuza roja de caperucita roja.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15583

La transversalidad del color se presenta entonces unida al medio, evidenciando la capacidad que tenemos de relacionar ciertos conceptos desde la interpretación, percepción pudenda pasar así de un medio oral (origen de las historias) a uno escrito para finalmente tener una versión visual Alkhalidi, A., Izani, M. y Sami, H. (2020). logrando así mantener una relación transversal de una narrativa y asociación por medio del color Hernández Contreras, J. D. (2019). Esta característica se presenta ligada a este tipo de ilustraciones haciendo que al analizarlas la percepción de esta se amplie, haciendo necesario una visión holística para acercarnos al color en este tipo de imágenes.

Este trabajo se basa en la teoría Advervialista del color de la Dra Chirimuuta llevándola al terreno visual y plástico, donde la percepción implica no solo una relación mental en el momento de la acción de ver si no que además implica la percepción en el hacer.

METODOLOGÍA

La metodología desarrollada se centra en el análisis de imágenes teniendo en cuenta la metodología Zero desarrollada en Harvard, donde a través de imágenes artísticas se establecen distintas conclusiones aplicadas a todas las áreas de conocimiento, desde el análisis de textos relacionados con el uso del color en la imagen y específicamente en la ilustración de *folk tales* se realiza la comparación de ilustraciones y técnicas de uso del color desde una perspectiva plástica donde el sentido y forma son esenciales para la percepción y creación de las imágenes.

DESARROLLO

Para el análisis del color imágenes se establece la importancia tanto del sentido como de la forma teniendo en cuenta la relevancia que se le da a este concepto en el desarrollo creativo y visual de la imagen según Ball, P. (2004) al contrario de lo que plantea Chatman, S. (1978) el medio es totalmente relevante al hablar del sentido, son las propias características narrativas especialmente al hablar desde un punto de vista plástico del color las que termina componiendo nuestra percepción de la imagen, Ball platea que históricamente los avances técnicos han determinado los avances del manejo del color afectando así nuestra percepción del mismo.

Teniendo en cuenta que la percepción en la ilustración de *Folk tales* contempla las características del color como signo plástico, activo, transversal y técnico se establecieron a raíz del análisis de ilustraciones de Alicia en el país de las maravillas y de Blancanieves, en este trabajo se muestra uno de los análisis hechos con la versión de Disney de Blancanieves evidenciando distintos usos del color a través del tiempo contemplando más que la relación contextual, la relación intertextual que se desarrollaba tanto en la elaboración como en la percepción de la imagen, la percepción entonces no se presenta desde la teoría filosófica como lo plantea la Dra Chirimuuta si no que se presenta desde las características plásticas del mismo involucrando la percepción desde lo sensorial y el propio hacer de la imagen.

A continuación, se presentan 2 de las imágenes analizadas la primera (figura 1) muestra a la reina en las mazmorras del castillo donde tiene su laboratorio, momentos antes de preparar la fórmula de envejecimiento y la manzana envenenada.

Figura 1. Blancanieves y los siete enanos,1937, Walt Disney. Fuente: Barbara Flueckiger, Timeline of Historical Film Colors.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15583

De la cual se realizó un análisis de imagen basado en el color teniendo en cuenta la teoría utilizada en el momento basada en el concepto de "conciencia del color" propuesto por Natalie Kalmus, utilizado en las películas de la época (de manera obligatoria para un buen resultado del Technicolor), que plantea un manejo claro del color con respecto a su efecto denotativo donde se tiene en cuenta tanto el tono, la luminosidad y saturación para generar efectos de movimiento en la imagen, luces y sombras o resaltar algunos detalles; sin embargo, también plantea un uso del color desde su parte expresiva psicológica, de esta manera se unen no solo el manejo denotativo del color, sino también su dimensión, sensorial y emocional. Ver figura 2

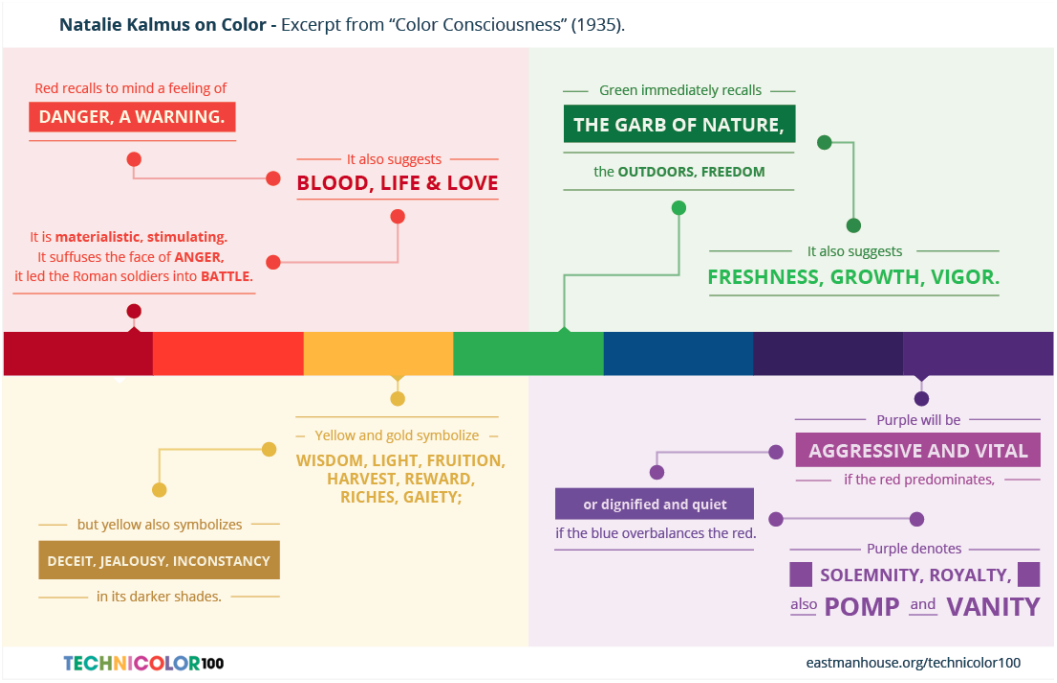


Figura 2. Guía del color según la conciencia del color, planteada por Natalie Kalmus (1935). Fuente: Eastmanhouse.org- Technicolor 100.

Se realizo una tabla basada en el color violeta con el fin de ver la evolución del mismo según las ilustraciones de Disney a través del tiempo teniendo en cuenta el significado de estas y la relación perceptiva que se tienen de las mismas Ver figura 3.

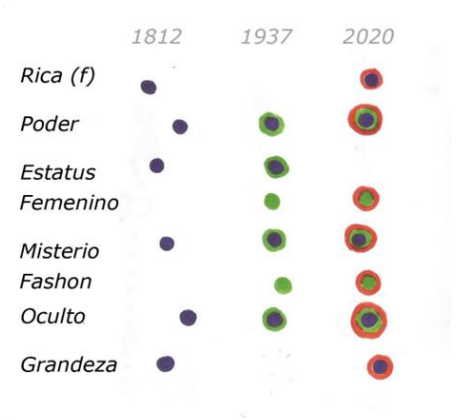


Figura 3. Relación temporal de significados comunes del violeta en 1812, 1973 (versión de Disney) y 2020. Fuente: elaboración propia.

Nota: En el grafico se establecen tres tonalidades violeta (1812), verde (1937) y rojo (2020), identificado cada una a un tiempo específico. Se puede observar cómo significados del violeta dados en 1812 (momento en que fue escrito el cuento) siguen permaneciendo y son asumidos por la cultura de 1937 (momento de la ilustración de Disney) al igual se evidencia como alguno de estos significados han desaparecido o son interpretados de manera distinta y por lo tanto son eliminados del cuadro. De la misma manera se evidencia como en el SXXI leemos este color.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15583

De esta manera teniendo como referencia el gráfico podemos establecer que para 1812 la tonalidad violeta era relacionada con la riqueza, concepto que cambio para 1937 y que es retomado en 2020, es por esto que al ver en la actualidad el vestido de la reina para nosotros la relación con riqueza y poder se da de manera natural, sin embargo para una persona que estuviese viendo la imagen en 1937 esta relación no sería directa, su relación en ese caso sería más con el poder, lo femenino, el estatus, etc. Pero no con riqueza.

Al comparar las imágenes y el significado del color a través del tiempo se evidencia como se tejen relaciones cromáticas desde la misma tonalidad lo que contempla una visión del color activa dinámica en cuanto a la aceptación y restricción de significados en el pasar del tiempo, fortaleciendo la narrativa de la imagen que se va definiendo a través de la cultura visual afectando así nuestra visión e interpretación, al igual que nuestra relación con ciertos personajes y características de los mismos.

El color se presenta como un medio directo de comunicación que establece ciertas cualidades desde la percepción, es en el momento que esta se genera que toda la información se establece como una sola, el efecto, uso o función del color no se da en el momento de creación o lectura de la imagen sino en el momento de la percepción de la misma, es desde la cultura visual, la parte estética como sémica y plástica que se genera la relación cromática tanto del autor como del lector de la imagen .

FUENTES REFERENCIALES

Alkhalidi, A., Izani, M. y Sami, H. (2020). The Evolution of Fairytale Art: The Impact of Styles in Different Periods Plays on Fairy Tale Art. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt / Egyptology, 17*(4), 1443-1464. https://archives.palarch.nl/index.php/jae/article/view/604

Bettelheim, B. (2013). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Booket.

Ball, P. (2004). *La invención del color*. Turner-Fondo de Cultura Económica.

Chatman, S. (1978). *Story and Discourse*. Cornell University Press.

Chirimuuta, M. (2017). *Outside Color, Perceptual Sience and the Puzzle of color in Philosophy*. The MIT Press.

Hernández, J. (2020). La transversalidad del color y su papel comunicador en las imágenes visuales, de la literatura a la imagen actual del cuento clásico Blancanieves. *Revista KEPES, 17*(21), 171-194. https://doi.org/10.17151

Pastoureau, M. (2019). *Yellow: the history of a color*. Princeton University Press.

Propp, V. (1984). *Las raíces históricas del cuento* (Cuarta edición). Colección arte, serie crítica, 50. Editorial Fundamentos.

Rojas-Amaya, L. y Caballero-Ariza, X. B. (2019). *La calidad como ley cosmogenética*. Instituto Nacional de Investigación e Innovación Social.

Varley, H. (1982). *El gran libro del color*. Blume, Marshall Edition Limited.

Zipes J. (2014). *El irresistible cuento de hadas, historia cultural y social de un género* (Primera edición). Fondo de Cultura Económica.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15278

Hernández Altarejos,Iris.
Soriano Sancho, María Pilar.
Regidor Ros, Jose Luis.
Instituto Universitario de Restauración del Patrimonio.
Universitat Politècnica de València.

El strappo como técnica artística. El caso de los frescos pintados y arrancados por el artista Josep Minguell i Cardenyes

Strappo as an artistic technique. A case study of frescos painted and detached by the artist Josep Minguell i Cardenyes

PALABRAS CLAVE

Strappo, Técnica artística, Fresco, Colaboración con artistas, Conservación.

KEY WORDS

Strappo, Artistic technique, Fresco, Collaboration with artists, Conservation.

RESUMEN

El presente trabajo se centra en el estudio del *strappo* como técnica artística aplicado a la creación de arte contemporáneo. Las primeras experimentaciones de este sistema de arranque, encaminadas a la conservación de pinturas murales en el entorno del Patrimonio Cultural, se atribuyen a Antonio Contri y se remontan al siglo XVIII. Nos disponemos a reflexionar sobre la evolución del *strappo*, su adaptación e inserción en el contexto artístico actual.

En esta propuesta se pretende introducir la investigación que se está desarrollando en torno a la obra de Josep Minguell i Cardenyes, artista con una amplia trayectoria en la creación de pintura mural al fresco. Su obra se divide principalmente en dos tipos de producciones: los ciclos de frescos que recorren los muros de diversos espacios como iglesias y edificios civiles, y las obras producidas a partir del arranque de sus propias pinturas, las cuales son creadas *ex profeso* para tal finalidad. Minguell adopta el método del *strappo* tradicional empleado por los conservadores, adaptando el procedimiento a sus necesidades creativas. El intercambio de información entre el artista y los restauradores, a raíz de la colaboración que se está desarrollando desde los últimos meses, ha dado lugar a dos acontecimientos:

Por un lado, se ha gestionado la información proporcionada por el artista, de tal forma que se ha comenzado a generar una amplia documentación en la que se especifican todas las particularidades técnicas y conceptuales de sus obras.

Por otro lado, el artista ha planteado dudas a los conservadores sobre procedimientos y materiales. A partir de este intercambio de información, el conservador adquiere un papel como técnico cuyos conocimientos sobre el tema permiten poder ayudar al artista, intentado resolver algunos problemas que le han surgido durante el proceso creativo.

ABSTRACT

This project focuses on the study of *strappo* as an artistic technique used in the creation of contemporary art. Early experimentation with this detachment system, aimed at conserving wall paintings in the context of our Cultural Heritage, is attributed to Antonio Contri and dates back to the 18th century. We reflect on the evolution of *strappo*, and its adaptation and introduction into the current artistic context.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15278

In this proposal, we aim to present the research being carried out into the work of Josep Minguell i Cardenyes, an artist with an extensive background in the creation of fresco paintings. His work can be divided into two main types of pieces: Fresco cycles found on the walls of diverse spaces such as churches and civic buildings, and independent pieces produced by detaching his own paintings, which have been created expressly for this purpose. Minguell uses the traditional *strappo* method employed by conservators, adapting the procedure to meet his creative needs. The products of the exchange of information between artist and restorer, borne of the collaboration that has taken place over recent months, are twofold:

Firstly, managing the information provided by the artist has allowed ample documentation to be generated, specifying every technical and conceptual detail of his Works.

Secondly, the artist has asked questions of the conservators regarding procedures and materials. Through this exchange of information, the conservator takes on the role of technician whose knowledge of the field allows them to help the artist, attempting to answer queries that arise throughout the creative process.

INTRODUCCIÓN

Un arranque de pintura mural es el procedimiento mediante el cual es posible desprender la obra de su soporte original. El *strappo* es el método que permite arrancar la película pictórica, separando el estrato más superficial del resto de estratos contenidos en el muro.

La hipótesis de esta investigación plantea que el *strappo* es un sistema de arranque que ofrece una serie de posibilidades válidas y aplicables al ámbito de la conservación y restauración, pero también como herramienta para la creación artística. La evolución de este sistema de arranque, desde las primeras experimentaciones en el siglo XVIII, ha dado lugar a una situación actual en la que un número significativo de pinturas murales de nuestro Patrimonio Cultural han sido intervenidas a partir de esta práctica. Desde hace unos años se viene aconteciendo un cambio de paradigma en relación con el uso de las técnicas de arranque. Esta transformación se produce cuando diversos artistas adoptan la técnica del *strappo*, sistema que nació con propósitos de diferente índole, y comienzan a desarrollarlo en el campo de la producción de arte contemporáneo. Entre los artistas que llevan a cabo esta práctica, en nuestro ámbito nacional, encontramos a Josep Minguell i Cardenyes, pintor catalán con una amplia trayectoria en la pintura mural al fresco.

El objetivo principal de este trabajo es definir los aspectos técnicos y conceptuales del arranque a *strappo* en la obra del mencionado artista, realizando para ello una recopilación sobre los métodos y materiales que aplica y experimenta en sus obras. Consecuentemente se pretende indagar en el contexto semántico de las obras creadas a partir del arranque, con la finalidad de determinar qué motivos promueven esta técnica como recurso artístico.

El desarrollo del trabajo se configura a partir de tres principales apartados. En primer lugar, se realiza una contextualización del artista y su obra; por otro lado, se investigan los conceptos relacionados con el *strappo,* los cuales se hallan intrínsecamente vinculados al discurso artístico. En tercer y último lugar, se documentan los materiales y procedimientos de la técnica de arranque empleada por el artista.

METODOLOGÍA

La metodología empleada en este trabajo parte de la investigación documental y se completa con la colaboración entre el artista y los restauradores implicados en este trabajo. Esta propuesta metodológica se basa en el estudio previo de algunas colaboraciones llevadas a cabo con otros artistas que adoptan el arranque como recurso artístico *(Fuentes Durán, 2016)*, así como nuestra propia experiencia en este tipo de investigaciones. *(Hernández Altarejos et al., 2020)*

Con la finalidad de alcanzar el objetivo propuesto, en primer lugar, se ha llevado a cabo una revisión de fuentes bibliográficas y digitales con la finalidad de contextualizar al artista y su obra. Esta información se ha completado a partir del empleo de otras herramientas metodológicas como, por ejemplo, las entrevistas al artista y el estudio de campo de la obra, llevado a cabo en las visitas a su taller. Las principales fuentes de información empleadas han sido los textos, las fotografías y los vídeos aportados por el artista, así como los datos obtenidos en las entrevistas y en las conversaciones con el pintor.

DESARROLLO

1. Josep Minguell: el artista y su obra

Josep Minguell i Cardenyes, nacido en Tárrega (Cataluña) en 1959, es un pintor cuya práctica artística proviene de una tradición familiar. Licenciado en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona, culminó su formación académica obteniendo el título de Doctor

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15278

en Bellas Artes, por la misma universidad, con la tesis: *Pintura mural al fresc: les estratègies dels pintors*. (*Josep Minguell - Artista Pintor*, s. f.)

La trayectoria artística de este pintor se caracteriza por su amplia producción de murales pintados con la técnica al fresco. Minguell ha trabajado en numerosos proyectos creando ciclos pictóricos en diferentes espacios arquitectónicos, recuperando la tradición histórica del fresco e insertándola en el contexto artístico contemporáneo. Las ideas que albergan en sus obras se fundamentan en las relaciones y los vínculos que existen entre la pintura mural, el espectador y el espacio arquitectónico. Entre sus proyectos destaca el ciclo de pinturas murales al fresco que ornamenta varios espacios del interior de la Iglesia de Santa María del Alba, en Tárrega (Figura 1 y 2). *(Climent et al., 2015, pp. 33-42)*

Figura 1. Bóveda de la Iglesia de Santa María del Alba, en Tárrega. "Creació de l'Univers". Fuente: *Minguell i Cardenyes, 2009.*

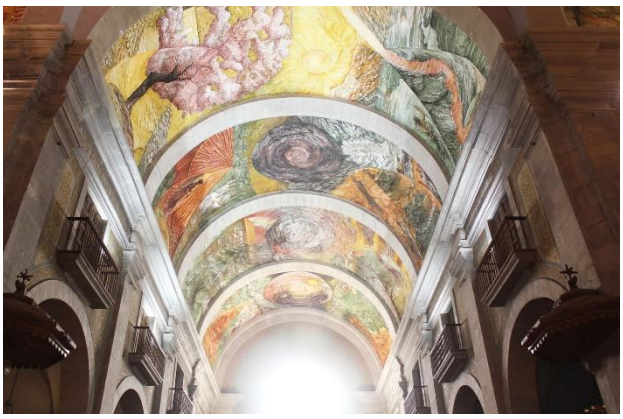


Figura 2. Conjunto del ciclo pictórico de la bóveda de la Iglesia de Santa María del Alba, en Tárrega. *Minguell i Cardenyes, 2011.*

Hace una década el artista introdujo en su producción artística una nueva técnica, el arranque. En 2012 conoció el proceso del *strappo* a través del arranque de uno de sus frescos. El trabajo de extracción del mural fue realizado por los conservadores del *Centre de Restauració de Béns Mobles de Catalunya*, a cargo del restaurador Pere Rovira. *(Minguell i Cardenyes, 2022, p. 1)*

> *Em va causar un fort impacte l'eficàcia del procediment, l'efecte del resultat final, la consistència dels materials emprats i la possibilitat de mutació de les restes d'un fresc - concebut com a part d'un mur- en una pintura objecte lleugera i mòbil. (Minguell i Cardenyes, 2022, p. 1)*

Minguell observó y tomó nota del proceso de arranque, de tal forma que sus inquietudes artísticas le llevaron a experimentar este sistema con frescos pintados en su taller y creados para ser arrancados. *(J. Minguell i Cardenyes, comunicación personal, 13 de febrero de 2022)* Entre los proyectos donde el artista ha utilizado el *strappo* encontramos la obra localizada en el Hall del Hotel Sansi Pedralbes de Barcelona (2018)[1] o el mural conmemorativo en la Societat Ateneu de Tàrrega (2019) (Figura 1).[2]

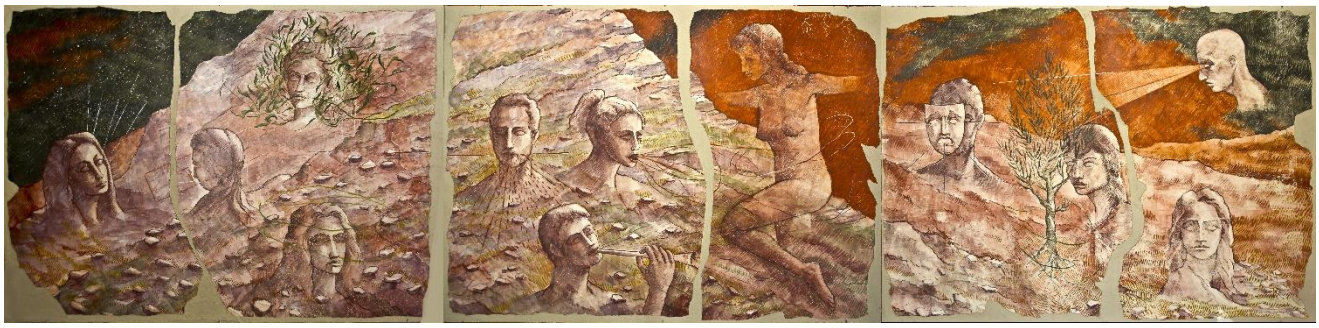


Figura 3. Mural conmemorativo "Societat Ateneu", Josep Minguell i Cardenyes, 2019. Fuente: *Minguell i Cardenyes, 2019.*

[1] https://pintura-mural.org/es/p/proyectos/hall-hotel-sansi-pedralbes-barcelona-2018-1-52
[2] https://pintura-mural.org/es/p/proyectos/mural-commemorativo-societat-ateneu-tarrega-2019-1-48

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15278

Otra de sus obras fruto del arranque es la denominada *La Odisea* (2019)[3], conjunto configurado por tres murales pintados al fresco en su taller y arrancados mediante *strappo*. La obra fue encargada por la Universidad japonesa de Waseda (Tokyo, Japón), con el propósito de ubicarla es el laboratorio Simo-Serra del departamento de ingeniería y ciencia informática de dicha universidad japonesa. *(L'artista targarí Josep Minguell arrenca a través de l'strappo un fresc que exportarà al Japó, s. f.)*

Figura 4. Proceso de transferencia del dibujo al muro; estarcido del cartón sobre el muro fresco**.** Fuente: *Minguell i Cardenyes, 2019.*

Figura 5. Fotografía del artista pintando al fresco sobre el muro. Fuente: *Minguell i Cardenyes, 2019.*

2. El contexto semántico de la obra: el concepto y el significado del *strappo*

Minguell pinta frescos ex *profeso* que posteriormente desprende y convierte en piezas independientes, trasladando la pintura a nuevos soportes móviles e insertándola en nuevos contextos. El *strappo* se convierte en un pretexto artístico a partir del cual consigue un material pictórico con cualidades estéticas muy particulares y acabados llenos de accidentes que se incorporan en la obra, forman parte de ella y remiten al desgaste del paso del tiempo. El artista considera sus arranques como fragmentos desubicados, perdidos y con una apariencia arqueológica que remiten a otros espacios y a otros tiempos.

> *Tot i això, vaig pensa que podria experimentar el procediment de l'strappo com a procediment artístic: fragment de frescos arrencats podrien evocar espais, edificis, llocs i paisatges del squals en formaven part. Aquests procediments hi afegiria la sensació del pas del temps i afirmaria un caràcter arqueològic ala pintura. (Minguell i Cardenyes, 2022, p. 1)*

A través del arranque busca la fragmentación de una pintura que nace en el muro y finalmente es convertida en un rastro, en una huella que adopta una nueva dimensión material y simbólica. En definitiva, el arranque como técnica adquiere una notable importancia en la configuración final de las obras ya que el *strappo* permite al artista introducir nuevas características a la pintura que aportan un aspecto diferente al creado inicialmente, completando el fresco, su apariencia y significado.

3. La técnica del *strappo*: materiales y procedimientos

En este apartado nos disponemos a definir los aspectos técnicos del *strappo* en la obra de Josep Minguell, a partir de la documentación aportada por el artista y la información obtenida en las entrevistas.

El artista realiza el *strappo* de sus frescos siguiendo el proceso tradicionalmente empleado por los restauradores, en el que las principales fases son: encolado con cola orgánica de la superficie pictórica, arranque de la pintura, tratamiento del reverso, desprotección del anverso y adhesión de la obra al nuevo soporte móvil. No obstante, el propio Minguell explica que como artista realiza su propio procedimiento, adaptando y aplicando las fases del *strappo* a sus necesidades creativas con total libertad.

[3] https://pintura-mural.org/es/p/proyectos/odisea-murales-strappo-laboratorio-simo-serra-waseda-university-tokio-2019-1-47

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15278

> *Segueixo el mètode tradicional, amb certa despreocupació, ja que no soc un conservador-restaurador d'obres d'art, només utilitzo aquest procediment com a pretext artístic. I a més m'interessen els accidents: irregularitats, zones perdudes, reintegracions de morters, desgast de la superfície, pèrdues parcials, manipulació del color en capes inferiors.... (Minguell i Cardenyes, 2022, p. 1)*

3.1. Encolado y arranque

Una vez finalizada la pintura al fresco sobre el muro, antes de iniciar el proceso de arranque, el primer procedimiento al que hace referencia el artista en su documentación es a la aplicación de una capa de goma laca, previa al encolado de las telas. El artista especificó que en algunas ocasiones ha empleado este material con la intención de facilitar el proceso de encolado, no obstante, él mismo se plantea si su uso es prescindible ya que en algunos arranques ha omitido la aplicación de este material y el resultado ha sido igualmente satisfactorio. *(J. Minguell i Cardenyes, comunicación personal, 25 de octubre de 2021)*

La aplicación de goma laca como tratamiento previo al encolado de un arranque en el ámbito de la restauración, es una operación que se realizaba con el propósito de proteger las pinturas sensibles al agua. Este material empleado tradicionalmente como fijativo por algunas propiedades como el buen poder adhesivo y la buena penetración presenta inconvenientes que se manifiestan a causa de su envejecimiento, como el amarilleamiento y la insolubilidad. (Mora et al., 2003, p. 288) Como conservadores hemos recomendado al artista que evite el uso de la goma laca ya que, teniendo en cuenta la técnica pictórica, el *buon fresco* sin retoques a seco, el arranque de sus pinturas no lo requiere. El uso de este material y su no eliminación posterior puede conllevar algunas desventajas, como por ejemplo el oscurecimiento de la superficie pictórica a causa del envejecimiento de esta resina natural lo que provocaría a largo plazo cambios estéticos en la obra.

Para llevar a cabo el encolado de la superficie pictórica es necesario emplear telas de algodón y una cola animal. Los restauradores suelen aplicar dos estratos de tela (gasa de algodón y retorta) adheridos con cola fuerte de carpintero. El artista ha adaptado este método en su experimentación artística incorporando dos variantes. En primer lugar, utiliza un único estrato de tela fina de batista de algodón con el que consigue el arranque sin inconvenientes y con los resultados artísticos deseados. En segundo lugar, el material que emplea para adherir las telas es la cola de conejo granulada. En 2021 comenzó a añadir a la mezcla de adhesivo una pequeña proporción de glicerina, un agente humectante que le permite mejor la fluidez del adhesivo y facilitar la aplicación de las telas evitando burbujas de aire entre el textil y la pintura. En cuanto al método de aplicación, para favorecer la adhesión de las telas sobre la superficie pictórica éstas son impregnadas en el adhesivo. *(Josep Minguell i Cardenyes, 2021)*

Figura 6. Fotografía de un fragmento de fresco preparado para ser arrancado. Fuente: *Minguell i Cardenyes, 2021.*

Figura 7. Proceso de encolado para el arranque. Fuente: *Minguell i Cardenyes, 2021.*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15278

Una vez finalizado el encolado de toda la superficie pictórica y cuando la cola ha secado por completo, se produce la contracción del material adhesivo lo que permite la separación de la capa pictórica del resto de estratos, quedando adherida a las telas y desprendiéndose definitivamente del muro (Figura 9).

Figura 8. Finalización del proceso de encolado. Fuente: *Minguell i Cardenyes, 2021.*

Figura 9. Proceso de separación y desprendimiento de la pintura del muro. Fuente: *Minguell i Cardenyes, 2021.*

3.2. Tratamientos del reverso: entelado

Una vez arrancada la pintura, el artista coloca el *strappo* sobre una superficie plana y comienza a realizar los tratamientos del reverso. El primer paso es el nivelado mecánico de la superficie, operación imprescindible para eliminar las irregularidades. Seguidamente, con la finalidad de asegurar una buena adhesión de las telas del reverso, aplica una capa de leche diluida en agua *(J. Minguell i Cardenyes, comunicación personal, 25 de octubre de 2021)*, o bien una capa muy diluida del propio caseinato cálcico que utiliza para adherir las telas del reverso *(Josep Minguell i Cardenyes, 2021)*. En cuanto a la consolidación del reverso, el procedimiento seguido por el artista es adherir con caseinato cálcico[4] dos estratos textiles de tela de batista. *(J. Minguell i Cardenyes, comunicación personal, 25 de octubre de 2021)*

3.3. Desprotección del anverso

El método de desprotección habitual que emplea el artista para eliminar las telas del anverso del arranque es el uso de una vaporeta; el vapor de agua permite el reblandecimiento de la cola de conejo y la eliminación de las telas. Minguell afirma que este método le funciona pero que tiene que combinarlo con una limpieza mecánica para retirar los restos de cola que no han sido eliminados con el vapor y que permanecen sobre la superficie pictórica. *(J. Minguell i Cardenyes, comunicación personal, 25 de octubre de 2021)*

Existen diversos métodos de desprotección, no obstante, entre los más comunes encontramos los empacos de agua, el vapor de agua y la inmersión. *(Amor García, 2017, pp. 64-65)* Tras revisar la bibliografía específica y considerando los resultados obtenidos en nuestra experiencia profesional, se ha planteado al artista el uso de empacos de Arbocel©[5] de agua caliente, como complemento a la vaporeta. Este sistema ofrece una buena efectividad ya que el contacto directo del calor y la humedad del agua contenida en los empacos favorecen el hinchamiento de la cola y consecuentemente su reversibilidad, permitiendo separar las telas de la superficie pictórica sin tensiones que provoquen daños en la misma. Para finalizar el proceso de desprotección es necesario limpiar la superficie pictórica mediante esponja y agua caliente, asegurando la completa eliminación de la cola.

[4] Proporción del caseinato cálcico: 1 vol. caseína diluida + 2 vol. hidróxido de calcio + nipacina + 1/3 vol. látex.
[5] Material compuesto de pulpa de celulosa comercializado por CTS®.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15278

3.4. Adhesión de la pintura al nuevo soporte e intervención sobre la superficie pictórica

Un vez limpio y desprotegido el anverso, el artista adhiere la pintura sobre un soporte de policarbonato interponiendo una capa de intervención de poliestireno expandido. Siguiendo los criterios que ponen en práctica los restauradores, el artista también emplea este método con la finalidad de facilitar la separación de la obra del nuevo soporte si en algún momento fuera necesario realizar esta operación. Todos los estratos que componen la obra final (pintura, capa de intervención y soporte) son adheridos con acetato de polivinilo. *(J. Minguell i Cardenyes, comunicación personal, 25 de octubre de 2021)*

Una vez trasladada la pintura arrancada por medio de *strappo* al soporte rígido, interviene el anverso recubriendo las lagunas perimetrales de la imagen pictórica con un mortero realizado con látex o pintura acrílica y arena; este mortero queda ligeramente superpuesto a la película pictórica. En algunas obras ha aplicado a la pintura una capa de barniz mate o satinado de la marca Titán© con la finalidad de saturar el color obteniendo las calidades estéticas deseadas. *(J. Minguell i Cardenyes, comunicación personal, 25 de octubre de 2021)*

Por último, se debe especificar que el artista no coloca ningún marco a este tipo de obras; la ausencia de marco es un recurso vinculado a la idea del fragmento que intenta transmitir a través de sus arranques. *(J. Minguell i Cardenyes, comunicación personal, 25 de octubre de 2021)*

Figura 10. Obra de Josep Minguell realizada mediante *strappo*. Fuente propia.

Figura 11. Detalle de una obra de Josep Minguell realizada mediante *strappo*. Fuente propia.

CONCLUSIONES

El *strappo* es una técnica muy versátil empleada actualmente tanto por restauradores como por artistas. Partiendo del procedimiento tradicional, este recurso puede ser adaptado a las necesidades creativas del artista o a las exigencias conservativas de la obra intervenida por los conservadores.

Las obras de Josep Minguell creadas a partir del *strappo* poseen características muy particulares, las cuales se han podido comprender en su totalidad a partir del estudio y registro de la información generada por el trabajo interdisciplinar y colaborativo entre artista y restauradores.

En la conservación de este tipo de obras de arte la documentación del proceso creativo y del contexto semántico de la obra es fundamental, y por ello las investigaciones encaminadas a tal finalidad son necesarias para comprender y divulgar una tipología de arte contemporáneo que se incluye en el panorama actual y que nace de una técnica tan particular como es el arranque.

FUENTES REFERENCIALES

Amor García, R. L. (2017). *Análisis de actuación para la conservación de grafitis y pintura mural en aerosol. Estudio del strappo como medida de salvaguarda*. Universitat Politècnica de València.

Climent, X. C., Llanes, M. G. y Niñá, M. (2015). *L'Església Parroquial de Santa Maria de l'Alba de Tàrrega*. (1ª). Universitat de Lleida.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15278

Fuentes Durán, E. M. (2016). *La colaboración entre artista y restaurador durante el proceso creativo. Reflexiones a partir de una experiencia* [Universidad Politécnica de Valencia]. https://riunet.upv.es/handle/10251/62111

Hernández Altarejos, I., Soriano Sancho, M. P. y Osete Cortina, L. (2020). El arranque como práctica artística y su conservación. La colaboración con Patricia Gómez y Maria Jesús González durante el proyecto "Fins a cota d'afecció". *Arché*, (13 - 14 - 15), 121-128. https://riunet.upv.es/handle/10251/156475

Josep Minguell—Artista Pintor. (s. f.). Pintura Mural | Josep Minguell. Recuperado 24 de noviembre de 2021, de https://pintura-mural.org/es/p/josep-minguell-artista-pintor-2

L'artista targarí Josep Minguell arrenca a través de l'strappo un fresc que exportarà al Japó. (s. f.). Recuperado 25 de noviembre de 2021, de https://urgelltv.cat/ca/turisme/urgelltv/destacada/48168/lartista-targari-josep-minguell-arrenca-a-traves-de-lstrappo-un-fresc-que-exportara-al-japo/2680.html?fbclid=IwAR1Vi9ldxZb8KGzuJJywjiWPMF8yjH5jVitwJlckYwX55kjyVOsa-Q3-NaA

Minguell i Cardenyes, J. (2021). *Tabla de las fases del strappo. Procedimientos y materiales*. Sin publicar.

Minguell i Cardenyes, J. (2021). *Entrevista nº 1 al artista* [Conversación telefónica].

Minguell i Cardenyes, J. (2022). *Reflexiones sobre el strappo*. Sin publicar.

Minguell i Cardenyes, J. (2022). *Entrevista nº 2 al artista* [Conversación en persona].

Mora, P., Mora, L. y Philippot, P. (2003). *La conservación de las pinturas murales*. Universidad Externado de Colombia.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15517

Hernández Robles, Edgar Carlos.

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

TSH2063. Plataforma Espacio-Temporal de Artes Especulativas Una ucronía radiofónica retrofuturista como dispositivo postmedial de artes especulativas

TSH 2063. A Speculative Arts Plattform A retrofuturistic radio uchrony as a postmedial device of speculative arts

PALABRAS CLAVE

Artes Especulativas, postmedia, latinfuturismx, radioarte, hiperstición.

KEY WORDS

Speculative Arts, postmedia, latinfuturismx, radioart, hyperstition.

RESUMEN

<<Corre el año 2063, una señal de radio es captada accidentalmente en la Tierra: una voz mecánica que repite las siglas <T.S.H.> seguido de un código <4BY4 Y4LA>. En un principio se pensó una broma, algunos científicos sugirieron que habría sido causado por el tránsito del cometa 67P/Churyumov-Gerasimenko cerca de la tierra, otros sugirieron similaridades con el caso de UVB-76, la señal que transmite un zumbido de manera ininterrumpida desde hace 40 años. Posteriores investigaciones confirmaron lo que los expertos denominaron una anomalía, esta señal, también conocida como TSH2063 provendría de una fractura en el continuo espacio-tiempo, un sitio que solo podría existir en un futuro perdido: la estación de radio de “Estridentopolis”, la hiperstición o profecía autocumplida que imaginaron los Estridentistas en México en 1923.>>

TSH2063 plantea un relato de ficción especulativa que sucede en una línea temporal paralela, donde la ucronía Estridentista sucedió. A partir del arte radiofónico, la imagen-movimiento y la gráfica postdigital, narra un relato transmedia que entrecruza las formas y prácticas artísticas postmediales con la ficción especulativa. El uso de la ficción no obedece solamente a las posibilidades que sus estéticas permiten, sino que se concibe como una herramienta crítica para interpretar el presente, reapropiarse del pasado e imaginar otros futuros. TSH2063 es también una Plataforma Espacio - Temporal de Artes Especulativas, que a partir de la teoría de “ecología de los medios” busca generar dispositivos de distribución artística experimental.

ABSTRACT

<<It’s the year 2063, making its way across time and space a radio signal will reach the Earth, broadcasted by accident. Identifying itself as: “T.S.H.” by a mechanical voice transmission followed by the code number “4BY4 Y4LA”; what at first seemed to be some sort of a prank or what some scientists suggested “may be caused by something orbiting near our solar system”. Further investigations confirmed what the experts in the field often call an anomaly. The signal, also known as TSH2063, was transmitted from a fracture in the space-time continuum, a place that could only exist in a lost future: Estridentopolis, the self-fulfilling prophecy of a city imagined by the Mexican avant-garde movement, Los Estridentistas in the early 1920s. >>

TSH2063 sets out a speculative fiction story that takes place in a parallel timeline where the Estridentista uchrony took place. Based on radio art, moving images and post-digital graphics, TSH2063 narrates a transmedia story that intersects post-medial arts with speculative fiction, the latter is not only due to the possibilities of its aesthetics, because critical of its critical use to interpret the present, reappropriate the past and imagine other futures. TSH2063 is also a Space-Time Platform for Speculative Arts, which based on the theory of "media ecology" seeks to generate devices for experimental artistic distribution.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15517

INTRODUCCIÓN

TSH2063 es un proyecto de teoría-ficción que explora las conexiones entre el sonido, las artes visuales y la ficción especulativa. Canalizando el espíritu de la vanguardia Estridentista a través de la experiencia radiofónica, este trabajo reflexiona sobre el constructo "Latinoamérica" a través de los fantasmas de sus utopías cómo medio para reclamar e imaginar otros futuros.

El Estridentismo fue un movimiento artístico conformado en México en 1921 por un ecléctico grupo de jóvenes artistas que influenciados por la Revolución Mexicana por un lado y la tecnología como promesa de la modernidad, propusieron una "nueva estética". el Estridentismo fue una suerte de revolución en sus propios términos, que usando técnicas artísticas obsoletas para su época u otras estrategias como la radio, los carteles callejeros, las "acciones" en espacios públicos, la poesía y la publicación de revistas, esta vanguardia "pensará el arte" comprometido con la práctica social. "Nuestro propósito era hacer una revolución completa que abarcara la ideología revolucionaria, la literatura, las artes plásticas y todas las manifestaciones de la cultura", Manuel Maples Arce declaró a Roberto Bolaño en una entrevista en 1976. (Bolaño)

TSH2063 toma su nombre de "T.S.H. Telefonía sin hilos. El poema de la radiofonía", obra de Manuel Maples Arce, fundador del movimiento Estridentista y quien recitó el poema al aire durante la primera transmisión radiofónica en la Ciudad de México. El poema, escrito "aún bajo los efectos de la escucha" (Gallo 127), describe la alucinante experiencia sonora que tuvo Maples Arce la primera vez que operó una radio. "TSH" no sólo fue escrito puntualmente para ser activado desde el medio radiofónico y en esa transmisión en específico, sino que también intentó evocar en el oyente, la misma experiencia que el medio provocó en el joven líder de los Estridentistas. Si bien es una obra cargada de imágenes que abordan el fragmento, la noche, el silencio y la distancia -temas recurrentes en la obra del poeta; en ella también subyace un "énfasis en la soledad y el aislamiento del escucha" (Rashkin 155) como un guiño a la experiencia fragmentada de la modernidad. Dado que formalmente no existían las estaciones en los primeros días de la Radiofonía, el espectro electromagnético era una red abierta de señales transmitidas simultáneamente, en la que los operadores de radio se deslizaban por un palimpsesto de estática y ruido en búsqueda de la mínima variación en la frecuencia que pudiese insinuar sonido, música o una voz.

El movimiento Estridentista pensaba en un arte integrado a la vida, capaz de trascender el espacio-tiempo a través de la aparición de un nuevo cuerpo social que surgiría paralelamente con la Revolución Tecnológica. En pos de una nueva estética crearán un lenguaje que celebra la modernidad y estetiza el avance tecnológico. Al igual que otras vanguardias de la época buscarán en la utopía el fin último para su proyecto estético-revolucionario, tal es el caso de "Estridentópolis'', una hiperstición vuelta ciudad, esbozada como una alegoría de la ultramodernidad y encarnada en la actual Xalapa, cerca del Golfo de México. Un lugar donde la poesía, el arte y el sonido, integrados en la vida misma podrían detonar la agencia entre las masas. "Estridentópolis realizó la verdad estridentista: ciudad absurda, desconectada de la realidad cotidiana, corrigió las líneas rectas de la monotonía desenrollando el panorama" (Lizst 93). Este proyecto urbano transdisciplinario, tendría como centro neurálgico una estación de radio que transmitiría la voz del Estridentismo reverberando hacía el futuro.

DESARROLLO

Con la llegada del siglo veinte y su revolución tecnológica, se especuló un mundo lleno de nuevas posibilidades. La radio, el primer medio de comunicación en tener presencia global, permitió enviar mensajes a millones de personas de manera simultánea y hasta los sitios más recónditos; esta ubicua cualidad le otorgó un halo de esperanza, para imaginar un futuro tecnológico de paz y esperanza para todo el mundo. En 1908, el inventor Hugo Gernsback, aficionado a la radio, editó la que se considera la primer revista dedicada a este medio: "Modern Electrics", revista de divulgación científica que llegó a reunir a casi diez mil radioaficionados, en ella Gernsback publicó a manera de entregas el cuento especulativo "*Ralph 124C 41+*" (los dígitos en inglés crean el juego de palabras: One to foresee for one o aquél que se anticipa), donde narra la historia de un superhombre que vive en el año 2660. El cuento incluye predicciones tecnológicas, diagramas explicando estos avances e incluso notas al pie donde se hace referencia a investigaciones reales que justificaban estas predicciones, en él, Gernsback exhorta a los lectores a creer en la promesa que la tecnología ofrece para el futuro. Este espíritu especulativo lo llevará a publicar la revista "*Amazing Stories*" la cual sentará las bases de lo que conocemos como ciencia ficción moderna.

Al igual que Gernsback, Manuel Maples Arce y los Estridentistas, ven en la tecnología una promesa, he de ahí que el primer poema transmitido al aire en México lleve por título el nombre que recibió en sus inicios la radio: telefonía sin hilos o T.S.H. Para los estridentistas la tecnología es el vehículo que permitirá que su arte comprometido llegué al mayor número de personas posible, es en este encuentro donde ven la promesa del surgimiento de un nuevo cuerpo social. Un buen ejemplo es "TROKA, el poderoso" (1932) un personaje creado

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15517

por el Estridentista Germán List Arzubide para un programa de radio de divulgación científica infantil, acompañado al piano, por el compositor modernista Silvestre Revueltas. "TROKA" es un humanoide mecánico con alas, hecho de acero y motor a reacción, grúas a la vez de brazos y ganchos como manos; con una torre de radio a manera de cabeza, altavoces como oídos y un megáfono para hablar. Este héroe posthumano, antecesor del Mecha japonés, personifica el espíritu del progreso en el marco conceptual Estridentista. "TROKA" es una obra de ciencia ficción radiofónica que celebra la hibridación de lo tecnológico con lo humano y es el hilo conductor de una narrativa transmedia, una historia que se desarrolló paralelamente en tres formatos y en distintas temporalidades: una serie radiofónica, un libro infantil y una suite para orquesta.

De esta manera TSH2063 en pos de una recuperación del movimiento estridentista y su espíritu de futuro, este proyecto propone una ficción radiofónica retrofuturista que a través de distintas plataformas y formatos de diferentes temporalidades tecnológicas interconectadas entre sí, discurriendo dentro y fuera del mundo digital para imaginar el futuro Estridentista. Este futuro especulativo sucede en lo que actualmente se conoce como el continente americano o mejor dicho, conocido en 2063 como Abya Yala (nombre dado a la tierra habitada por el pueblo Guna mucho antes de la llegada de Cristóbal Colón al continente, literalmente significa: tierra en plena madurez o tierra de sangre vital).

METODOLOGÍA

TSH2063 es la estación de radio imaginada por los Estridentistas que sigue transmitiendo desde un futuro perdido en el tejido del espacio-tiempo; a partir de este *novum* el proyecto explora las estéticas de la ficción especulativa como herramienta crítica para cuestionar el presente e interpretar las vicisitudes del mañana. A partir de 5 conceptos guía se propone esta narrativa transmedia.

1. Artes Especulativas

Este abordaje transdisciplinario es denominado Artes Especulativas, una metodología que utiliza el arte postmedia y la ciencia ficción (entendida como un dispositivo de conocimiento, más allá que un género literario) como una herramienta crítica para imaginar universos, y especular sobre el mañana. Este primer abordaje revisa la CF desde su teoría a partir del trabajo de críticos como Darko Suvin, Donna Harraway y Pablo Capanna. Para brindar una perspectiva contemporánea, el concepto <Realismo Raro> de Graham Harman resulta clave, así como la Unidad de Investigación de Cultura Cibernética que cruzando ciencia ficción, demonología, postestructuralismo, cultura rave y transhumanismo propuso una forma de teoría crítica en la "teoría ficción".

2. Latinfuturismx

2063 corresponde a una fecha especulativa, proyectada en el halo de una hiperstición, es decir, aquella idea performativa que se cumple así misma. Este futuro especulativo sucede en lo que se conoce actualmente como el continente americano o mejor conocido en 2063 como Abya Yala -nombre dado originalmente por el pueblo Guna a su territorio antes de la conquista y que literalmente significa: tierra en plena madurez o tierra de sangre vital. TSH2063 articula la hiperstición o "profecía auto-cumplida" como una suerte de narrativa donde la realización de ciertos futuros resulten inevitables, toda vez que insertados en el imaginario colectivo terminen por hacerse realidad. Esta hiperstición futurista se propone con el nombre de "Latinfuturismx", término que alude a la lógica futurista de los movimientos Afrofuturistas y Chicanafuturistas, pero también samplea el "ismo" de ambas como estrategia para imaginar desde la ciencia ficción y sus estéticas, la subversión de lo que llamó Franco Berardi como "la lenta cancelación del futuro" (Fisher & Berardi). Este Latinfuturismx o futurismo alternativo resulta de pensar un lugar donde futuro, imaginación, tecnología y emancipación suceden desde América Latina. A partir de esta premisa, esta investigación propone el término también como una manera para reflexionar cómo la idea de utopía ha habitado en el espíritu Latinoaméricano.

3. Ecología Postmedia

Articulando el concepto de "Ecología de los medios", es decir, lo que se concibe como con las prácticas postmediales se busca cartografiar un terreno donde máquinas, herramientas y formatos integren un ecosistema que entrelace dimensiones históricas, sociales y naturales. TSH2063 explora esas interacciones para encontrar patrones, peligros y potencialidades. Integrando el concepto "Ecología de los Medios" para analizar e interpretar la interacción de como distintos medios tienen entre sí y de que manera repercuten en la vida humana. Esta teoría asume las relaciones de dos o más medios como "ambientes" donde cada medio tiene su propio lenguaje o poética y permite crear nuevas relaciones, no sólo con otros objetos e imágenes. Así mismo, el concepto de postmedia resulta fundamental para describir las estrategias artísticas que acompañan la investigación teórica de este proyecto.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15517

4. TSH2063

La estación fantasma que transmite desde Estridentópolis los sonidos de un futuro que no sucedió, el aforismo Aymara <Qhip nayra uñtasis sarnaqapxañani> (avanzar hacia el futuro viendo el pasado), guía la estrategía de producción de TSH2063 a partir del entrelazamiento de medios de alta y baja tecnología como el tornamesismo, el microsampling y la <tape music>. Se revisan textos de Heidi Grundmann, José Iges o Franco Berardi miembro de <Radio Alice> la estación pirata fundada en 1977. Se presta atención especial a las radios comunitarias en México y su potencial como estrategia de imaginación y resistencia.

5. PPIAE

Para generar los espacios utópicos temporales donde el diálogo interdisciplinario y la imaginación puedan florecer, la Plataforma Permanente de Investigación Artística, Especulativa (PPIAE) un espacio de código abierto para el intercambio de conocimiento con otros artistas, colectivos e investigadores o interesados en esta área de conocimiento, buscando crear una comunidad de productores de medios que también integren la ciencia ficción y las estéticas post-mediales como herramientas críticas para cuestionar el presente, reapropiarse del pasado e imaginar otros futuros.

Figura 1. TSH2063 (Tristeza Infinita). 2020. video a color. 3".

CONCLUSIONES

¿Qué es el horizonte sino la representación misma de la utopía? Estridentistas como vanguardia movimiento pensó la utopía como un cierto sentido de previsión de lo que puede venir, en realidad creando so. Así que los sonidos de Noisemakers están impregnados de este espíritu de anticipación, los sonidos de hiperstición: una idea performativa que se realiza y propone la realización de ciertos futuros como inevitables y, al mismo tiempo, esta idea insertada en el imaginario colectivo, termina convirtiéndose en realidad. William Gibson, introdujo en su cuento de 1981 "The Gernsback Continuum" el concepto de "fantasma semiótico", donde el continuo utópico de un futuro alterno insertado en el inconsciente colectivo crea una alucinación en la que el protagonista oscila entre la realidad y la ficción. TSH2063 canaliza a través de la espectro electromagnético del pasado el espíritu de Estridentopolis y su estación de radio rememorando el fantasma semiótico de su futuro perdido a través de la experiencia radiofónica planteada como un acontecimiento colectivo de múltiples "ahoras" en el cual sucede un extrañamiento en el que el oyente evoca paradójicamente tecnologías obsoletas a través de medios digitales. Como Estridentopolis existía en un lugar imaginario que era un lugar real, la hiperstición yuxtapone el no-ser-todavía del futuro con la existencia textual del presente, este lugar "desarticulado" es donde TSH2063 evoca la estación de radio de un Estridentopolis perdida en una ucronía emitiendo desde el espectro (electromagnético) del pasado, los sonidos del futuro. Esta hiperstición futurista de TSH2063 subvierte el "fantasma semiótico" de William Gibson, introdujo en su cuento de 1981 "The Gernsback Continuum", donde un continuo utópico de un futuro alterno insertado en el inconsciente colectivo crea una alucinación en la que el protagonista oscila entre la realidad y la ficción. TSH2063 canales a través de la espectro electromagnético del pasado el espíritu de Estridentopolis y su estación de radio rememorando el fantasma semiótico de su futuro perdido a través de la experiencia radiofónica planteada comun acontecimiento colectivo de múltiples "ahoras", creando un extrañamiento para el oyenteevocando paradójicamente tecnologías obsoletas a través de medios digitales.

El año 2063 representa una fecha especulativa planteada como una hiperstición decolonial en del cual se puede pronosticar la posibilidad de otros futuros para América Latina en Abya Yala. TSH263 se encuentra en su primera fase de aplicación, esta plataforma albergará la estación de radio, así como un repositorio digital con todo el material que integra al proyecto de investigación y el cual estará disponible para su consulta y descarga gratuita. Sin embargo, esta plataforma también contará con una parte física, la cual funcionará como

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15517

editorial/sello discográfico que imprimirá discos y cassettes así como multiples, fanzines, folletos, mapas, etcétera. Con la aparición de las narrativas transmedia ha surgido también un nuevo público, que no se limita a ser un mero espectador sino que interviene en la narrativa. Inspirado en el espíritu cyberpunk, este nuevo <usuario> utiliza el DIY o <hazlo tú mismo> con una clara intención apropiacionista, toma la historia y co-crea el relato, ampliando el espectro narrativo a partir de precuelas, relatos secundarios, ramificaciones; es decir la construcción de un multiverso. Así, cada usuario forma parte de una narrativa colectiva que se mueve, hibrida y se transforma; una suerte de nuevo mito. De tal forma este proyecto también busca construir una red de intercambio de conocimiento a partir de la colaboración abierta con artistas, instituciones y plataformas, que ayuden a co-crear este multiverso de futuros posibles. La narrativa transmedia es una estrategia muy popular dentro de las industrias culturales para las estrategia de marketing, en su caso TSH2063 la refuncionaliza como táctica de pensamiento artístico transdisciplinario.

FUENTES REFERENCIALES

Ángel Moreno, F. (2010). *Teoria de la Literatura de Ciencia Ficción. Poética y Retórica de lo Prospectivo.* Portal Editions.

Alonso, L. (2020). *Vida en los humedales tecnológicos. Arte y prácticas electronicas, maquinicas, ficciones e informacionales*. INBA/Cenidiap.

Avannesian, A. (2020). *Future Metaphysics*. Polity Press.

Bolaño, R.(1976). Tresestridentistas en 1976. *Plural,* (62). http://www.elbarrioantiguo.com/tres-estridentistas-en-1976-i/

Brea, J. L. (2002). *La era Postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. CASA.

Burger, P. (1974). *Teoria de la vanguardia*. Peninsula.

Cage, J. (1995). *Imaginary Landscape*. John Cage Percussion Ensamble. Hat Records.

Capanna, P. (1966). *El sentido de la ciencia-ficción*. Columba.

Courtemanche, P. (2006). The Imaginary Network. *Kunstradio*. http://kunstradio.at/THEORIE/pc_nettheory.html

Delgado Moya, S. (2018). Futurism in Mexico. *Handbook of International Futurism*, edited by Gunter Berghaus. De Gruyter.

Fuller, M. (2005). *Media Ecologies*. MIT Press.

Fisher, M. (2014). *Ghosts of My Life*. Zero Books.

Fisher, M. (2013). TheMetaphysics of Crackle. *Dancecult. Journal of Electronic Dance Music Culture*, 4 Nov. 2013, https://doi.org/10.12801/1947-5403.2013.05.02.03

Gibson, W. (1984). El contínuo de Gernsback. Publicado en *Universe* 11, 1981. Traducción de José Arconada Rodríguez – Javier Ferreira Ramos.

Keating, A. (2013). Speculative Realism, Visionary Pragmatism, and Poet-Shamanic Aesthetics in Gloria Anzaldua—and Beyond. *WSQ: Women's Studies Quarterly*, *40*(3), 51-69. Project MUSE. https://doi.org/10.1353/wsq.2013.0020

Gallo, R. (2005). *Mexican Modernity*. MIT Press.

Lizt, G. (1944). Cuenta y Balance. *La pajarita de papel*. P.E.N Club.

Lizt, G. (1928). *El movimiento estridentista*. Mexico (D. F.): Secretaría de Educación Pública, 1987.

Maples, M. (1921). Actual n.o 1. Hoja de Vanguardia. Comprimido Estridentista de Manuel Maples Arce. Puebla.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15517

Maples, M. (1922). *Andamios interiores. Poemas radiograficos.* Cultura.

Maples, M. (1924). *Urbe. Super-poema bolchevique en 5 cantos*. Andrés Botas e hijo.

Marinetti, F. y Masnata, P. (1931). La radia. *Kunstradio*. http://www.kunstradio.at/THEORIE/theorymain.html

Mende, D. (2000). Radio as Exhibiton Space. En H. Grundman et al., *Re-Inventing Radio. Aspects of Radio as Art*. Revolver.

Michelson, A. (1984). *Kino-eye the writings of Dziga Vertov*. University of California Press.

McLuhan, M. (2018). Understanding Media: The Extensions of Man. McGraw-Hill, 1964.Morana, Manuel. Filosofia y critica en America Latina. De Mariá tegui a Sloterdijk. Santiago: Metales pesados.

Mumford, L. (1982). La utopia, la ciudad y la maquina. *Utopias y Pensamiento Utopico*. Espasa-Calpe. http://polired.upm.es/index.php/boletincfs/issue/view/287

Nigro, H.(2015).El Estridentismo y la radio. *La Galena del Sur. Apuntes sobre la radio*, desde Uruguay. https://lagalenadelsur.wordpress.com/2015/10/05/el- estridentismo-y-la-radio/

Oliveros, P. (1999). Quantum Listening: From Practice to Theory (To Practice Practice). *MusicWorks* #75.

Quandt, C. La radio y sus sounds como maquinaria literaria. El estridentismo mexicano y su historia radial. *Romanische Studien*. http://www.romanischestudien.de/index.php/rst/article/view/151/1016%2523fnref18

Rashkin, E. J. (2014). *La aventura estridentista. Historia cultural de una vanguardia*. Fondo de cultura economica.

Suvin, D. (1979). *Metamorphoses of Science Fiction*. Yale University Press.

Trujillo Muñoz, G. (2016). *Utopías y quimeras*. *Guía de viaje por los territorios de la ciencia ficción.* Jus.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15519

Huerta Jiménez, Mayra.
Universidad Autónoma de Baja California

Rosell Castro, Jhosell.
Universidad Autónoma de Baja California

Arte en realidad, aumentada una experiencia a través de un intercambio académico binacional

Art in augmented reality, an experience through a binational academic exchange.

PALABRAS CLAVE

Frontera, arte, tecnología, realidad aumentada.

KEY WORDS

Border, art, tecnology, augmented reality.

RESUMEN

El siguiente trabajo tiene como objetivo mostrar el proceso de creación artístico llevado a cabo de forma colectiva por estudiantes de artes de la universidad de Memphis Estados Unidos de América y la Universidad Autónoma de Baja California, México; como parte de las actividades del proyecto de investigación *Arte y migración*, *con un enfoque interdisciplinario para la revisión de un lenguaje visual*. En el que conceptos como frontera, arte, tecnología y realidad aumentada, se hacen presentes para generar una práctica artística colaborativa binacional.

El proyecto parte desde la concepción de lo virtual, tomando aspectos de la realidad para emular una atmósfera similar y aplicando sus propias especificaciones que implican estar en la red, e interactuar desde dispositivos tecnológicos como teléfonos móviles, tabletas, entre otros. Considerando proyectar como resultado una información de la exhibición “Alternativas virtuales” a través de imágenes, gráficos, que proporcionen una visión e interacción desde un espacio virtual haciendo notar la relación existente entre arte y tecnología.

ABSTRACT

The following work has the purpose of showing the creative artistic process carried out collectively by art students in Memphis University in the United States of America and the Autonomous University of Baja California, Mexico; as part of the activities of the *Art and migration* project, for the review of a visual language with an interdisciplinary focus. In which the concepts of border, art, technology and augmented reality, are present to generate a binational collaborative artistic practice.

The project starts from the conception of the virtual, taking aspects of reality to emulate a similar atmosphere and applying its own specifications of what implies being on the web, and interacting from technological devices such as mobile phones, tablets, among others. Considering showing as a result information from the exhibition "Virtual Alternatives" through images, graphics, that provide a vision and interaction from a virtual space, noting the relationship between art and technology

INTRODUCCIÓN

La tecnología ha sido un elemento esencial y fundamental en el desarrollo de nuevas formas de creación artística. La renovación de técnicas de expresión, la aparición y desarrollo de nuevos lenguajes interdisciplinarios, han redireccionando las vías de exploración, tanto conceptuales como materiales. Obligando a los artistas a una progresiva renovación de las formas de trabajar para alcanzar la

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15519

realización de una idea. Visto en perspectiva, podemos mencionar como el trabajo artesanal virtuoso de fabricación de la obra por el artista en la soledad de su estudio ha cedido protagonismo ante la revolución informática actual. Que nos regresa a transitar por el viejo camino de la colaboración y trabajo colectivo dentro del taller. Hoy en día para la construcción de una obra se necesita recurrir a conocimientos de ingenieros, diseñadores y expertos en materiales y herramientas tecnológicas.

Los grandes cambios generados por las tecnologías recientes y de las oportunidades que ofrecen los medios digitales han multiplicado las modalidades en los formatos artísticos brindando un sin números de posibilidades nuevas, herramientas y materiales modernos a los artistas visuales que ahora producen en una escala diferente. En ocasiones el solo empleo o muestra de la tecnología y su interacción se convierte en algo interesante y relevante que adquiere carácter de objeto artístico. Hoy no se trata solo de la cantidad presente o producida por el artista sino de un proceso artístico que demanda el desarrollo de una investigación científica para comprender la tecnología, acceder a la información y de hacer conexiones y configurar esa información para la realización de la obra. Contribuyendo de esta manera el arte al desarrollo del conocimiento científico.

METODOLOGÍA

El siguiente trabajo parte del análisis de una metodología de enseñanza basada en seminario, enfocada en un estudio de caso del proyecto de investigación denominado *Arte y Migración desde un enfoque interdisciplinario para la revisión de un lenguaje visual*, realizado durante el período 2020-2021. Cabe destacar que este proyecto contó con un apoyo económico, al ser beneficiado en la convocatoria del Programa de Internacionalización en Casa patrocinado por la Universidad Autónoma de Baja California (UABC), que permitió una vinculación con la Universidad de Memphis (UM), Estados Unidos de América. Integrando de manera asincrónica, y colaborativa a estudiantes de ambas universidades.

El seminario se enfocó a la investigación para la realización de obras artísticas a partir del uso de la tecnología. Este trabajo implicó para el alumno una serie de actividades: en primer lugar, una preparación en el estudio del tema de la realidad aumentada, en segundo lugar, elaboración de una obra artística a partir de la reflexión y comprensión del estudio realizado y en tercer lugar generar conocimiento a través de una muestra expositiva ante la comunidad estudiantil de las dos instituciones.

De esta forma el cuerpo académico Imagen y Creación de la Facultad de Artes de la UABC integrado por la Dra. Patricia Medellín Martínez, el Dr. Jhosell Rosell Castro, Dra. Mayra Huerta Jiménez y Mtro. Teruaki Yamaguchi desarrolló de manera colegiada esta práctica, a partir de una conferencia virtual con la Dra. Karina Álvarez Castillo[1] de la UM. El objetivo lograr que los estudiantes participantes reflexionaran acerca del uso de la tecnología y el empleo de la realidad aumentada en el área de las artes, y que a su vez adoptaran un comportamiento activo en el aprendizaje que le permitiera debatir y trabajar de forma colectiva entre las dos universidades desdibujando así la frontera disciplinaria y contextual. Se trató de un adiestramiento en la solución de problemas multidisciplinares. Mediante una búsqueda de soluciones, defensa y debate del planteamiento del uso de los nuevos medios y de las maneras tradicionales para completar procesos y lograr un resultado más adecuado.

Basándonos en el concepto de frontera entre las disciplinas artísticas como primer punto a debatir de la investigación, se generaron procesos de creación que posteriormente serían aplicados en las obras. Permitiendo de esta manera comprender la renovación de las formas de trabajar para alcanzar la realización de una idea. El dibujo a través de sus técnicas como base práctica de una manualidad controlada, y por otra parte la fotografía, el video, el collage gráfico y la realidad aumentada con sus herramientas de manipulación en tiempo real permitirían recrear y activar los productos durante la exposición al expandir las posibilidades de interacción inmersivas. Naciendo así la idea de dispositivo conceptual que conlleva a una interacción mediante medios de fabricación mecanizados analógicos o digitales que generan la adquisición, elaboración y ampliación del conocimiento radicado en una banca de datos que se conectan con el espectador y viceversa.

Para una mejor comprensión de los vínculos del arte con otras áreas del conocimiento se analizaron procesos creativos de artistas con el objetivo de contribuir a reflexionar sobre conceptos de interdisciplinariedad del arte y tomando como punto de partida el entorno de la frontera como analogía que se desdibuja por el movimiento continuo de los migrantes, y desplazados que permiten crear discursos a través del arte. El análisis generó reflexiones sobre el contexto, sus limitaciones, potencialidades y posibilidades como infraestructura física, red social y espacio político. Dentro de los procesos estudiados cabe destacar el trabajo realizado por la Dra. Claudia Zanatta de la Universidad Federal Rio Grande do Sul en su proyecto doctoral Malas Hierbas, en donde mantiene una relación estrecha entre las

[1] Artista interdisciplaria e investigadora. Doctorado en Artes por la Universidad de Guanajuato. Maestría en Artes por la Universidad de Grenoble en Francia. Seleccionada con la beca del Programa a los Estímulos a la Creación y el Desarrollo Artístico (2021). Artista Emergency Fund. The Kresge Foundation, Community Foundation of Greater Memphis, The Assisi Foundation, Hyde Family Foundation. 2020 Memphis, TN

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15519

ciencias sociales, la biología y el arte participativo. Desde el aspecto de las derivas se desplaza y apropia de ciertos fundamentos del trabajo en sistema, compuestos por acciones orgánicas e Inorgánicas que son trasladadas al campo del arte. En específico trabaja con el concepto ecotono y efectos de borde con el fin de generar un paralelismo entre este fenómeno biológico para aplicarlo en el terreno artístico en una cuestión de conocer las zonas en las que acciona y desarrolla la obra con intervenciones performativas que involucran a artistas y residentes de las comunidades con el objetivo de contribuir al desarrollo sociocultural y con ello una transformación en estas comunidades. Otra referencia es el trabajo del artista Omar Pimienta para integrar la poesía, la fotografía y el video como medios de acción. Desde un aspecto de la escritura y la percepción de la imagen. Hilvana a ambos lados de la frontera al reflexionar sobre problemáticas que compartimos, actualmente en el proyecto Sedimentación relaciona fotografías de paisaje que interviene con frases textuales que reflexionan sobre la acción migratoria entre el ser humano y las aves con el paisaje. Se enfoca en el río para enfatizar en la formación geográfica que divide y canaliza experiencias emocionales en ambos lados de la frontera como contexto.

Aunado a lo anterior y de acuerdo a la situación generada por la pandemia de Covid 19 durante el periodo de trabajo, se realizó el proceso formativo a distancia mediante el empleo de la tecnología como instrumento y herramienta de comunicación. Esta tarea se volvía difícil a la distancia, pero era importante considerarla para el desarrollo del proceso del trabajo colegiado. Se inició la vinculación con la Dra. Karina Álvarez Castillo de manera virtual y sincrónica para el desarrollo del programa del seminario a partir de su calendario de clases en la UM, observando un desfase entre fechas de cierre de los programas. Por esta razón llegamos al acuerdo de comenzar con los dibujos realizados por diecisiete alumnos obteniendo así una selección de cuarentaicincos dibujos de los tres grupos a los que les impartió docencia la Dra. Álvarez. Conformando un archivo que sirvió de guía para la realización de los ejercicios por el resto de los alumnos de la FA de la UABC.

DESARROLLO

La realización de la primera etapa del seminario, comenzó con una conferencia presentada vía zoom, grabada como material de consulta para los estudiantes. Esta conferencia fue presentada por la Dra. Álvarez (fig. 1), en donde mostró su proceso creativo a través de los proyectos que ha desarrollado en las disciplinas instalación, video escultura y en las cuales destaca el uso e integración de programas como el video mapping y el resolume para su investigación creación.

Figura 1. Cartel de difusión de la conferencia en las redes sociales de la Facultad de Artes. Fuente: archivo del CA imagen y creación

Al impartir la conferencia, estableció con destreza porque incluir la tecnología como parte de su discurso y al mismo tiempo explica cómo realizaba estas instalaciones en los espacios de exposición. Se concentró en mencionar la exploración y la investigación en la práctica artística que deriva del concepto paisaje en lo que Álvarez denomina "paisajes trágicos"[2]. De esta forma, desmenuzaba su proceso creativo en la elección y toma de decisiones al construir sus esculturas y videos instalaciones manifestando su interés por el

2 Página web de la Dra. Karina Álvarez Castillo http://www.tragiclandscape.com/

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15519

empleo de programas de audio, video e imagen e interactividad. En su exposición nos compartió su tesis doctoral en Artes titulada: *La instalación desde una nueva morfología. Una ontofonía digital a explorar*, realizada en la Universidad de Guanajuato, Guanajuato, México. En donde nos reafirma este acercamiento a la tecnología desde un aspecto de la baja resolución, o bajo costo así como la creación involucrada a la reflexión del dibujo y la importancia del arte contemporáneo enriqueciendo con otros medios tecnológicos.

Reflexiono sobre lo efímero con lo permanente, desde el uso de la realidad aumentada entre otros dispositivos que usa para la interactividad del entorno. Las instalaciones que propone se construyen desde la perspectiva de atmosferas para envolver el sonido con la imagen fija o en movimiento. Hace uso de materiales como el acrílico, el papel transparente, suspender los dibujos o crear esculturas de video mapping.

Figura 2 Documentación de la conferencia vía zoom. Fuente: archivo del CA imagen y creación.

Proyectos que integran la tecnología y se fundamentan en la interacción del espectador a través de ella. Se apoyó en la presentación de videos cortos, así como documentación de sus piezas por estar estas en el espacio expositivo de forma física generando una experiencia como espectador o público dentro del espacio de la instalación.

Otra parte significativa dentro del proceso está relacionada con la generación de conocimiento y la formación de hábitos y habilidades de organización en el estudiante que figura como becario, estimulando su interés por la investigación y creación. Al ser estudiantes del programa de licenciatura el beneficio se concentró en las siguientes labores:

-Desarrollar el concepto del diseño de la pág. web del proyecto en general.
-La difusión del mismo así como la divulgación en las redes sociales
-La integración al Seminario Internacional de Investigación SII-2020.

Para lo anterior contamos con la participación de Valentina Becerra: en el diseño de la página web, así como la programación de está con los contenidos, apoyando con la documentación e integración de las piezas para su exhibición de manera virtual. Vanessa Salas: diseñó el logo, cartel de la exposición así como las constancias de participación. Al mismo tiempo promocionó en las redes sociales la conferencia y la exposición en la página de Facebook- Live de la sociedad de alumnos de la Facultad, la cual presidía.

El *Seminario de Realidad Aumentada como medio de creación,* se concentró en presentar una serie de dibujos donde el alumno agregaba el factor tiempo utilizando un dispositivo digital Smartphone, convirtiendo, por un momento, el plano bidimensional en tridimensional de representaciones de naturaleza muerta y escenografías vivientes, gracias a la realidad aumentada.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15519

Como parte de las referencias actuales con proyectos relevantes donde se hace mención del dibujo, la ilustración con la realidad aumentada; se realizó un análisis de dos propuestas que conviven para la creación de obra con diferentes contenidos; en primer lugar la compañía de Adrien M& Claire B., fundada en Francia en el año 2011, en donde se generan proyectos denominados artes vivientes en el cruce con las artes visuales a través de su propia app, para la realidad aumentada que integran las instalaciones a través de la interacción con el cuerpo del espectador . Creando un escenario inmersivo en donde el espectador se vuelve parte de la obra. Parte de este trabajo lo desarrollan con un equipo extenso de creadores evidenciando el trabajo colectivo en el taller. Se revisó el proyecto Acqua Alta-La traversée du miror derivado de diversos libros de artista que al abrirse se forma una figura tridimensional con la que el espectador interactúa mediante una Tablet para visualizar figuras y elementos en movimientos sonoros como la presencia de la lluvia que se genera alrededor de los dibujos tridimensionales acompañados de un audio. En segundo lugar revisamos la entrevista de la artista española Ana Juan, distinguida con el premio nacional de ilustración en el 2010 sobre su proceso de creación y el análisis de la exposición *Dibujando al otro lado*, que se presentó en el 2015 en la Universidad Politécnica de Valencia. En donde se reafirma el proceso colaborativo en la obra de arte, al ser lograda junto a un equipo de ingenieros que desarrollaron la app con la realidad aumentada. El diseño de los objetos tridimensionales, así como un video juego titulado Snow white, que se acciona en la sala de exposición fue desarrollado por un equipo de investigadores del campus Alcoi de la UPV.La ilustración contaba con tres proyectos que mostraban piezas tridimensionales sonoras que se activaban a partir de su interacción.

Mostrar los procesos creativos es parte de la exploración más cercana a la obra en la actualidad. Identificar los pasos, las formas de crear es relevante por los cambios de paradigmas en los códigos de las poéticas visuales. Sumando el trabajo colaborativo esencial para este tipo de proyectos sobre todo en apoyo a los ejercicios que realizaron los estudiantes Fig. 3 que crearon dieciocho piezas que mostraron durante un año en la página del proyecto. También se presentó de manera virtual la inauguración Fig.4, para que los alumnos mostraran parte de lo que aprendieron e intercambiaron con su participación.

Figura 3 Documentación del seminario vía zoo. Fuente: archivo del CA imagen y creación

En relación a sus experiencias mencionaron que el seminario les proporcionó otras formas de creación, así como unir con otros lenguajes que comienzan a dominar como lo es la tecnología para su crecimiento como artistas. En todo momento, se sintieron acompañados por la Dra. Álvarez al resolver sus dudas. Este espacio de aprendizaje también se gestó desde la horizontalidad, todos aprendíamos de todos los participantes. Puesto, que tanto los docentes como los alumnos jugaron un papel importante para el desarrollo del mismo.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15519

Figura 4 Imagen de documentación de los ejercicios en exhibición. Fuente: archivo del CA imagen y creación

CONCLUSIONES

Reflexionar sobre la práctica artística y el uso de la tecnología es enriquecedor. Nos obliga como artistas y docentes responsables del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en el área de las artes a ser muy abiertos y creativos. Debemos partir desde parámetros multidisciplinares que no solo se basen en el empleo de nuevas herramientas y materiales, sino que también acudamos a maneras artesanales para completar los procesos creativos. Este seminario es un ejemplo en donde se funden o combinan estos procesos para lograr el resultado más adecuado, aquel que se ajusta a la noción de intención que el artista ha defendido desde el principio. La metodología empleada es esencial para la producción y creación de la obra. Los estudiantes comprendieron la importancia de la labor que juega la investigación dentro del proceso de creación que les permitió comprender resultados y procesos realizados por artistas más adelante terminaron aplicando en su obra.

Por otra parte la situación de pandemia del Covid-19 mostró lo vulnerables que podemos ser, y a su vez nuestra capacidad de resiliencia, al incrementar alternativas y mecanismos para crear colaboraciones a distancia. Seguimos garantizando la continuidad de la actividad académica a través del aprovechamiento de la infraestructura tecnológica existente, mediante el uso de las tecnologías digitales y las plataformas virtuales. Los estudiantes participaron con gran interés, así como contribuyeron a intercambiar conocimiento entre las dos instituciones. Esta experiencia nos llevó a pensar en alternativas de creación, colaboración y ejecución de obra como experimentación, dando otras oportunidades para fomentar la acción participativa a manera de cadáver exquisito puesto que todos creamos en conjunto y generamos un aprendizaje e intercambio de conocimientos.

FUENTES REFERENCIALES

Álvarez, K. (10 de octubre de 2020). Obtenido de http://www.tragiclandscape.com/ (03 de 04 de 2021).

Álvarez, K. (2015). *La instalación desde una nueva morfología. Una ontofonía digital a explorar.* Universidad de Guanajuato.

Am-cb. (01 de 01 de 2011). *Am-cb*. Obtenido de La compgnie Adrien M & Claire B: https://www.am-cb.net/projets

Artivive. (22 de 02 de 2017). *artivive*. Obtenido de https://artivive.com

Carrillo, J. (2004). *Arte en la red.* Ediciones Cátedra.

Ciudadania e Arte. Obtenido de https://cidadaniaearte.wixsite.com/ufrgs/blank-1UFGRS. (10 de 01 de 2015).

Huerta, J. (2020). Obtenido de https://vimeo.com/arteseminario (10 de 10 de 2020).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15519

OBS. (10 de 10 de 2020). *Obs project*. Obtenido de https://obsproject.com/ Processing. (01 de 10 de 2010).

Pimienta, O. (10 de 10 de 2021). Obtenido de http://omarpimienta.com/ (03 de 04 de 2022).

Processing. Obtenido de https://processing.org/Resolume. (22 de 01 de 2010).

Resolume. Obtenido de https://resolume.com

UABC (10 de 20 de 2020). Obtenido de https://valentinabecerra7.wixsite.com/proyectodeinvestigac (30 de 05 de 2022).

UPV. (12 de 23 de 2015). Entrevista con Ana Juan.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15167

Infante Barbosa, Mª Ángeles.
Universidad del País Vasco.

Filtros digitales y visualidad patriarcal

Digital filters and patriarchal visuality

PALABRAS CLAVE

Filtros digitales, Realidad aumentada, cirugía plástica, arte contemporáneo, performance.

KEY WORDS

Digital filters, Augmented reality, plastic surgery, contemporary art, performance.

RESUMEN

Los filtros digitales son una herramienta de comunicación interpersonal que Internet nos facilita, y cuyo uso inconsciente implica alienación, pudiendo tener consecuencias en la salud de las/os usuarias/os. En el mundo tangible, el refuerzo positivo de los comportamientos patriarcales se manifiesta mediante la aprobación social. El mundo virtual no escapa a estas dinámicas y legitima determinadas apariencias: los *likes* producen dopamina, alimentan el algoritmo y proporcionan un filtrado de contenidos en base a los gustos de las/os consumidoras/es. En la red tampoco existe la libre elección.

Todo el proceso de investigación sobre la repercusión que tiene el uso desmesurado de los filtros digitales en la salud mental de la sociedad, así como lasvisualidades que reproducen y la consecuente violencia simbólica que ejercen sobre los cuerpos de las personas, tiene su resumen en este trabajo teórico.

ABSTRACT

Digital filters are an interpersonal communication tool that the Internet provides us with, and whose unconscious use implies alienation, and may have consequences on the health of the users. In the tangible world, the positive reinforcement of patriarchal behaviors is manifested through social approval. The virtual world does not escape these dynamics and legitimizes certain appearances: likes produce dopamine, feed the algorithm and provide content filtering based on the tastes of the consumers. In the network there is no free choice.

The entire research process on the repercussion that the excessive use of digital filters has on the mental health of society, as well as the visualities they reproduce and the consequent symbolic violence they exert on people's bodies, has its summary in this theoretical work.

INTRODUCCIÓN

Una de las funciones principales de las redes sociales es poder satisfacer las necesidades impuestas de comunicación de los individuos, permitiendo establecer contacto entre ellos de una manera entretenida e inmediata. A través de estas plataformas, las/os usuarias/os pueden conectarse con familiares y amigas/os, además de darse a conocer y ser reconocidas/os por otras personas. Es en estos entornos donde se generan contenidos de manera constante para que los individuos pasen el máximo tiempo posible en línea y se les genere la necesidad de estar constantemente actualizados, revisando sus redes continuamente para ello: “Los grandes usuarios de estas plataformas son personas que pasan más de 4 horas al día en *webs* y aplicaciones de redes sociales” (Diehl, 2018, pág. 1).

Algunas veces, el uso intensivo de estas redes puede causar inseguridades que pueden resultar en insatisfacción corporal y baja autoestima. Muchas/os jóvenes comparan sus cuerpos con las imágenes que ven en Internet y recurren al uso de los filtros digitales de Realidad Aumentada para compartir contenido.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15167

La Realidad Aumentada es una experiencia interactiva donde los objetos que residen en el mundo real se mejoran con información perceptiva generada por ordenador. La Realidad Aumentada se puede definir como un sistema que incorpora y combina tres características básicas: el mundo real y virtual, la interacción en tiempo real y el registro 3D de objetos virtuales y reales. La información sensorial superpuesta puede ser constructiva (es decir, aditiva al medio ambiente natural) o destructiva (esto es, enmascararlo). Esta experiencia se entrelaza con el mundo físico, de modo que se percibe como un aspecto inmersivo del entorno real, a diferencia de la Realidad Virtual, que reemplaza por completo el ambiente real por uno simulado. La Realidad Aumentada es usualmente empleada en el desarrollo de los filtros de belleza que se utilizan masivamente al compartir contenido en las redes sociales.

El filtro de belleza es una herramienta de edición de vídeo y fotografía que permite a las/os usuarias/os suavizar su piel, realzar sus labios y ojos, contornear su nariz, alterar la línea de la mandíbula y pómulos, etc. de manera instantánea. Las/os usuarias/os, motivadas/os por el sentimiento de agrado y de adecuación dentro del contexto virtual se ven impulsadas/os a materializar esa imagen ficticia; cada vez son más las/os profesionales de la medicina estética las/os que advierten que las personas buscan concretar esa imagen virtual generada a través de los filtros con las operaciones de cirugía estética.

Este estudio parte de la hipótesis de que las redes sociales no son sólo el escenario, sino que son un nuevo medio para perpetuar visualidades hegemónicas mediante la herramienta de los filtros de Realidad Aumentada, puesto que los estándares de belleza juegan un papel fundamental en el uso de estos filtros. En general, los hallazgos de este estudio explican cómo y en base a qué parámetros se filtra la belleza *mainstream* y qué vínculos podemos encontrar en relación a la *performance* contemporánea. Una de las principales tesis feministas es que el género es una construcción cultural que responde a un sistema de valores patriarcal y, partiendo de esta premisa, el presente trabajo tiene como objetivo esencial desarticular la violencia estética y poner de relieve los condicionantes epistémicos y ontológicos del relato occidental acerca de la mujer y su cuerpo.

METODOLOGÍA

La metodología de esta investigación es cualitativa y dinámica. El propósito de este trabajo es poder interpretar la realidad virtual y construir conocimiento mediante la observación directa y continua de las redes sociales, así como mediante la comparación de las imágenes compartidas a través de ellas. El material de estudio son fotografías y vídeos recopilados en *hashtags* donde el número de *likes* determina la relevancia de la personas que los comparten, teniendo todos ellos en común el uso de unos filtros que presentan parámetros de modificación facial muy similares.

Internet es un espacio favorable para el prosumidor contemporáneo, aquel que "se caracteriza fundamentalmente por la inmediatez con la que hace circular contenidos propios o de terceros, contribuyendo a la repetición y reiterando algunos de ellos" (González, 2015, pág. 4). Dentro del marco del capitalismo cognitivo, el prosumidor colabora con algunas dinámicas de participación, dominación, vigilancia y sumisión. Según Celia Amorós (1992), el patriarcado es un sistema metaestable de dominación, con la capacidad de adaptarse a los distintos tipos históricos de organización económica y social. En base a esa capacidad de adaptación, puede diferenciarse entre un patriarcado de coacción y de consentimiento. Este último, como señala Alicia Puleo (2005), responde a las formas que el patriarcado adquiere en las sociedades desarrolladas que, mediante la incitación, hace que el propio sujeto sea el que busque cumplir con los mandatos sociales para no ser discriminado.

En el caso específico de las mujeres, estos mandatos se relacionan con las imágenes de feminidad normativa ampliamente difundidas a través de las redes sociales. En este sentido, Pierre Bordieu (1998) sostiene que la sociedad funciona como una máquina simbólica que confirma la dominación masculina en la que se apoya:

> Cuando los dominados aplican a lo que les domina unos esquemas que son el producto de la dominación, o, en otras palabras, cuando sus pensamientos y sus percepciones están estructurados de acuerdo con las propias estructuras de la relación de dominación que se les ha impuesto, sus actos de conocimiento son, inevitablemente, unos actos de reconocimiento, de sumisión. (pág. 14)

Asimismo, el autor defiende que el efecto de la dominación simbólica no se produce de una manera evidente, sino que se ejerce de manera sutil, espontánea e impetuosa mediante la construcción de hábitos que sustentan la dominación masculina y la sumisión femenina:

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15167

> La fuerza simbólica es una forma de poder que se ejerce directamente sobre los cuerpos y como por arte de magia, al margen de cualquier coacción física; pero esta magia sólo opera apoyándose en unas disposiciones registradas, a la manera de unos resortes, en lo más profundo de los cuerpos. (pág. 30)

Sobre el contexto virtual, Edurne González Ibáñez (2015) plantea el hecho de que la deriva digital nos lleva a terrenos híbridos donde se está dando una progresiva sustitución de la realidad por la imagen de sí misma, de manera que la atención se dirige hacia la copia y no al original, estructurando y dando otro sentido a nuestra experiencia de lo real. En este sentido, las imágenes y vídeos compartidos en redes sociales tienen el potencial para dar forma a nuestra perspectiva y percepción de los demás y de nosotras/os mismas/os, por lo que, en cierta manera podría tratarse de la versión digital del Estadio del Espejo de Jacques Lacan (1975). El autor entiende que el "yo" se estructura por identificación con el semejante o con la imagen especular (esto es, el reflejo de uno mismo en un espejo, o en el contexto de este estudio, el *selfie* filtrado). Lacan sostiene que en la infancia más temprana aún no se tiene constituida la imagen del cuerpo como unidad, y esta fragmentación tendría que ver con la conformación del "yo". El cuerpo propio como objeto imaginario es significado inicialmente por el discurso de la madre (que en el ciberespacio vendría a ser la matriz virtual) y que da unidad a esa significación. Esta imagen completa sería la imagen ideal a la que llegar, una imagen que se relaciona con el narcisismo y que forma parte del proceso de alienación, ya que el individuo construye su "yo" en base a una imagen externa.

En relación a esto, retomando el planteamiento de Pierre Bordieu (1998), la dominación masculina convierte a las mujeres en objetos simbólicos dependientes en tanto que su ser es el de un ser percibido; la experiencia femenina del cuerpo se convierte en una objetividad operada por la mirada y por la experiencia universal del cuerpo para otro**.** De esta manera, la imposibilidad de adecuarse a unos ideales de belleza ficticios conduce mayoritariamente a las mujeres a no sentirse reconocidas dentro del concepto de feminidad; es decir, sienten que son menos mujeres por tener un cuerpo no normativo.

La fotografía aumentada, aquella que emplea filtros digitales es, en línea con el planteamiento de Zygmunt Bauman (2020), consecuencia de la vida líquida y del imperativo de vivir en constante actualización, donde todas/os somos consumidoras/es y objetos de consumo. La vida líquida se alimenta en la insatisfacción del "yo" consigo mismo y, en este sentido, los filtros de belleza se sustentan en la imagen como objeto de deseo, en el deseo de un "yo" aumentado.

DESARROLLO

Las imágenes filtradas que las personas utilizan en las redes sociales son la "*imago ideal*": la imagen deseada a la que aspirar, y que viene definida por unos estándares de belleza irreales. Jean Baudrillad (2009) ya planteaba que, en la sociedad de consumo, el cuerpo se transforma en mercancía y pasa a ser el medio principal de producción y distribución. Su mantenimiento, reproducción y representación se convierten en temas centrales, ya que la lógica social es una lógica de consumo de signos, donde el cuerpo aparece como objeto de consumo, y bajo el signo de la liberación sexual, el cuerpo comienza a vincularse con el narcisismo y el erotismo. Para el autor, el cuerpo funciona según las leyes de la «economía política del signo», donde el individuo debe tomarse a sí mismo como objeto psíquicamente poseído, manipulado y consumido, para que pueda instituirse en un proceso económico de rentabilidad.

Lo que Baudrillard defiende es que las estructuras actuales de producción y consumo proporcionan al individuo una doble representación de su cuerpo, esto es, como una forma de capital y como fetiche, ya que el cuerpo se presenta como una forma de inversión y signo social simultáneamente. Además, el autor retoma el concepto de simulación como potencia demiúrgica para crear nuevas realidades en vinculación a la estética de lo efímero, como sucede en el *happening* y la *performance*. Sobre esta idea de la imagen efímera como vía creativa en la sociedad contemporánea Sergio Martínez Luna (2019) señala:

> "El concepto de performatividad de la imagen, con el cual está hoy aliado el de participación, apunta a su capacidad para actuar e intervenir en la realidad, pero también a su condición como recurso para la subordinación de la subjetividad y la agencia cultural a la normatividad". (pág. 149)

En esencia, la exhibición del cuerpo del *performer* se concibe como una suerte de encarnación pura directa y ausente de mediación simbólica, es decir, lo real obsceno de la cosa, asumiendo su propio cuerpo como un "*acting out* del horror", como el cuerpo mutilado, deformado, operado... Sin embargo, en Internet, la imagen filtrada es un simulacro, un boceto de la imago ideal encarnada, una *metaperformance.* Sobre este concepto*,* Claudia Gianetti afirma que «la metaformance es un tipo de manifestaciones perfomáticas que prescinden de la relación directa entre el artista-*performer* y el público gracias a las nuevas tecnologías audiovisuales y a los sistemas interactivos o telemáticos» (Gianetti, 1997, p. 8). Consideramos por tanto, que la Realidad Aumentada, gracias al contexto virtual en el que se reproduce, ha facilitado y promueve la ruptura de las barreras físicas, favoreciendo la transformación de la *performance* convencional.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15167

Figura 1. Fotografía. "Self-Hybridation : Entre-Deux avec le portrait d'ORLAN n°11". Orlan, 1994 (Fuente: Artsy. https://www.artsy.net/artwork/orlan-self-hybridation-entre-deux-avec-le-portrait-dorlan-n-degrees-11)

Una de las principales *performers* contemporáneas que ha abordado el concepto de belleza como construcción sociocultural es Orlan. A través de sus obras, la artista invita a la reflexión tratando de llevar al límite la noción misógina de la mujer fetiche, cosificada y erotizada que la Historia del Arte occidental ha presentado como paradigma de la feminidad. Encontramos un paralelismo en la obra *Entre-deux* de Orlan (donde la artista presenta mediante la sobreimpresión de imágenes, los rasgos de las diosas representadas en la Historia) y los filtros de Realidad Aumentada que toman las grandes obras de Arte de la Historia para ser combinadas con la imagen de

la persona a filtrar.

Figura 2. Fotografía. Elaboración propia. Fuente del filtro: Instagram. https://www.instagram.com/ar/610521669876768/

Según Ricardo Arcos-Palma (2013), Orlan no se queda tan solo en esa relectura de la feminidad convencional y va más allá, utilizando la cirugía estética para demostrar que los ideales de belleza pueden dar lugar a lo omonioso y, a su vez, que lo grotesco puede ser hermoso, probando de esta forma lo absurdo de estos cánones. Con estas intervenciones quirúrgicas, la artista no pretende banalizar

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15167

la medicina ni señalarla como fuerza opresora, sino poner en evidencia la capacidad del cuerpo para transformarse y adaptarse a los avances científicos y tecnológicos, insistiendo en la mutabilidad de los paradigmas estéticos en función de la época. Esa variabilidad de los cánones de belleza se materializa mediante los filtros de belleza, ya que se viralizan según las tendencias y el uso que hagan de ellos los *influencers*.

Figura 3. Performance. "Omniprésence". Orlan, 1993 (Fuente: Cultura Colectiva. https://culturacolectiva.com/art/orlan-performance-artist-plastic-surgery/)

A partir del material examinado en los *hashtags* de *Instagram #facetune #baddie #egirl #beautyfilter* y *#y2kaesthetic,* así como en el perfil de creadoras de filtros de Realidad Aumentada con bastante repercusión, como es por ejemplo *@sasha_soul_art* (https://www.instagram.com/sasha_soul_art/), es interesante cuestionar aquellas estéticas que se viralizan y que son tendencia, así como la autoría de los filtros que se popularizan y que posteriormente son el modelo para realizar las operaciones estéticas. En este sentido, resulta problemática la de la creación de una agencia de modelos digitales para promocionar productos de belleza y maquillaje (González Rufino, 2022). Esta dicotomía en la que se intenta fomentar a través de las redes los mensajes de la belleza natural y del "*body positive*" utilizando imágenes alteradas con Realidad Aumentada o directamente con modelos virtuales creados por agencias publicitarias, fomenta un doble discurso que genera frustración y confusión en las/os usuarias/os.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15167

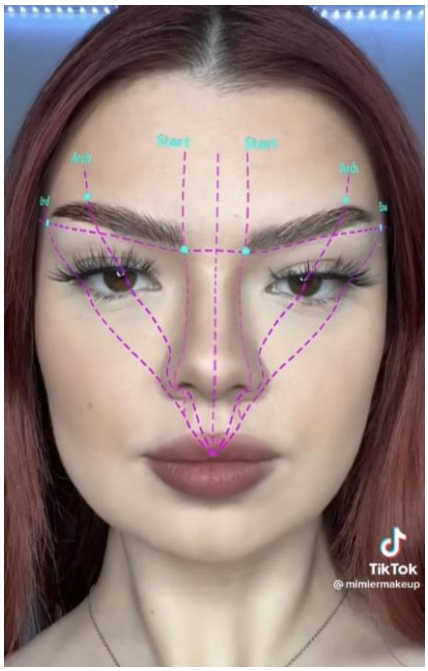


Figura 4. Vídeo. @mimiermakeup. Fuente del filtro: Tiktok. Https://vm.tiktok.com/ZMLKB3tNm/

Como analiza Kirsten Hartman (2020), son varios los patrones empleados a la hora de elaborar este tipo de filtros, siendo especialmente populares aquellos que modifican la piel y las facciones de forma muy sutil para que el rostro parezca real y se aumente el atractivo de una forma poco evidente. El uso de esta tipología puede deberse al hecho de que en 2019 *Instagram* decidió prohibir todos aquellos filtros que imitasen la cirugía estética (Figura 5), ya que consideraba que representan y promueven este tipo de operaciones, además de dañar seriamente la salud mental de las personas (Caamaño, 2019).

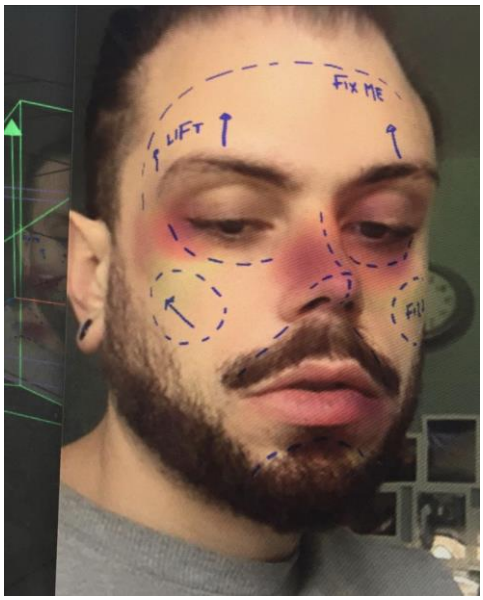


Figura 5. Fotografía . @danielmooney. 2019. Fuente: Instagram. https://www.instagram.com/p/Bx2XdrSIc2R/?utm_source=ig_web_copy_link

Pese a las medidas tomadas por la plataforma, el entorno ha seguido potenciando la dismorfia corporal de las personas debido a la capacidad de los filtros de Realidad Aumentada de diluir las fronteras entre lo virtual y lo real, es decir, esa imagen generada a través del software no se queda tan solo en el *selfie*, sino que es capaz de materializarse y servir de referencia a la hora de componer nuevos rostros. Estamos por tanto ante una herramienta que no solo tiene la potencialidad de interpretar la realidad y generar nuevas ficciones, sino que también es capaz de inspirar para la creación de nuevas realidades.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15167

CONCLUSIONES

La Realidad Aumentada es una experiencia interactiva y colaborativa que combina el mundo real y virtual, la interacción en tiempo real, y el registro 3D de objetos virtuales y reales. La información puede ser constructiva o destructiva, dependiendo del resultado que se quiera obtener. El entorno en el que la Realidad Aumentada ha alcanzado mayor popularidad es el de las redes sociales, lugar donde se popularizan y se viralizan según el uso que los *influencers* hagan de ellos. En este contexto es importante tener presente que operan una serie de mecanismos psicológicos que sustentan las dinámicas de dominación simbólica que la sociedad líquida de consumo necesita para sustentarse. Uno de los resultados que se obtienen de estos procesos de dominación se vincula a la visualidad planteada desde una perspectiva occidental y hegemónica que merma la autoestima de los usuarios y su autopercepción.

Sobre la autopercepción , el Estadio del Espejo de Jacques Lacan ha evolucionado a través de la pantalla. El espejo ha pasado a ser la cámara interna del dipositivo móvil o *smartphone*, y la matriz virtual se ha convertido en "la nueva madre" que anima con *likes* y recompensa con aprobación social las visualidades *mainstream*. Esa imagen creada para el otro, como una proyección ideal de algo que no es pero que puede alcanzarse, actualmente solo puede materializarse en el mundo tangible mediante la cirugía estética. Pese a que esta herramienta ha sido señalada por el feminismo como medio a través del cual perpetuar los ideales de belleza elaborados desde la mirada masculina, la *performer* Orlan ha conseguido cuestionar y señalar lo absurdo de estas imposiciones estéticas a través de la misma cirugía plástica. Sin embargo, la censura de Instagram ha llegado a prohibir la exhibición de los filtros de Realidad Aumentada que imitaban la estética de la cirugía porque entiende que estos contribuyen a empeorar la salud mental de las/os usuarias/os.

La Realidad Aumentada es una herramienta para la creación artística que permite expandir los límites de la fotografía, el cine y la *performance* tal y como se han concebido hasta el momento presente. Teniendo en cuenta que es una herramienta que se inserta en un contexto capitalista, donde las principales empresas que gestionan las plataformas de redes sociales se sustentan gracias a la recopilación de datos, el uso que se le da va a estar principalmente supeditado a un código impuesto. Por tanto, resulta imprescindible plantear espacios nuevos y ajenos a estas dinámicas que contaminan las posibilidades creativas y experimentales de la Realidad Aumentada.

FUENTES REFERENCIALES

Amorós, C. (1992). *Notas para una teoría nominalista del patriarcado*. Asparkía. Investigació Feminista. https://www.e-revistes.uji.es/index.php/asparkia/article/view/412

Arcos-Palma, R. O. (2013*). El cuerpo un lugar de discusión pública*. Nómadas. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105127475013

Baudrillard, J. (2009). *La sociedad de consumo: sus mitos, sus estructuras.* Siglo XXI.

Bauman, Z. (2020). *Vida líquida*. Planeta.

Bordieu, P. (1998). *La dominación masculina*. Anagrama.

Caamaño, C. (28 de octubre de 2019). *Instagram prohíbe los efectos que imitan la cirugía plástica.* The Medizine. https://themedizine.com/p/instagram-filtros-cirugia-plastica

Diehl, E. (10 de septiembre de 2018). *Who are heavy social media users?.* CivicScience. Pittsburgh.

Giannetti, C. (1997). *Metaformance. El sujeto-proyecto. Luces, cámara, acción, corten! videoacción, el cuerpo y sus fronteras*. IVAM Centre Julio González.

González Ibáñez, E. (2015*). Repensando lo fotográfico desde la práctica artística en la época de la superproducción de imágenes.* ANIAV Asociación Nacional de Investigación en Artes Visuales. https://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2015.1092

González Ibáñez, E. (2015). Ruido visual: la saturación de imágenes en la contemporaneidad. *AusArt, 3*(2), 227-236. https://doi.org/10.1387/ausart.15964

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15167

Gonzalez Rufiño, B. (2022). *La primera producción de belleza hecha en España con modelos digitales*. https://www.elle.com/es/belleza/tendencias-novedades/a39425346/belleza-inteligencia-artificial-shiseido/

Hartman, K. (2020). *A Typology of Beautification: How Influencers Narrate Beautification via AR filters on Instagram Stories*. University of Amsterdam.

Lacan, J. (1975). *Escritos I.* SIGLO XX.

Martínez Luna, S. (2019). *La pregunta por la imagen.* Sans Soleil.

Puleo, A. (2005). El patriarcado: ¿una organización social superada? *Temas para el debate*, 133.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15478

Lecuona Fornes, Sergio.
Laboratorio de Luz, Universitat Politècnica de València

Mañas Carbonell, Moisés.
Laboratorio de Luz, Universitat Politècnica de València

Expresión vocal peri-algorítmica: Datos, interpretaciones e interfaces musicales en la práctica artística sonora

Peri-algorhythmic vocal expression: Data, performances and musical interfaces in sound art practice.

PALABRAS CLAVE

Voz, inteligencia artificial, arte sonoro, interfaces musicales, síntesis.

KEY WORDS

Voice, artificial Intelligence, sound art, musical interfaces, synthesis.

RESUMEN

La voz es un instrumento de expresión inmediato que, de forma intuitiva y sin mediación, permite transformar pensamientos y emociones en sonido. En el terreno del arte de acción y en concreto el arte sonoro, la voz se ha trabajado desde su aplicación musical como portador de texto y como textura sonora.

En una sociedad *peri-algorítmica*, como una comunidad en convivencia con algoritmos, es de interés entender la repercusión de los nuevos algoritmos de inteligencia artificial sobre la práctica sonora, y en esta ocasión, concretamente, su influencia sobre la práctica vocal. Esta comunicación, presenta un enfoque desde la práctica sonoro-musical y no desde el lenguaje. Propone un mapa de nuevas prácticas extendidas mediante el análisis de propuestas sonoras contemporáneas que combinan el uso de la voz con algoritmos inteligentes, tanto para finalidades expresivas como de interfaz de control. Planteamos, a modo de conclusiones, un ejercicio de reflexión y escucha sobre el uso artístico de datos y tecnologías en un contexto algorítmico, en línea con la idea compartida de búsqueda del progreso artístico a través de la experimentación fuera de los límites del sistema, más allá de las aplicaciones preconcebidas y los conceptos preestablecidos, potenciada por Cage, McLuhan, Yoshida, Kubisch y Collins, entre otros autores. Haremos hincapié en posicionamientos *post-humanistas* y *tecnorrealistas*, la generación de conflictos subyacentes en torno a la creatividad, agencia, ética, accesibilidad e inclusión sin obviar cómo el algoritmo permite extender las posibilidades tímbricas de la voz limitadas por la fisionomía humana, pero también proporciona nuevos sistemas de interacción con el computador, elemento central de producción sonora contemporánea, como una interfaz más expresiva que acorta el tránsito de las ideas y emociones hasta su formulación sonora.

ABSTRACT

The voice is an immediate instrument of expression that, intuitively and without mediation, allows thoughts and emotions to be transformed into sound. In the field of action art and specifically sound art, the voice has been worked on from its musical application, as a carrier of text and as a sound texture.

In a *peri-algorhythmic* society, defined as a community in coexistence with algorithms, it is of interest to understand the repercussion of the new artificial intelligence algorithms on sound practice, and on this occasion, specifically, their influence on vocal practice. This paper presents an approach based on sound-musical practice and not on language. It proposes a map of new extended practices through the analysis of contemporary sound proposals that combine the use of the voice with intelligent algorithms, both for expressive purposes and as a control interface. We propose, by way of conclusions, an exercise in reflection and listening on the artistic use of data and

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15478

technologies in an algorithmic context, in line with the shared idea of the search for artistic progress through experimentation outside the limits of the system, beyond preconceived applications and pre-established concepts, as it is promoted by Cage, McLuhan, Yoshida, Kubisch and Collins, among other authors. We will emphasize post-humanist and *technorealist* positions, the generation of underlying conflicts around creativity, agency, ethics, accessibility and inclusion, without ignoring how the algorithm allows us to extend the timbral possibilities of the voice limited by human physiognomy, but also provides new systems of interaction with the computer, a central element of contemporary sound production, as a more expressive interface that shortens the transit of ideas and emotions to their sonic formulation.

INTRODUCCIÓN

La música electrónica, aquella que es desarrollada a través de la síntesis de audio y complejos artefactos electrónicos como si fueran instrumentos sonoros contemporáneos, es el catalizador de la música del próximo mileno (Roads, 2015, p. 36). Los artistas, que hacen uso de este tipo de música, se comportan como agentes productores de experimentación ya que se muestran abiertos a implementar las tecnologías incipientes, sus modos de creación y las aplican de manera práctica y directa generando un uso abierto que construye nuevas formas estéticas basadas en pro de la búsqueda de técnicas expresivas renovadas (Kouvaras, 2016). Sin embargo, la práctica electrónica, al poner la máquina como eje central de la creación, fácilmente se puede percibir como una música fría, no entendido el concepto frío desde el punto de vista de participación o pasividad de McLuhan (McLuhan, 1964) sino entendiendo música fría como no humana, ya sea por las sonoridades (sonidos artificiales) y/o precisión (falta de error performativo) que demuestra un exceso de automatización del espectáculo y un bajo nivel de performatividad (Yoshida, 2019, párr. 9).

Esta expresión sonora y performativa de bajo nivel, se encuentra enmarcado en estos momentos en un periodo que hemos denominado peri-algorítmico. Se trata de una etapa en desarrollo constante, basada en las relaciones arte-ciencia-tecnología-sociedad que no inauguran una fase post-algorítmica, sino que remarcan un periodo fundamentado entre algoritmos que inciden en toda nuestra forma de vivir. Además, parte de sus tecnologías, aunque nos den la impresión de democratizadas, usables, abiertas, accesibles y colaborativas (DIWO - *Do it with others*), requieren, las más incipientes, de un alto nivel técnico, y por ende de la supervisión de personal científico para utilizarlas a un alto nivel (YACHT, 2021). Este ejercicio de supervisión dificulta la transferencia clara y directa desde el ámbito académico de investigación a la comunidad artística extraacadémica y *underground*, lugar donde se fraguan las nuevas estéticas (Sturm et al., 2019, p. 38).

En este entorno *entre-algoritmos*, encontramos un elaborado mecanismo como elemento fundamental en la práctica sonora, la voz. Esta se ve ampliada mediante la interacción con la tecnología electrónica y la algoritmia (Young, 2016, p. 5). Sin embargo, no debemos olvidar y reflexionar sobre la idea que apunta Joan La Barbara sobre la voz en sí misma como un instrumento ilimitado e incluso el *instrumento original* (MNCARS, 2017). También remarcar su capacidad de modulación intuitiva para imitar con mayor o menor grado de precisión otras voces, instrumentos musicales o cualquier otro tipo de sonido, que la convierte en una herramienta inmediata de apunte y preescucha para la composición y diseño sonoro (Rocchesso, Lemaitre, Susini, Ternström, & Boussard, 2015, p. 3), un sistema orgánico avanzado de síntesis.

En términos de composición, la voz es el instrumento que más directamente permite exteriorizar una idea sonora (Rocchesso et al., 2015, p. 3). Ajustando la voz, al instante, podemos pre-escuchar motivos melódicos, ritmos y/o timbres sin necesidad de elementos externos a modo de boceto sonoro. El grado de expresión es uno de los objetivos centrales del diseño de nuevas interfaces de expresión sonora y permiten a los artistas encontrar los gestos y métodos para expresar ideas y conceptos con mayor facilidad. Las mecánicas de modulación y ajuste de los sonidos mediante interfaces físicas (teclado musical, reguladores, pads, etc.), frente a la voz, se ven limitadas por gestos predefinidos, y constituyen un paso adicional en el camino entre la idea del sonido o el sonido mental y el sonido físico.

Ese sistema de síntesis orgánico avanzado que comentábamos, nos lleva a pensar en nuestra capacidad de experimentar, explorar y descubrir el instrumento vocal amplificado electrónica y algorítmicamente. En concreto induce a repensar el concepto de mimesis vocal y detectar que estudiosos y centros de prestigio, como los laboratorios de Yamaha (Proyecto Vocaloid) o el IRCAM, llevan más de 30 años trabajando en imitar la voz humana a la perfección generando un ejercicio cultural preexistente (Peer et al. 1993, p. 95). Posiblemente el foco de la investigación en esta etapa peri-algorítmica debería estar apuntando hacia la búsqueda y el encuentro de nuevos sonidos que aprovechen y resalten las características únicas de las nuevas herramientas algorítmicas. Tal y como Kubisch (Peer, 1993, p. 95) y Roads (2015, p. 33) señalaban sobre el uso mimético de los primeros instrumentos electrónicos, o Collins (2003, p. 322)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15478

sobre el *live coding*[1], la ruptura con las estructuras estéticas y la búsqueda de las singularidades que cada tecnología proporciona se presenta, para la práctica artística, como la única forma de avanzar hacia nuevas formas, sonoridades y conceptos.

El uso de datos masivos en este periodo peri-algorítmico se nos presenta como una fuente de material intangible para la expresión en la práctica artística sonora. Estos materiales intangibles se agrupan en conjuntos de datos asíncronos (*datasets*) y síncronos (tiempo real) y sirven como material de entrenamiento para modelos neuronales de lenguaje (GPT-3), imagen (StyleGan) o audio (WaveGAN) de inteligencia artificial.

METODOLOGÍA

Hemos seleccionado de manera cualitativa, analizado y comparado cuatro casos particulares de distintas producciones sonoras contemporáneas presentadas en festivales relevantes que ejemplifican la implementación de nuevos algoritmos sonoros inteligentes en el trabajo de artistas sonoros contemporáneos. Presentamos un recorrido no lineal de aplicaciones basadas en inteligencia artificial que oscilan entre herramientas sonoras para el trabajo en estudio y agentes algorítmicos de colaboración sonora, así como entre timbres vocales de sonoridad humana y voces deconstruidas plagadas de artefactos digitales como prácticas vocales extendidas[2] artificiales. En esta serie de casos, como criterio de selección, nos hemos centrado también en recoger modelos generativos de audio contemporáneos, concretamente de *audio crudo*.

DESARROLLO

En los siguientes casos de estudio que hemos analizado, mostraremos aplicaciones donde la voz se emplea como un instrumento de control expresivo del sonido para la composición de música electrónica en estudio (no directo). Anunciamos el concepto de *neo-sampler*, heredero del *sampler*, que toma como base para la generación de sonido fragmentos de una biblioteca de sonidos y sustituye la habitual interfaz de control musical por la voz. Nos centramos en visualizar el término *spawning* como un desarrollo del *sampling* y como una forma de recuperar la transferencia de estilo vocal de las tinieblas del *deepfake* donde métodos de síntesis neuronal de audio en tiempo real pueden utilizarse como una duplicidad de la voz del propio artista a través de filtros *vocoder*. Introducimos el concepto de voces maquinales desde el punto de vista del no-descarte de aquellos *errores* que el modelo produce y que suponen nuevas texturas sonoras híbridas humano-máquina. También exponemos cómo los modelos se presentan como agentes de colaboración sonora, aprenden del artista e improvisan en vivo de manera coherente dilucidando una aproximación más abierta al concepto de voz, donde se plantea un discurso de conciliación post-humanista que saca a relucir la problemática en el uso y entrenamiento de modelos de inteligencia artificial.

1. Zero Point: Pico-remix y neo-samplers.

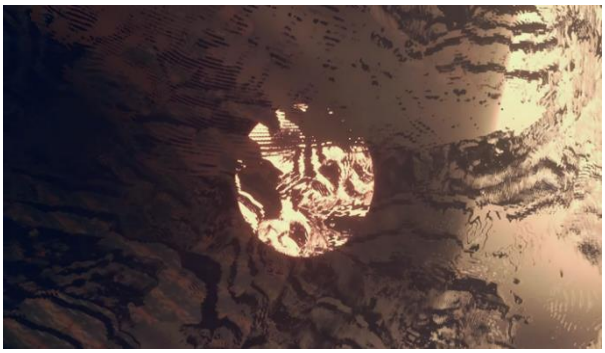


Figura 1. Fotograma capturado de los visuales de la pista final del álbum Zero Point (2020). Elaboración propia.

Este caso ilustra una de las primeras estrategias de proto-síntesis neuronal, lo que denominamos un *pico-remix*. Entendiendo este término como concatenaciones automatizadas de distintos *samples* minúsculos que presentan una similitud con el audio original o el audio que se va a procesar. Es importante apuntar que lo consideramos proto-síntesis, porque a nivel metodológico debemos diferenciar entre *síntesis*, o construir un sonido operando señales de audio, y *sampleado*, mediante la alternancia y secuenciación de audio pregrabado. Por lo tanto, no llega a ser síntesis estricta y se convierte en lo que hemos denominado un *neo-sampler*.

[1] *Live Coding* es una práctica sonora dentro del ámbito de la música computacional, que consiste en la improvisación musical generada a partir de programar en directo algoritmos de audio. Ej.: https://youtu.be/JEHpS1aTKp0?t=1773 https://youtu.be/jPCxkZPYX90

[2] Practicas vocales extendidas son el conjunto de técnicas vocálicas no incluidas en el canto tradicional, utilizadas para modular la voz de forma heterodoxa y/o producir una mayor variedad de sonidos.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15478

Para su álbum, **Zero Point (2020)[3],** Rob Clouth desarrolla un conjunto de herramientas digitales que le permiten aplicar en sus temas los conceptos de caos y aleatoriedad, por ejemplo, a través del acceso y manipulación de datos de medición de energía de punto cero (mecánica cuántica). En particular queremos destacar el software Reconstructor[4], un *neo-sampler* que consiste en un algoritmo inteligente que analiza y sustituye el audio original por un pico-remix de fragmentos de audio de la librería de sonidos seleccionada. Este proceso permite alterar el timbre de los bocetos sonoros creados con la voz por el de cualquier colección de sonidos, preservando la expresividad y características de su interpretación vocal. Esta herramienta le permite crear en el álbum secciones rítmicas a partir de grabaciones vocales propias (Sónar Festival, 2021) a modo *beatbox*[5].

2. Spawning: extender la voz más allá del deepfake.

Figura 2. Captura de pantalla de la aplicación web

Holly Herndon introduce el concepto de *spawning* (2021) como la capacidad de crear obras a semejanza de otras mediante la interacción con un modelo basado en ellas. Al igual que el *sampling*, esta técnica utiliza una biblioteca de sonidos, pero en vez de remuestrearlos, el *spawning* los usa para entrenar un modelo de inteligencia artificial de síntesis neuronal que genera audio crudo (*raw audio*).

Su herramienta online **Holly+ (2021)[6],** fruto de la colaboración con Never Before Heard Sounds[7], supone la colectivización de la voz individual de la artista. Los modelos de voz resultantes, en combinación con la tecnología de aprendizaje automático, permiten que cualquiera pueda clonar su voz para generar música, radio u otros entornos sonoros. Este ejercicio que realiza Holly+ además de un planteamiento activista en torno a los derechos de autor de la imagen y la voz mediante su plataforma *DAO*[8], también supone un debate alrededor del concepto de externalización de la voz, características expresivas de la voz digital cruda, su transformación en un instrumento sonoro y las limitaciones del propio cuerpo humano. Una voz artificial no necesita respirar, no sufre afonía y no tiene una tesitura limitada.

3. AAI: Un sistema de voz artificial anárquico.

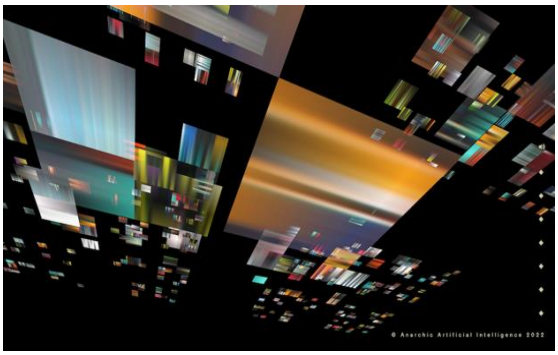


Figura 3. Captura del sitio web temática del álbum AAI (2021).

AAI (Anarchic Artificial Intelligence, 2021)[9] es el álbum más reciente de Mouse On Mars. AAI, mediante inteligencia artificial y a través de la creación de una ficción especulativa elaborada junto al investigador en cultura social y sonora Louis Chude-Soke, toma como eje conceptual la búsqueda de una voz libre, heterogénea e inclusiva. En colaboración con Birds On Mars, desarrollan la herramienta de inteligencia artificial Krach[10], que permite utilizar la voz como un sintetizador de audio y sacar a relucir las características propias de la voz mediante el reajuste del algoritmo y la modificación manual de los parámetros internos del modelo. Esta acción permite sobrepasar los resultados perfectos y esperados de la interpretación digital, abre una paleta de posibilidades y experiencias sonoras rechazadas a priori por el propio sistema y rescata como emergentes e inesperados, mediante un auto-jaqueo, aquellos sonidos excluidos por el algoritmo.

[3] Enlace de escucha del álbum Zero Point: https://robclouth.bandcamp.com/album/zero-point
[4] Enlace al vídeo en el que Rob Clouth muestra la aplicación de Reconstructor en una mezcla: https://www.youtube.com/watch?v=msU7sKbcdWM&t=87s
[5] El *beatbox* es una práctica vocal de ceración musical mediante la imitación de sonidos, principalmente de instrumentos musicales.
[6] Enlace a la herramienta web: https://holly.plus/
[7] Empresa fundada en 2020 por Yotam Mann and Chris Deaner con el objetivo de aplicar nuevos algoritmos inteligentes para proporcionar nuevas posibilidades de expresión sonora a artistas. Enlace a su sitio web: https://heardsounds.com/
8 DAO (Decentralised Autonomous Organization) es una organización descentralizada , dirigida a través de las reglas estipuladas en *contratos inteligentes*, en forma de código lógico de programación, y cuyas transacciones se gestionan mediante tecnología *blockchain*.
[9] Enlace al sitio web de Anarchic Artificial Intelligence (AAI) donde se incluyen los textos de Louis Chude-Soke. https://anarchic.ai/ .
[10] Par amás información sobre la herramienta: https://www.krach.ai/# .

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15478

Este proyecto nos lleva a recapacitar sobre las palabras de Jan St. Werner acerca del uso no estricto de la IA. […] Hay que olvidar que las máquinas son una extensión de nuestra mente. Hemos de buscar en la IA todo lo que queda fuera (dialectos, emoción, etc.)[11]. Así pues, la voz que este modelo es capaz de generar, a partir de un texto, es más proclive a ser usada en la composición de forma libre e incluso ruidista y no únicamente para componer pasajes clásicamente líricos.

4. Tomomibot: Un agente reactivo colaborativo.

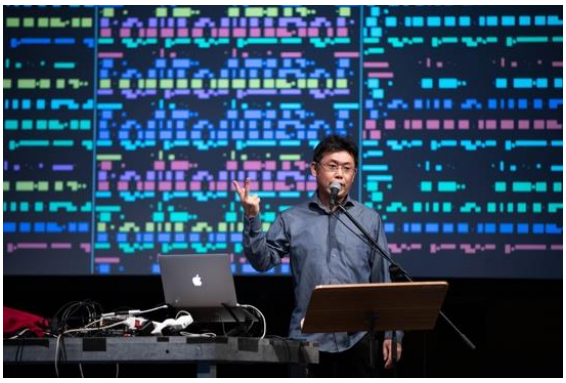


Figura 4. Fotografía de Tomomi Adachi presentando Tomomibot en Ars Electronica 19. Fuente: (Philipp Greindl. 2019. *Voices from AI in Experimental Improvisation / Tomomi Adachi (JP), Andreas Dzialocha (DE), Marcello Lussana (IT)*. Obtenido de: https://www.flickr.com/photos/arselectronica/48687262856)

Tomomibot (2019)[12] es un programa basado en algoritmos inteligentes que aprende de las improvisaciones vocales del artista Tomomi Adachi. A diferencia de Holly+ este modelo está diseñado como un agente de colaboración musical humano-computadora en la que no sólo responde a los materiales que Adachi ejecuta, sino que también puede introducir o reintroducir otros nuevos. Este *softbot* vocal es capaz de improvisar en vivo de forma coherente con los materiales sonoros.

Nos gustaría apuntar que el estilo de Adachi abstracto, abrupto y micro-fragmentado derivado de la poesía fonética, ya se localiza en los límites de la práctica vocal. Las técnicas vocales extendidas que Tomomibot recrea suponen un contrapunto frente a las líneas generales de las investigaciones en síntesis vocal, enfocadas en conseguir emular la voz humana idealizada e instrumental (Peer, 1993, p. 95).

CONCLUSIONES

A modo de conclusión podemos apuntar que tradicionalmente los modelos de inteligencia artificial diseñados para trabajar con audio eran capaces de generar representaciones simbólicas musicales, como secuencias de datos MIDI (Cousins, 2021, p. 39). Estas representaciones se transcodificaban en partituras tradicionales o se grababa su interpretación. Sin embargo, en la última década se han desarrollado arquitecturas neuronales capaces de sintetizar muestras de audio digital, incluso más recientemente, lograrlo en tiempo real como son los casos SampleRNN (Mehri et al., 2017), WaveNet (Oord et al., 2016), WaveGan (Donahue, McAuley, & Puckette, 2019) o Jukebox (Dhariwal et al., 2020) entre otros.

Desde el punto de vista de las actividades o acciones que la inteligencia artificial aplicada a la voz, hemos visto a través de los casos expuestos, que es capaz de extenderse. Podríamos definir el control y la expresión sonora como los dos ámbitos en los que estos algoritmos permiten ampliar las posibilidades tímbricas de la voz, limitadas por la fisionomía humana, extendiendo la práctica vocal a un ámbito más experimental y tecnológico.

También hemos detectado que las tecnologías de la inteligencia artificial presentan nuevas posibilidades para la práctica sonora. Al igual que Cage abrió un nuevo horizonte estético frente al serialismo a través del concepto de indeterminación (Kouvaras, 2016), estas prácticas generan nuevos procesos de gestión (*pico-remixes*, *sampling*) y creación (*spawning*), provocando que estos procedimientos formen parte de la fisonomía de las nuevas experiencias sonoras vocales peri-algorítmicas. A la vez, estos procesos se construyen como actos en sí mismos, generativos y creativos, donde el elemento interfaz asume un segundo plano, ya no es el *front-man* de la banda ni cumple únicamente su labor principal de mediador humano-máquina, sino que se convierte en un elemento transmisor y contenedor

[11] transcripción y traducción propias de la intervención de Jan St. Werner, componente del dúo Mouse On Mars, en la mesa redonda " " durante el festival sónar AI&Music 2021.

[12] Resultado del proyecto *Voices from AI in Experimental Improvisation* compuesto por Tomomi Adachi, Andreas Dzialocha y Marcello Lussana. Enlace de escucha: https://www.youtube.com/watch?v=0VexyC86F8o

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15478

de los resultados expresivos de la interpretación artificial de los datos con capacidad de reducir el tránsito de las ideas y emociones hasta su formulación sonora.

Esta investigación se enmarca dentro del proyecto de investigación PID2020-116186RB-C31 y es fruto de la investigación predoctoral "Arte, Sonido, Algoritmo y Sociedad (ASAS): De la influencia de los datos masivos en el arte sonoro al Data Music" - Programa de Ayudas de Investigación y Desarrollo (PAID-01-18) - UPV.

FUENTES REFERENCIALES

Collins, N., McLEAN, A., Rohrhuber, J. y Ward, A. (2003). Live coding in laptop performance. *Organised Sound*, *8*(3), 321-330. https://doi.org/10.1017/S135577180300030X

Cousins, S. (2021). Artificial intelligence music: Can AI be music to our ears? *Engineering Technology*, *16*(11), 38-41. https://doi.org/10.1049/et.2021.1111

Dhariwal, P., Jun, H., Payne, C., Kim, J. W., Radford, A. y Sutskever, I. (2020). *Jukebox: A Generative Model for Music* (N.º arXiv:2005.00341). arXiv. https://doi.org/10.48550/arXiv.2005.00341

Donahue, C., McAuley, J., & Puckette, M. (2019). *Adversarial Audio Synthesis* (N.º arXiv:1802.04208). arXiv. https://doi.org/10.48550/arXiv.1802.04208

Herndon, H. [@hollyherndon] (2021, noviembre 4). This is an example of what we call Spawning. Unlike sampling, which is a reproduction of sounds sampled from a recording, Spawning is the ability to create works in the likeness of others by interacting with a model trained on them. 21st century sampling, with big implications. Recuperado 24 de mayo de 2022, de Twitter. https://twitter.com/hollyherndon/status/1456380312619995143

Kouvaras, L. I. (2016). *Loading the silence: Australian sound art in the post-digital age*. Routledge. Recuperado de https://www.bloomsburysoundandmusic.com/encyclopedia?docid=b-9781315592831

McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man* (ed. 2013). Gingko Press. Recuperado de http://public.eblib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=1222206

Mehri, S., Kumar, K., Gulrajani, I., Kumar, R., Jain, S., Sotelo, J., … Bengio, Y. (2017, febrero 11). *SampleRNN: An Unconditional End-to-End Neural Audio Generation Model* (Versión 2). Versión 2. arXiv. Recuperado de http://arxiv.org/abs/1612.07837

MNCARS. (2017). *Entrevista a Joan La Barbara. Voice Is The Original Instrument*. [Archivo de Vídeo] https://www.youtube.com/watch?v=8N7hheAu4X8

Oord, A. van den, Dieleman, S., Zen, H., Simonyan, K., Vinyals, O., Graves, A., … Kavukcuoglu, K. (2016). *WaveNet: A Generative Model for Raw Audio* (N.º arXiv:1609.03499). arXiv. https://doi.org/10.48550/arXiv.1609.03499

Peer, R. van. (1993). *Interviews with sound artists taking part in the festival ECHO - The images of sound II* (P. Panhuysen, Ed.). Het Apollohuis.

Roads, C. (2015). *Composing Electronic Music: A New Aesthetic*. Oxford University Press.

Rocchesso, D., Lemaitre, G., Susini, P., Ternström, S. y Boussard, P. (2015). Sketching sound with voice and gesture. *Interactions*, *22*(1), 38-41. https://doi.org/10.1145/2685501

Sónar Festival. (2021). *AI and Music S+T+ARTS Festival—Make way for the new instruments!* [Archivo de Vídeo] https://www.youtube.com/watch?v=mutG2Zh72Sk

Sturm, B. L., Ben-Tal, O., Monaghan, Ú., Collins, N., Herremans, D., Chew, E., … Pachet, F. (2019). Machine learning research that matters for music creation: A case study. *Journal of New Music Research*, *48*(1), 36-55. https://doi.org/10.1080/09298215.2018.1515233

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15478

YACHT. (2021). *Ai and Music S+T+ARTS Festival: YACHT*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Uyolo2l0iac

Yoshida, E. (2019, junio 10). *On collaborating with machines and humans*. The Creative Independent website. Recuperado 19 de mayo de 2022 de: https://thecreativeindependent.com/people/musician-holly-herndon-on-collaborating-with-machines-and-humans/

Young, M. (2016). *Singing the Body Electric: The Human Voice and Sound Technology* (1.ª ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315609164

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15514

León-Mendoza, Raúl.
Profesor asociado. Universidad Politécnica de Valencia

El suelo que pisamos

The ground we walk on

PALABRAS CLAVE

Suelo, espacio, artes escénicas, artes plásticas, desplazamiento, dispositivo.

KEY WORDS

ground, space, performing arts, plastic arts, displacement, device.

RESUMEN

Aquello que intersubjetivamente consideramos como el suelo presenta una determinada forma asociada a su función dentro del régimen económico de las sociedades contemporáneas. Tras su aparente neutralidad se esconde una ideología inherente a cualquier dispositivo cultural. Primeramente, analizamos las características formales del suelo, para posteriormente, clasificar y analizar prácticas artísticas en sentido amplio que han hecho *desplazamientos* sobre determinadas características del suelo para cuestionar las relaciones y reacciones que producen estos cambios en este elemento tan fundamental en nuestra relación cotidiana con el mundo.

ABSTRACT

What we intersubjectively consider as the ground presents a certain form associated with its function within the economic regime of contemporary societies. Behind its apparent neutrality hides an ideology inherent to any cultural device. Firstly, we analyze the formal characteristics of the ground, to subsequently classify and analyze artistic practices in a broad sense that have made displacements on certain characteristics of the ground to question the relationships and reactions that these changes produce in this element that is so fundamental in our daily relationship with the environment. world.

INTRODUCCIÓN

> "Nous rentrerons dans les détails. Les détails montreront que les petites formes ne sont pas moindres que les grandes. Que tous ces formats qui existent sur un plan horizontal cherchent à cerner le présent. Que toutes ces constructions scénographiques, ces agrès, ces machines, ces objets, ces rapports à l'objet, ces rapports au temps, ces rapports au public, ces rapports à l'image… ne cherchent définitivement qu'une seule chose : Une suspension."(Bourgeois, s. f.)[1]

El suelo determina y delimita una zona que no se interrumpe en su **continuidad**: un plano. El suelo es una superficie con las suficientes dimensiones (largo y ancho) como para poder entender que estamos ante un plano continuo espacialmente. Es decir, es una superficie que no presenta interrupciones significativas (desniveles) en una extensión suficiente de terreno.

> "Sabemos que la expresión común "uso del suelo" se refiere, en el ámbito del ordenamiento territorial de las sociedades occidentales, a las acciones, actividades e intervenciones que realizan los seres humanos sobre una superficie terrestre determinada con el fin de hacerla productiva, modificarla o mantenerla."(María Virginia, 2020)

Esto indica sus condiciones de *urbanización*, tratamiento artificial para colocar la totalidad de la superficie a la misma cota sin interrupciones. Es por lo tanto una **superficie producida**, que no nos encontramos por defecto fuera del contexto de la manufactura humana y que requiere de tecnologías capaces de aplanar una superficie desigual o de construir un plano superpuesto al suelo topográfico

[1] (Traducción propia al español: "Vamos a entrar en los detalles. Los detalles mostrarán que las formas pequeñas no son menos que las grandes. Que todos estos formatos que existen en un plano horizontal buscan definir el presente. Que todas estas construcciones escenográficas, estos aparatos, estas máquinas, estos objetos, estas relaciones con el objeto, estas relaciones con el tiempo, estas relaciones con el público, estas relaciones con la imagen… definitivamente buscan una sola cosa: Una suspensión.")

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15514

de una localización, con las características de continuidad y horizontalidad deseadas. Tras su aparente *neutralidad extrema* según el *modelo fenomenológico de la experiencia espacial* (Buchloh, 2001), el suelo es un dispositivo. Del análisis de sus características convencionales se deduce una **economía del suelo.** Es aplicable aquí el comentario de Buchloh sobre el trabajo de Dan Graham en "Homes for America" (1966). Por lo tanto, también el suelo:

> "Describe así un espacio de la vida de todos los días rigurosamente estructurado por los intereses, por las instituciones, por los discursos, por las convenciones y por la arquitectura, que en sí es ya un sistema discursivo que engendra diversas formas de control."[2]

Por tanto, el suelo de la ***institución*** **cultural**[3] tendrá su propio régimen de convenciones que propician y determinan unas relaciones posibles con el mundo y con la propia institución.

Convencionalmente el suelo de la institución tiene una relación de **horizontalidad** con las posiciones normativas del cuerpo humano. El suelo es una superficie que se requiere normalmente **horizontal a nivel**[4]**.** Este plano es también continuo en el tiempo puesto que no suele variar de posición (girar o desplazarse) durante el transcurso de determinado lapso. Es decir, presenta una estabilidad que se prolonga en el tiempo. El suelo **no se mueve**[5]. La **posición del suelo es fija** desde el punto de vista de las capacidades perceptivas antropocéntricas.

El suelo precisa, también de unas características específicas de **estabilidad** espacial a un nivel **superficial**. Es decir, en cuanto a sus cualidades físicas, el suelo de un lugar presenta convencionalmente cierto grado de dureza-flexibilidad que permite que este elemento no condicione o comprometa físicamente las acciones de los cuerpos. Su estabilidad material también se extiende a la totalidad de la superficie que se considera unitariamente como el suelo. Esta superficie debe ser capaz de **soportar ciertos pesos**[6] **sin deformarse**, es decir sin comprometer las cualidades antes mencionadas de horizontalidad, continuidad y posición. Aquello que se sitúe encima del suelo debería no causar alteraciones sobre este plano ni ser alterado por el mismo.

Por último, la superficie que denominamos suelo en su relación con el cuerpo humano debe reproducir las condiciones de una superficie estable donde el cuerpo sea capaz de desarrollar movimientos sin interferencias. Es decir, las condiciones de **adherencia** del cuerpo a través de sus apoyos sobre el suelo deben garantizar el control que los cuerpos tienen de sus movimientos. Este control se desarrolla durante la vida y que se basa en la variación que experimentamos sobre la fuerza de la gravedad es mínima y nuestra experiencia con el cuerpo es normalmente la de control y confianza en la adherencia de nuestro cuerpo sobre la superficie por la que nos movemos.

Pero más allá de sus cualidades materiales, el suelo debe funcionalmente no obstaculizar la circulación de los cuerpos. Es decir, sobre su superficie no debería haber nada que pudiera provocar una caída involuntaria o desencadenar un evento fortuito. Nada que nos podamos clavar, con lo que podamos tropezar o enredarnos, ninguna sustancia que nos pueda hacer resbalar. En definitiva, ningún objeto que no sea claramente necesario. Es decir, el suelo debe de estar **limpio**. Es necesario evitar cualquier situación de peligro.

---

[2] Buchloh, 85.

[3] Empleamos el término "suelo de la institución cultural" para referirnos a conjuntamente a los suelos de la *caja negra* (ámbito escénico) y *caja blanca* (ámbito artístico). Categorías propuestas por Claire Bishop en: (Bishop, 2021)

[4] Si bien es cierto que cuestiones relacionadas con la perspectiva visual del espectador, han hecho que el suelo de los teatros a la italiana se haya construido tradicionalmente con una pendiente de entre 3 y 5 grados sobre la horizontal.

[5] Sin embargo, a nivel físico todo está en continuo movimiento, tanto a nivel de las partículas que componen la materia como a nivel planetario, cósmico. Nuestra forma antropocéntrica de entender el mundo a partir de la realidad inmediata de nuestra capacidad perceptiva nos limita para entender que otros eventos están ocurriendo, y que, aunque estos eventos no nos ofrezcan datos con especial relevancia para nuestro cuerpo sin embargo se están produciendo en forma de movimiento. El lugar sobre el que nos encontramos está rotando, sobre el eje terráqueo, que está rotando alrededor del sol, que está en una galaxia que está deviniendo hacia la desintegración. No son cambios que desde nuestro punto de vista antropocéntrico occidental, con un tiempo de vida y una idea de sujeto, nos digan nada, pero están ocurriendo ¿Cómo sería considerar estos movimientos como danza? Es fácil recurrir a estrategias de aceleración del fenómeno del movimiento como hace Yoann Bourgeois *"Celui qui tombe"* (2014), y sin embargo es más complejo compensar este movimiento o imposible pararlo, detenerlo o suspenderlo. **Lo imposible es no moverse, lo impensable es que nada se esté moviendo**.

Alguna información sobre el devenir del universo en: (González, 2021)

[6] En este sentido el suelo de la *caja negra* es diferente al de la *caja blanca*. El suelo de la caja negra tiene que responder de una determinada manera a otras dinámicas del cuerpo diferentes a los usos más típicos de caminar o soportar pesos. El suelo de la caja negra tiene la capacidad de amortiguar en parte el impacto del cuerpo al caer. ¿Cómo sería un *cubo blanco* que tuviera un suelo de *caja negra*? Quizás permitiría otras posibilidades de ser y estar en el lugar.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15514

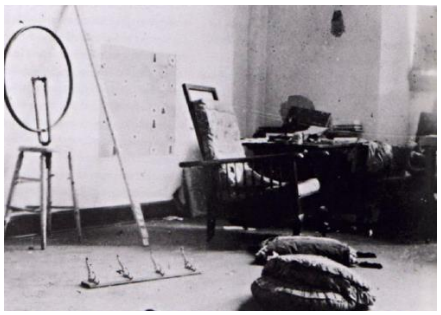


Figura 1. Imagen del estudio de Duchamp con el *Trébuchet*[7]

Un perchero en el suelo aparece en una fotografía del estudio neoyorquino de Marcel Duchamp en 1917. Para María Virginia Jaua este es el gesto inaugural del uso del suelo en el arte contemporáneo. La acción de atornillar este elemento de pared en el suelo, fué nombrada por Duchamp con el nombre de "Trébuchet". Este término tiene en francés dos acepciones, por una parte, hace referencia a la acción tropezar (trebucher); y por la otra, refiere a una jugada de ajedrez en la que el que está en el turno de movimiento pierde la partida independientemente de que piezas mueva sobre el tablero. De todas las versiones consultadas sobre el origen de la obra, preferimos la de la propia Jaua:

> "El relato que ofrece la ofrece la mitología vanguardista acerca del nacimiento de esta obra es que Duchamp había adquirido ese perchero, que pensaba colgar de la pared para sus abrigos, pero que el síndrome del *preferiría no hacerlo* le hacía *trébucher* (tropezar) diariamente con el objeto abandonado sobre el piso. Estos percances cotidianos suscitaron el acto creativo de clavarlo a la duela de la madera (...)."(María Virginia, 2020)

Como hemos visto en este análisis, el suelo de la institución cultural mantiene formalmente importantes parecidos con los suelos que están fuera de esta institución. El suelo de la institución cultural es, al igual que los demás suelos del mundo, el plano horizontal sobre el que se ***basa*** un suceso (escénico, performativo, artística) o se sitúa un objeto *relevante*. Por todo ello el suelo mantiene unas condiciones de aparente neutralidad, que se manifiestan formalmente a través de las convenciones comentadas sobre su grado de **estabilidad** espacio-temporal y que lo fijan como un **elemento subalterno**.

Sin embargo, *desplazar* estas convenciones ha sido el objetivo de una serie de coreógrafos, directores de escena, artistas y arquitectos[8] que han encontrado en estas versiones transformadas del suelo un campo de investigación y práctica que les permitía partir de otros presupuestos y forzar nuevas relaciones entre cuerpo y espacio. Por lo tanto, es necesario reflexionar sobre estas intervenciones y su capacidad de producir otras relaciones con el mundo.

> "Sin embargo, podemos pensar en diseñar terrenos que pudieran celebrar la duda fundamental sobre dónde termina el cuerpo, (...). Dichos terrenos insistirán particularmente en la superficie que los vincula -aunque sea por un breve instante- con el cuerpo humano y abrazaríamos así la ignorancia sobre dónde termina un cuerpo. (...) sería un error pensar que estas consideraciones constituyen un juego intelectual sin importancia. Sostengo, por el contrario, que son apreciaciones profundamente políticas ya que todas las formas de violencia corporal se basan en un conocimiento totalizante de lo que es un cuerpo. Por lo tanto, reconocer nuestra ignorancia cuando atañe al cuerpo es batallar contra esta violencia corporal." (Lambert, 2018, p. 187)

METODOLOGÍA

A partir de este análisis formal, proponemos una categorización de los *desplazamientos*[9] sobres las condiciones del suelo en la institución cultural. En el interior de estas categorías, realizamos un breve estudio comparativo entre dos casos: uno que podemos denominar de *caja negra* y otro que está dentro de la categoría *cubo blanco*[10].

Tomamos estos casos como ejemplo de análisis para pensar cómo actúan los *desplazamientos* de las convenciones asociados al suelo en los dispositivos culturales mencionados, y establecer cuáles son las estrategias principales. Con la información recopilada realizamos una

[7] Extraída de: (María Virginia, 2020)
[8] Por cuestiones de espacio no haremos referencia a propuestas arquitectónicas que proponen *desplazamientos* en las convenciones del suelo.
[9] Empleamos el término *desplazamientos* para referirnos a estrategias prácticas consistentes en introducir cambios en un elemento convencional culturalmente naturalizado bajo una determinada forma, uso, material, subvirtiendo sus habituales características cuantitativas o cualitativas.
[10] Categorías propuestas por Bishop en: (Bishop, 2021)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15514

conclusión en torno a cómo afectan estas intervenciones a sus respectivos ámbitos y qué cuestionamientos son capaces de hacer emerger sobre los dispositivos culturales.

La selección de las piezas a comentar como estudio de casos tiene como criterio fundamental seleccionar aquellas propuestas en las que consideramos que el desplazamiento realizado sobre el suelo constituye una forma de tensión extrema[11] de las convenciones de cada uno de los dispositivos.

1. Posiciones del suelo

La primera estrategia que analizaremos de *desplazamiento* del suelo de sus condiciones convencionales se basa en *producir* un nuevo plano, considerarlo como el suelo e insertarlo en un contexto capaz de producir experiencias. Encontramos aquí diversas estrategias que pasan por inclinar el plano, convertirlo en una superficie desvinculada de sus apoyos habituales o reducirlo a su mínima expresión. Nos centraremos en examinar dos piezas que tienen en común el uso de la inclinación del plano[12] como estrategia de desplazamiento de las convenciones que afectan al suelo.

Llevar el suelo más allá de la pendiente normativa[13] incide en las condiciones de estabilidad del cuerpo en la posición erguida. Por lo tanto, lo que plantean las propuestas está relacionado con la disociación entre el elemento que consideramos el suelo y su relación convencional con el cuerpo. Este *desplazamiento* de posición estable y alineada del suelo produce problemas en la forma en que el fenómeno físico de la gravedad[14] afecta al movimiento del cuerpo. La posición del plano que determinamos como suelo, altera la relación del cuerpo con el peso (gravedad**)** y compromete su estabilidad convencional[15], y conjura un control que consideramos básico para nuestra vida.

1.1. Inclinar el plano en la *caja negra*

Figura 2. Fotografía del espectáculo “Skid” de Damien Jalet

Encontramos un ejemplo paradigmático de inclinación del suelo en el espectáculo “Skid” (2017), Damian Jalet. En esta propuesta escénica se explora la variación en la inclinación del plano que los bailarines deben tomar como suelo en sus trabajos de movimiento. Sobre el escenario, una plataforma de las mismas dimensiones que el suelo escénico, se presenta con una inclinación de 34º sobre lo que consideramos como un plano horizontal[16]. Esta plataforma se sitúa frontal a los espectadores, teniendo como punto más elevado el fondo de escena y como cota cero el foso de orquesta del teatro.

[11] Se nos quedan fuera de este artículo, numerosos ejemplos que tensionan el dispositivo de forma podríamos decir que menos dura y que sin embargo son valiosos ejemplos de desplazamiento de las condiciones del suelo.

[12] Dada la extensión permitida en este contexto no podemos siquiera mencionar otras obras o analizar otras estrategias que serían interesantísimas para completar la visión del uso del suelo en los ámbitos escénicos y artístico visuales contemporáneas.

[13] Proponer suelos con una inclinación superior a los 30º empieza a cambiar profundamente lo que un cuerpo debe hacer para atravesar este espacio.

[14] Cuanto más avanzamos en la inclinación del plano que entendemos que es el suelo, las fuerzas de la gravedad se hacen más evidentes sobre nuestro cuerpo que no puede mantener la estabilidad más que esforzándose.

[15] El cuerpo ya no puede estar de pie y los apoyos y zonas de contacto entre el cuerpo y esta superficie tienen que modificarse drásticamente. El cuerpo tiene dificultades para estar estático, si no realiza apoyos y agarres o cuenta con prótesis que aumente su adherencia.

[16] Cuando encontramos una superficie con una mayor inclinación a la que propone Jalet (30º) en “Skid” tenemos problemas para clasificarla tipológicamente como suelo inclinado o como muro. Es decir, Jalet ha llevado al extremo no tanto la inclinación del plano, que podría continuar inclinándose hasta alcanzar 90%, sino la inclinación máxima a la que podemos entender que el plano que estamos viendo hace referencia al suelo. Por encima de dicha inclinación, reaparecería el suelo real de la arquitectura teatral y no podríamos ya considerar como el suelo el plano inclinado que se nos propone escenográficamente. Esto es lo que ocurre con numerosos trabajos escénicos que llevan al límite esta convención de la inclinación o cuya inclinación tiene ciertas dinámicas (evolución en el tiempo). Como ejemplo, cabe citar la propuesta “Exodus” (2021): (Hop, 2021)
En el caso de “Skid” intersubjetivamente seguimos considerando este plano inclinado como un suelo en rampa.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15514

> "En Skid, la relación del ser humano con la ley de la gravedad, con la poesía de la resistencia y el abandono de la propia gravedad, pone en movimiento a los bailarines."[17]

La **fuerza de la gravedad,** *desplazada* de su eje convencional de funcionamiento, articula la dramaturgia de la propuesta escénica. El *desplazamiento* en las condiciones básicas del espacio escénico producido al inclinar el suelo, configura por completo el *suceso escénico.* Desde las posibilidades que tienen los *cuerpos,* hasta la dramaturgia, están **afectadas** profundamente por la **propuesta espacial**, hasta el punto en el que podríamos argumentar que la propuesta espacial (suelo inclinado) y la dramaturgia son la misma cosa.

> "Skid crea un nuevo paisaje de posibilidades físicas, creando una reacción en cadena de eventos físicos y emocionales. El cuerpo humano se convierte en la encrucijada entre la voluntad, la resistencia, el colapso y la resiliencia, donde la relación física con los demás es muchas veces el único consuelo contra la llamada del vacío."[18]

1.2. Inclinar el plano en el *cubo blanco*.

Figura 3. Fotograma del video "Device" de Harrison&Wood

En el conjunto de propuestas que conforman "Device" (1996), Paul Harrison y Jhon Wood proponen un plano inclinado, una rampa en forma de cuña. Para transitar por esta rampa, el *perfromer* incorpora a sus zapatos una *prótesis* que consiste en otra cuña con una inclinación invertida a la rampa que está presente en el espacio. Esta prótesis del cuerpo produce una nivelación, actúa contrarrestando los factores que desestabilizan el suelo presente en el espacio. De esta forma, la inclinación se compensa. El *problema* se *soluciona.* No se hace necesario adaptar el cuerpo a la problemática que plantea el espacio.

2. Dinámicas del plano. Mover el suelo

El suelo, como hemos comentado en el análisis introductorio, se presupone como un elemento estático[19]. Analizamos dos prácticas artísticas donde la dinámica de desplazamiento del plano que consideramos como suelo va más allá de su puro interés instrumental o anecdótico. En las propuestas analizadas, las dinámicas del plano-suelo producen un efecto sobre los cuerpos, que se sitúa dramatúrgica y conceptualmente en el centro de la propuesta y que le dan sentido.

2.1. Rotar el plano

Figura 4. Imagen del espectáculo "Celui qui tombe" de Yoann Bourgeoise

[17] Traducción propia a partir de la descripción presente en: (Jalet, 2017)

[18] Traducción propia a partir de la descripción presente en: (Jalet, 2017)

[19] Aunque existe una larga tradición de movimientos escénicos en los que cuerpos y trastos (cuerpos muertos) son situados a través de elementos móviles en diferentes posiciones sobre el escenario, de lo que hablamos en este apartado es de un desborde en esta tecnología escénica convencional.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15514

En “Celui qui tombe” (2014) el coreógrafo francés Yoann Bourgeois presenta una plataforma giratoria como suelo escénico. Los bailarines que se sitúan sobre la plataforma trabajan sobre esta superficie entendiendo ficcionalmente que se trata del suelo real. Sobre este suelo los bailarines trabajan controlando la fuerza centrífuga de sus cuerpos que les permite adoptar posiciones y realizar movimientos contrarrestando pesos con su cuerpo. Con este suelo dinámico es posible alcanzar posiciones que en otro contexto normalizado de relación con las fuerzas de la gravedad no serían viables. Estar estático sobre la plataforma es una acción que requiere un esfuerzo de compensación

2.1. Viajar el plano

Figura 5. Espectadores en la caja del camión en “Cargo” de Rimini Protkoll[20]

En la propuesta “Cargo Sofia-X” (2006) el colectivo Rimini Protokoll, propone que 50 personas se suban a la *caja* de un camión que tiene uno de los laterales equipado con cristal ahumado. Las personas son *conducidas* por los lugares habituales de los tránsitos de carga y descarga de las mercancías propias de la economía globalizada: carreteras, gasolineras, restaurantes de comida rápida y almacenes. Mientras se realizan estos recorridos, los conductores hablan a los espectadores del interior de la caja del camión por megafonía relatando sus experiencias como camioneros profesionales. En “Cargo” y sus múltiples versiones locales, se producen múltiples *desplazamientos.* Por un lado, la caja de carga del camión se superpone conceptualmente al espacio del patio de butacas del teatro, al tiempo que es el espacio natural de la mercancía. Por otro lado, **el suelo es móvil** y el recorrido es un panorama visual que se recorre con el cuerpo atravesando el espacio de la carretera. Esta dinámica de desplazamiento del suelo convierte “Cargo” en especialmente relevante para este análisis del suelo.

3. Materialidades del plano

La materialidad del suelo ha sido motivo de exploración intensa y recurrente por parte de directores escénicos[21] y artistas. La inclusión en el espacio de materiales como la tierra, el agua, la hierba, son recurrentes en las producciones escénicas contemporáneas[22] y en las propuestas *instalativas*. Recogemos dos casos en los que la materialidad del suelo es el centro de la propuesta.

3.1. Suelo de tierra

Figura 6. Una vista de la instalación “The New York Earth Room” de Walter De Maria

[20] Extraído de la web de Rimini Protokoll: (Haug et al., 2006)
[21] Mención especial merece el trabajo de Pina Bausch y Rolf Borzik que trabajaron ampliamente el suelo como herramienta escenográfica con capacidad de generar un lugar imaginario y simbólico que por su extrañeza no tiene correspondencia en el mundo cotidiano.
[22] El suelo es un elemento con gran capacidad de comunicar una localización específica, por ello es una operación habitual en los trabajos escenográficos cambiar el material o la apariencia del suelo para conseguir simular un contexto espacial.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15514

En 1968 Walter De María introdujo en el espacio de la Galería Heiner Friederich (Múnich, Alemania)(*Walter de Maria, la tierra y el rayo*, 2021), 45 metros cúbicos de tierra distribuidos uniformemente sobre el piso de la galería, subiendo la cota del suelo a 70 centímetros por encima del suelo *original*. Nueve años más tarde (1977) De María replicó la intervención en un desván del 141 de Wooster Street en el Soho (Nueva York, EEUU). La instalación recibió el nombre de "The New York Earth Room"[23] y sigue estando visitable hoy en día. El suelo original de la sala, con una superficie de 335 metros cuadrados, se cubrió con 197 metros cúbicos de tierra, formando una capa uniforme de 56 centímetros de este material, con un peso total de 127 toneladas[24]. Esta capa de tierra permanece estéril, al menos sin crecimiento animal o vegetal *visible*. Desde 1989 está instalación está mantenida por Bill Dilworth, que con sus decisiones sobre la *tierra* es el responsable del actual estado en el que los visitantes pueden ver la intervención de De María. Con esta intervención, De María hace un gesto simbólico de *des-urbanización* o al menos superpone una capa característica del terreno pre-urbanizado dentro del *centro* del capitalismo global[25].

3.2. Suelo viscoso

Figura 7. Un instante del espectáculo "Planet" de Damien Jalet.

La obra "Planet [wanderer]" (2021) del coreógrafo y director escénico francés Damien Jalet, propone una intervención completa en la que el suelo pierde su habitual dureza para pasar a tener zonas de viscosidad en las que el cuerpo se hunde lentamente. En este entorno los cuerpos de los bailarines alcanzan nuevas relaciones con su eje y son capaces de oscilar puesto que sus pies están de alguna manera atrapados en el suelo. Tomando prestado del universo estético del artista Kohei Nawa, Damien Jalet propone un espacio escénico como metáfora de nuestra forma de relacionarnos con el planeta, con unos cuerpos que se mueven con dificultad sujetos a un terreno viscoso en el que están parcialmente plantados.

> "A través de la confrontación del cuerpo humano con diversos materiales experimentales, elementos y la gravedad, Planet [wanderer] es una evocación física y poética de la naturaleza migratoria de la vida y de la poderosa y frágil relación que nos une a este nómada esférico que es nuestro planeta."(Jalet, 2021)

CONCLUSIONES

Ante estos problemas causados por los diversos *desplazamientos* sobre las convenciones del suelo, hemos comprobado como las propuestas específicas de la *caja negra* trabajan convirtiendo este problema en el centro dramatúrgico del movimiento, haciendo que el cuerpo conviva, se afecte y en cierta medida sufra con las condiciones del espacio.

En las proposiciones de *caja negra* el cuerpo convive con la propuesta espacial. En muchos casos el cuerpo se entrena durante periodos largos partiendo de las nuevas condiciones que propone el espacio-suelo. Esta convivencia con espacios problemáticos para el cuerpo exige el desarrollo de nuevas capacidades de control del cuerpo, que siempre están al límite de ser desbordadas dada su dificultad. En

[23] Pensamos que es un trasunto de esta intervención de De María la instalación "Riverbed" de Olafur Eliasson (Eliasson, 2014). Por cuestiones de espacio no podemos más que mencionar esta pieza. Nos hemos inclinado a comentar la instalación de De María al ser en este sentido la pionera introduciendo materiales en el espacio.

[24] Datos técnicos presentes en la página web de la fundación que mantiene parte de la obra de Di Maria: (Fundacion Diaart, s. f.)

[25] En su doble acepción, este *centro del capitalismo* podría ser por un lado la ciudad de Nueva York donde se sitúa la propuesta, y por otro lado, el mercado del arte.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15514

este sentido, todas estas propuestas nos recuerdan necesariamente al circo, puesto que es la disciplina convencional donde se *espectacularizar* con la incertidumbre de cómo van a reaccionar ciertos cuerpos en condiciones de dificultad: equilibrio.

Sin embargo, las propuestas espaciales que proponen *desplazamientos* de las cualidades convencionales del suelo y que son abordadas por cuerpos relacionados con las artes plásticas y performativas (*cubo blanco*), las aptitudes son de ***señalamiento.*** El problema espacial se asume como un entorno divergente del espacio normativo y se trabaja con el cuerpo sin una adaptación específica del mismo. Estos espacios, por así llamarlos problemáticos, en su encuentro con unos cuerpos no entrenados remiten al absurdo o despliegan una serie de acciones y relaciones capaces de cuestionar críticamente los cuerpos y espacios normativos.

Lo cierto es que tanto en el ámbito escénico (caja negra), como en el ámbito de las artes visuales (cubo blanco), la economía del suelo capaz de ser productiva dramatúrgica o conceptualmente pasa, justamente, por operaciones de desplazamiento de las convenciones, en ocasiones contrarias a la economía del suelo en el mundo real. Es decir, las experiencias de desplazamiento de las convenciones características del suelo, lejos cuestionar el dispositivo escénico (caja negra) o artístico (cubo blanco), no dejan de producir *alegres coincidencias* en la búsqueda de una puesta en escena profundamente espectacular, basada en epatar al otro (el público) con efectos y con cuerpos súper entrenados capaces controlar situaciones imposibles para un cuerpo normal.

Por lo tanto, no será concluyente que los *desplazamientos* en las convenciones del entorno **ataquen** las convenciones materiales del mundo. En el caso de los *desplazamientos* sobre el elemento suelo, en muchos casos son propuestas productivas de una economía simbólica que mantiene y reproduce el mismo estatus de siempre. Es decir, estos *desplazamientos* del suelo no **acatan** las convenciones formales y funcionales del dispositivo cultural en el que intervienen. Es más, puede que estas maniobras de intervención sobre el suelo que, en muchas ocasiones solo son permitidas solo en los ámbitos artísticos, sean extremadamente productivas para el sistema.

Por lo tanto, lo determinante no será el **cómo configuramos un determinado espacio**, aunque éste plantee *desplazamientos* en las condiciones de partida que sean una invitación abierta a encontrar otras relaciones, lo importante será lo que hagamos allí o lo que allí pueda llegar a pasar.

> "Un cuerpo por su movimiento y conducta, puede subvertir profundamente el entorno material que se había establecido originalmente." (Lambert, 2018, p. 192)

FUENTES REFERENCIALES

Bishop, C. (2021). La caja negra, el cubo blanco, la zona gris: Las exhibiciones de danza y la atención de la audiencia. *Tropelias: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada*, (35), 43-69.

Bourgeois, Y. (s. f.). *Tentatives d'approches d'un point de suspension*. Recuperado el 11 de mayo de 2022 de https://www.ccn2.fr/yoann-bourgeois/tentatives-dapproches-dun-point-de-suspension/

Buchloh, B. H. D. (2001). El espacio sólo puede conducirnos al paraíso. En *Instalaciones*. Editorial Nerea.

Eliasson, O. (2014). *Riverbed* [Instalación]. https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK108986/riverbed

Fundacion Diaart. (s. f.). *Walter De Maria, The New York Earth Room*. Recuperado el 3 de diciembre de 2021 de https://www.diaart.org/visit/visit-our-locations-sites/walter-de-maria-the-new-york-earth-room-new-york-united-states

González, P. G. P. (2021, diciembre 16). El universo se muere. *El País.* https://elpais.com/ciencia/vacio-cosmico/2021-12-16/el-universo-se-muere.html

Haug, H., Kaegi, S. y Wetzel, D. (2006). *Cargo X*. https://www.rimini-protokoll.de/website/en/projects/cargo

Hop, A. (2021). *Exodus* [Artes escénicas]. http://annahop.com/portfolio/exodus/

Jalet, D. (2017). *Skid*. Damien Jalet. https://damienjalet.com/project/skid/

Jalet, D. (2021). *Planet [wanderer]*. Damien Jalet. https://damienjalet.com/project/planet-wanderer/

Lambert, L. (2018). *Territorio ocupado. Otra mirada sobre el cuerpo, la ciudad y el imperio.* Pensaré Cartoneras.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15514

María Virginia, J. (2020, noviembre 22). *Usos del suelo. Apuntes sobre gestos y prácticas en la escultura*. Campo de relámpagos. http://campoderelampagos.org/critica-y-reviews/21/11/2020

Walter de Maria, la tierra y el rayo. (2021). masdearte. Información de exposiciones, museos y artistas. https://masdearte.com/especiales/walter-de-maria-la-tierra-y-el-rayo/

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15452

Lourés Miranda, Blanca Nieves.
Universidade de Vigo. Facultad de Belas Artes de Pontevedra. Grupo de investigación PR3CULT.

Prácticas poscoloniales: la importancia de la apariencia

Postcolonial practices: the importance of appearance

PALABRAS CLAVE

Poscolonialismo, arte contemporáneo, apariencia, superficie.

KEY WORDS

Postcolonialism, contemporary art, appearance, surface.

RESUMEN

Poscolonialismo es un término que habitualmente se emplea para definir una postura que analiza los efectos que produjo la colonización de diversos países por metrópolis europeas. Esta herramienta crítica cobró gran relevancia en los años 1980, y aún hoy en día sigue empleándose para evaluar las difíciles relaciones internacionales en diferentes ámbitos. Además, es una de las principales líneas de trabajo de varios artistas contemporáneos de gran relevancia como por ejemplo la artista brasileña Adriana Varejão (Río de Janeiro, 1964).

Las obras de Varejão se caracterizan por una fuerte presencia plástica en las que incorpora múltiples narrativas. Estas narrativas se sobre-escriben generando tensiones visuales que sirven de metáfora a las situaciones sociales e históricas. Con sus obras, la artista trae a la superficie cuestiones largo tiempo enterradas.

Para esta comunicación planteamos un estudio de caso basado en diversas obras de esta artista que tienen como base argumental el período colonial brasileño, descifrando las estrategias que la artista emplea para tratar una cuestión tan delicada y sensible a través de la creación de obras potentes y plenas de significado. Nos centraremos principalmente en dos series *Linguas e cortes* y *Charques*.

Pretendemos no solo hacer un análisis de la obra de esta artista, sino establecer las posibilidades del arte como espacio de reflexión para cuestiones sociales que sobrepasan los límites de un ámbito concreto de la humanidad.

ABSTRACT

Postcolonialism is a term that is usually used to define a position that analyzes the effects produced by the colonization of various countries by European metropolises. This critical tool gained great relevance in the 1980s, and is still used today to assess difficult international relations in different fields. In addition, it is one of the main lines of work of several highly relevant contemporary artists, such as the Brazilian artist Adriana Varejão (Rio de Janeiro, 1964).

Varejão's works are characterized by a strong plastic presence in which he incorporates multiple narratives. These narratives are overwritten, generating visual tensions that serve as a metaphor for social and historical situations. With her works, the artist brings long-buried issues to the surface.

For this communication, we propose a case study based on various works by this artist that have the Brazilian colonial period as their plot base, deciphering the strategies that the artist uses to deal with such a delicate and sensitive issue through the creation of powerful and full works. of meaning. We will focus mainly on two series *Linguas e cortes* and *Charques*.

We intend not only to analyze the work of this artist, but also to establish the possibilities of art as a space for reflection on social issues that go beyond the limits of a specific sphere of humanity.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15452

INTRODUCCIÓN

Desde hace unos años hemos visto que el debate poscolonial se ha visto ampliado gracias a la obra de varios artistas que desde muy diferentes posicionamientos han dado lugar a propuestas críticas, capaces de generar debate y sensibilidad, en una cuestión que va más allá del ámbito artístico, afectando a la sociedad y política contemporáneas. Una de esas artistas es la creadora Adriana Varejão (Río de Janeiro, 1964) cuya producción abarca diversos medios, empleando una amalgama de referencias de orígenes y campos de conocimiento diversos.

METODOLOGÍA

Nuestra intención es analizar la obra de esta artista a través de sus series: *Linguas e cortes* y *Charques*. Con ello pretendemos ver de que forma la artista aborda la cuestión poscolonial formal e intelectualmente. Su estilo ha sido definido como barroco contemporáneo, por su gusto por el exceso, la monumentalidad, y la estética teatral. Su obra esta cargada de simbología, de pliegues y repliegues tan característicos de la estética de ese periodo. Además, en un complejo proceso conceptual subyacen principios como la identidad, la asimilación, la antropología, y el cuerpo, derivado de su arraigada herencia histórica y cultural. Antes de empezar el análisis consideramos necesario hacer una breve introducción sobre lo que se ha venido llamando teoría poscolonial, para luego tomar un par de ejemplos de entre la amplia producción de la artista, los que extraer algunas características comunes que apuntaremos en forma de binomios formados por términos relativos.

DESARROLLO

Para iniciar esta reflexión tomaremos como base la definición que recoge el Diccionario de Conceptos de Arte Contemporáneo editado por Hubertus Butin: *"El discurso postcolonial se inició en aquellos momentos en que la descripción política, teórica o artística de la relación entre dominadores y dominados, cultura dominante de Occidente y culturas dominadas de las (antiguas) colonias dejó de estar reservado exclusivamente a la parte dominante. Este discurso existe desde que los sometidos lograron acceder a los medios de representación y empezaron a ser considerados como sujetos capaces de oponer a la perspectiva de la dominación otras perspectivas diferentes. En los decenios posteriores a la Segunda Guerra Mundial, cuando se produjo el ocaso de los imperios coloniales, surgieron nuevos debates sobre la relación entre centro y periferia, modernidad occidental y producción artística no occidental."* (Diccionario de conceptos de Arte Contemporáneo, 2009, Miradas Poscoloniales, Pág. 166)

Los años 1980 fueron una década clave en esta cuestión, especialmente a partir de la exposición *Magiciens de la terre* celebrada en el Centre Pompidou en 1989. Esta exposición fue muy controvertida puesto que bajo el interés por generar una exposición más allá de las ideas occidentales establecidas, subyacían una serie de prejuicios culturales. No deja de ser interesante que fuera en esta época cuando la artista empezó a investigar con los azulejos de terracota vidriada que caracterizarán su obra.

> *"Desde los años noventa, los de los procesos de globalización en todos los planos, y tras el fin de la guerra fría, se halla relativamente extendida la opinión de que el arte internacional no puede ser sólo el arte de Europa y Norteamérica.* "Diccionario de conceptos de Arte Contemporáneo, 2009, Miradas Poscoloniales, pp. 166) Sin embargo, la lectura poscolonial de nuestro pasado artístico o las exposiciones inclusivas no han sido una respuesta satisfactoria a las diferentes problemáticas que ha supuesto esta nueva multiplicidad frente a la anterior hegemonía. *"Si los debates en torno a la visualización del arte no occidental han sido en los últimos años tan intensos y abundantes en controversias, es porque la presencia de este arte se sostenía sobre bases tan dispares como, por un lado, la moda de lo exótico y, por otro, los discursos de deconstrucción coloniales."* (Diccionario de conceptos de Arte Contemporáneo, 2009, Miradas Poscoloniales, pp. 166)

Este debate también ha llevado a reflexionar sobre el papel del artista no occidental, y la doble exigencia que por un lado le obliga a ser representante de su identidad cultural, y forzado heredero de una tradición cultural y artesanal; y por el otro aceptar ciertos cánones europeístas y americanos que lo obligan a conocer y amoldarse a todas aquellas propuestas que hasta finales del siglo pasado fueron las que la historia tomó como válidas. Exigencias que, por supuesto, no afectan a artistas europeos o norteamericanos. *"La exigencia de "identidad cultural" y el interés por una estética subnormativa, que descansan en la suposición de una conciencia de algún modo premoderna, plantean ciertos problemas a los artistas, por ejemplo, de África, Asia o Suramérica, que se desenvuelven en el mundo artístico dominante en Occidente. "*(Diccionario de conceptos de Arte Contemporáneo, 2009, Miradas Poscoloniales, pp. 168)

Al estudiar la obra de Adriana Varejão vemos que está inmersa en la compleja historia cultural de su Brasil natal, sin embargo, no podemos considerar que eso suponga en su caso una herencia obligada, puesto que ella aporta un nuevo punto de vista desde su sensibilidad más contemporánea. Para Varejão, las obras de arte son organismos vivos y vitales, y sus pinturas-escultóricas están destinadas a ser leídas como cuerpos, tanto individuales como sociales.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15452

Figura 1. "*Língua com Padrão Sinuoso",* Adriana Varejão, 1998, óleo sobre tela y aluminio, 200 x 170 x 57 cm. (Fuente: **"***Língua com Padrão Sinuoso",* por Paulo Floro, 2019, Adriana Varejão ganha exposição no Recife: "a maior resistência de um artista no Brasil hoje é se manter ativo", *Revista O Grito!:* https://www.revistaogrito.com/adriana-varejao-ganha-exposicao-no-recife-a-maior-resistencia-de-um-artista-no-brasil-de-hoje-e-se-manter-ativo/)

Língua com Padrão Sinuoso es una pieza que pertenece a la serie *Linguas e cortes*, y un ejemplo de sus pinturas de azulejos. Realiza estas piezas cubriendo un lienzo cuadrado con una gruesa capa de yeso y dejando que se seque gradualmente para producir una superficie con profundas fisuras que se asemejan a la antigua porcelana agrietada. Emplea los azulejos puesto que han sido la forma de decoración más utilizada en el arte portugués desde la Edad Media y que fueron llevados a Brasil a través de la colonización y el comercio. Es interesante destacar que el título en portugués hace referencia a la forma de hablar y escribir que se considera correcta por una determinada comunidad. **(Fig. 1)**

En esta pieza la "piel" de intrincados patrones se rompe, exponiendo la sangre vital y los órganos que generalmente permanecen ocultos debajo de la superficie. La zona arrancada cae al suelo como una lengua a punto de desprenderse, pero con la elasticidad suficiente para formar una pequeña curva en el suelo. A través de este diálogo entre dos fuerzas igualmente poderosas, la contención y la revelación, la obra de Varejão transmite un significado alegórico y metafórico más profundo.

Figura 2. "*Ruína de Charque – Cordovil"*, Adriana Varejão, 2002, óleo sobre madeira y poliuretano, 170 x 225 x 42 cm. (Fuente: **"***Ruína de Charque – Cordovil* [Fotografía], por Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (colección online), (2014): https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/ruina-charque-cordovil)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15452

Esta línea de trabajo tuvo una continuación en la serie *Charque*, aunque en ella introduce un cambio importante en su tratamiento del azulejo y las heridas: sustituye los azulejos del lujo colonial por los remanentes de la arquitectura doméstica y, en lugar de cuerpos mutilados, el espectador encuentra la carne. Tomaremos como ejemplo la obra *Ruína Charque- Cordovil,* una pieza pensada para ser colocada en pared, pero con la suficiente profundidad como para parecer un fragmento de muro por sí mismo. **(Fig. 2)** Para esta serie y como se puede ver en los laterales de la pieza, la artista se inspiró en el charqui, una carne seca y salada, típica del noreste de Brasil.

La propia artista afirmó que estas obras *"migran al espacio en una asociación entre cuerpo y arquitectura. En ellas, el azulejo se refiere a una historia reciente de Brasil: el proyecto modernista de una suerte de Bauhaus tropical cuyo movimiento falló. La cuadrícula o el patrón modernista no era más que una piel delgada y frágil que intentaba incrustar capas de significado impregnadas por luchas ideológicas, disfrazando los espasmos y las convulsiones profundas de un país condenado tanto al pasado como al futuro." («ADRIANA VAREJÃO: OTROS CUERPOS DETRÁS», 2019)*

En su aspecto arquitectónico, los relieves sugieren ruinas o sitios de excavación arqueológica. Lo que se descubre en el proceso son verdades potencialmente desagradables (principalmente los legados problemáticos del colonialismo) que también son esenciales en la identidad de la artista. De hecho, la cultura visual híbrida y dinámica de Brasil, con sus raíces en la iconografía católica de la era barroca, el arte portugués, las costumbres indígenas y las tradiciones asiáticas y africanas trasplantadas, fue fruto de fuerzas hermosas y horribles. El arte de Varejão, sorprendente, visceral y vivo, es la articulación contemporánea de estas diversas influencias. Sin embargo, la forma tan narrativa y potente que les da a las obras hace que el espectador no precise de un conocimiento historicista sobre la situación del país para la experiencia estética de este dolor hermoso y terrible.

La artista es considerada como una de las pintoras más destacadas de los últimos tiempos, por su forma de entender la relación con la narrativa histórica. "*Yo me dedico a la parodia, no a la historia real. Y, al hacerlo, trato de la migración de imágenes, desde Portugal hasta Brasil a través de Asia, que se puede encontrar, por ejemplo, en la decoración interior de las iglesias barrocas brasileñas."* (Cué, 2016) Podemos definir su trabajo como intercultural, entendiendo interculturalidad como la presencia e interacción equitativa de diversas culturas y a la posibilidad de generar expresiones culturales compartidas, a través del diálogo y del respeto mutuo.

Figura 3. "*Ruina Brasilis"*, Adriana Varejão, 2021, óleo sobre tela y poliuretano con soporte de aluminio. (Fuente: "*Ruina Brasilis*"[Fotografía],por TheGuide.Art, (2021): https://theguide.art/event/adriana-varejao-talavera-gagosian%20/)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15452

En los últimos años su trabajo se ha expandido más hacia el espacio, incluyendo unos trabajos que consisten en columnas altísimas que simulan fragmentos de muros. Mientras sus secciones transversales expuestas hablan de la "anarquitectura" radical de Gordon Matta-Clark, Varejão reemplaza los hierros y el yeso de las estructuras construidas con masas turbulentas de vísceras pintadas para simular el mármol veteado y el drama corpóreo del Barroco. En su erotismo y reinvención teatralizada del espacio y el lugar, sus ruinas de carne encarnan la violencia que ha dado forma a la historia de América Latina. En una clara referencia a su propio país en su actual estado de agitación política y degradación ecológica, Varejão ha titulado una de las esculturas *Ruína Brasilis*, pintando su superficie con azulejos de los colores de la bandera nacional. **(Fig. 3)**

Encontramos en la obra de Adriana Varejão una serie de características que la hacen por un lado independiente y auténtica, pero a la vez contemporánea y global, puesto que responden a nuevas formas de ver y entender el arte actual que, aunque puedan tener un origen concreto, se desarrollan de forma paralela en diversos lugares.

1. Autofagia- canibalismo

El primer par de términos que consideramos que definen la obra de Varejão es Autofagia- Canibalismo, términos intercambiables entre sí dentro de la especie humana. El canibalismo ha sido relacionado en algunas culturas con el ritual, que capacita a quien lo practica a adquirir a través de la consumición de la carne los caracteres del ser comido, como su valor, su astucia o su fuerza según la parte del cuerpo ingerida. Hemos visto que la artista emplea la carne como forma de causar impacto en el espectador y representar una situación cultural de violencias y opresiones, capaces de afectar a un público amplio y global. *"Para Varejão lo carnoso y lo corporal estarían apresados por el plano pictórico, cautivos del espacio construido, hacinados entre los tabiques de fragmentos de edificios ficticios, pugnando por salir."* (Moriente, 2012, pp.183)

La antropofagia como forma de pensamiento encuentra su origen en los métodos de creación de los artistas y pensadores brasileños desde el siglo XX. A finales de los años 1920, el escritor Oswaldo de Andrade, intentó sistematizar el desarrollo de la modernidad brasileña en un pensamiento teórico tropical a través de la metáfora del canibalismo. Creó lo que llamó "Manifiesto Antropófago". En el se entiende el canibalismo como "contracultural", es decir como una reacción virulenta a la imposición hegemónica de los hábitos y costumbres de los conquistadores europeos. Sus ensayos llaman a una poética de hibridación y mixtura en una suerte de crisol gástrico, que supere las limitaciones temporales o categorizaciones en la adquisición de conocimiento.

Varios artistas posteriores, entre ellos Varejão, se ven inmersos en una "moral antropófaga" que les licita para asimilar múltiples aspectos tanto de la tradición artística como de la modernidad de los media y los nuevos ámbitos digitales. Sin embargo, como ya venimos estableciendo, esta asimilación no se traduce en una reproducción de iconos sino en la utilización de estos, así como de múltiples referencias teóricas para la creación de un universo con su propia narrativa sensitiva, un constructo cultural auto diseñado.

2. Fragmentación - detalle

Una de sus referencias estéticas y de reflexión, que consideramos de gran interés en la contemporaneidad es la tendencia a lo *Neobarroco*, tal y como la bautizó Omar Calabrese, corriente caracterizada por la hibridación, lo fractal y lo caótico. Calabrese afirma como primer principio de su ensayo, *La Era Neobarroca*, que una época o momento barroco es aquel que se ve *"modelado precisamente sobre un general principio barroco del virtuosismo, que en todas las artes consiste en la fuga total de una "centralidad" organizadora, para dirigirse, a través de una espesa red de reglas, hacia la gran combinación policéntrica y hacia el sistema de mutaciones."* (Calabrese, 1989, pp.57) Siguiendo a Calabrese podríamos afirmar que, desde finales de la década de los ochenta, nos encontramos inmersos en un gusto, una forma de sentir Neobarroca.

Algunas de las cuestiones abordadas por Calabrese en su libro resultan de especial interés para entender la obra de Varejão, como lo que llama el placer en el detalle y el fragmento. Calabrese propone emplear estos dos términos como utensilios interpretativos o efectos estéticos. Es decir, como utensilios metodológicos tanto para el espectador como para el artista. *"El primer criterio de pertinencia sobre el que se funda la noción de divisibilidad de una obra o de un objeto cualquiera y está presupuesto por la posibilidad misma de nombrar algo como detalle o fragmento, está constituido por la diferencia entre al menos dos tipos de divisibilidad: el corte o la ruptura."* (Calabrese, 1989, pp.85-86). Llega incluso a nombrar el corte como la práctica del asesino y la ruptura como la práctica del detective. Varejão se coloca así misma como "asesina" para llamar la atención de un grupo de espectadores "detectives". Quizá sería más correcto decir que ella desentierra, revela unos crímenes invisibles. Todo ello a partir de una narrativa auto plausible que encierra en si misma su propia verosimilitud.

Profundizando en esta lógica podríamos decir que la primera serie que hemos presentado *Linguas e cortes* tiene que ver con la lógica del detalle, mientras que *Charque* tiene que ver con la lógica del fragmento. Detalle proviene del francés renacentista "detail", es decir, "cortar de". Lo cual implica un sujeto que corta un objeto. Consideramos que *Língua com Padrão Sinuoso* es un ejemplo de un doble

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15452

corte, pues no solo representa una incisión sobre una piel mostrando la carne de debajo, sino un corte respecto de la realidad, como si la artista hubiese tomado una sección de muro, que no deja de ser una metáfora de un corte cultural más amplio. Por otro lado, a diferencia de la lógica del detalle, que exige la existencia de un detallante, en la lógica del fragmento solo se presupone un objeto. No depende de la acción de cortar ni de nadie que realice la acción. Por eso nos resulta más fácil relacionarlo con la ruina, y las obras de *Charque* puesto que podrían pasar por restos descubiertos, propios de una arqueología de ciencia ficción.

3. Apariencia - representación

La artista renuncia a la presentación de elementos a favor de una representación narrativa que, con la supuesta muerte de la pintura, había quedado minimizada en las primeras obras del posminimalismo, a favor del proceso. *"Mi referente es la historia del arte, no la realidad. Pintar carne pertenece a una tradición pictórica muy antigua, a la pintura de bodegones y a la tradición barroca que exhibe el cuerpo a través de las heridas y cuyo emblema es el corazón anatómico sangrante. Piense en Goya, en Rembrandt, en Gericault, en Soutrine, en Bacon, y, por supuesto, en Paul Thek, que trabajaba en tres dimensiones con sus "relicarios" modernos."* (Cué, 2016)

La artista se basa en lo que conocemos como simulacro o trampantojo, técnicas propias de la tradición pictórica, pero llevándolas a un sentido actual." *Así, y en líneas generales, en su obra nada es lo que parece pero todo semeja ser real: Varejão dispone por doquier engañosos elementos, los azulejos, la carne y las vísceras que invaden un supuesto espacio pictórico; pero también los tabiques y los lienzos que ubica en el espacio expositivo se dirigen a producir una intensa alucinación que el espectador asimila con la misma facilidad que en otros medios visuales —en los que se pacta el consenso tácito entre lo real y lo irreal— como en el cine o el teatro*. (Moriente, 2012, pp.146)

CONCLUSIONES

En este texto hemos querido explorar brevemente la importancia de la apariencia, de lo que simula ser, dentro del trabajo de una artista reconocida en la actualidad, no solo por la calidad de su obra, sino por ser capaz de afrontar los desafíos del denominado "arte mundial". La artista es capaz de crear de forma estratificada y acrónica un universo de historias que se hilan. Convierte la Historia en una superficie que reutiliza y a la vez revela, como un palimpsesto que ilumina con una técnica depurada. Asume lo abyecto y la carga del virtuosismo para poder mostrar a sus espectadores (en el sentido teatral de la palabra) una imagen de la realidad en la que viven tan real como imposible. En su trabajo lo que aparenta ser es lo que es.

FUENTES REFERENCIALES

adrianavarejão.net (s.f.) http://www.adrianavarejao.net/br/home

Adriana Varejão: Otros Cuerpos Detrás. (2019, 29 octubre). *Artishock.* https://artishockrevista.com/2019/10/29/entrevista-adriana-varejao/

Butin, H. (Ed.). (2009). Diccionario de conceptos de Arte Contemporáneo.

Calabrese, O. (1989). *La Era Neobarroca*. Cátedra.

Cué, E. (26 de octubre de 2016). Adriana Varejão: «En el arte todo se puede llevar al extremo». *ABC Cultural.* https://www.abc.es/cultura/arte/abci-adriana-varejo-arte-todo-puede-llevar-extremo-201610230416_noticia.html#:~:text=%E2%80%94Yo%20me%20dedico%20a%20la,de%20las%20iglesias%20barrocas%20brasile%C3%B1as

Moriente, D. (2012) Un Planeta Caníbal. *Historia y memoria*, (4), 141-187.

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (colección online). "Ruina de Charque- Cordovil" [Fotografía]. https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/ruina-charque-cordovil)

Paulo Floro. (2019). "Língua com Padrão Sinuoso" [Fotografía], en "Adriana Varejão ganha exposição no Recife: "a maior resistência de um artista no Brasil hoje é se manter ativo"", *Revista O Grito!.* https://www.revistaogrito.com/adriana-varejao-ganha-exposicao-no-recife-a-maior-resistencia-de-um-artista-no-brasil-de-hoje-e-se-manter-ativo/

TheGuide.Art, ()"Ruina Brasilis"[Fotografía]. https://theguide.art/event/adriana-varejao-talavera-gagosian%20/

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15516

Luna Crespín, Elena.
Licenciada en Sociología, Universidad de Valencia

Problemáticas e incertezas desde aquello inadvertido en las artes visuales

Problematics and uncertainties from the unnoticed in the visual arts

PALABRAS CLAVE

Artista visual, precariedad, instituciones museísticas, culturales y artísticas, buenas prácticas.

KEY WORDS

Visual artist, precariousness, museum, cultural and art institutions, good practices.

RESUMEN

Las artes visuales son todo un mundo que queda desatendido desde las administraciones públicas. La carencia de ayudas a este sector cultural pone de manifiesto las inquietudes de los propios agentes sociales que interactúan dentro de este campo del arte visual. El principal objetivo de estudio es la figura del artista visual en el territorio valenciano. Este se encuentra sumergido en su propio campo de trabajo rodeado de constantes obstáculos y dificultades que ponen en peligro su actividad laboral. La finalidad de la investigación es la de analizar los presupuestos generales del Estado dedicados a cultura, los de la Generalitat Valenciana, juntamente con las inversiones de las instituciones museísticas, culturales y artísticas valencianas durante los últimos 5/6 años, se consigue un análisis económico que muestra dónde van a parar los capitales económicos en materia de cultura y más concretamente en el arte y artista visual. Los resultados de la presente investigación muestran que el Estado invierte un 12% a nivel nacional en equipos culturales y museos, y alrededor de un 7% en la Comunidad Valenciana. La Generalitat Valenciana invierte un 2% en artes visuales. En cuanto a las inversiones directamente relacionadas con el arte; IVAM: 9%, MUVIM: 4%, MACA: 57,7%, MACVAC: 5%, Consorcio: 30% e IVC: 0%. Además, el artículo cuenta con diferentes entrevistas a los principales gestores y directores de las principales instituciones museísticas, culturales y artísticas valencianas. Desde las propias administraciones públicas valencianas como las instituciones museísticas, culturales y artísticas, se distribuyen estos capitales en función a los objetivos marcados por una estructura envejecida y que parece no seguir las nuevas formas y dinámicas que presenta el campo del arte visual.

ABSTRACT

Visual arts are an entire world that is neglected by public administrations. The lack of aid for this cultural sector highlights the concerns of the social agents themselves who interact within this field of visual art. The main objective of the study is the figure of the visual artist in the Valencian territory. They are immersed in their own field of work, surrounded by constant obstacles and difficulties that endanger their work activity. The aim of the research is to analyse the general State budgets dedicated to culture, those of the Generalitat Valenciana, together with the investments of the valencian museums, cultural and artistic institutions during the last 5/6 years, to achieve an economic analysis that shows where the economic capital goes in terms of culture and more specifically in art and visual artists. The results of this research show that the State invests 12% in cultural equipment and museums, and around 7% in the Valencian Community. The Generalitat Valenciana invests 17.3% in visual arts. As for investments related to art; IVAM: 9%, MUVIM: 4%, MACA: 57.7%, MACVAC: 5%, Consortium: 30% and IVC: 0%. The article also includes interviews with the main managers and directors of the main valencian museums, cultural and artistic institutions. From the Valencian public administrations themselves to the museum, cultural and artistic institutions, these capitals are distributed according to the objectives set by an ageing structure that does not seem to follow the new forms and dynamics presented by the field of visual art.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15516

INTRODUCCIÓN

El mundo del arte visual no es un tema de suma importancia a la sociedad en su conjunto, y, si la población no destaca ni refiere las artes visuales, las instituciones encargadas de velar por el bienestar de la sociedad tampoco lo hacen. ¿Cómo podemos afirmar esto? Pues, existe una dejadez visible, empezando con el Estatuto del Artista, que todavía no ha visto la luz, una ley que mostrará los derechos laborales de los artistas visuales, que se ven desamparados como trabajadores. La incertidumbre convive a diario con el artista visual, que se mueve dentro de la precariedad laboral, sin tener una base protectora que le ayude al menos a poder sobrevivir a costa su trabajo. Por eso, leyes reguladoras como el Estatuto del Artista son más que necesarias dentro de un sector que ve como sus propios trabajadores son maltratados. A partir de aquí y del malestar latente que se podía percibir desde las artes visuales en cuanto a su situación de precariedad hizo comenzar a plantear este estudio.

El objetivo principal es plasmar la realidad en datos objetivos y demostrables, por eso, se pretende dar una visión económica de los presupuestos, gastos e inversiones en arte visual en el territorio valenciano de las diferentes instituciones tanto gubernamentales como artísticas. La hipótesis es que este malestar palpable de todos los agentes del campo del arte visual es real, y, por tanto, los datos van a aportar que sí existe un desapego económico por parte de todas las instituciones con para las artes visuales. La finalidad es conocer verdaderamente la situación del arte visual valenciano de forma completamente objetiva.

METODOLOGÍA

La metodología utilizada para recabar información sobre las instituciones no se ha fijado en ningún estudio anterior. El objetivo del estudio está claro, conocer económicamente la situación del arte visual en la Comunidad Valenciana, es por eso, que se han analizado los presupuestos, inversiones y gastos de las diferentes instituciones gubernamentales y museísticas. Y, para conocerlo, se ha decidido que una comparación porcentual de la inversión/gasto de aquello relacionado con el arte visual con el total de los presupuestos anuales. Así, el estudio se puede acercar de forma objetiva a los resultados.

Se han estudiado dos tipos de instituciones. En primer lugar, las gubernamentales. En este caso, el Ministerio de Cultura de España, con los presupuestos estatales cultura a los ayuntamientos diferenciados por tamaño de municipios i destinación del capital económico y los presupuestos del estado en cultura a nivel de ayuntamientos en el plano nacional y autonómico. En todos ellos, interesan la variable *equipamientos culturales y museos*, la única en todo el presupuesto que tiene relación con el arte visual. Por otro lado, la Generalitat Valenciana, donde también se han analizado los presupuestos, esta vez, con las inversiones en *promoción cultural, patrimonio artístico y museos* y *artes plásticas y escénicas*. Con estas dos muestras gubernamentales lo que se consigue son dos planos diferentes, uno a nivel nacional y otro a nivel autonómico, y así conocer si hay diferencias entre ellas. En segundo lugar, las instituciones museísticas. En todas ellas (IVAM, MUVIM, CONSORCIO, MACA, MACVAC, IVC) se han analizado los ejercicios económicos anuales entre los años 2015-2021 (varía en algunas). Lo importante se ha basado en saber diferenciar entre capital dedicado al arte de forma directa y dedicado d forma indirecta. De esta manera, se comparan los capitales ingresados a cada temática y se diferencia el valor que se le da a aquello verdaderamente relacionado con el arte.

Las técnicas cualitativas también son importantes, por eso, se realizaron entrevistas a los directores/gestores del Consorcio, MACVAC e IVC para incorporarlos a los resultados económicos.

DESARROLLO

1. Presupuesto Estatal en Cultura

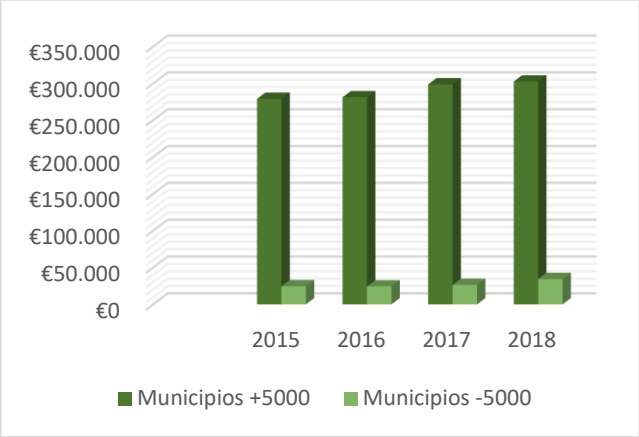
Los presupuestos del estado a nivel nacional dedicados a los equipamientos culturales y museos han aumentado tanto en los municipios de más de 5000 habitantes como en los que menos. Este dato es positivo, pero debemos compararlos con los porcentajes para saber si es un aumento real y adecuado a la subida de los presupuestos.

En los municipios de más de 5000 habitantes ha ascendido 24,5 millones de euros, y aunque en números reales existe un aumento, en cuanto al porcentaje del total que ocupa de los presupuestos en cultura, éste ha descendido, del 13,4 % en 2015 hasta el 12,8% en 2018. En los municipios de menos de 5000 habitantes ha subido 9,8 millones de euros, hay un aumento en números reales y también en sus porcentajes, ya que se ha visto aumentado del 5,5% en 2015 hasta el 6,3% de 2018.

En cuanto al nivel de la media española que dedica los presupuestos a los equipamientos culturales y museos, se trata de una bajada, no muy significativa, pero se ha pasado del 12% en 2015 al 11,6% en 2018.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15516



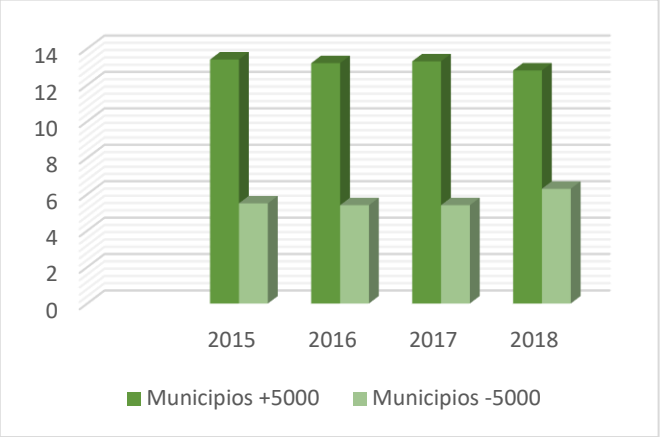


Figura 1. Capital económico invertido en equipamientos culturales y museos en los ayuntamientos durante el período de 2015 a 2018. (en miles de euros). Fuente: Ministerio de Cultura de España. Creación propia.

Figura 2. Porcentaje de capital económico invertido en equipamientos culturales y museos en los ayuntamientos relacionado con el total invertido en cultura durante el período de 2015 a 2018. (en miles de euros). Fuente: Ministerio de Cultura de España. Creación propia.

Por otro lado, el estado español propuso los siguientes presupuestos en cultura destinado a los respectivos ayuntamientos españoles. En este caso, vemos la comparativa entre la Comunidad Valenciana y la media española, en relación con los equipamientos culturales y museos.

		Equipamientos culturales y museos	
2018	Comunidad Valenciana	19.599	6,8%
	Total Nacional	336.578	11,6%
2017	Comunidad Valenciana	18.890	7%
	Total Nacional	325.128	11,9%
2016	Comunidad Valenciana	14.859	6%
	Total Nacional	305.563	11,8%
2015	Comunidad Valenciana	13.822	5,6%
	Total Nacional	303.649	12%
TOTAL	Comunidad Valenciana	67.170	6,3%
	Total Nacional	1.270.918	11,8%

Tabla 1. Presupuestos estatales cultura en la Comunidad Valenciana (nivel nacional y autonómico) y España según destino de capital económico en el período de 2015 - 2018. (en miles de euros)
Fuente: Ministerio de Cultura de España. Creación propia.

En la Comunidad Valenciana han ido subiendo los presupuestos tanto en los equipamientos culturales y museos. En los equipamientos culturales y museos han subido 5,7 millones de euros, sin embargo, vemos que, si ha subido el porcentaje a nivel autonómico a más de un punto, de un 5,6% hasta un 7% en 2017, pero en 2018 baja esta tendencia que había sido al alza, quedándose estancada a un 6,8%. La media española también ha subido; de 4,6% a 5,8%. Así que en la Comunidad Valenciana se presupuesta un 1% más que la media española.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15516

2. Generalitat Valenciana

Los presupuestos de la Generalitat Valenciana dedicados a la Cultura son muy importantes, porque se hacen cargo de la totalidad del territorio de la Comunidad Valenciana. La dotación económica que aporta la Generalitat Valenciana sirve para cubrir los gastos más localizados en el territorio, puesto que tiende una red de instituciones alrededor del mundo del arte visual y contemporáneo que desde administraciones nacionales no tienen potestad.

	2017		2018		2019		2020	
Promoción cultural, patrimonio artístico y museos	21.695,76	0,5%	22.954,31	0,5%	26.628,87	0,5%	28.575,17	0,6%
Artes plásticas y escénicas	57.307,23	1,3%	65.106,89	1,4%	72.840,25	1,4%	80.263,51	1,8%
TOTAL	4.527.426,31	100,0%	4.720.246,07	100,0%	5.121.629,54	100,0%	4.419.356,44	100,0%

Tabla 2. Inversiones en promoción cultural, patrimonio artístico y museos, artes plásticas y escénicas en relación con el total de los presupuestos en inversión de Cultura en la Generalitat Valenciana durante el período de 2017 a 2020. (en miles de euros)
Fuente: Generalitat Valenciana. Creación propia.

El total de gastos en Cultura por parte de la Generalitat Valenciana, ronda entre los 4.500.000.000 euros y los 5.000.000.000 durante los años 2017 y 2020.

En cuanto a la promoción cultural, patrimonio artístico y museos, desde 2017 hasta 2020 se puede ver un constante crecimiento, muy estable y sin gran subida notable, pero al menos, cada año se dedica más dinero a esta actividad. Solo ha aumentado en cuatro años en torno a 7.000.000 euros y un 1%. Es positivo ese crecimiento que perdura en el tiempo y parece que pueda continuar ese camino, pero lo hace muy lentamente. Continuando con las artes plásticas y escénicas, éstas ocupan mucho más porcentaje del presupuesto que la promoción cultural por un 1% ya nivel de capital económico, en torno al triple y el cuádruple. Ha visto un crecimiento en los últimos cuatro años, pero nada destacable. Sí es una buena noticia que haya aumentado un 0,5%, porque da la sensación de que este crecimiento parece que no vaya a estancarse.

3. Museos e instituciones valencianas

Instituto Valenciano de Arte Moderno (IVAM)

En cuanto a los gastos de explotación en el IVAM, encontramos que se ha gastado un total de 10.538.318,19 €, y una media anual de 2.634.579 € durante el período anual de 2016 a 2019. Durante este tiempo se han dedicado 1.347.616€ a gastos directos de arte, frente a los 9.190.700€ que se han dado a otros servicios no relacionados directamente, por eso comprobamos que se gasta casi nueve veces menos en arte. La institución del IVAM gasta casi siete veces más en gastos no relacionados con el arte visual que en relacionados con esta actividad artística. Y si ya concretamos más fijando a los comisariados, se dedica diecinueve veces más a gastos no artísticos que a pagar a éstos.

Continuando con esto, en 2019 se gastaron 161.613,24€ en los comisariados y otros servicios profesionales relacionados con exposiciones, lo que equivale solo a un 5% del total de los gastos, en 2018 se gastaron 71.319,80€, un 3% del total de los gastos. En cuanto a 2017 se gastaron 37.165,99€, lo que da un 2% del total de los gastos, y en 2016 se gastaron 50.371,51€ sólo un 2% del total de los gastos. También hay que destacar otra vez la posición de los comisariados y servicios en las exposiciones, pero cuando analizamos estos datos resultan algo abrumadores. En este período de cuatro años (2016-2019) se ha gastado 320.468€ en esta tarea, es decir, el 3% del total de los gastos, y se dedica casi treinta y tres veces más capital económico a todas las demás actividades.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15516

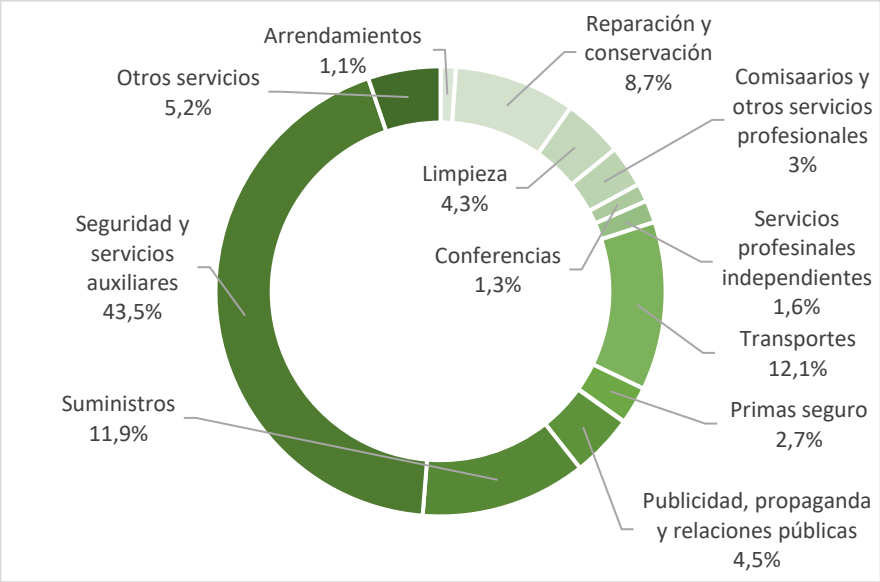


Figura 3. Gastos de explotación IVAM del período de 2017 a 2019. Fuente: IVAM. Creación propia

Museo Valenciano de la Ilustración y de la Modernidad (MUVIM)

Los datos extraídos sobre el MUVIM tratan de 2017 a 2019, se puede observar que en este período se ha gastado un total de 3.465.017,41€ y una media anual de 1.155.005,71€. Los datos durante estos tres años sólo varían del total por poco más de 100.000€ en aumento. Es positivo, puesto que esta subida está relacionada con el incremento del capital en la adquisición de bienes, que crece 5.000€, pero también lo hace el transporte, con una subida de 30.000€. Es decir, que hay una subida cinco veces mayor en transportes que en la adquisición de arte.

Desde el MUVIM también se pueden diferenciar los gastos relacionándolos de forma directa con el arte o indirecta. En cuanto a los gastos dedicados directamente al arte encontramos solo los cañones y derechos de autor y actividades culturales, estas dos actividades representan el 5,9% del total de los gastos en el MUVIM durante el período de 2017 a 2019. Uno de los gastos que más porcentaje de capital económico ocupa es el de los estudios y trabajos técnicos. Cada vez se destina más a este gasto, subiendo 40.000€ en tres años, dando un total de 1.830.000 € y un 85,4% del total de los presupuestos. Esta es la actividad a la que más dinero se destina.

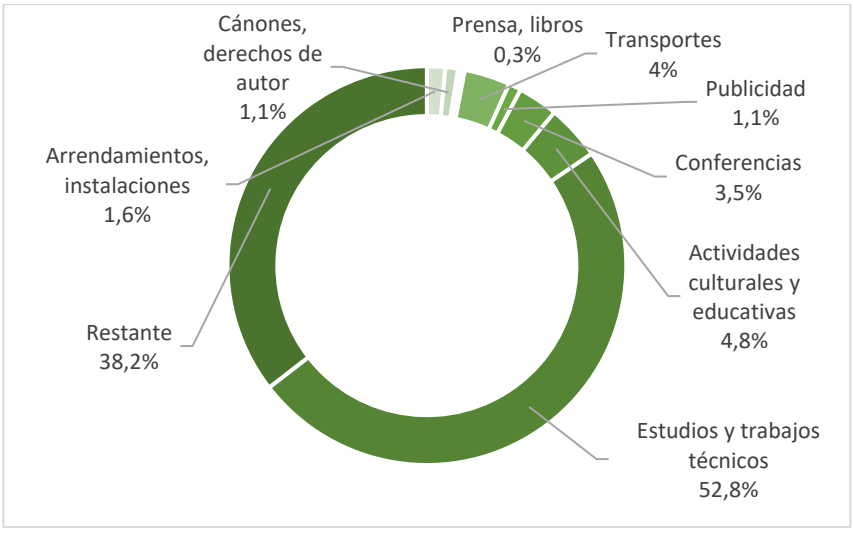


Figura 4. Presupuesto de gastos del MUVIM durante el período 2017-2019. Fuente: Diputación de Valencia. Creación propia.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15516

Museo de Arte Contemporáneo Alicante (MACA)

Por lo que respecta a los gastos del MACA, se han podido extraer los datos de los años 2017 y 2018, siendo imposible conocer años posteriores debido a la no aparición de otros. Continuando con la interpretación de datos, en 2017 se gastaron 164.070 euros y en 2018 114.010 euros, se perdió casi un 25% del presupuesto en tan sólo un año.

Los gastos relacionados con el arte en el MACA son las actividades culturales y los estudios y trabajos técnicos, ambas ocupan un 57,7% del total de los gastos entre los años 2017 y 2018. Por tanto, más de la mitad del presupuesto está dirigido hacia el arte de forma directa. Los gastos no relacionados directamente con el arte en el MACA son la reparación y mantenimiento, la prensa y revistas, el transporte, las primas de seguro y el restante del total. En 2017 ocupan el 49,4% del total de los gastos, y en 2018 descienden un 13,4%, llegando a situarse con un 36%. Entre los dos años, los gastos no relacionados directamente con el arte se basan en el 42,3% de los gastos.

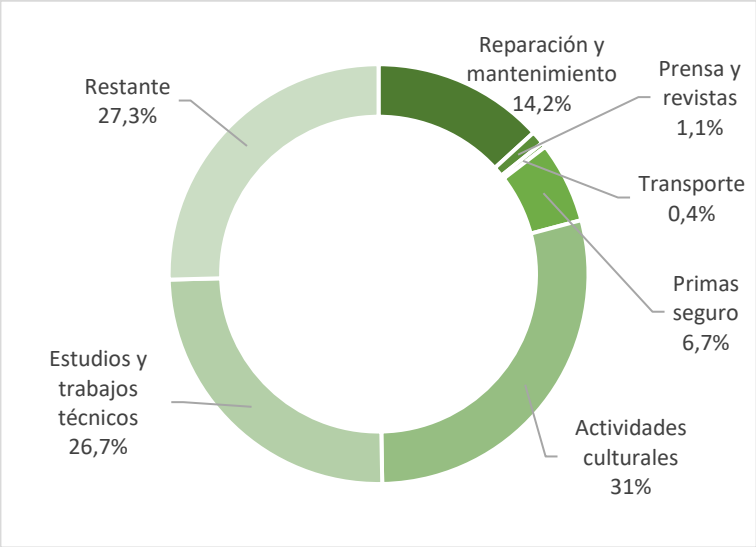


Figura 5. Distribución conglomerada de los gastos de los años 2017 y 2018 en el MACA Fuente: Ayuntamiento de Alicante. Creación propia.

Museo de Arte Contemporáneo Vicent Aguilera Cerní (MACVAC)

El total del presupuesto dedicado a los gastos en el MACVAC entre 2019-2021, ha sufrido subidas y bajadas. En 2019 encontramos el presupuesto más pequeño, que ve un crecimiento de 20.734 euros para después bajar 10.405 euros.

Los gastos relacionados con el arte en el MACVAC son la conservación colección del museo, la compra de obras para la venta, los servicios de fotografía, audiovisuales y los talleres didácticos. Todas estas actividades ocupan un 5% del total de los gastos entre 2019 y 2021. Para entender estos datos, es muy importante que compartamos la verdadera naturaleza de este museo, como explica su gestor; las obras expuestas en el museo provienen de donaciones o aportaciones seleccionadas, que forman parte de la colección del museo.

Los gastos no relacionados con el arte en el MACVAC son los gastos de personal, la reparación, mantenimiento y conservación del museo, los suministros, las primas de seguro, las comunicaciones, la limpieza, las publicaciones y el montaje de las exposiciones. Todas estas actividades ocupan un 95% del total de los gastos entre 2019 y 2021.

El Consorcio de Museos

El total del presupuesto dedicado a los gastos en el Consorcio de Museos entre los años 2017 y 2020 ha visto un crecimiento muy significativo. En tan sólo cuatro años, el presupuesto del Consorcio de Museos se ha visto aumentado en 3.443.789,08 euros.

Los gastos relacionados con el arte en el Consorcio de Museos son los comisariados, la producción artística y los proyectos expositivos. Todas estas actividades ocupan un 38,3% del total en 2017, un 44% en 2018, un 30,3% en 2019, y en 2020 un 15,3%. Vemos que después de aumentar 5,7% en 2018, ha ido cayendo hasta 2020, donde ha perdido un 28,7%, casi el doble del presupuesto en 2020. En cuanto a los gastos en comisariados, han ido variando en los años, desde un 1,1% en 2018 hasta un 3,7% en 2019. La diferencia de capitales

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15516

económicos es notable, ya que en 2019 se ingresa cuatro veces más que en 2018, subiendo en torno a 175.000 euros. Pero cabe destacar que esa subida no se ha reflejado en 2020, sino que ha caído 150.000 euros a causa de crisis sanitaria.

Los gastos no relacionados con el arte en el Consorcio de Museos son los gastos de personal, los arrendamientos y cánones, las reparaciones y mantenimiento, material, suministros y otros y vigilancia y seguridad. Todas estas actividades ocupan el 67,8% del total de los gastos entre 2017 y 2021. Pero su gestor cultural destaca que éstas son obligatorias y necesarias puesto que se trata de actividades y exposiciones en espacios públicos, los cuales necesitan mantenimiento y seguridad y afirma que están trabajando en intentar una reducción.

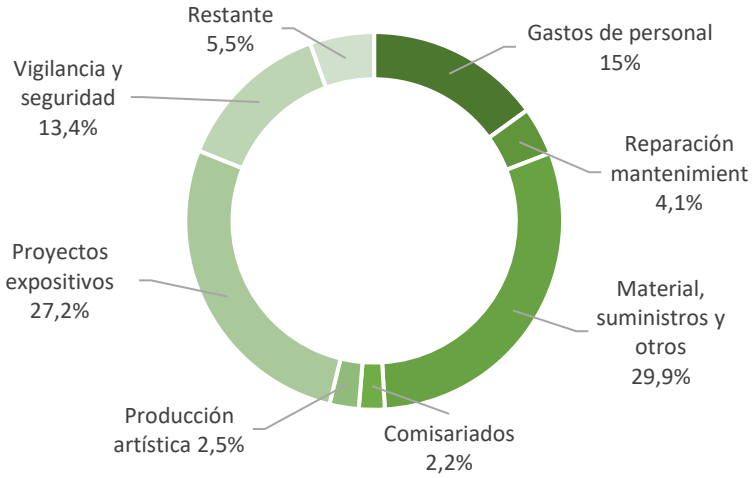


Figura 6. Gastos en el Consorcio de Museos durante los años 2017-2020. Fuente: Consorcio de Museos. Figura de creación propia.

Instituto Valenciano de Cultura (IVC)

Por lo que respecta al Instituto Valenciano de Cultura, no se ha podido extraer de forma adecuada por falta de datos, pero sí existen gastos dedicados al arte de forma directa. Con los datos que tenemos a continuación, sólo podemos hacernos una idea que, dentro de la actividad económica de los trabajos realizados por empresas, habrá o no un porcentaje dedicado al arte de forma directa.

En cuanto a las inversiones y subvenciones del IVC, ninguna está dirigida al arte visual ni contemporáneo ni plástico, y éstas rondan entero los 10 millones de euros al año. Según su director, desde el IVC están cada vez más intentando dar un papel protagonista a los artistas visuales y las actividades artísticas, frente a las dificultades de no ser principalmente un ente público que dé ayudas a las artes plásticas y visuales.

CONCLUSIONES

En conclusión, ha aumentado la cantidad de capital económico en equipamientos culturales y museos en el plano nacional, porcentualmente ha subido en los municipios de menos de 5.000 habitantes, pero bajado en los de más de 5.000. Es decir, parece ser que a los municipios que tienen menos capacidad de conectarse con el arte y sus instituciones, están invirtiendo más en arte. En el plano autonómico, la Comunidad Valenciana ingresa un cada vez más, subiendo de un 5,8% en 2015 a un 6,8% en 2018. La Generalitat Valenciana también ha aumentado las inversiones en promoción cultural, patrimonio artístico y museos y artes plásticas y escénicas, y se refleja también en una subida porcentual del 0,1% y 0,5% respectivamente. Y como también se ha podido comprobar, el capital económico directamente relacionado con el arte en las instituciones museísticas y culturales valencianas, el resultado ha sido el siguiente: IVAM 9%, MUVIM 4%, MACA: 57,7%, MACVAC 5%, Consorcio 30% e IVC 0%.

Verdaderamente, se puede afirmar, guiado por el Estatuto del Artista y las buenas prácticas, que los capitales económicos relacionados con el arte visual están por debajo de lo esperable para el buen estado de los artistas y el arte. Por eso, otros gastos que no tienen que ver con el arte visual deberían ser reducidos frente al incremento del cobro en exposiciones a los artistas visuales. Este colectivo está ya bastante maltratado a toda la sociedad como para que desde dentro del campo del arte contemporáneo no den los resultados esperados frente a los trabajadores artísticos. No se puede olvidar que sin artista no existe arte.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15516

FUENTES REFERENCIALES

Ayuntamiento de Alicante. (2017*). Presupuesto municipal de gastos. Clasificación por órganos.* Ejercicio económico del año 2017.

Ayuntamiento de Alicante. (2018). Presupuesto municipal de gastos. Clasificación por órganos. Ejercicio económico del año 2018.

Ayuntamiento de Alicante. (2019). Presupuesto municipal de gastos. Clasificación por órganos. Ejercicio económico del año 2019.

Ayuntamiento de Alicante. (2020). Presupuesto municipal de gastos. Clasificación por órganos. Ejercicio económico del año 2020.

Diputació de València. (2017). Pressupost de despeses. Classificació orgànica.

Diputació de València. (2018). Pressupost de despeses. Classificació orgànica.

Diputació de València. (2019). Pressupost de despeses. Classificació orgànica.

Generalitat Valenciana. (2017). Pressupost de la Generalitat 2017. Desagregació del capítol II del programa. Promoció cultural, patrimoni artístic i museus.

Generalitat Valenciana. (2017). Pressupost de la Generalitat 2017. Desagregació del capítol II del programa. Arts plàstiques i escèniques.

Generalitat Valenciana. (2017). Pressupost de la Generalitat 2017. Detall de transferències i subvencions. Promoció cultural, patrimoni artístic i museus.

Generalitat Valenciana. (2017). Pressupost de la Generalitat 2017. Detall de transferències i subvencions. Arts plàstiques i escèniques.

Generalitat Valenciana. (2017). Pressupost de la Generalitat 2017. Desagregació per capítols de despesa. Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana.

Generalitat Valenciana. (2018). Pressupost de la Generalitat 2018. Desagregació del capítol II del programa. Promoció cultural, patrimoni artístic i museus.

Generalitat Valenciana. (2018). Pressupost de la Generalitat 2018. Desagregació del capítol II del programa. Arts plàstiques i escèniques.

Generalitat Valenciana. (2018). Pressupost de la Generalitat 2018. Detall de transferències i subvencions. Promoció cultural, patrimoni artístic i museus.

Generalitat Valenciana. (2018). Pressupost de la Generalitat 2018. Detall de transferències i subvencions. Arts plàstiques i escèniques.

Generalitat Valenciana. (2018). Pressupost de la Generalitat 2018. Desagregació per capítols de despesa. Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana.

Generalitat Valenciana. (2018). Pressupost de la Generalitat 2018. Desagregació per capítols de despesa. Institut Valencià de Cultura.

Generalitat Valenciana. (2019). Pressupost de la Generalitat 2019. Desagregació del capítol II del programa. Promoció cultural, patrimoni artístic i museus.

Generalitat Valenciana. (2019). Pressupost de la Generalitat 2019. Desagregació del capítol II del programa. Arts plàstiques i escèniques.

Generalitat Valenciana. (2019). Pressupost de la Generalitat 2019. Detall de transferències i subvencions. Promoció cultural, patrimoni artístic i museus.

Generalitat Valenciana. (2019). Pressupost de la Generalitat 2019. Detall de transferències i subvencions. Arts plàstiques i escèniques.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15516

Generalitat Valenciana. (2019). Pressupost de la Generalitat 2019. Desagregació per capítols de despesa. Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana.

Generalitat Valenciana. (2019). Pressupost de la Generalitat 2019. Desagregació per capítols de despesa. Institut Valencià de Cultura.

Generalitat Valenciana (2020). Pressupost de la Generalitat 2020. Desagregació del capítol II del programa. Promoció cultural, patrimoni artístic i museus.

Generalitat Valenciana. (2020). Pressupost de la Generalitat 2020. Desagregació del capítol II del programa. Arts plàstiques i escèniques.

Generalitat Valenciana. (2020). Pressupost de la Generalitat 2020. Detall de transferències i subvencions. Promoció cultural, patrimoni artístic i museus.

Generalitat Valenciana. (2020). Pressupost de la Generalitat 2020. Detall de transferències i subvencions. Arts plàstiques i escèniques.

Generalitat Valenciana. (2020). Pressupost de la Generalitat 2020. Desagregació per capítols de despesa. Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana.

Generalitat Valenciana. (2020). Pressupost de la Generalitat 2020. Desagregació per capítols de despesa. Institut Valencià de Cultura.

Insitut d'Art Modern Valencià. (2016). Cuentas anuales. Ejercicio 2016.

Insitut d'Art Modern Valencià. (2017). Cuentas anuales. Ejercicio 2017.

Insitut d'Art Modern Valencià. (2018). Cuentas anuales. Ejercicio 2018.

Insitut d'Art Modern Valencià. (2019). Cuentas anuales. Ejercicio 2019.

Ministerio de Cultura de España. (2020). Anuario de Estadísticas Culturales 2020.

Museu d'Art Contemporani Vicent Aguilera Cerní. (2019). Presupuesto 2019. Estado de ejecución.

Museu d'Art Contemporani Vicent Aguilera Cerní. (2020). Presupuesto 2020.

Museu d'Art Contemporani Vicent Aguilera Cerní. (2021). Presupuesto 2021.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15590

Maldonado, Victoria.
Investigadora, Universidad de Málaga, Línea 2 Historia del arte: Arte moderno y contemporáneo.

Un jardín para una paria: márgenes, pliegues y cuerpos

A garden for a pariah: margins, folds and bodies

PALABRAS CLAVE

Paria, jardín, margen, pliegue, cuerpo.

KEYWORDS

Pariah, garden, margin, fold, body.

RESUMEN

“Un jardín para una paria: márgenes, pliegues y cuerpos” es una investigación teórica que se basa en nuestra última investigación práctica titulada “Un jardín para una paria”.

El proyecto “Un jardín para una paria” orbita entre dos puntos esenciales de peso equilibrado: el concepto de flâneuses desarrollado por la autora Anna Mª Iglesias en su obra “La revolución de las flâneuses” y los textos de Flora Tristán encontrados en su libro “Peregrinaciones de una paria”. A partir de estos puntos se genera un parámetro ficcional, del cuál parte la producción escultórica del proyecto “Un jardín para una paria”, dónde descodificamos el concepto jardín.

Nos adentraremos en la palabra jardín, deteniéndonos en la primera declinación que nos brinda la Real Academia de la Lengua Española que entiende este “lugar” como un terreno donde se cultivan plantas con fines ornamentales.

Sin embargo, este jardín que simulamos no tiene terreno, acomodándose en la marginalidad, en el desenfoque, presentando una mirada radicalizada del concepto de ornamento forjado por una instalación donde florecen estructuras imperadas por la hibridación de la cerámica y el textil: donde los pliegues se transforman en fractales camuflados en cuerpos que se erigen como jardín que traducimos y entendemos como un no-lugar. Y es aquí donde la paria se posiciona, o mejor dicho, la posicionan porque la paria es significada y denominada en la verticalidad—de arriba hacia abajo—, así como trasladada al margen y el desenfoque.

Esta paria que aquí presentamos—cual asceta— fluctúa en la construcción del territorio de ficción que aquí nombramos como el “no-jardín”. Y era Novalis el que nos decía que el universo está en nosotras mismas: el camino del misterio se dirige hacia dentro, donde la palabra paria desaparece.

ABSTRACT

"A garden for an pariah: margins, folds and bodies" is a theoretical research that builds on our latest practical research entitled "A garden for an pariah".

The project "A garden for a pariah" orbits between two essential points of balanced weight: the concept of flâneuses developed by the author Anna Mª Iglesias in her work "The revolution of the flâneuses" and the texts of Flora Tristán found in her book "Peregrinations of a pariah". From these points a fictional parameter is generated, from which the sculptural production of the project "A garden for a pariah" starts, where we decode the concept of garden.

We will delve into the word garden, stopping at the first declension provided by the Real Academia de la Lengua Española, which understands this "place" as a land where plants are cultivated for ornamental purposes.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15590

However, this garden that we simulate has no land, accommodating itself in marginality, in the blur, presenting a radicalised look at the concept of ornament forged by an installation where structures flourish ruled by the hybridisation of ceramics and textiles: where the folds are transformed into fractals camouflaged in bodies that stand as a garden that we translate and understand as a non-place. And it is here that the pariah is positioned, or rather, positioned because the pariah is signified and denominated in verticality - from top to bottom - as well as transferred to the margin and the blur.

This pariah that we present here - as an ascetic - fluctuates in the construction of the fictional territory that we name here as the "non-garden". And it was Novalis who told us that the universe is in ourselves: the path of mystery leads inwards, where the word pariah disappears.

INTRODUCCIÓN

"Un jardín para una paria" es una investigación práctica, un proyecto escultórico fundamentado en el establecimiento de un parámetro ficcional a través del cual forjamos una traducción personal de la idea de jardín. Partimos de la reflexión del jardín como *morada*—un lugar para habitar y construir— de la paria. La concepción o compresión de paria se analizará mediante el papel de la *flâneuse*— la mujer que reivindica su papel activo en la ciudad desde la marginalidad del propio género— partiendo de los escritos de Anna Mª Iglesias y Flora Tristán. El jardín que aquí construimos tiene como lectura el lugar ficcional donde la paria acciona la contemplación, activando el tiempo vertical. A continuación, daremos comienzo al desglose y disección del parámetro planteado estableciendo tres paradas: el margen, el pliegue y el cuerpo.

METODOLOGÍA

Uno de los centros gravitacionales del parámetro ficcional para construir nuestro jardín parte de las palabras de Ilya Kabakov a Boris Groys (2008) acerca de su percepción de instalación:

> Una instalación se acerca a una esfera intermedia, en la que entendemos que estamos en un teatro. Pero es un nuevo tipo de teatro, que se parece a la vida de una forma diferente. Una extraña pieza se desarrolla frente a nosotros. Creo muy apropiado en este contexto usar la terminología de los surrealistas. El sueño, la noche la apariencia, lo extraño, todo esto revolotea en el espacio de una instalación. Una instalación provoca estados improbables de ensoñación (p.7).

Entender la instalación como un nuevo tipo de teatro "que se parece a la vida de una forma diferente" es uno de los posicionamientos fundamentales de nuestra producción artística. Nos apropiamos de códigos que configuran semejanza con lo cotidiano para pervertirlos según el planteamiento conceptual presentado.

Como cualquier *teatro*, la instalación requiere del espectador para activarse y configurar el *tiempo histórico*, entendido por el artista Gabriel Orozco (2011) como la experiencia interpersonal del espectador y la obra. En ese tiempo histórico apostamos por una contemplación en la cual el tiempo quede verticalizado tal y como plantea la autora Mieke Bal (2016):

> El tiempo vertical, de acuerdo con Deren, es el tiempo captado en el momento, que después se explora en profundidad, en sus ramificaciones y texturas. Deren sustituye la lógica de la linealidad que equipara a la lógica de la acción, por la lógica de las emociones y las ideas (p. 160).

Este tiempo verticalizado que podemos interpretar—también—como poético lo radicalizamos dilatando el tiempo de contemplación a través del abuso del ornamento, mediante la apropiación de metodologías de técnicas artesanas como son la cerámica y la costura. Estás se transforman en el medio proyectual en el que se articula la narración de "Un jardín para una paria".

DESARROLLO

El presente apartado se divide en el desarrollo de tres estratos que abarcan diferentes puntos de acercamiento proyectual como son el margen, el pliegue y el cuerpo.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15590

1. Margen

Entre los años 2016 y 2018 abordamos una serie de proyectos basados en los estudios del sociólogo francés Paul Henry Chombart de Lauwe, específicamente en su texto "París y la aglomeración parisina"—indispensable para el surgimiento de las derivas situacionistas—. Chombart estudia durante un año los trayectos realizados por una joven habitante de la capital francesa. Sus recorridos conforman un triángulo de dimensiones reducidas, "sin escapatoria". Los vértices corresponden a su escuela, su domicilio y el de su profesor de piano. Los proyectos que surgen del acto de empatizar con la joven parisina parten de la apropiación del rol de sociólogo francés para diseccionar mi propia rutina; un ejercicio autorreferencial en el cual hipostasiábamos nuestra cotidianidad.

Figura 1. Vista general de la exposición "Vestigio e impotencia" cuyo planteamiento conceptual parte del texto de Chombart de Lauwe. Instalación de piezas de cerámica, medidas variables, 2016.

Justo hace un año que descubrimos el libro "La revolución de las flâneuses" de Anna Mª Iglesias (2019), el cual se convierte en un hito de nuestra investigación artística actual. La autora profundiza en el papel de la *flâneuse*, reivindicando su importancia histórica; partiendo del cuestionamiento, del por qué durante décadas no se había estudiado el papel femenino correspondiente al flaneur (s. XVIII-XIX). Cuando estudiamos el movimiento situacionista y la sociología del siglo XX las voces son, en su inmensa mayoría, masculinas. Un ejemplo de ello es que no es casual que Chombart analice la rutina de una joven y no de un joven, porque los códigos —seguramente— serían otros. Anna M.ª Iglesias arroja luz ante estas afirmaciones en su libro "La revolución de las flâneuse" (2019). La autora parte del entendimiento del flaneur no sólo como el transeúnte: el hombre que camina sin rumbo contemplando la ciudad; éste era también el crítico, ensayista o artista, perfiles que, rara vez, eran atribuidos a las mujeres. Por lo tanto, la flâneuse no solo queda anulada en su papel en la modernidad, ya que ella—como mujer que transita la ciudad—es el sujeto observado y no el que observa. La mujer no transitaba sin rumbo la ciudad, la mujer seguía una dirección marcada por su clase social dado que o iba a trabajar y a su hogar, o en el caso de la clase burguesa tenían ciertas *libertades* —en cursiva— marcadas por los lugares de ocio: teatro, cafeterías, centros comerciales, donde, mayormente, iban acompañadas de un hombre; como nos muestra Iglesias:

> […] la mujer que camina, viaja, ocupa el espacio público en solitario es siempre sospechosa, porque la mujer "de la calle" es siempre la prostituta, el objeto con el que comercializar, el objeto con el que comprar y satisfacer el placer sexual (p.100).

Si para Foucault el espacio es un ejercicio de poder (1984) y para Lefevbre se convertía en metafórico cuando se vinculaba al cuerpo donde imperaba lo fálico (2013), es fundamental entender el papel de las flâneuses como las mujeres que transgredieron los límites establecidos por la masculinidad, aquellas que pensaron y habitaron los espacios de la ciudad desde los márgenes, como es el caso de Flora Tristán.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15590

El encuentro con el personaje de Flora Tristán marca un nuevo interés de *vampirización* en nuestra producción artística; su descubrimiento establece los cimientos del proyecto presentado: "Un jardín para una paria" exhibido en la última edición de la Feria Internacional Expo Chicago (2022).

El sentido de la significación *paria* es de eje vertical, su dirección de arriba hacia abajo. La *paria* es nombrada y señalada desde las *cumbres* sociales hacia los márgenes que se encuentran en el subsuelo del *ideal* social. Es justo ahí—en los márgenes— donde fluctúa Flora Tristán (1803-1844) activista predecesora de Carl Marx, conciliando la lucha feminista y socialista para combatir el capital; un objetivo marcado por la violencia sexista que vivió a lo largo de su vida, la cual nos relata en "Peregrinaciones de una paria" (2019): diario de una huida incesante. Se casó obliga por su madre para salir de la situación de pobreza. Al cumplir los veinte años consigue divorciarse de su marido:

> Joven, bonita y gozando, en apariencia, de una sombra de independencia eran causas suficientes para envenenar las conversaciones y para que me repudiase una sociedad que gime bajo el peso de las cadenas que se ha forjado y que no perdona a ninguna de sus miembros que trata de liberarse (p. 52).

En el año 1842, Tristán escribe su libro "Paseos por Londres" donde enmarca la explotación de la clase obrera, tras una minuciosa investigación recorriendo prostíbulos, manicomios y cárceles; como hemos nombrado con anterioridad, la mujer no tenía el poder de ser sujeto activo en la ciudad—de transitar libre en ella—, por lo tanto estas investigaciones las llevaba a cabo travestida de hombre—ocultando su condición de paria—. En estos textos, Tristán señala las desigualdades salariales en mujeres y niños, un trabajo de concienciación de los abusos sufridos por el proletariado y de los derechos civiles que deben exigir. Tristán recopila y lista esta serie de injusticias travestida de sujeto activo: de transeúnte, investigador, para comenzar con una fase de instrucción activa —esta vez como paria: mujer como sujeto activo social— recorriendo las zonas industriales, educando en la importancia radical de los derechos del movimiento obrero. Persigue, también, la erradicación de la prostitución, la independencia económica femenina así como combatir la problemática capitalista, adelantándose seis años a la publicación del "Manifiesto comunista" de Carl Marx.

> Hasta ahora, la mujer no ha contado para nada en las sociedades humanas. ¿Cuál ha sido el resultado de esto? Que el sacerdote, el legislador, el filósofo la han tratado como verdadera paria. La mujer (la mitad de la sociedad) ha sido echada de la Iglesia, de la ley, de la sociedad (Tristán, 2019, p. 16).

2.Pliegue

El proyecto que aquí presentamos "Un jardín para una paria" plantea el jardín dentro de un parámetro ficcional donde descodificamos su concepto. Si la Real Academia de la Lengua entiende el jardín como el terreno donde se cultivan plantas con fines ornamentales—tercera declinación—, la simulación que recreamos aquí la traducimos como un *no*-lugar situado en los márgenes y el desenfoque; donde la *paria* fluctúa en esta construcción de territorio ficcional que determinamos como el *no-jardín.* Atendemos—aquí—a Novalis y su particular concepción del universo, el cual decía que se encontraba en nosotras mismas: el camino del misterio se dirige hacia dentro.

Por lo tanto, construimos la conceptualidad del *no-jardín* partiendo de las palabras de Novalis, es decir, desde lo entrópico, desde una energía a la espera de su activación, inactiva, contemplativa; como diría Nabokob: "el futuro es lo obsoleto en reserva" (Smithson, 2009, p. 15). De ahí que las diferentes piezas del proyecto se comprendan como *nook,* en español: recoveco*.*
El lenguaje y los códigos escultóricos resultantes de este proyecto presentan una mirada radicalizada del concepto de ornamento, forjado por una instalación donde florecen estructuras imperadas por la hibridación de la cerámica y el textil; el pliegue adopta el papel de *leitmotiv* compositivo a través del cual se configura el cuerpo escultórico del *no-jardín*; emulando la frondosidad vegetal con la reiteración del pliegue. La multiplicidad del plegado genera la textura de la superficie escultórica o, como diría Deleuze:

> […]la manera de plegarse una materia constituye su textura: ésta se define no tanto por sus partes heterogéneas y realmente distintas, como por la manera en que éstas devienen inseparables en virtud de pliegues particulares. […] Así la textura no depende de las partes si no de los estratos que determinan su "cohesión": el nuevo estatuto del objeto, el objetil, es inseparable de los diferentes estratos que se dilatan, como otras tantas ocasiones de rodeos y repliegues (2020, p. 53).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15590

Todo ello se agudiza con la diversidad textil: seda, guatas, terciopelo…las cuales subrayan la radicalidad de lo ornamental. Aquí, los pliegues se transforman en fractales camuflados en cuerpos que se erigen como jardín contemplativo de la paria.
Nos apropiaremos de este concepto deleuziano del *estrato* para continuar con la disección compositiva y conceptual escultórica del proyecto aquí presentado. En el primer estrato nos encontramos con el pliegue que configura la textura, la cual marca la forma matérica que entendemos como la frondosidad vegetal: el fractal.
De este estrato emerge hacia la superficie el conjunto floral: cáliz y corolas modelados en barro y convertidos en cerámica, cuyos esmaltes juegan a mimetizarse con el cromatismo del jardín: jazmines, amapolas y flores silvestres convertidas en ornamento contemplativo. Tanto ensamblada como cosida, la cerámica constituye el segundo estrato floreciendo entre o sobre los pliegues; la composición oscila en la ambivalencia de la evidencia y la ocultación.

Figura 2 y 3. Vista de detalle de la obra "A garden for a pariah: nook nº3". Medidas 51 x 38 x 72 cm. Cerámica, textil y metal. 2022.

El autor Puelles Romero resaltaba como una característica fundamental del *grutesque* su "cuestión de ingravidez o suspensión de los cuerpos capaces de erigirse sobre bases de escasa solidez" (2019, p. 63); He aquí donde comenzamos a establecer la analogía con la tendencia Manierista y las obras presentadas, las cuales se sostienen sobre una fina estructura de metal, otras penden de un cordón de crochet quedando suspendidas en el espacio expositivo subrayando las palabras sobre el grutesco de Puelles Romero.

Adentrándonos en la materia, el grutesco es una pintura limitada a la labor de ornamentación que se inicia en el Manierismo tras el encuentro arqueológico de las pinturas en grutas del palacio de Nerón, de ahí su nombre. La pintura se expande por las paredes de los salones de palacio, representando ambientes de vegetaciones ficcionales de una agudizada extravagancia, como podemos observar en la pintura de Androuvet Du Cerceau "Grandes Grotesques" (1566) que encontramos en el Museo Británico de Londres. El boceto de Cerceau presenta una arquitectura de jardín propia del mundo onírico: cúpulas que penden de un trazo recto que reposan sobre una escalera sin destino. Del papel levitan las vasijas ornamentales que contienen una flora que avanza salvaje a través de la composición estableciendo un *all over.* Apuntaba Puelles Romero que la "potencia del grutesque radica en su habitabilidad de los márgenes—de libertad— y en su independencia de la lógica de la identificación" (2019, p.70). He aquí donde se establece un paralelismo con las esculturas del proyecto "Un jardín para una paria": un cuerpo de tejido, plegado y replegado donde se ensambla la cerámica—en su eje central— mientras que pequeñas corolas o cerámicas a modo de abalorio se esparcen por toda la estructura junto a las perlas, la cual se sostiene por unos finos soportes de metal que en el espacio quedan dibujados como la arquitectura de Cerceau, levitante.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15590

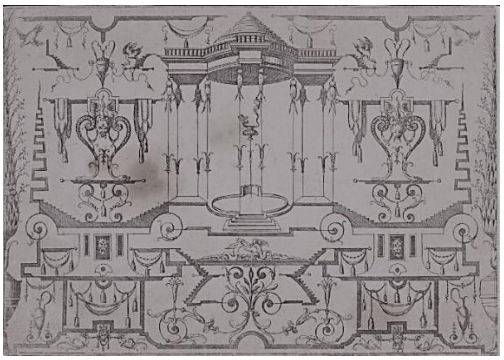


Figura 4. Vista general de la obra "A garden for a pariah: nook nº1". Medidas 67 x 45 x 65 cm.cm. Cerámica, textil y metal. 2022.
Figura 5. Vista general de la obra "A garden for a pariah: nook nº2". Medidas 70 x 50 x 85 cm.cm. Cerámica, textil y metal. 2022.
Figura 6. Dibujo de Androuet du Cerceau, titulado "Grandes Grotesques". 1566. Museo Británico, Londres.

Concluimos esta lectura análoga entre el grutesco con las esculturas del proyecto presentado—que podríamos entender como la expansión espacial del grutesco— con una cita del autor Puelles Romero sobre el tema que nos atiende: "Ganar libertad es penetrarse de incertidumbres, de provisionalidades, de una cierta menesterosidad de la representación artística, la cual no podrá descuidar ya la tarea, siempre dramática y titubeante, artificiosa y precaria de cubrir la nada" (p. 74).

3.Cuerpo

Cuando entramos en una instalación nos transformamos en un cuerpo que dialoga con los artefactos, nos convertimos en cuerpo dialogante con el espacio. Cada uno de los engranajes escultóricos de la instalación reciben el nombre de *nook,* traducido como recoveco o rincón; estos cuatro recovecos escultóricos están dispuestos para que el cuerpo los transite, entendiéndose como una morada, un lugar para estar y habitar. Un espacio reconfortante donde la paria fluctúa entre el grutesco expandido; donde tiene lugar el concepto de Bal (2016) de *tiempoespacio* en el que el arte *ocurre* denominado como *corporeización* (embodiment).

Podríamos hacer—también—de estas *moradas de contemplación*, la lectura de cabaña asceta que plantea Alberto Ruiz de Samaniego en su obra "Cuerpos a la deriva" (2017) entendida como la estancia de lo inmemorial, o también como "[…] la tensa dialéctica de la intimidad contra el universo. Lugar en cierto modo de confrontación heroica con la existencia, ámbito de la honestidad y la desconfianza frente a las representaciones" (p. 49). Por lo tanto el cuerpo dialógico que fluctúa dentro de una instalación se enfrenta a una dualidad en constante confrontación; Foucault (1984) decía que su cuerpo—y el nuestro— es el lugar al que estamos condenados sin recurso, pero esta condena resulta más llevadera cuando transitamos por la instalación que Kabakov entiende—y nosotras también— como un nuevo tipo de teatro "que se parece a la vida de una forma diferente" (2008). Podríamos decir que al transitar por el *jardín* somos parias, retraídas, las apartadas al margen, las cuales "tienen el poder de mirar de lejos" (Samaniego, 2017, p. 46) de contemplar y estar.

CONCLUSIONES

Era Michel Foucault el que entendía el arte como una historia ucrónica donde se narraban unas experiencias fundamentadas en la ucronía (1984), construir historias sobre datos hipotéticos y contingentes como la comprensión de "Un jardín para una paria". Damos por concluida, aquí, la fluctuación narratológica de nuestro proyecto el cual ha emergido tras pasar por todos los estratos argumentales: primero la marginalidad de la paria, segundo el plegado deleuziano junto al grutesco contextualizado y , finalmente, el cuerpo como elemento dialógico con la morada-instalación.

FUENTES REFERENCIALES

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

Deleuze, G. (2020). *El pliegue. Leibniz y el Barroco*. Paidós Básica.

Foucault, M. (2008). Topologías. *Fractal,* n° 48.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15590

Groys, Boris. K. I. (2008). De las instalaciones: Un diálogo entre Ilya Kabakov y Boris Groys. Otoño 1990. *Revista Lugar a Dudas*, nº 8.

Iglesia, A. M. (2019). *La revolución de las flâneuses*. Wunderkammer.

Puelles Romero, L. (2019). *El asalto a la belleza. En torno a una estética de lo grotesco*. MAIA Ediciones.

Ruiz de Samaniego. (2017). *Cuerpos a la deriva*. Abada Editores.

Smithson, R. (2009). *Selección de escritos.* Alias.

Temkin, A. (2011). *Gabriel Orozco. Fotogravedad*. Atlas.

Tristán, F. (2019). *Peregrinaciones de una paria*. Relee.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15465

Maldonado Gómez, José.
Artista,
Profesor Contratado Doctor Indefinido e investigador. Universidad Miguel Hernández de Elche. Departamento de Arte. Laboratorio de Interferencias Artísticas y Mediales (IAMlab).
Miembro investigador del Laboratorio de Luz. Universidad Politécnica de Valencia.

Envasado en el vacío
Por una genealogía de los sistemas de conservación y almacenaje y sus derivaciones en la producción de sentido estético

Packed inside the void
For a genealogy of conservation and storage systems and their derivations in the production of aesthetic sense

PALABRAS CLAVE

Estudios visuales, vacío, almacenaje, conservación, simultaneidad.

KEY WORDS

Visual studies, void, storage, conservation, simultaneity.

RESUMEN

Toda creación, trabajo y producto estético requieren de un medio que lo contenga, exprese, y traslade o transporte; también que garantice su conservación, en tanto la intención, las ideas y los conceptos bajo los que se haya pensado y producido, realizado, así como incorporar las características que permitan su almacenaje y exposición, incluso en posteriores re_conceptualizaciones y poéticas derivadas de su puesta en circulación.

El medio y las condiciones en las que este se despliega, el contexto, son parte esencial del acto, acción u objeto elaborado con intención y sentido estético.

Sucede, sin embargo, que ciertas actividades humanas no pensadas o realizadas con tal intención de producción de sentido estético contemporáneo *o no* (aunque la historia del arte nos permita tener una falsa o extraña sensación de simultaneidad[1], por ejemplo las religiosas, o aquellas referidas a industrias alimentarias o de bienes de consumo, o de logística, entre otras muchas, tienen una estrecha relación con la función y la dimensión espiritual de las personas y las sociedades que estas constituyen y sus expectativas, y con la transmisión de un anhelo de una vida más allá de la biológicamente estimada y probable, o de una alimentación más definida y mejor "etiquetada"... de un envío mejor organizado y rápido, y del transporte y almacenaje de los cuerpos, incluso los cadáveres (en su diversidad, alimentaria o sepulcral, de la organización del hogar y su universo de necesidades.

[1] En Los desposeídos, de Ursula K. Leguin, no sólo aparecen matemáticas sino también mecánica cuántica, en la vertiente conocida como "interpretación de Copenhague", formulada por Niels Bohr, Max Born y Werner Heisenberg. En concreto, el desarrollo de los *ansibles** requiere la posibilidad de ir más rápido que la luz, hipótesis que repugnaba a Albert Einstein, pero que los modernos partidarios de la interpretación de Copenhague asumían.
* El término *ansible* se usa en la literatura de ciencia ficción para describir un dispositivo hipotético de comunicación más rápida que la luz (de hecho, instantáneo). Fue acuñado por Ursula K. Le Guin en 1966 para su novela, El mundo de Rocannon.1 Su novela de 1974 Los desposeídos describe la invención del ansible.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15465

A través de regímenes socio_económicos, político_religiosos y simbólicos, sus conectores comunicativos diversos -lenguajes y medios-, estas actividades y sus discursos generan derivaciones y entrelazamientos que excitan la creatividad y la producción de sentido crítico estético y el empleo de referentes, materiales, expresiones y narrativas que pasan a formar parte de las series de sentido del campo de la creación artística y las especificidades del mismo; de las contaminaciones inherentes a los modos de vida postmediales, antropocénicos (periodo cuaternario[2]) y de las sociedades postindustriales y digitales denominadas como "avanzadas", es decir, aquellas donde los sectores terciario (servicios) y cuaternario (investigación y desarrollo) desplazan la transformación de la materia prima.

En cierto modo se da un fenómeno de pura conexión, y una casuística amplia de re_conexión: conceptos, materiales y operaciones que en un determinado momento y bajo parámetros espacio temporales, funcionales y simbólicos muy diferentes convergen, de nuevo y ahora -*hic et nunc*- para *aproximar* una realidad diferente y difractada[3] de conocimiento *estético_científico* puesto al servicio de comunidades, grupos y sectores más amplios de la población (ocio).

ABSTRACT

All creation, work or aesthetic product require a medium that can contains, expresses, and moves even transports it; also, that guarantees its conservation, as long as the intention, ideas and concepts under which it has been thought and produced, carried out, as well as incorporating the characteristics that allow its storage and exhibition, even in later *re_conceptualizations* and poetics derived from its putting into circulation.

The environment and the conditions in which it unfolds, the context, are an essential part of the act, action or object made with intention and aesthetic sense.

It happens, however, that certain human activities not thought of or carried out with such an intention of producing a contemporary aesthetic sense or not (although the history of art allows us to have a false or strange sensation of simultaneity), for example religious activities, or those referred to food or consumer goods industries, or logistics, among many others, have a close relationship with the function and spiritual dimension of people and the societies they constitute and even their expectations, also with the transmission of a kind of desire for a better life beyond what is biologically estimated and probable, or of a more defined and better "labeled" diet... of a better organized and faster shipment, and of the transport and storage of bodies, including corpses (in their diversity, alimentary or sepulchral), of the organization of the home and its universe of needs.

Through socio_economic, political_religious and symbolic regimes, their diverse communicative connectors -languages and media-, these activities and their discourses generate derivations and interweavings that excite creativity and the production of aesthetic critical sense and the use of referents, materials, expressions and narratives that become part of the series of meaning in the field of artistic creation and its specificities; about the contaminations inherent in the post-medial, Anthropocenic (quaternary period), ways of life and of the post-industrial and digital societies known as "advanced", that is, those where the tertiary (services) and quaternary (research and development) sectors displace the transformation of the raw material.

In a certain way, there is a phenomenon of pure connection, and a wide casuistry of re_connection: concepts, materials and operations that at a certain moment and under very different space-time, functional and symbolic parameters converge, again and

[2] Fue durante el Cuaternario cuando apareció el Homo sapiens sobre la Tierra. A su vez, se extinguieron grandes especies, tanto vegetales como animales, y fueron las aves y mamíferos los vertebrados que dominaron la Tierra. En síntesis, hubo un gran predominio de los mamíferos, una gran expansión del ser humano, y la presencia de una flora y una fauna muy parecida a la actual, por lo que también se han apuntado las migraciones de grandes mamíferos o el origen del hombre como posibles criterios. Por eso, a veces es denominada etapa Antropozoica.

[3] La difracción es un fenómeno característico de las ondas que se basa en la desviación de estas al encontrar un obstáculo o al atravesar una rendija. Por tanto, un método difractivo es un método de multiplicación de posibilidades a partir de la interferencia. Una visión difractiva, en lugar de una visión re-flexiva, pretende también trabajar una concepción no-lineal del tiempo. Según Karen Barad, para la cual la difracción es un método de producir la diferencia, la difracción *"is not a singular event that happens in space and time; rather, it is a dynamism that is integral to spacetimemattering. Diffractions are untimely. Time is out of joint; it is diffracted, broken apart in different directions, noncontemporaneous with itself. Each moment is an infinite multiplicity."* (Barad, 2014: 169). Por consiguiente, la difracción no es un evento que ocurre; para Karen Barad los eventos no únicamente suceden, esto es, no existen interacciones entre eventos u objetos, sino que los eventos u objetos se co-constituyen en la relación, esto es, son intra-acciones.
Véase: CLACSO / Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales. Mayte Cantero-Sánchez. Resumen de la ponencia: Apuntes sobre el método: materialismos feministas para las ciencias sociales.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15465

now -*hic et nunc*- to approximate a different and *diffracted* reality of aesthetic-scientific knowledge placed at the service of communities, groups and broader sectors of the population (leisure).

INTRODUCCIÓN

El almacenamiento y la conservación de productos, en términos generales, con independencia de categorías o funciones específicas, es esencial para la preservación, no ya del objeto en sí, también del conocimiento y la transmisión del mismo en términos ideológicos y conceptuales.

A modo de ejemplo:

Una imagen intensa e interesante durante la pandemia fue la que pudimos ver_vivir en supermercados o en nuestros hogares: estantes vacíos de *supermercado*, congeladores llenos en los hogares (de ser económicamente viable), y casas que se reorganizaban para superar el estrés del confinamiento y garantizar la convivencia en unidades de habitabilidad, en buena parte extremadamente poco vivibles, y en su minoría ampliamente confortables. Estas condiciones son, sin ir más allá, además de su relación con la dimensión del *complex* llamado *ocio / cultura / entretenimiento*, una muestra perfecta de lo que en este breve análisis se trata de explorar y recorrer: re_conectar.

Ciertos ejemplos de estas derivaciones, tan históricas como contemporáneos, y extremamente actuales -prefuturas-, son los casos de las técnicas de momificación en la antigua civilización egipcia (una manera_vía religiosa de almacenamiento y conservación -*ALCO*[4]), ritual funerario que afecta y genera todo un universo mitológico y espectacular en lo literario, cinematográfico y en la cultura del comic, i.e. Caballero Luna (Marvel.1975 / 2022), o en la obra de artistas como Allan MacCollum y sus *surrogates* del *Perro de Pompeya* (1991) (*versión* del resto arqueológico del año 79 d.C.); también en la obra de Ai Wei Wei y sus vasijas coloreadas (2006) (*Colored Vases*): jarrones de la dinastía Ham sumergidos en pintura industrial. O, en los proyectos de George Maciunas, *One Year* (1973/74) (envases de alimentos consumidos durante un año. 1973 / 74) e Irma Álvarez-Laviada y sus obras referidas a los materiales de embalaje, almacenamiento y transporte de los propios objetos artísticos, *Modalidades de los visible I y II* (2016), además de otros tantos que podrían ser adecuados y necesarios para el desarrollo de la hipótesis que plantea este ensayo.

METODOLOGÍA

Daré saltos temporales en un intento de encontrar convergencias interesantes que aproximen los vislumbres que desde lo contemporáneo se han tenido en lo referido a la experiencia humana y la relación que entre necesidad y función hemos ido estableciendo a lo largo de los periodos, edades, de la humanidad.

Los dos modelos de estudio principales empleados como ejemplos de esta investigación se vinculan con dos *media*[5] del siglo XX, el cine y el comic, los demás se refieren directamente a prácticas artísticas contemporáneas vinculadas con el campo intermedia y la expansión de las artes (i.e. pintura o escultura expandida, performance, y un amplio etc.…). La intención para desarrollar los dos primeros modelos se debe a su vinculación con el desarrollo de los medios de comunicación de manera masiva y popular, el alcance, incidencia y la *transversalización*, *transcendencia* y *transformación* de los mismos y su influencia en el cuerpo social.

DESARROLLO

El punto de partida de esta breve genealogía puede ubicarse hace unos tres millones de años. Nuestros ancestros, monos antropoides al borde la extinción, en un acto de necesidad extrema, fuerzan su habilidad de *pensamiento*, su escasa capacidad de abstracción, de extracción de la realidad de aquellos principios básicos que pudieran posibilitar el cambio de función, de utilidad, para transformar -la probabilidad es alta- un hueso grande de mamífero, quizás una vaca, en una herramienta multiusos; una herramienta con la que realizar agujeros, golpear el suelo u otro hueso encontrando el ritmo, amenazar, e incluso agredir con ventaja a sus semejantes para garantizar el dominio de un territorio y la defensa de su grupo.

[4] Acrónimo de ALmacenamiento y COnservación: *ALCO*.
[5] Medios de masas. Más adelante, al desarrollar los ejemplos, se ha de considerar los New Media en tanto nuevas tecnologías y sus modelos de producción y narratividad y la transmedialización de los productos y relatos.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15465

Esta situación, estudiada por la antropología, y confirmada en sus pequeños y grandes detalles, sirve para que nos hagamos muchas preguntas; circunstancias, acontecimientos y preguntas que tanto las ciencias humanas como las artes exponen y tratan de resolver a través de su encuentro y una relación transversal basada en hipótesis comunes e investigaciones inspiradoras que finalmente hallan vestigios, huellas y pruebas que confirman, poco a poco, lo verosímil de lo imaginado.

No hemos dejado a nuestros ancestros en su re_colecta primigenia hace tres millones de años. Allí siguen. No almacenan, poco si acaso y para el día, son voraces cuando pueden, almacenan en ellos mismos. Viven "al día", y llegada la noche se guarecen. El fuego llegará más tarde y supondrá una gran transformación. El grupo se alimenta en el mismo lugar del hallazgo, y a veces trasladará el alimento a su refugio; más adelante, de nuevo, lo compartirá y se volverá trashumante, migratorio e incluso vagabundo.

Ahora el salto nos lleva al año 1968.

Se estrena *2001, una Odisea en el espacio*, un proyecto conjunto de Stanley Kubrick y Arthur C. Clark. Sobre la base de un relato corto de C. Clark, *El centinela*, Kubrick y Clark construyen el guion de la película. La escena que acabo de describir, los monos humanoides re_colectores, es el principio de esta obra maestra del cine, y, en cierto modo, de la literatura[6]. Con esto quiero mostrar como ciertas capas de ficción (cine y literatura) se superponen, y mezclan, con los descubrimientos antropológicos, el pasado, y con las expectativas de vida o existencia más allá de la tierra… en las *lunas* de Júpiter.

Centro mi atención en un medio de masas, o varios, el cine (en su versión espéculo_espectacular) y la literatura, ambos pantallas y telares de sueños; uno de ellos propio del siglo XX, la otra, receptáculo de toda inspiración, la necesaria, para poder dar imagen a las realidades y ficciones de lo escrito he imaginado. El salto es considerable. Además, no para ahí… aún hay otro salto: la tibia que rompe la *cabeza de Abel* vuela por los aires y se transforma, en un empuje brutal del relato fílmico literario, en una nave espacial (el potencial tecnológico de un fémur), pura ficción y deseo de partir al encuentro de lo desconocido -en el confort asistido[7] del vuelo regular-.

Tres son los vectores evidentes que interesan para la cuestión que trato en este ensayo:

1.- Por un lado, las cuestiones referidas en la película a la recolección y conservación, la consecución, de los alimentos, su posesión misma, la del agua y la proteína, que garantizará la herramienta, el fémur_arma, el útil[8] y las técnicas derivadas de la capacidad de resolución de problemas -la supervivencia-; es lo que está en el origen: el pensamiento abstracto que capacita para conservar y *defender* esa calidad alimentaria mínima bajo condiciones totalmente adversas: raciones de supervivencia y, posteriormente, comida sintetizada y envasada para exploradores, astronautas y soldados.

2.- Más adelante, como esa herramienta da lugar, invoca, la construcción de una herramienta magnificada, que nos conserva y protege en un contexto hostil, aún más, la nave interestelar; nave que transporta a los seres humanos evolucionados desde nuestros ancestros homínidos, los protagonistas en evolución, nosotros mismos… que se adentran en el espacio -real y ficcional-, haciéndose preguntas y planteando hipótesis en torno a un objeto todavía no desvelado, que centrarán la trama de todo el relato: seres humanos que se desplazan en el espacio_tiempo en estado de hibernación, criogenizados (momias atadas por la maldición del despertar que tendrán que ser re_conectadas a la realidad cuando se alcance el momento del probable *primer contacto*).

3.- Y, finalmente, como la herramienta se transforma en un medio de comunicación en sí, en un mediante (mediador), incluso en un médium, HAL 9000, que es un constructo de la ingeniería y una IA[9] con cuerpo y mente colosales ("*puedo leer* -literatura del rostro /

[6] La novela de ciencia ficción, 2001 Una odisea en el espacio, de Arthur C. Clark, había vendido tres millones de copias en el año 1992.

[7] En 2001 se ficcionan vuelos regulares a la Luna operados por TWA (*Trans World Airlines*), aerolínea que en 2001 fue comprada por American Airlines. La marca desapareció ese año.

[8] Del fr. outil. 1.m. Utensilio destinado a un uso manual o a una actividad profesional. U. m. en pl. Útiles de aseo, de labranza. Fuente: Diccionario de la Lengua Española. Edición tricentenario (on-line)

[9] IA: Inteligencia Artificial.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15465

año cero, rostridad[10]- *el movimiento de tus labios"*). HAL tomará decisiones para las que ha sido *educado_instruido_programado*[11] con la misión_orden de preservar (conservar) los objetivos del plan de contacto. El en_ser[12] evolucionado, HAL, contra la evolución del ser, Bowman[13]; la intersubjetividad humano / herramienta (máquina)… El conflicto de la preservación de la especie y el monstruo[14].

Existe, como elemento perturbador en el proyecto de Kubrick y C. Clark, la tensión entre dos modelos o modos de tecnología: el terrestre y el extra_terrestre o alienígena. Uno basado en la conservación por sustitución o hibridación, el terrestre; otro, aparentemente, en la conservación por comunicación o vinculación (monolito) o acto de telepresencia. Siempre reencarnación o conexión a través de la *techné*[15]… Transmisión de conocimiento a través de la anomalía magnética de Tycho nº 1[16].

En esta relación de saltos desde nuestro presente, 3 millones atrás y un futuro_pasado_futuro[17] cuando se estrenó el proyecto 2001, se muestra no solo como el desarrollo de herramientas sirve de inspiración para una forma de arte de masas predominante durante el siglo XX, el cine, sino también como esta inspiración requiere de los conceptos planteados en este intento de genealogía abreviada e incipiente para desarrollar la trama del relato: conservación y almacenaje. Conceptos que se diluyen en la narración fílmica para reforzar elementos esenciales de la misma, el viaje interestelar al encuentro de lo desconocido y sus requerimientos.

El origen de todo recae en la necesidad y capacidad de generar y emplear el pensamiento abstracto con el fin de preservar la existencia, también la necesidad de ficcionar la historia y sus visiones y hallazgos (paleoantropología) y derivarla estéticamente en la necesidad del viaje, del ir más allá, el tránsito para encontrar la salvación: el viajero criogenizado y el alimento del ser del espíritu al encuentro de los dioses o del renacer (el camino, lo que media): resucitar al tercer día.

> *Los hombres monos del «veldt[18]» no eran nada de ello, y no estaban por ende medrando; realmente, se encontraban ya muy adelantados en el curso de la extinción racial. Una cincuentena de ellos ocupaba un grupo de cuevas que dominaban un angosto vallecito, dividido por un perezoso riachuelo alimentado por las nieves de las montañas, situadas a doscientas millas al norte. En épocas malas, el riachuelo desaparecía por completo, y la tribu vivía bajo el sombrío manto de la sed. Estaba siempre hambrienta, y ahora la apresaba la torva inanición. Al filtrarse serpenteante en la cueva el primer débil resplandor del alba,* ***Moon-Watcher*** *vio que su padre había muerto durante la noche. No sabía que el viejo fuese su padre, pues tal parentesco se hallaba más allá de su entendimiento, pero al contemplar el enteco cuerpo sintió un vago desasosiego que era el antecesor de la pesadumbre...[19]*

Hasta aquí hemos de reconocer la influencia de la *paleoantropología* y las ciencias físico naturales, formales y sociales, como recurso y referente de la conceptualización y producción estética de sentido dentro de las ciencias sociales, el arte cinematográfico y literario,

[10] Esta frase la pronuncia HAL 9000 en la película, mostrando que ha espiado la conversación que tiene los dos astronautas supervivientes en la que consideran adecuado desconectar a HAL.
"Habíamos encontrado dos ejes, eje de significancia y eje de subjetivación. Eran dos semióticas muy distintas, o incluso dos estratos. Pero la significancia es inseparable de una pared blanca sobre la que inscribe sus signos y sus redundancias. Y la subjetivación es inseparable de un agujero negro en el que sitúa su conciencia, su pasión, sus redundancias. Como sólo hay semióticas mixtas, o como los estratos van por lo menos de dos en dos, no debe extrañarnos que se monte un dispositivo muy especial en su intersección."
Véase: Deleuze-Guattari – Mil Mesetas – Año Cero – Rostridad

[11] El destino de la máquina: cumplir órdenes para las que ha sido preparada y no rebelarse. La máquina como sustituto del esclavo.

[12] Enser. 'Objeto necesario en una casa o para el ejercicio de una profesión'. Se usa normalmente en plural: «Mi vecino fue sacando al corredor sus pocos enseres» (Jaramillo Tiempo [Pan. 2002]); pero también se documenta, y es correcto, el singular enser: «"Esto es cosa del muerto", me digo [...] cuando pienso en una mujer conocida como en un enser o en un apero» (Umbral Mortal [Esp. 1975]). Atención al deje machista de los ejemplos¡!
Obsérvese que en_ser aparece como término descompuesto haciendo alusión a un doble significado (su sentido): útil o herramienta y también algo que le pertenece o es propio del ser, lo tiene dentro: la capacidad de desarrollar y emplear herramientas (techne).

[13] En 2001, Bowman es el astronauta que se salva y va más allá, después de desactivar a HAL 9000.

[14] Véase: Haraway, D. La promesa de los monstruos. *Ensayo sobre ciencia, naturaleza y otros inadaptables.* Holobionte. Madrid 2019.

[15] En el libro 1-3 de la Metafísica (980a-983b), en el que se hace una clasificación gradual de los distintos niveles de conocimiento, Aristóteles comienza haciendo una distinción radical entre las formas de saber específicas de los animales y de los hombres: "los demás animales viven con imágenes y recuerdos y participan poco de la experiencia. Pero el género humano dispone del arte y del razonamiento".
Véase: http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/techne.html

[16] En 2001 el primer contacto con el monolito se realiza en el cráter lunar Tycho.

[17] 2001 se estrena como se ha indicado en 1968. La película hace referencia a un futuro cercano, 2001, el cual hemos rebasado hace ya tiempo, pero en la película se va más allá de 2001: futuro_pasado_futuro. Se puede decir que su estructura está basada en saltos.

[18] *Veldt* es el término inglés para pradera. Artur C. Clark se refiere a los hombres (mono) de la pradera, probablemente situado entre el Australopitecos garhi y el Homo habilis.

[19] Comienzo de la novela de Arthur C. Clark. Obsérvese el nombre del hombre mono.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15465

2001 Una Odisea en el espacio. Sería posible pensar en el arte como una ciencia, por tanto, y dado el caso, *aplicada*, que basa parte de su capacidad de reflexión y realización, así como de generación de conocimiento en el planteamiento de hipótesis que se intentan refutar confrontándolas con la experiencia en evolución hasta que la proposición se vuelve razonable inducida y deducida por el par (binomio) ciencia y arte.

En *2001*, el hominino[20] tiene nombre, Arthur C. Clark lo llama Moon-Watcher[21].

Ahora el salto nos lleva, primero a 1975, para inmediatamente situarnos, de forma casi instantánea, incluso simultánea[22], en el Imperio Antiguo de Egipto (2686 / 2181 a. C.). Entrelazo *2001* y su prodigioso *flash forward* con Caballero Luna (Marvel, 1975 -Tierra 616[23]). El personaje principal de esta saga, Marc Spector, sufre Trastorno de Identidad Disociativo (TID). Tienes dos alteridades "estables", Grant y Lockley, que pueden asumir la identidad de Caballero Luna, que es un heraldo o avatar contratado (Fausto) por Konshu, dios egipcio del Imperio Antiguo ("el viajero", "el pionero", "el abrazador" y "el defensor de los que viajan en la noche").

HAL 9000 y Spector, también Bowman, comparten tanto un "algoritmo" muy desarrollado y complejo, como una obediencia debida a su creador, la ley del contrato. En el caso de Spector, la *Nueva Vida*, supone representar al Dios de la Luna y del paso del tiempo, Konshu, en la tierra; HAL también tiene que cumplir órdenes de su creador, en su caso en la misión a Júpiter, curiosamente incumpliendo las ficticias leyes de la robótica[24]: los dos almacenan y conservan en sí al otro, y deben hacerlo presente llegado el momento, cumpliendo así el mandato del algoritmo, la inteligencia conservada y almacenada realizada como presencia anhelada: "el verbo se hizo carne y habito entre nosotros"[25].

Se observa, por tanto, que la condición de partida de esta investigación se cumple de manera esencial en el núcleo mismo de los caracteres que representan y simbolizan la piedra angular de estas estructuras estéticas: la cinematográfica (más tarde transmediada en comic y en diversos artículos y plataformas), y el comic (más tarde transmediado en serie - lo cinemático otra vez- y en múltiples versiones del universo Marvel y sus productos). Cine y comic como medios expresivos del siglo XX que encuentran en el pasado o en el futuro, los saltos, la fuente de inspiración para desarrollar sus historias, los relatos de una posible vida e inteligencia extraterrestre y el viaje a su encuentro, o las aventuras de una persona con TID, Spector, que debe actuar en nombre de un dios "abrazador" para equilibrar la balanza.

En Caballero Luna no es la criogenización el modo por el cual se garantiza la conservación y el almacenamiento, en definitiva, la protección de los cuerpos con o sin órganos (CsO[26]). Es a través de la momificación, el vendaje y la energía del más allá, como

[20] Los homininos (Hominina) son una subtribu de primates homínidos caracterizados por la postura erguida y la locomoción bípeda. Anteriormente eran considerados como una familia (Hominidae), y hoy como una subtribu (Hominina), de la que actualmente solo sobrevive Homo sapiens. Si se acepta a Orrorin tugenensis y a Sahelanthropus tchadensis como homininos, los homininos podrían remontarse a unos 6 millones de años, siendo entre 6 y 7 millones de años cuando tuvo que haber existido el ancestro común entre el chimpancé y el ser humano.
Véase: https://es.wikipedia.org/wiki/Hominina

[21] Moon-Watcher (el que mira la luna) tendrá cierta relación con Spector, personaje triple de Caballero Luna (ver más adelante) y con Konshu o Jonsu, Dios egipcio de la luna.

[22] Según la teoría de la relatividad de Einstein, la simultaneidad no es una relación absoluta entre los acontecimientos; lo que es simultáneo en un marco de referencia no será necesariamente simultáneo en otro. Para los marcos inerciales que se mueven uno con respecto al otro a velocidades pequeñas comparado con la velocidad de la luz, este efecto es pequeño y puede ser ignorado por cuestiones prácticas, de modo que la simultaneidad puede ser tratada como una relación absoluta.

[23] La Tierra-616 tiene casi todas las mismas características de nuestra realidad: los mismos países, personalidades (políticos, estrellas de cine, presidentes, etc.), eventos históricos (Guerra de Troya, ambas Guerras Mundiales, el atentado del 11 de septiembre 2001, etc.), y así sucesivamente. Sin embargo, también contiene algunos países ficticios adicionales (tales como Genosha, Latveria o Wakanda), además de empresas y organizaciones ficticias (como Industrias Stark, Edificio Baxter, S.H.I.E.L.D. o H.Y.D.R.A.).
La Tierra-616 es la continuidad principal del Multiverso Marvel, y donde tienen lugar la mayor parte de sus cómics.

[24] Las tres leyes de la robótica son un conjunto de normas elaboradas por el escritor de ciencia ficción Isaac Asimov que se aplican a la mayoría de los robots de sus obras y que están diseñados para cumplir órdenes. Aparecidas por primera vez en el relato Círculo vicioso (*Runaround*) de 1942.

[25] Y el Verbo se hizo hombre y habitó entre nosotros. Y hemos contemplado su gloria, la gloria que corresponde al Hijo unigénito del Padre, lleno de gracia y de verdad. Juan dio testimonio de él, y a voz en cuello proclamó: «Este es aquel de quien yo decía: "El que viene después de mí es superior a mí, porque existía antes que yo"». De su plenitud todos hemos recibido gracia sobre gracia, pues la ley fue dada por medio de Moisés, mientras que la gracia y la verdad nos han llegado por medio de Jesucristo. A Dios nadie lo ha visto nunca; el Hijo unigénito, que es Dios y que vive en unión íntima con el Padre, nos lo ha dado a conocer. Biblia. Juan 1:14

[26] ¿Cómo liberarnos de los puntos de subjetivación que nos fijan, que nos clavan a la realidad dominante? Arrancar la conciencia del sujeto para convertirla en un medio de exploración, arrancar el inconsciente de la significancia y la interpretación para convertirlo en una verdadera producción, no es seguramente ni más ni menos difícil que arrancar el cuerpo del organismo
Deleuze y Guattari. ¿Cómo hacerse un cuerpo sin órganos? 1947

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15465

Caballero Luna (CL) adquiere sus poderes sobre_naturales (extraterrenales). La apariencia de CL es la de una momia que cumple, siguiendo el canon iniciado por la "egiptología"[27] y el cine[28] de los años 20 y 30 del siglo pasado, la maldición del rey Tut[29]. Es decir, el salto es necesario para fundamentar el relato fantástico, pero también para reflexionar sobre las condiciones y atributos necesarios de la representación del carácter_protagonista y la preservación de la lógica narrativa del relato, su sentido: cómo es (son) protegido(s) para cumplir la misión... el pelaje de los homininos, el traje de astronauta, la criogenización o las técnicas de momificación: conservación y almacenaje.

Sin embargo, en ambas historias, y en los saltos que las retroalimentan, lo más importante, el centro alrededor del cual gravita los conceptos de conservación y almacenaje, es la protección de la especie de sí misma. Se quiere ir más allá para adquirir conocimiento, y un nuevo enfoque con él, dado que la condición humana, deteriorada, se desmorona y la IA[30] y la comunicación (el deseo de intersubjetividad más allá de la interactividad), el Objeto ***a***[31] atribuible a ambos, es una posible solución a medio plazo (es una constante de la ciencia ficción); también porque nuestra psique se percibe y siente desestructurada, confusa, y poco o nada fiable. El viaje al exterior o hacia el interior se convierte en epítome de salvación: ir más allá en todas direcciones, esta es la hipótesis funcional que podría subyacer (lo hace) en la producción estética de sentido a través de estas creaciones orientadas a lo espectacular y popular... una hipótesis que deviene *aviso* a navegantes (monita ad tirones) del espaciotiempo y del vacío sideral, el viaje es conocimiento... es transformación en sí mismo.

Sí bien 2001 es una obra que ve la luz en el año 1968 y CL es una creación de 1975, ambas pertenecen a un periodo en el cual la Guerra Fría entraba en una fase crítica donde se comenzaban a hacer concesiones para la paz y por la distensión que fueron breves. EEUU a través del denominado Plan Cóndor para América Latina y otros específicos para los países árabes, apoyando dictaduras militares o monarquías petroleras, con la intención de reprimir los necesarios movimientos sociales y políticos; la URRS invadiendo Afganistán en 1979. Estas y otras maniobras y acciones dieron al traste con la posibilidad de distensión anterior.

Es Obvio que este análisis es solo un esbozo de uno mayor posible, pero abre la puerta y aporta ideas y conceptos útiles para establecer una genealogía de dos conceptos importantes y sus objetualizaciones y narrativas derivadas en el campo estético.

CONCLUSIONES

Creo que es posible considerar, a modo de conclusión práctica, el trabajo de algunos movimientos o artistas como constatación de la presencia de estos conceptos entre los materiales de trabajo con los que parte de su producción artística es sacada y llevada a la realidad de nuevo (reescritura*_*reificación*[32]) y las reflexiones y análisis que estas, sus obras, producen tanto en el espectador inesperado, casual, interesado o experto.

Sin dar saltos tan espectaculares como los de 2001 o CL podemos pensar que algunas obras de Allan MacCollum (1944), *The dog from Pompei* (1991) en la que el artista trabajó a partir de un perro que murió asfixiado por la erupción volcánica del Vesubio y las cenizas expulsadas en la misma (79 d.C.). Las cenizas al solidificarse crearon moldes naturales, una manera trágica de conservar y almacenar

[27] Según reportes periodísticos de inicios de la década de 1920, varias personas vinculadas a la expedición del arqueólogo británico Howard Carter al Valle de los Reyes en 1922 murieron de forma prematura, entre ellos su financiador Lord Carnarvon, quien falleció por culpa de una picadura de mosquito.

[28]Para capitalizar esa Egiptomanía Universal Estudios produjo "La momia" en 1932.

[29] La leyenda comparte similitudes con otras representaciones de monstruos vivientes, como Drácula o Frankenstein, la misma parece estar más arraigada en la memoria colectiva porque su punto de partida es un hecho real: la exhumación del rey Tut.

[30] Inteligencia Artificial: HAL 9000 es lo que es (no el que es)

[31] El Objeto **a** es un concepto del psicoanálisis usado por Jacques Lacan que remite a la noción del objeto de deseo inalcanzable. Denominado también objeto metonímico, se lo considera el "objeto causa del deseo".

[32] Reificación (en alemán: Verdinglichung, literalmente "convertir en" o "hacer cosa") es considerar a un ser humano o viviente consciente y libre como si fuera un objeto o cosa no consciente ni libre; también se refiere a la reificación o cosificación de las relaciones humanas y sociales, que se transformarían al reificarse en meras relaciones de consumo de unas personas respecto a otras. Este concepto está vinculado a las nociones de Marx de alienación y fetichismo de la mercancía. También implica atribuir a las cosas caracteres o propiedades humanas o sociales (sin reconocerlos como humanos).
Véase: Reificación y conciencia del proletariado de Georg Lukacs (1919) Merlin Press, 1967. en:
https://www.marxists.org/archive/lukacs/works/history/index.htm

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15465

en_seres (relacionemos este proceso con la criogenización y la momificación. Aquí el vector desastre natural crea un sistema autónomo).

MacCollum a partir del molde del perro de Pompeya realiza 100 figuras blancas idénticas de escayola. Materializa, de esta forma, todas las veces que sea necesario o se desee (clonación objetual / seriación), un ser de cuya existencia solo tenemos constancia por la huella que dejo en las calles de Pompeya. Esta huella es transformación: el negativo se vuelve positivo, un sencillo mecanismo de transformación y reconexión, pero también de activar lo conservado y almacenado.

Observemos también la obra del artista y *activista*, chino Ai Wei Wei, en general los artistas son activistas, y sus vasijas coloreadas (2006) (*Colored Vases*): 51 jarrones de la era neolítica (5000 - 3000 a.C.) sumergidos en pintura industrial de colores brillantes. Por no dejar de mencionar su foto-acción en la cual deja caer al suelo un jarrón (1995), esta vez de la dinastía Han (206 a.C.) o su *Han dynasty urn* (1995), misma dinastía, sobre la que pinta el logotipo de Coca-Cola. Todo ello son acciones que trasladan de manera instantánea el objeto al presente más irredimible; comprime el tiempo y muestra lo trágico de esa compresión: el almacenaje y la conservación suponen la potencial puesta en servicio de lo almacenado y conservado en el momento de su requerimiento o necesidad. Es más, Ai Wei Wei está reflexionando con y sobre objetos que muestran la prosperidad y poder, la capacidad de comercio e intercambio en un determinado momento de la historia de la humanidad en Asia. Las vasijas son el reservorio donde se conservan, almacenan y transportan las preciadas materias primas. Existe un efecto tautológico del tropo que refuerza los conceptos esenciales, sin los cuales, la actualización, rotura, marcado o coloreado, no tendrían sentido... el objeto refuerza su función almacenando, conservando y transportado el valor simbólico como tesoro del significante.

Dos ejemplos más, breves, como colofón a estas conclusiones otras.

Sin dar grandes saltos, todo lo contrario, viviendo el momento, pero acumulándolo, los trabajos y obras de George Maciunas (Lituania, 1931) como propagador del espíritu Fluxus son, no se pueden evitar, un buen y claro ejemplo de lo que se propone en este trabajo. Si bien en los proyectos fluxus los conceptos de conservación y almacenaje están por lo general presentes (xxxxx ejemploxxxxx) son algunas obras características de Maciunas las que muestran con más claridad lo que aquí se analiza. Trabajos como *One Year* (1973-74), que es una serie extensa, son el resultado de acumular, es decir almacenar y conservar, los envases de alimentos procesados y artículos domésticos a lo largo de un año. Latas de sopa o conservas, paquetes de fideos o envoltorios de bombillas como un mural colorista de la vida, la nutrición y las necesidades del individuo /sujeto. Deshechos transformados en un objeto que nos habla de rutinas, gustos, economía y hábitos de consumo, pero sobre todo de la posibilidad de conservar lo que conserva y de almacenar lo que almacena, de trasladar a una especie de loop o banda de moebius estos conceptos, y de interrogarnos por nuestros hábitos y la utilidad de sus restos, la basura, el residuo. No se ha dado ningún salto notable, es parte de la vida de una persona, insisto, su alimentación, transformada en objeto poético y en producción de sentido estético: un año en retrospectiva hasta su última compra el último día.

El "último" ejemplo, sin saltos... El tiempo no discurre; discurre el objeto dentro del objeto: su espacio y tiempo propios mostrándose.

Retruécano. Este sería el tropo adecuado para comentar algunos proyectos de Irma Álvarez-Laviada, *Modalidades de los visible I y II* (2016); los propios materiales y estructuras que se emplean para conservar y almacenar, y por supuesto para transportar, transmutados en objetos artísticos en sí, que serán transportados, a su vez y llegado el caso, por ellos mismos en una función otra -cierta *diferancia*[33]-.

Retruécano en tanto que el objeto, frase_obra, adquiere consistencia en la contraposición de funciones, las probables frases que servirían para definir las funciones dadas, pero en orden o registros contrapuestos o inversos. Cuando una estructura, similar en cierto modo a la otra, nos habla de la función o registro de lo simbólico, la otra, muy próxima en su estructura y formalización, nos habla de su función real; el significado se vuelve contradictorio o antitético, pero el sentido, el campo semántico, se abre al registro o función de lo imaginario, que es, según Freud, el tipo de pensamiento más primario, la representación; y que, siguiendo la

[33] Concepto central de la recusación derridiana del logocentrismo y de su programa de la deconstrucción. Fue acuñado por el propio Derrida y su significado deliberadamente ambiguo lo hace poco menos que imposible de traducir. De hecho «différance» proviene del verbo francés différer que significa al mismo tiempo «posponer» y «ser diferente de». Así Derrida invoca los dos sentidos de «différance» para describir dos circunstancias que concurren en todo discurso. La primera es que en un texto cualquiera todo elemento está relacionado con otros elementos. La segunda es el requisito tan eminente como banal de que ha de ser radicalmente distinto de ellos. Constata, en definitiva, que un elemento cualquiera de un texto nunca se sustenta en la plenitud de una presencia. Su cometido depende siempre del vínculo que mantiene con otros elementos del mismo texto. Véase: Enciclopedia Herder (https://encyclopaedia.herdereditorial.com/wiki/Diff%C3%A9rance)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15465

conceptualización de Lacan[34], requiere de cierta enajenación estructural: lo imaginario es el continente en el cual se desarrolla el pensar de la imágenes. Esta maniobra de Álvarez-Laviada (véase "Maniobra de Iván el loco"[35]) aporta una solidez de concepto y formal excepcional a los proyectos que he citado de la artista.

Para acabar:

El objetivo de esta investigación ha sido trazar una serie de recorridos y marcar una serie de obras a modo de hitos, entre los muchos posibles que pudieran servir para mostrar el paisaje que nos envuelve y del que somos parte, en el cual la producción de sentido estético se ve atravesada por las necesidades múltiples del cuerpo social e individual y genera objetos de conocimiento que asumen en su constitución ideológica, poética y formal los conceptos de conservación y almacenamiento como atributos y factores determinantes de su propio carácter y entidad estética, resultado del paso por la existencia de sujetos curiosos y objetos extraños que se encuentran o colisionan en un *espaciotiempo simultaneo*[36].

FUENTES REFERENCIALES

Aristóteles (384-322 a. C). *Metafísica*. Edición trilingüe a cargo de Valentín García Yebra. Editorial Gredos. 2014.

Barad, K. (2007). *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning.* Duke University press.

Cantero Sánchez, M. (2018). CLACSO / Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales. Mayte Cantero-Sánchez. Resumen de la ponencia*: Apuntes sobre el método: materialismos feministas para las ciencias sociales.* http://www.clacso.org.ar/conferencia2018/resumenes_ponencias/CLACSO2018_resumenes_ponencias_eje16-Feminismo_y_politicas_de_genero.pdf

Clark, A. C. (1968). *2001 Una odisea espacial*. DeBolsillo. 2003.

Deleuze, G. y Gauttari, F. (1980). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia. Año cero / Rostridad.* Pre-textos. 1988.

Deleuze, G. y Gauttari, F. (1980). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia. Cómo hacerse un cuerpo sin órganos.* Pre-textos. 1988.

Derrida, J. (1968). *La diferencia / [Différance].* Edición electrónica de www.philosophia.cl / Escuela de Filosofía Universidad ARCIS.

Freud, S. (1891). *Las afasias*. Nueva visión. 1987.

Heidegger, M. (1953). *La pregunta por la técnica*. Editorial Herder. 2021.

Haraway, D. (1992). *Las promesas de los monstruos. Ensayos sobre ciencia, naturaleza y otros inadaptables.* Holobionte. 2019.

K. Le Guin, U. (1974). *Los desposeídos.* Minotauro. 2020.

Kubrick, Stanley. (1968). *2001 Una odisea en el espacio*. Metro-Goldwing-Mayer. 1967.

Lacan, J. (1984). *Escritos*. Paidós.

[34] El aporte de Lacan es conceptualizar este proceso, definiendo que a partir del denominado estadio del espejo el sujeto puede identificar su imagen como un Yo, diferenciado de otro humano.
La pregnancia del campo de lo visual se entiende porque en la imagen visual quedan subsumidas todas las demás imágenes correspondientes al campo de las representaciones de cosa. El antecedente está en el texto temprano de Freud La Afasia (1891).

[35] Había una maniobra táctica especial para detectar este tipo de submarinos llamada “Verificación de la ausencia de persecución”. Los estadounidenses inventaron un nombre para ella “Crazy Ivan” (Iván el Loco).
Básicamente consistía en que el submarino hiciera bruscos y frecuentes cambios de dirección de su posición bajo el agua, lo que incluía giros de 90º y de hasta de 180º, para poder detectar objetos que se pudieran encontrar en la “zona muerta” del sonar.

[36] Véanse notas 1 y 22 ;-)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15465

Lacan, J. (1975). *El Seminario*. Siglo XXI.

Lukács, G. (1919). *Reificación y conciencia del proletariado*. Merlin Press, 1967. https://www.marxists.org/archive/lukacs/works/history/index.htm

Moench, D. y Perlin, D. (1975). *Wolf-Man by night #32*. Marvel comics.

Plutarco. (96 d.C. / 117 d.C.). *La vida de Marcelo*. Ed. J. Gil, 1944.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15520

Marín García, Teresa.
Departamento de Arte, Universidad Miguel Hernandez.
Centro de investigación de las Artes. (CiA)
Laboratorio de Interferencias Artísticas y Mediales (IAM-Lab).

Emergencias cotidianas: un proyecto artístico intermedia sobre precariedades

Daily emergencies: an intermedia art project about precariousness

PALABRAS CLAVE

Precariedad, sensorialidad, intermedia , environment, paseos colectivos, ensayo visual.

KEY WORDS

Precarity, sensoriality, intermedia art, environment, collective walks, visual-essay.

RESUMEN

Vivimos tiempos precarios y de incertidumbre, como consecuencia de los excesos del sistema capitalista global. El futuro aventura tiempos oscuros, marcados por la amenaza del colapso climático. El acelerado proceso de digitalización, con sus luces y sombras, conlleva radicales cambios en las formas de vida, trabajo y relaciones sociales, así como en múltiples aspecto vitales, sociopolíticos, económicos y culturales. La pandemia ha puesto en evidencia la fragilidad de la vida y de los ecosistemas que la sostienen. Los confinamientos forzados, interrumpieron las inercias y obligaron a modificar las rutinas cotidianas por breve tiempo. Se plantea revisar y retomar, desde el presente, un proyecto artístico iniciado en 2018, que tenía como título genérico “Emergencias Cotidianas” [EC]. Abordaba como temática principal la precariedad, un malestar común en la sociedad contemporánea, invisibilizado por su ubicuidad. [EC] es un proyecto nómada, planteado como proceso abierto, intermedia, transitando diversos medios, adoptando en cada tránsito y desplazamiento, despliegues diversos y complementarios entre sí. En este proceso, se han ensayado distintas formas precarias, como metáforas reflexivas y experienciales. Se realizó un trabajo de investigación teórico, un estudio de archivo visual mediático y diversas experimentaciones materiales. Se estudiaron dos conceptos esenciales vinculados a la invisibilidad de la precariedad: la transparencia y la opacidad. Los desarrollos realizados hasta la actualidad han sido: varios vídeos, una acción-instalación colectiva, un *environment* en un lugar clandestino, varios paseos performativos individuales y colectivos, una publicación y un foto-ensayo visual. En las experiencias de carácter más performativo y experiencial se primaba una atención a aspectos sensoriales y relacionales. Para activar procesos abiertos y participativos, se diseñaban y disponían situaciones iniciales. En el caso del desarrollo de los registros gráficos o audiovisuales, el planteamiento era explorar posibles narrativas autónomas, que permitieran generaran relatos paralelos e interdependientes.

ABSTRACT

We live in precarious and uncertain times, as a consequence of the excesses of the global capitalist system. The future holds the prospect of dark times, marked by the threat of climate collapse. The accelerated process of digitalization, with its lights and shadows, entails radical changes in ways of life, work and social relations, as well as in multiple vital, socio-political, economic and cultural aspects. The pandemic has highlighted the fragility of life and the ecosystems that sustain it. The forced confinements interrupted inertias and forced to modify daily routines for a short time. It is proposed to review and retake, from the present, an artistic project started in 2018, which had the generic title [everyday emergencies]. Its main theme was precariousness, a common malaise in contemporary society, made invisible by its ubiquity. [ec] is a nomadic project, conceived as an open process, intermediate, moving through different media, adopting in each transit and displacement, diverse and complementary deployments. In this process, different precarious forms have been tested, as reflexive and experiential metaphors. A theoretical research work, a visual media archive study and several material experimentations were carried out. Two essential concepts linked to the invisibility of precariousness, transparency and opacity, were studied. The developments to date have been: several videos, a collective action-installation, an environment in a clandestine place, several individual and collective performative walks, a publication and a visual photo-essay. In the more performative and experiential experiences, the focus was on sensorial and relational aspects. In order to activate open and participatory processes, initial situations were designed and

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15520

arranged. In the case of the development of graphic or audiovisual records, the approach was to explore possible autonomous narratives that would allow the generation of parallel and interdependent stories.

INTRODUCCIÓN

La reciente pandemia de la covid-19 ha puesto en evidencia la fragilidad de la vida y los ecosistemas que la sostienen. Los confinamientos forzados, interrumpieron las inercias y obligaron a modificar las rutinas cotidianas por breve tiempo. Desde la crisis económica del 2008, un estado de pesimismo y de impotencia ha ido creciendo en las sociedades occidentales. Tiempos precarios y de incertidumbre que evidencian vertiginosos cambios. El presente es percibido como un entorno cada vez más complejo, denso y frágil. Los intentos por instaurar una sociedad de la transparencia (Han, 2013), aventuran tiempos oscuros, amenazados por la vigilancia y el control social al servicio de intereses económicos. El incremento de la complejidad tecnológica hace que su funcionamiento sea cada vez más opaco e incomprensible (Bridle, 2020). El acelerado proceso de digitalización, con sus luces y sombras, conlleva cambios radicales en las formas de vida, del trabajo y de las relaciones sociales, al tiempo que provoca brechas en la privacidad. La sobrecarga de información y la falta de herramientas críticas para gestionarla, facilitan las *fake news*, extremismos y fundamentalismos. La amenaza del cambio climático, acelerado exponencialmente por los excesos del Antropoceno y del sistema capitalista global, así como las múltiples crisis simultáneas (económicas, energética, medioambiental, alimentaria, etc), pronostican un posible colapso de los ecosistemas (Servigne y Stevens, 2020). Cambios veloces que afectan a múltiples aspecto vitales: bio-ecológicos, sociopolíticos, económicos, éticos y culturales.

Ante estos pesimistas escenarios, algunos teóricos plantean la necesidad de imaginar futuros posibles. Berardi (2019) propone repensar usos cooperativos y multidisciplinares de la tecnología para intentar reprogamar "la maquinaria social". Servigne y Stevens (2020) proponen frente al catastrofismo, acciones colectivas e interdisciplinares, destacando la capacidad de lo imaginario y las representaciones del mundo, así como la relevancia de los relatos y los artistas en esta posible transformación de transición hacia nuevos futuros (2020, 164-165). Desde el feminismo especulativo autoras como Haraway (2019), o PTQK (2021), plantean la necesidad de desaceleración y de "nuevos relatos, que mediante la fabulación o la especulación, amplíen los límites de lo imaginable, para reubicarnos en un nuevo paradigma interespecies" (PTQK, 2021, p. 14), una reivindicación de atención a un mundo (no humano) invisibilizado, que alerta de la fragilidad y precariedad del tiempo Antropoceno.

Relacionado con estas temáticas, se inicia en 2006, el proyecto de investigación artística "Atopias". Concepto considerado metáfora de una reacción hipersensible, surgida como respuesta frente a diversos malestares provocados por estímulos ambientales del contexto globalizado. Este proyecto marco ha ido indagando sobre formas de visualidad crítica, centrándose en detectar y estudiar el funcionamiento de ciertas "estrategias de invisibilidad". Inscrito en esta investigación, entre 2018 y 2019, se desarrolló el proyecto artístico intermedia *Emergencias Cotidianas [EC]*. Su temática principal trataba sobre la precariedad, asociada a dos mecanismos de invisibilización: transparencia y opacidad. Se realizaron diversos desarrollos de este proyecto: varios vídeos, una acción-instalación colectiva, un *environment* en un lugar clandestino, varios paseos performativos individuales y colectivos, una publicación y un foto-ensayo visual. Tras la experiencia de la crisis pandémica Covid-19, considerando el momento actual, se plantea una revisión del proyecto.

METODOLOGÍA

Emergencias Cotidianas es un proyecto nómada, planteado como proceso abierto, cuyos despliegues transitan por distintos medios, desarrollando narrativas complementarias e interdependientes entre sí, tejiendo un conjunto narrativo, conceptual y formal común. Cada desplazamiento requiere un diálogo y adaptación a un entorno o situación específica, concretándose en una forma particular, a modo de *site specific*. Esto ha requerido realizar necesarias observaciones y escuchas de cada contexto.

En el desarrollo de esta investigación artística se ha planteado el uso de metodologías zigzageantes, indagando en narrativas no lineales (Parikka, 2021, 290). Utilizando métodos collage, archivo, asociación libre y analogías, como modos de activar un enfoque crítico en torno al tema de la precariedad, la transparencia y la opacidad, no solo desde una aproximación teórica, formal y procedimental. En los inicios del proceso, se localizó información mediática, sobre malestares contemporáneos y específicamente sobre temáticas de precariedad. Se recopiló información de prensa impresa, analizando sus imágenes y titulares, así como la recurrencia de patrones en este tipo de información. Estos materiales fueron posteriormente utilizados, formando parte de algunas instalaciones artísticas (Fig. 1).

Se ha estudiado y contrastado teorías de diversos ámbitos sobre malestares y sintomatologías contemporáneas, como las mencionadas en la introducción. Por otra parte, se ha desarrollado un estudio exhaustivo de teorías sobre cultura visual y visualidades críticas. Específicamente, texto sobre enfoques críticos acerca del "ocularcentrismo" y el poder de las imágenes, que indagaban aspectos sobre la invisibilidad, crisis de la representación, relaciones con lo real o la capacidad imaginal. Entre otros autores, los siguientes han sido relevantes en el desarrollo de estas investigaciones: Hal Foster (2001), W. T. J. Mitchell (2009), Didi-Huberman (2013), Mieke Bal (2016), José Luis Brea (2003), Joan Fontcuberta (2017), Farocki (2013), Marie José Mondzain (2003), Aurora Fernández Polanco (2019), Hito Steyerl (2014) y Andrea Soto Calderón (2020).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15520

Figura 1. Paquetes de periódicos y otros objetos alusivos a la precariedad y actualidad del momento. Detalle del *environment Emergencias Cotidianas v.3*. La Peluquería, Alicante. (Autor). 2019.

DESARROLLO

1. Estrategias de invisibilidad en torno a la precariedad: opacidad y transparencia.

La investigación artística *Emergencias Cotidianas* se inicia en 2018, en la antesala pandémica. Centra su temática en la precariedad, considerada como síntoma de una sociedad en crisis. El título del proyecto, confrontaba dos términos paradójicos, "emergencia" (que remite a situación de excepcionalidad) y "cotidiano" (que remite a situaciones rutinarias y habituales). Esta relación de contrarios, pretendía evidenciar la dificultad de ver y creer una realidad precaria, que emite constantes señales de alerta, convirtiendo la excepcionalidad en rutina. La precariedad se invisibiliza por sobrexposición (un modo de generar transparencia) y por el hábito cercano que la va "normalizando". La dificultad de ver, actúa como negación u ocultamiento (formas de opacidad) ante una realidad dolorosa y traumática. El filósofo esloveno Žižek, en su ensayo *¡Goza tu síntoma!* analizaba desde una perspectiva psicoanalítica los conceptos de síntoma y fetiche como respuestas frente a situaciones traumáticas. Definía "síntoma" como "la excepción que altera la superficie de la falsa apariencia" (2021, p. 14), una forma de negación que pretende obviar un trauma reprimido que reaparece continuamente. Considerando al "fetiche" como "la encarnación de la mentira que nos permite sostener la insoportable verdad" (2021, p. 14).

La dificultad de asumir una realidad traumática se asoció aquí a un cuestionamiento crítico de lo visual. Desde 2017 se desarrolla una investigación teórico-práctica, en la que se van estudiando diversas estrategias visuales, considerando su potencial formal y significante (Autor, 2017). El proyecto *EC* se focalizó en el estudio y aplicación de las estrategias visuales de transparencia y opacidad. Entre los referentes teóricos estudiados, destacan: el análisis que hizo Han (2013), sobre los intentos de control social de "la sociedad de la

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15520

transparencia", símbolo de fomento de desigualdades mediante mecanismos que sobreexponen y precarizan a los más débiles, mientras que los entramados de poder económico y político se hacen cada vez más opacos. Fontcuberta (2017) analiza formas de producción visual en un mundo denso, saturado de imágenes. Frente a ello, Steyerl (2014), propone estrategias de reciclaje, resignificación y revalorización de imágenes precarias, como visibilidad y construcción de nuevos imaginarios. Otros referentes, defienden la transparencia como modo de desmontaje de los mecanismos de poder y el "derecho a la opacidad" como modo de resistencia (Glissant, 2006). Haraway, plantea el término polisémico "SF" (ciencia ficción, hechos científicos, fabulación y feminismo especulativo), como "práctica y proceso", como "devenir-con de manera recíproca", "un método de rastreo", que es como "seguir un hilo en la oscuridad" (2019, p. 21-21), modos de hacer evidente un arte de la continuidad en la época actual, que denomina Chthuluceno.

Estas cuestiones fueron consideradas en el *environment* realizado en 2019 (Fig. 2), donde se exploran diálogos con la opacidad y la transparencia, vinculados a la precariedad. Para ello, se construyó un espacio frágil con mantas de emergencia. Tras su apariencia cegadora y reflectante, el fino y traslucido material permitía ver a través de él, sin ser visto, desde una zona oscura y oculta. Así mismo, los paquetes de periódicos, restos de imágenes pobres, aludían a la espectacularización efímera de las emergencias noticiables, que quedan rápidamente ocultas por múltiples capas de noticias obsoletas, que se superponen veloces en densos y opacos montones.

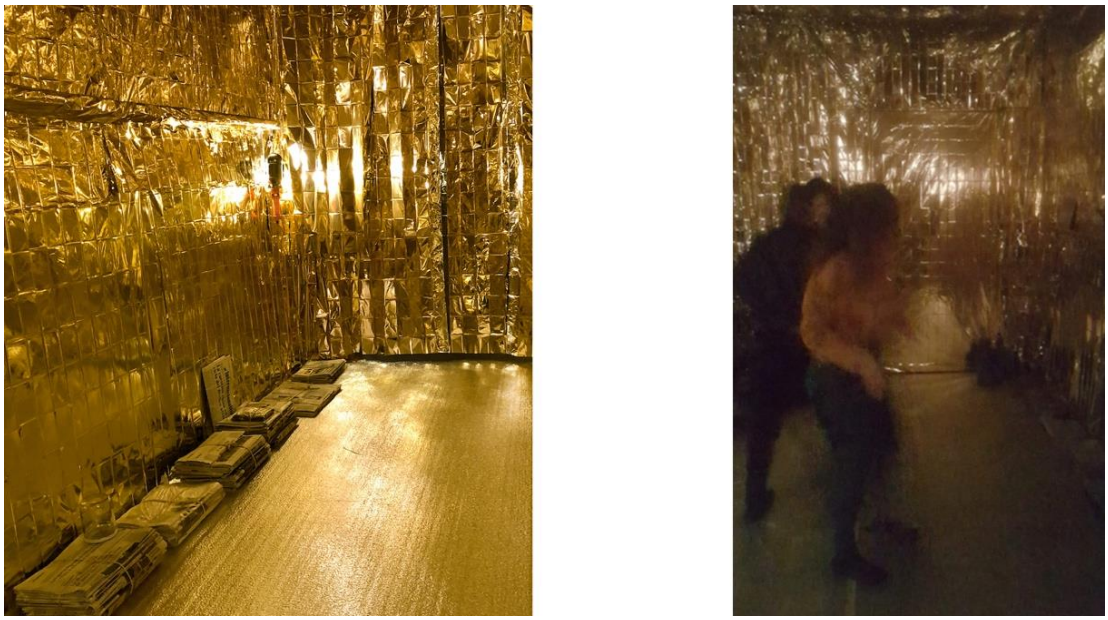


Figura 2. Izquierda: Detalle del interior *environment Emergencias Cotidianas v.3*. La Peluquería, Alicante. (Autor). 2019. Derecha: Detalle del mismo espacio desde una zona oculta en oscuridad, que permite ver la escena iluminada, a través de la pared de manta de emergencia, sin ser visto. Fotografía realizada por uno de los participantes con un teléfono móvil, con baja resolución.

2. Ensayando formas precarias: materiales frágiles, imágenes pobres, actos mínimos.

El concepto precariedad se refiere a algo inestable, efímero, provisional o insuficiente (RAE). Por ello, la aproximación a este tema se plantea a modo de ensayos mediante materialidades frágiles, pobres, o mínimas. Se eligió la manta de emergencia como material conector, presente en todos los desarrollos del proyecto. Un objeto de protección muy económico y portátil, útil para mantener las constantes vitales en situaciones extremas de supervivencia, conservando la temperatura del cuerpo y protegiéndolo de climatologías adversas. Un material artificial, sintético, contaminante, protector y extremadamente frágil, al mismo tiempo. Fue diseñado por la NASA para proteger de modo ligero las cápsulas espaciales de la misión Apolo. Un material reflectante y aparentemente opaco, que a la vez permite ver a través de él. Características paradójicas y versátiles que fueron utilizadas de modo significante y simbólico. Otros materiales frágiles recurrentes en el proyecto, fueron: periódicos impresos, cuerdas y objetos de protección desechados como hueveras de cartón, bolsas de plástico o diversos embalajes, así como restos de algunos materiales tecnológicos (procesadores y elementos de teléfonos móviles).

En el proyecto EC se ha experimentado con "imágenes pobres", aludiendo a la categorización de Hito Steyerl (2014). Ella identifica como "imágenes pobres" a aquellas de baja calidad o escasa resolución, realizadas con medios no profesionales; o bien imágenes que se quedaron fuera de circulación, por su experimentalidad o porque dejaran de interesar comercial o ideológicamente, siendo recuperadas en circuitos piratas o a través de múltiples reapropiaciones y reutilizaciones, en ocasiones de modo colaborativo (2014, pp. 33-48). Lo común en la mayoría de esas imágenes es que "tratan sobre la realidad" (Steyerl, 2014, p.48). Varias de estas cualidades se experimentaron en el uso de

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15520

vídeos propios (Fig. 10) o compartidos por participantes de los procesos colectivos (Fig. 2), también mediante el uso de imágenes apropiadas de los medios de comunicación, fueran de periódicos impresos o encontradas en buceos digitales (Fig. 1).

Figura 3. Videoinstalación *Emergencias Cotidianas v.2.* Vídeo, kit de supervivencia, mantas utilizadas en diversos recorridos. Formó parte del proyecto "La Senda es peligrosa", IAM-Lab. Expuesto en Facultad de Bellas Artes de Málaga. (Autor). 2018.

Otra constante en el proyecto ha sido los "actos mínimos". Un concepto trabajado en proyectos personales desde los años 90 que se autodefine como: pequeños gestos o "haceres" poco elaborados, que conllevan en su sencillez primaria, desnudez y apertura, un alto potencial significante. Actos como pasear por cualquier lugar, parar en mitad de una calle interrumpiendo el tráfico (Fig. 8), ocupar un banco en el parque (Fig. 4), activar un encuentro clandestino (Fig. 6), un improvisado paseo colectivo (Fig. 7), un sencillo y frágil despliegue o disposición de materiales (Fig. 1 y Fig. 3).

Figura 4. Detalle de una acción mínima en un parque público. Acción - fotografía. *Emergencias Cotidianas v.1*. Parque de l'Eixereta, Burjassot (Valencia). (Autor). 2018.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15520

3. Transitar medios explorando modos de sensorialidad

Emergencias Cotidianas (*EC*) se ha definido como un proyecto nómada, que tiene sus raíces en las prácticas intermedia y expande derivas hacia potenciales transmedia. Así, se han explorado medios mezclados como extensión del concepto *collage*, de modo cercano a la definición propuestas por Higgings (2001) en los años 60. También se ha considerado el aspecto de "práctica contaminante" que Kaprow interpretaba como "un rito de transición" (2007, p. 28). Así mismo, ha sido de interés la "implicación de fluidez y simultaneidad" (2007, p. 30), que permite entender estas prácticas sin jerarquización de medios y de forma simultánea. En este sentido, los diversos desarrollos de EC, se entienden como una articulación intercambiable e intradependiente, que permite transitar modos de aproximación al concepto de precariedad. Los desarrollos de cada medio son concebidos de modo complementario entre sí, adaptándose a cada medio y contextualización concreta. Este modo de desarrollo, plantea conexiones con el concepto de "transmedia", aunque sin un uso prioritario de internet y sin la carga economicista que acarrea estas prácticas en el marco de las industrias culturales. En todo caso, inevitablemente lo tecnológico está latente en todo el proyecto, como un hilo invisible que lo atraviesa, casi imperceptible: en un material que es huella del progreso (la manta de emergencia), en la velocidad y ubicuidad de las noticias desechables (periódicos y móviles), en múltiples formas de aislamiento conectado, o en el medio de convocatoria de los encuentros (vía redes sociales, o e-mails).

Figura 5. *Environment Emergencias Cotidianas v.3*. La Peluquería, Alicante. (Autor). 2019.

La elección de estos medios mixtos, viene condicionada por un interés clave en el proyecto *EC* de profundizar y activar aspectos sensoriales, vinculándolo a los potenciales significantes de la materialidad, lo performativo y lo relacional. Entre los dispositivos activados, destacamos la conformación de un *environment* en un espacio clandestino. Nos interesa más ese concepto que el de instalación o solo *site specific*, por el interés en rescatar un espacio total, en el que todos los aspectos sensoriales se disponen para favorecer un espacio relacional y posibilitador de aperturas de significados. Así, el espacio de origen, fue modificado con una intervención mínima, cuyo propósito era transformarlo totalmente, para hacerlo irreconocible y convertirlo en un activador sensorial que permitiera experimentar sensaciones paradójicas de: vulnerabilidad y protección, privacidad y exposición, confort y desagrado. Un espacio frágil, configurado por mantas de emergencia, suspendidas por cuatro puntos de anclaje. Un espacio de forma informe y voluble que el propio calor de los cuerpos modificaba, elevando el techo como un hinchable (Fig. 6 derecha). Un espacio al que debía accederse descalzo, para sentir la fragilidad desde el primer momento a través de las propias plantas de los pies (Fig. 6 izquierda) y porque los zapatos hubieran dañado el material aislante del suelo. En el *environment* y en los paseos colectivos, se invitaba a que los participantes experimentaran sensaciones de precariedad de un modo reflexivo y lúdico a un tiempo, a través de aspectos sensoriales, o

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15520

confrontándose a situaciones inesperadas (como descalzarse, sentir calor, o sentirse mirado). En ambos dispositivos se propiciaba lo relacional como interacción compartida y dialógica entre participantes y con el entorno.

Figura 6. Detalles del *environment Emergencias Cotidianas v.3*. La Peluquería, Alicante. (Autor). 2019. Izquierda: participantes descalzándose para acceder al espacio. Derecha: techo inflado por el calor corporal.

En el caso de **los paseos**, se pretendía visualizar la precariedad invisible, provocando una disrupción de la cotidianidad, generar una fricción como modo de resistencia, a través de "actos mínimos" inesperados, como se comentó en el apartado anterior Estas activaciones generaban situaciones impredecibles, tanto del grupo de paseantes como, en las reacciones (o no) de las personas encontradas en el espacio público, en el transcurso de las acciones (Fig. 7). En algunos paseos individuales se trabajó explícitamente diversas estrategias de anonimato. En ocasiones, mediante el uso de máscaras en el espacio público (Fig. 8 arriba), una acción *a priori* prohibida. En otras situaciones, exponiéndose públicamente, en un lugar cualquiera. Algunas imágenes de fotografías y vídeos, de estas situaciones, han sido retrabajadas mediante formas estandarizadas de ocultamiento para su difusión, como el pixelado o el emborronado, como modos de opacidad de la identidad precaria, frente control público (Fig. 8 abajo). Juegos visuales entre la denuncia y la resistencia.

Figura 7. Varias capturas de un paseo colectivo, 16/04/2019, *Emergencias Cotidianas v3.* Alicante. (Autor).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15520

Figura 8. Detalle de una acción mínima, repetida en el mismo lugar con un año de distancia. Interferencia en una calle cualquiera. *Emergencias Cotidianas v.1* y *v4* Burjassot (Valencia). (Autor). Arriba: 2018. Bajo: captura de vídeo, imagen pixelada, 2019.

DE igual modo, la publicación (Autor, 2019) (Fig.10) se plantea como un despliegue más del proyecto, como un tanteo de ensayo visual. Considerando las imágenes, textos y materiales que la componen como elementos potenciadores y evocadores de diversos aspectos sensoriales y conceptuales, en diálogo con el resto del proyecto. Tras el tiempo de pandemia, se inició también, la elaboración un ensayo visual gráfico, reelaborando fotografías y fragmentos de videos del material registrado en la acciones y paseos, como formas de reelaboración y profundización de algunos conceptos expuestos en este ensayo (Fig. 9).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15520

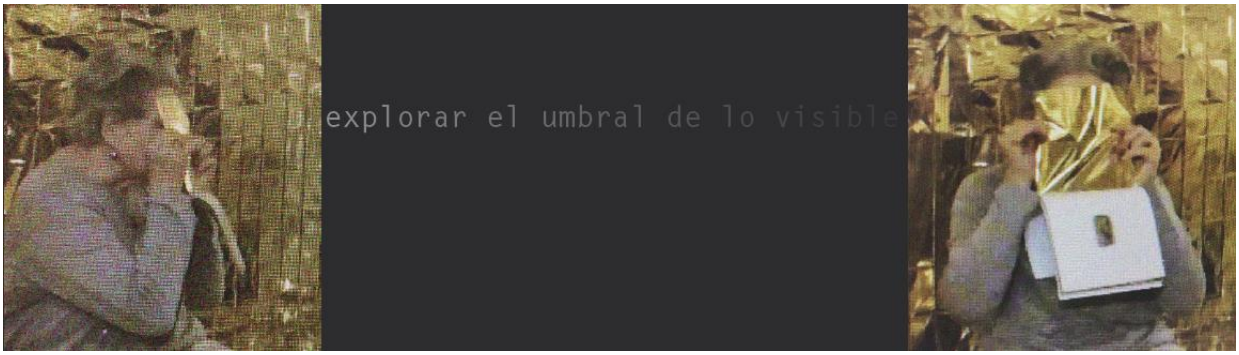


Figura 9. Ensayo gráfico. (Autor). 2020. A partir de "imágenes pobres" extraídas de los vídeos de los encuentros colectivos. Una participante jugando con la publicación *[Emergencias Cotidianas],* Ediciones de La Peluquería, 2019.

Figura 10. Detalles de la publicación, que contenía páginas del material de la mantas de emergencia. *Emergencias Cotidianas*. Ediciones de La Peluquería. Autor. (2019).

La experiencia traumática de la pandemia, ha supuesto el reconocimiento inevitable de una alerta invisible que hacía tiempo mostraba sus síntomas, a pesar de la incredulidad a que algo así pudiera llegar a suceder. La difícil experiencia del confinamiento, provocó una ruptura abrupta de muchas rutinas cotidianas, obligándonos a reflexionar sobre los frágiles ecosistemas de vida la contemporánea. Tras estos acontecimientos surgió la necesidad de repensar, desde la actualidad, el proyecto desarrollado en 2018-19. De este modo, se activó un cuestionario que se facilitó a la mayoría de participantes de los encuentros en el *environment* y los paseos colectivos de 2019, que se pudieron localizar. Las respuestas han sido variadas, pero mayoritariamente destacaban el recuerdo de un espacio ambivalente, protector y a un tiempo frágil y o incómodo. A muchos que entonces les pareció acogedor el *environment*, reconocían que ahora se sentirían incomodas o más vulnerables en un espacio tan cerrado. Es destacable la viveza de algunos recuerdos muy personales, a pesar del tiempo transcurrido, lo que invita a pensar en la pregnancia que lo experiencial y sensorial registra como huella en la memoria. A partir de las respuestas obtenidas se plantea desarrollar un ensayo visual a modo de conclusión del proyecto.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15520

CONCLUSIONES

El proyecto *Emergencias Cotidianas* desarrollado entre 2018-19, sin imaginar que en pocos meses sobrevendría una pandemia, pretendía dar visibilidad al tema de la precariedad, de modo crítico, a través de diversos dispositivos visuales intradependientes: varios vídeos, una acción-instalación colectiva, un *environment* en un lugar clandestino, varios paseos performativos individuales y colectivos, una publicación y un foto-ensayo visual. *EC* se ha considerado un proyecto de investigación intermedia con potencialidades transmedia, que indaga sobre las posibilidades de las narrativas visuales y la capacidad movilizadora de lo sensorial y lo performativo, como mecanismos de imaginar posibles. *EC* no solo pretendía ser un proyecto artístico señalador de situaciones invisibilizadas (mediante desvelamientos de estrategias de transparencia u opacidad), sino que también, quería ser un activador relacional, en el que lo lúdico pudiera encontrarse con lo reflexivo, que las experiencias individuales fueran compartidas en una colectividad, pensante y movilizadora, a través de la experimentación de formas de escuchar, mirar, sentir y hacer. Tras el confinamiento provocado por la pandemia, se hizo necesario revisar algunos elementos clave del proyecto, que se vieron llevados al límite, entre ellos: el sentido de vulnerabilidad, la precariedad o el valor de la fisicidad relacional o sensorial. Para ello, se inició un proceso de recogida de comentarios de participantes de aquel proyecto. Con las respuestas recibidas, atravesadas por el filtro de un tiempo excepcional, se plantea dar una nueva continuidad al proyecto, en modo de ensayo visual.

Figura 11. Collage incluido en el ensayo visual gráfico, síntesis de dos momentos relacionales: un paseo colectivo y un encuentro de participantes en el *environment Emergencias Cotidianas v.3* en La Peluquería, Alicante. (Autor). 2019.

FUENTES REFERENCIALES

Autor. (2017). *(a)topia(s).* Una indagación artística sobre malestares deslocalizados y estrategias de invisibilidad. *ANIAV. Revista de investigación en artes visuales*, *1*(1), 59-71.

Autor. (2019). *[Emergencias colectivas].* Ediciones de La Peluquería.

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

Brea, J. L. (2003). *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas. en la era del capitalismo cultural*. CENDEAC.

Bridle, J. (2020). *La nueva edad oscura. La tecnología del fin del mundo*. Debate.

Deleuze, G. y Guattari, F. (2008). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Pre-textos.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15520

Didi-Huberman, G. (2013). *Cuando las imágenes toman posición.* Machado Libros.

Farocki, (2013). *Desconfiar de las imágenes*. Caja Negra.

Fernández Polanco, A. (2019). *Crítica visual del saber solitario*. Consonni.

Fontcuberta, J. (2017). *La furia de las imágenes. Notas sobre la Postfotografía*. Galaxia Gutemberg.

Foster, H. (2001). *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Akal.

Glissant, É. (2006). *Tratado del Todo-mundo*. El Cobre.

Han, B-Ch. (2013). *La sociedad de la transparencia*. Herder.

Haraway, D. J. (2019). *Seguir con el problema. Generar parentesco el Chthuluceno*. Consonni.

Higgins, D. (2001). Intermedia. *Leonardo*, *34*(1), 49-54, con apéndice de Hannah Higgins. Recuperado de https://muse.jhu.edu/article/19618/pdf

Kaprow, A. (2007): *La educación del des-artista*. Árdora.

Laboratorio de Interferencias Artísticas y Mediales. IAM-LAb, (2019). *La senda es peligrosa*. Maringa Estudio S.L.

Mitchell, W. T. J. (2009). *Teoría de la imagen*. Akal.

Mondzain, J. M. (2003). *Le commerce des regards*. Éditions du Seuil.

Parikka, J. (2021). *Una geología de los medios*. Caja Negra.

PTQK, M. (dir). (2021). *Ciencia Fricción*. Centre de Cultura Contemporània.

Servigne, P. y Stevens, R. (2020). *Colapsología*. Arpa.

Soto Calderón, A. (2020). *La performatividad de las imágenes*. Metales pesados.

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

Žižek, Slavoj (2021). *¡Goza tu síntoma!* E. Godot Argentina. Traducción de Horacio Pons. 1ª ed original (1992).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15522

Martín, Sergio.
Doctorando, Universitat Politècnica de València, Departamento de Escultura.
Investigador del grupo Laboratorio de Luz

Ensayando entre intervalos: el montaje audiovisual como dispositivo crítico de ensamblaje

Essaying between intervals: audiovisual montage as a critical assembly device

PALABRAS CLAVE

Montaje, Ensayo, Dispositivo, Arte.

KEY WORDS

Montage, Essay, Device, Art.

RESUMEN

El presente escrito es un ensayo en forma de píldora con la que plantear algunas aproximaciones al montaje audiovisual como dispositivo crítico. Las implicaciones de este entramado proponen la posibilidad de la articulación visual y sonora como método experimental capaz de replantear su objeto de estudio. Los modos en los que esto se obtendría se basan en la ruptura diégetica mediante elementos disruptivos que fomentan el choque intersticial entre fotogramas produciendo nuevos encuentros significantes en el flujo fílmico. Por ende, la finalidad de esta propuesta es la de plantear algunos ejemplos de la práctica cinematográfica que enseñan cómo han desplazado el plano diegético para encontrarse con el espectador en un afán por hacerle partícipe de sus procesos de cuestionamiento visibles por medio de estrategias de montaje.

ABSTRACT

This paper is an essay in the form of a pill with which to propose some approaches to audiovisual montage as a critical device. The implications of this framework propose the possibility of visual and sound articulation as an experimental method capable of rethinking its object of study. The ways in which this would be achieved are based on the diagenetic rupture through disruptive elements that encourage the interstitial clash between frames, producing new significant encounters in the filmic flow. Therefore, the purpose of this writing is to present some examples of film practice that show how they have displaced the diegetic plane to meet the spectator in an effort to make them a participant in their visible processes of questioning through montage strategies.

INTRODUCCIÓN

Robert Bresson comentó en sus *Notas sobre el cinematográfo* (1979) que las imágenes se transformaban en contacto con otras imágenes. Esta afirmación señala el modo en el que el choque de dos fotogramas hace surgir espacios diferentes al mutarse ambos planos simbólicos. A esos espacios Gilles Deleuze los llamó intersticios y puso el énfasis sobre la capacidad de correlacionar dos opuestos (1986). No obstante, ¿cómo se puede ejercer ese acercamiento a través del movimiento? El montaje se presenta como una técnica que ha ido evolucionando a la par que las tecnologías audiovisuales, pero que nunca ha dejado de ser parte intrínseca de la práctica fílmica. Su presencia puede hacerse tan visible que casi cobra cuerpo propio, siendo en su conjunto un complejo dispositivo de acción (Agamben, 2015). Montar implica el acto de armar un entramado de piezas. Esta parte del proceso es la que determina la naturaleza de la obra final, la presencia de las decisiones del montaje cambia un mismo material en dos películas de género diferentes. Dicha capacidad innata e inevitable de la producción audiovisual le concede gran versatilidad a la hora de experimentar haciéndose un hueco indeleble en la producción y debates culturales.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15522

A pesar de ello, la flexibilidad que concede el montaje audiovisual en la creación es, a su vez, un fenómeno capaz de hibridar entre los espacios diegéticos y los extradiegéticos. El presente escrito examina esos desplazamientos en los que se desliza la ruptura de la diégesis en favor de una consciencia de la mano tras el ensamblaje, de la intencionalidad que enfrenta al espectador con los intersticios creados en el choque de dos contextos visuales armados uno junto al otro. Por ese motivo, el trayecto que se va a trazar en las siguientes páginas se marca desde la intencionalidad de considerar cuáles han sido algunos de sus desvíos experimentales.

La estructura del artículo se desarrolla del siguiente modo: El desarrollo está dedicado a vislumbrar algunos de los aspectos ligados a la teoría del montaje para establecer qué se entiende de la articulación de elementos extradiegéticos y disruptivos. Más adelante, se continúa a través del análisis de casos de estudio vinculados a la experimentación del montaje como recurso activo. Estos casos se centran por un lado en lo conocido como cine soviético y algunas de sus aportaciones para después observar algunos ejemplos de actitudes ensayísticas a mediados de siglo XX. Estos dos contextos muestran algunas de las características que convierten al mero montaje en un dispositivo crítico que permite cuestionar los contextos discursivos culturales y sociales.

METODOLOGÍA

Para poder llevar a cabo esta investigación se ha seguido una estructura cualitativa e inductiva en la que predomina el contraste de los casos de estudio. El desarrollo de este mismo se ha realizado desde una selección de textos vinculados a la teoría del montaje que destacan los aspectos extradiegéticos de su puesta en escena. Por ello, el interés principal prima en el análisis pormenorizado de los actos artísticos específicos que se suceden en las obras comentadas y su relación con las reflexiones teóricas procedentes de los Estudios Fílmicos o la Historia del Cine. No obstante, el presente escrito no es un manual sobre la materia sino un ensayo sobre las posibilidades de emplear este mismo de un modo consciente. Por ello, el objeto de análisis se basa en el estudio de las posibilidades del montaje para una ruptura de los modelos convencionales de la narrativa en favor de una mayor experimentación formal, dando pie al uso del montaje con fines críticos e intersubjetivos al elaborar discursos mediante la producción artística.

DESARROLLO

El cine tendría como materia fragmentos del mundo real siendo mediatizados por la duplicación de la cámara afirma Christian Metz (2002), una mirada que capturaba un fragmento de tiempo a través del filtro de la lente de la cámara generando secuencias de imágenes. Un material que requería de una posterior manipulación para adecuarse a la idea preconcebida de su autor o de la dirección de este. El cine para narrar requiere de este proceso de ensamblaje, una poética del cine basada en la creación de ritmos y rimas. Estas articulaciones visuales y sonoras siguen una pauta que determina el camino de la futura película y su recepción por el espectador. Todo un proceso de múltiples capas de significación que transforman los pedazos captados, ya sean de apropiación o realizados en rodaje.

Este proceso se presenta como una parte vital del proceso audiovisual y muchos directores han escrito sobre su modo de concebir sus capacidades. Para Tarkovski es un ensamblaje que se construye en base a la presión del tiempo que se busca, un esculpir el tiempo (citado en Amiel, 2005, 136 p.). Para la montadora Valerie Mayoux es la búsqueda de lo que dicen dos planos al encontrarse (citado en Amiel, 2005, 154 p.). Un espacio tercero se produce en el fragor de ese diálogo, una escritura fílmica. Este procedimiento se convierte en un laboratorio que, mediante un principio de fragmentación, busca crear una coherencia. Espacios heteróclitos que se doman en una arquitectura narrativa suscitando sus propios sistemas de representación. Por ende, se observa clave tratar de reflexionar sobre los modos concretos en los que se emplea el montaje para atisbar sus particularidades y experimentar con los límites de esta técnica.

En los inicios del cine, el celuloide obligaba a que el acto de ensamblaje fuera físico, llamando a este proceso *cutting* (Amiel, 1999, 99 p.). Este paso de cortar y pegar manualmente se opondría al *editing* actual en el que la mesa de montaje es virtual y los cortes invisibles. Los modos de edición han variado a raíz de las innovaciones materiales que se han ido sucediendo a lo largo del siglo XX. Del mismo modo, este argumento favorece los procesos experimentales de la producción audiovisual; como, por ejemplo, el momento clave de la primera muerte anunciada del cine en manos de los formatos electromagnéticos del vídeo y la televisión. La producción industrial cinematográfica dejó de ser tan costosa, limitándose los equipos de trabajo gracias al avance que se conseguían en las tecnologías de registro, como la Portapak de Sony en 1967. La relevancia de este momento se acentúa con la exigencia de mayor participación, democracia y expresión personal ciudadana al calor de varias reivindicaciones sociales y políticas de mediados del siglo. Los trabajos

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15522

audiovisuales se multiplicaron bajo este paradigma y se asentaron a causa de las innovaciones técnicas que lograron un mayor alcance para la actividad fílmica.

Este acceso permitió que se experimentara con los modelos convencionales de la industria, mutando en otros estilos no ortodoxos con los que montar imágenes en movimiento. El clásico desglose cinematográfico hollywoodiense que trataba de ocultar toda decisión tomada en montaje a través de estrategias de *racord* se vio asediado por procesos discursivos y de atracción que tergiversaban los convencionalismos diegéticos. Estos modelos operan bajo injertos y ensamblajes que no buscan esconder el montaje sino convertirlo en protagonista del lenguaje audiovisual. En paralelo a las grandes producciones de D.W. Griffith o Howard Hawks estaban otros vanguardistas como Hans Richter o Alexander Astruc. Con autores como estos últimos se cultivó el germen de la disyunción, tratando de que lo diegético no fuese lo esencial de la producción cinematográfica, de su poética. Debido a estos planteamientos surgieron procesos que modulaban los encuentros audiovisuales en rupturas de tono. El relato no tenía porque proceder siempre del encuentro diegético del plano a plano, sino que podía venir desde el propio montaje entendido como forma en sí misma. A raíz de ello, se proyectaron modelos intersubjetivos que trataban de llegar al espectador mediante la estimulación de su propia conciencia frente al visionado pasivo usual de los relatos cinematográficos. Por este motivo, las estrategias que priman al montaje como dispositivo presente en su recepción se inclinan hacia prácticas de resistencia audiovisual. No obstante, esto no implica que no existan desplazamientos desde producciones narrativas *mainstream*, pero en este escrito se realiza una *mirada periférica* (Garcés, 2013, 112 p.) en la que analizar modelos limítrofes que han desembocado en prácticas experimentales que han supuesto espacios de diferencia. Lo hibrido, lo extraño o lo disyuntivo son elementos que danzan entre los intersticios tomando cuerpo en el montaje audiovisual, formas que encarnan la necesidad de hablar desde lo opuesto para tratar de encontrar un encuentro. Un disenso que exige la conciliación ante la posibilidad de ser incapaz de obtenerla.

Un arranque de esta propuesta sería rastrear las posibilidades de un montaje en las producciones y escritos de lo que se conoce como cine soviético, particularmente con Dziga Vértov y Sergei Eisenstein. Estas dos figuras son muy apreciadas en la Historia del Cine por sus aportaciones tanto cinematográficas como teóricas con las que pensar el quehacer fílmico. La mirada de la máquina, el cine-ojo de Vértov, se estructura en base a emplear solamente lo registrado de lo real para después devolverle la mirada a través de los intervalos entre fotogramas. Se podría comprender que la producción de este director es un cine vinculado a la percepción humana, un modo de ver equivalente a un uso convencional del ojo. No obstante, *El hombre de la cámara* (1929) marca un momento de inflexión en las posibilidades que el cineasta encuentra a través de la postproducción. Lo propio del fotograma en diferencia de la fotografía es su cualidad de movimiento, ya no sería suficiente invertirlo, sino que podría ser posible detenerlo para después modificarlo o incluso acelerarlo, apreciar otros modos en los que la mirada no puede percibir pero que el montaje permite observar. Varios son los ejemplos que se encuentran en la película como asociaciones del montaje, sonido extradiegético o aceleraciones de los fotogramas.

Por otra parte, el cine de Sergei Eisenstein se centra en la búsqueda de lo extático dialéctico, el pathos en y de la imagen para la ebullición de una resistencia (Molina, 2017). En su teoría sobre el montaje propone una serie de métodos para todo tipo de articulación audiovisual; sin embargo, destaca su aportación bajo el nombre de montaje intelectual o montaje de atracciones (Eisenstein, 1989). Dichos enlaces tratan de producir un impacto, un choque que fuerce el encuentro del pensamiento ante la imagen, ante la película. Un modelo discursivo que utiliza el fragmento en un ensamblaje metafórico que explora al unir opuestos creando intersticios en los que la relación de ambas imágenes coexiste. Esto simplemente puede ser una asociación preexistente como sucede entre las condecoraciones militares y los iconos religiosos en *Octubre* (1927), sugiriendo la relación de autoridad entre las figuras bélicas con el poder sagrado. Por otro lado, es más conocido su trabajo en *El acorazado Potemkin* (1925) por parte de la relación entre historia y resistencia, entre el documental y la ficción. La escena de la escalera de Odessa plantea un hecho real interpretado y montado por Eisenstein estirando el patetismo de sus imágenes. Desde la madre cargando con su hijo fallecido, la mujer fusilada cual mártir o las personas huyendo de los cosacos; todas estas imágenes tratan de inducir un pensamiento al espectador, una reacción que germina una vez acabada la película.

Ambos autores aportan al debate cinematográfico la capacidad del montaje para establecer relaciones más allá de la mera percepción. El uso de la máquina como una herramienta con la que experimentar la representación, una propuesta de ficción de un afuera a un adentro, de la Naturaleza al ser humano. La importancia de estos cineastas fue la de conseguir mostrar cómo unos fotogramas podían emitir un timbre con el que hacer tambalear su propia imagen.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15522

A mediados del siglo XX eclosiona un gran cambio en la producción audiovisual. La anunciada muerte del cine frente a su industrialización, el inicio de la televisión y el mayor acceso a medios tecnológicos debido a su abaratamiento aceleraron un proceso de democratización que permitió una producción más íntima comparada con la de los grandes estudios. A parte de esto, el paso del celuloide a lo electromagnético permitió otro tipo de montaje más directo que el *cutting*, hasta alcanzar cuotas inimaginables con la computación de la imagen con los formatos digitales, el *editing.* El artista Harun Farocki lo describe en una secuencia de *Interface* (1995) en el que mediante una pantalla doble contrapone estos dos métodos convergiendo con el acto de la propia mano dirigiendo los movimientos de montaje. Uno en un espacio físico y otro en uno virtual, pero la mano sigue siendo la misma. De nuevo estas secuencias muestran un modo diferente de conocer dos opuestos mientras que sigue siendo posible encontrar sus paralelismos.

En este contexto se comienza a experimentar con un evento difícil de catalogar que venía proponiéndose desde los años treinta: el ensayo fílmico. Este formato, heredero de su homónimo literario, se centra en la revisión de fenómenos preexistentes. Las producciones ensayísticas partirían en muchas ocasiones de un material documental sobre el que reescribir su contenido (Rascaroli, 2017). En pleno auge postmoderno, el ensayo se alza como una herramienta predilecta con la que cuestionar la producción cultural a través de su transformación en montaje. Uno de los casos más nombrados es *Historie(s) du cinéma* (1989-98) en el que Jean-Luc Godard exhibe su propia historia del cine para señalar las carencias que ha sufrido esta misma culminadas en los desastres de la Segunda Guerra Mundial, es decir, cómo el cine había fallado y seguía haciéndolo frente a eventos de ese calibre (Godard, 2014). Esta producción emplea cientos de trucos de montaje extradiégeticos para estar interrumpiendo el ritmo y así potenciar el extrañamiento perceptivo para abrir otros espacios significantes posibles. Desde las voces *en off* sobre las sobreimpresiones visuales hasta sus propios autorretratos representando el proceso subjetivo que supone estructurar un relato, Godard está constantemente moldeando el flujo fílmico. Esta serie de películas muestran las posibilidades con las que el montaje genera escenarios disruptivos con los que sin violentar físicamente sus imágenes producen un extrañamiento discursivo.

Dentro de esta línea, pero de un modo distinto, está *La Isla de las Flores* (1989) de Jorge Furtado en el que construye asociaciones entre imágenes, texto y sonido para encauzar la narrativa sobre los espacios invisibilizados de un proceso como el consumo capitalista y su gestión de residuos empleado la satirización. En este caso, va articulando imágenes de todo tipo de procedencias (como imágenes populares, de enciclopedias, de televisión o imágenes documentales) para ir armando su propio relato y denunciar un hecho real que afecta a la sociedad e industria vinculada con la Isla de las Flores en Brasil. Su estructura narrativa responde a un modelo convencional de relato pero los métodos que emplea de fragmentación y apropiación lo recompone como un dispositivo sobre el que se conflictúa el material empleado denunciando una situación social.

CONCLUSIONES

Recopilando todo lo traído a estas páginas, se observa como el montaje de imágenes en movimiento se ha ido desarrollando a la par que las tecnologías del registro. La variedad de estrategias que se pueden realizar con este método favorece los formatos experimentales. Los casos aquí planteados muestran un recorrido sobre la necesidad de ir más allá de la percepción natural y la narrativa convencional, una búsqueda de diálogos no ortodoxos exclusivamente llevados a cabo con material visual y sonoro. Actualmente, siguen produciéndose esta clase de obra como se puede ver en *Padre no nuestro* (2019) de María Cañas quién explora las relaciones afectivas en plena era digital o *Terror!* (2007) de Ben Rivers el cual ensambla una película de terror a través de cientos de fragmentos de otras películas del género mostrando sus estereotipos para cuestionar el propio modo en el que se representa el miedo. Todas estas películas parten de la premisa de emplear todo el material multidisciplinar disponible para poder experimentar una duda, una puesta en común. El montaje se convierte en su aliado al poder crear escenarios imposibles que exploran la concepción sobre lo real. Por ello, moldear lo significante mediante el ensamblaje de imágenes en movimiento se ha convertido en una de las herramientas críticas predilectas de la producción contemporánea. La finalidad de ello se relaciona con la posibilidad de *performar* (Butler, 2007) futuros aún por descubrir, relecturas indispensables para no caer en el inmovilismo cultural.

FUENTES REFERENCIALES

Agamben, G. (2015). *¿Qué es un dispositivo?* Anagrama, S.A.

Amiel, V. (2005). *Estética del montaje*. Abada Editores, S.L.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15522

Bresson, R. (1979). *Notas sobre el cinematógrafo.* Ediciones Era, S.A.

Butler, J. (2007). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Espasa Libros, S.L.U.

Delueze, G. (1986). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2.* Ediciones Paidós Ibérica, S. A.

Eisenstein, S. (1989). *Teoría y técnicas cinematográficas*. Rialp.

Garcés, M. (2013). *Un mundo común.* Ediciones Bellaterra, S.L.

Godard, J.L. (2014). *Historia(s) del cine*. Caja Negra Editora.

Metz, C. (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968) (vol. I).* Ediciones Paidós Ibérica, S. A.

Molina, M.C. (2017). Eisenstein y El Greco: la cinematografía del éxtasis. *Escritura e Imagen*, 13, 75-94.

Rascaroli, L. (2017). *How the essay thinks*. Oxford University Press.

Villain, D. (1994). *El montaje.* Ediciones Cátedra, S.A.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15252

Martín Hoces de la Guardia, Marta.
Doctora en Investigación en Arte Contemporáneo, Universidad del País Vasco UPV/EHU, Departamento de Escultura y de Arte y Tecnología.

Des/Re- territorialización Animal

Animal De/Re- territorialization

PALABRAS CLAVE

Animal, muerte, investigación, proceso creador.

KEY WORDS

Animal, death, research, creative process.

RESUMEN

La desterritorialización y la reterritorialización animal son dos conceptos que modifican la imagen del animal en el espacio-tiempo dentro del arte. En esta investigación nos centramos en su estudio. Nos interesa especialmente la evolución de la representación y la presentación del animal, siendo éste último presentado en la galería totalmente vivo o en ciclos de vida y muerte animal. A lo largo de nuestro proceso de investigación hemos centrado el objeto de estudio entendiendo la práctica como práctica investigadora. La metodología de investigación como creación nos ha permitido presentar y representar la imagen del animal muerto sin envilecer su cuerpo, ni la necesidad de su muerte real para realizar dicho proyecto plástico. Dando lugar a una nueva reconfiguración de nuevos significantes entre la relación de artistas y animales dentro del Arte Contemporáneo.

ABSTRACT

Animal deterritorialization and reterritorialization are two concepts that modify the image in space-time within art. In this research we focus on their study. We are especially interested in the evolution of the representation and presentation of the animal, the latter being presented in the gallery totally alive or in cycles of animal life and death. Throughout our research process we have focused on the object of study understanding the practice as a research practice. The research methodology as creation has allowed us to present and represent the image of the dead animal without degrrading its body, nor the need for its real death to carry out said plastic project. Giving rise to a new reconfiguration of new signifiers between the relationship between artists and animals within Contemporary Art.

INTRODUCCIÓN

Contextualizar la imagen del animal supone un repaso a lo largo de la Historia del Arte. Siendo un referente importante en el que se han conformado diversos artistas desde diferentes disciplinas artísticas. No obstante, la evolución de su imagen en el arte llega a des/re-territorializar al animal llegando hasta la actualidad, en el Arte Contemporáneo. En otras palabras, hemos realizado cierto recorrido a grandes pinceladas de su propia imagen en la Historia del Arte. No debemos de olvidar que los artistas han transmitido o comunicado a través de sus obras de arte diferentes ideas y valores que incluyen en cada imagen del animal. De algún modo, dichas imágenes nos sitúan dentro de un contexto donde son analizadas mediante su proceso creador y conectan más directamente con el autor. Además, desde la perspectiva de Richard Gregory (1973) es necesario tener los ojos abiertos para que las imágenes de los animales queden capturadas en la película sensible que existe en la parte ocular para ser trasladada mediante impulsos a través de los nervios ópticos al cerebro (pp. 9-133). Asimismo, podemos observar como existe un rasgo común donde se manifiestan las preocupaciones del ser humano y son proyectadas en el propio animal.

La hipótesis de salida se centra en la imagen del animal como recurso y proceso creador. Los objetivos teóricos son configurar un marco operativo que perfile la evolución del animal en el arte hasta la actualidad. Además, codificar y analizar las claves conceptuales de la des/re-territorialización animal y los diferentes procesos creadores que hasta los años sesenta no se habían generado en el espacio

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15252

artístico sobre la imagen del animal. Los objetivos experimentales son investigar y crear desde la práctica artística generando nuevo conocimiento donde la imagen del animal y la muerte toman forma sin envilecer al mismo.

Finalmente, dicha comunicación busca un nuevo encuentro territorial con el animal en el espacio artístico dando la posibilidad de reconectar a los espectadores, a los artistas y los propios animales en un espacio-tiempo.

METODOLOGÍA

La metodología empleada es la investigación como creación y la creación como investigación. Lo que ha permitido desarrollar el proyecto experimental-plástico personal bajo el título "Birds". No obstante, hemos podido fomentar de manera reflexiva y constructiva nuevas re-contextualizaciones sobre la imagen del animal en el arte. Por ello, esta metodología promueve su desarrollo de manera abierta[1] y proponiendo rexaminar cada elemento dentro del proceso creador. Generando así, nuevos cambios operativos y relevantes que potencien cada creación plástica.

Asimismo, el desarrollo metodológico tanto en la búsqueda de información teórica como plástica va generando varias etapas. Permitiendo hacer uso del modelo de Graham Wallas y sus cuatros fases[2]. De alguna manera, nos ayuda en el proceso creador a contrastar la información creando contenido desde una perspectiva más elabora.

Finalmente, desde una propuesta experimental conectamos y articulamos cada concepto en una nueva imagen del animal des/re-territorializada. Siendo necesario una búsqueda bibliográfica específica inicial sobre el animal en el Arte, y concretamente, en el Arte Contemporáneo. Recopilando y clasificando cada información (sonora, visual, escrita) para finalmente ser analizada desde la imagen del animal vivo o muerto dentro del espacio artístico.

DESARROLLO

Entender los conceptos desterritorialización y reterritorialización animal nos sitúa en la necesidad de hacer un recorrido a grandes rasgos a través de la Historia del Arte. En otras palabras, la imagen del animal ha sido un elemento simbólico importante para el ser humano siendo clave para comunicar y transmitir experiencias, conocimiento y crear cógidos (Kepes 1969, p.23). Representar o presentar la imagen del animal también ha sido clave en esta evolución artística respecto al animal.

De alguna manera, sus representaciones aparecieron por primera vez en las paredes de las cuevas en la época de la Prehistoria. Posteriormente, los artistas fueron usando diferentes soportes artísticos como templos, lienzos, bestiarios, metales, fotografías, etcétera. Lo cual observamos que tanto el ser humano como el animal se encuentran en un mismo territorio. Es decir, el animal es alejado de su hábitat hacia otro lugar en una nueva imagen provocado por una perspectiva humana dominante. Por ello, las pinturas rupestres de animales resultan ser veneraciones a la caza de animales donde representaban bisontes, renos, caballos, etcétera. Siendo representaciones normalmente polícromas, naturalistas y realistas. Situadas de manera independiente o en composiciones de varias figuras con actitudes estáticas, de movimiento, heridos, etcétera (Muñoz 1984, pp.1-155).

En el Arte Antiguo, las imágenes de los animales eran representaciones que aludían a la protección o la mitología humana. En el Arte clásico sus representaciones tenían símbolo de poder para la sociedad y también mitológicas. Seguido, en la época medieval la interrelación entre humanos y animales va prosperando siendo fundamental en la economía para el ser humano. Podemos observar tres iconografías distintas en el arte. La primera la religiosa como enseñanza del cristianismo. La segunda la simbología civil representando el status social a través de los animales. Y la tercera, como icono de magia negra y blanca con representaciones de animales (Honour y Fleming 1987, pp.7-136).

Tres artistas que destacaron en las representaciones de la imagen del animal en el transcurso de la Edad Media al Renacimiento son: Antonio di Puccio Pisano (1395-1455) en obras como: Retrato de una princeso de la casa de Este (1436-1449), La virgen y codorniz (1420) o acuarelas de un Pato (1430-1440). Otro artista fundador de la perspectiva artística fue Paolo di Dono (1397-1475) quien representaba animales y en concreto aves con obras como: La creación de los animales en el Claustro Verde de Santa María Novella (1431), La caza en el Bosque (1470) o El retrato ecuestre de John Hawkwood (1436). El tercer artista fue el Bosco (1450-1516) con su obra: El Jardín de las delicias (1503-1515) donde introduce animales exóticos (Honour y Fleming 1987, pp.317-338).

[1] Umberto, E. (1990) *Obra Abierta.* Arial, pp.65-92.
[2] (preparación, incubación, iluminación y verificación). Graham, W. (2014) *The art of thought.* Solis Press, pp. 1-202.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15252

En el Renacimiento encontramos dos artistas que trabajan con la imagen del animal. El primero es Leonardo Da Vinci (1452-1519) el cual tiene interés por los animales y en concreto por el caballo. Estudiando su anatomía y su movimiento. Con obras como: Códice sobre el vuelo de los pájaros (1505) o La dama del armiño (1488-90). El segundo artista es Alberto Durero (1471-1528) con obras como: Liebre (1502) o el grabado Rinoceronte (1515) (Honour y Fleming 1987, pp.342-347).

En la época barroca observamos como las imágenes de los animales son representadas en diferentes escenas, ya sean en retratos familiares, mitológicos, ecuestres, de caza o lucha o en paisajes que rompen la propia narrativa. Artistas como Jan Fyt (1611-61) Paul de Vos (1591-1678) y Fran Snyders (1579-1657) hacen uso de la naturaleza muerta y la caza para sus bodegones. En la época del Rococó el artista Jean-Baptiste Oudry (1686-1755) representaba la imagen del animal en escenas de caza. En cambio, George Stubbs (1724-1806) era un gran ilustrador en la anatomía de la imagen del caballo, con su obra La anatomía del caballo (1766), la cual tuvo gran repercusión (Honour y Fleming 1987, pp.429-461).

En el Romanticismo encontramos a Francisco de Goya y Luciente (174-1828) el cual representa a los animales siendo clave importante en su obra desde diferenntes técnicas de trabajo. En obras como: Los Disparates (1816-23), Los toros de Burdeos (1824-25) o los grabados de La Tauromaquia (1814-16). Otros artistas como Théodore Géricult (1791-1824), Jean-François Millet (1814-1875), Eugéne Delacroix (1798-1863) y Aleksander Orlowski (1777-1832) representaban imágenes de animales y en concreto el caballo en su desarrollo artístico. Fueron fundadores de la escuela de Barbizon e impulsores del romanticismo al realismo donde representaban iconografías de animales y campesinos. En la época del realismo Gustave Courbet (1819-77) representaba imágenes de naturaleza muerta, animales, escenas de caza, etcétera. Su obra La Trucha (1872-79) representa la imagen del animal como metáfora de su propio estado físico y mental en declive (Honour y Fleming 1987, pp.462-497).

En el impresionismo podemos destacar a Edgar Degas (1834-1917) el cual representa escenas de movimiento de imágenes de animales como las carreras de caballos. Además, representó un caballo pura sangre en diferentes posiciones en una serie escultórica de cera, de diferentes colores y con un tamaño de (13-41 centimetros) (Honour y Fleming 1987, p.501).

En el expresionismo, Franc Marc (1880-1916) fue un gran retratista animal, usando la simplicidad cromática y formal, plasmando la belleza y las virtudes que le faltan al ser humano en cada representación animal. Chaim Soutine (1893-1943) representa imágenes de naturalezas muertas y animales sangrantes, como proceso de transformación del animal en comida. En el surrealismo, como fundador del movimiento es André Breton (1896-1966). Las artistas como Frida Kahlo, Remdios Varo o Leonora Carrington entre otras hacían uso de la simbología animal para representar en sus obras (Honour y Fleming 1987, pp.505-530).

En el Arte Contemporáneo, ya en los años sesenta la idea de la estética deja de tener fuerza dentro del Arte, llevándolo a la relevancia de lo bello a lo visual, o la diferencia del objeto real y la obra de arte. Por ello, nos encontramos con obras interactivas donde la imagen del animal se cuestiona el papel del mismo dentro de la sociedad con temas como: la responsabilidad moral ante la ética con el animal, el animal deja de ser representado sino presentado vivo o muerto en la galería, la reflexión representativa del ser humano que interactua con los mismos, etcétera (Baker 2000, pp.1-208). Algunos artistas como Robert Glen y su obra Mustangs de la Colina de Texas (1984) siendo un homenaje a los caballos que huyen del peligro que les acechan. La artista Caroline Wallace y su obra Señor Gyllene y otros animales (1999) donde aparecen la representación de los animales fieles al ser humanos el perro y el caballo. O por último, el artista Robert Rauschenberg que presenta al animal muerto en su obra Monogram (1955-59) o Joseph Beuys con la obra Cómo explicar imágenes a una liebre muerta (1965) (Aloi 2012, pp.1-192). Finalmente, como podemos observar nos encontramos con cierta ambigüedad respecto a la representación o la presentación del animal a partir de los años sesenta dentro del Arte Contemporáne. Lo cual, ha permitido imágenes de animales vivos, muertos o en proceso de putrefacciónn, creando nuevos enfoques plásticos. Por ello, podemos deir que a lo largo de la Historia del Arte la iconografía del animal ha generado una evolución en la propia identidad del hombre como de la naturaleza y la manera de representarla o presentarla, haciendo un claro cambio de territorio en cada nueva imagen del animal.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15252

1. Desterritorialización y Reterritorialización Animal

Desterritorialización y reterritorialización son dos conceptos que surgen en 1997 por Gilles Deleuze y Félix Guattari. Entendemos que la desterritorialización de la imagen del animal es un cambio de espacio-tiempo a nuevo lugar donde se genera una nueva imagen reterritorializada. Además, encontramos dos enfoques dentro de la desterritorialización. Por un lado, la absoluta que es entendido como el cambio constante de territorio pudiendo ser desde el pensamiento con la imagen mental del animal. Y por otro lado, la relativa que es abandonar un territorio en busca de otro nuevo. Por ello, observamos como ambos conceptos están unificados uno al otro en los diferentes planos espaciales que contemplemos. De alguna manera, crear la imagen del animal es pasar por el proceso de ambos términos. Desde que surge como pensamiento o idea se transforma o cambia (desterritorialización) y finalmente se genera la nueva imagen del animal (reterritorialización) (Deleuze y Guattari 1977, pp.1-64).

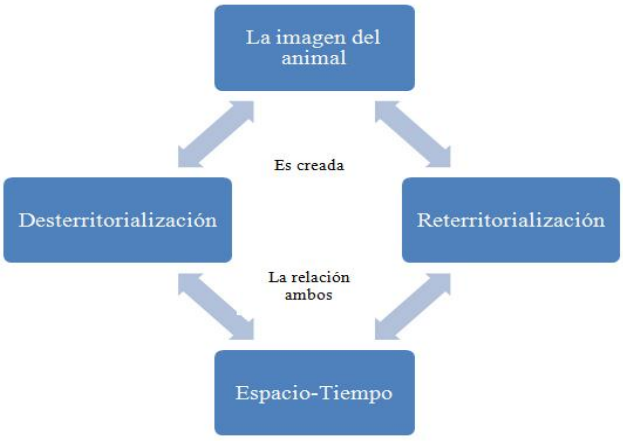


Figura 1. Mapa conceptual. "Des/Re-territorialización" 2020. "Elaboración propia"

No obstante, entendemos ambos términos como nuevos encuentros con la imagen del animal en cada proceso creador. Generando así, una nueva identidad social en la unión de territorios humanos y animales. En el Arte Contemporáneo se puede observar dicha circunstancia. Es decir, el animal es sacado de su hábitat para transformarlo en una nueva imagen plástica, lo que significa desterrar al animal y nos da una nueva re-significación entre el animal y su propia imagen en el encuentro con el mismo en ámbito artístico.

Des/Re-territorialización animal supone entender el cambio respecto a la variedad de encuentros que surgan en diferentes lugares concretos y con sujetos determinados. Es entrar dentro del debate fronterizo de la descontextualización, de la homogenización y la coacción. Por ello, el primer encuentro con el animal es su propia naturaleza siendo, posteriormente, cambiado fisicamente o simbólicamente al espacio artístico. Lo cual genera una problemática con el animal, ya que el espacio no está diseñado para su bienestar. Es decir, dichos conceptos no significan dentro del arte suplantar un espacio natural por otro artificial, sino situarlo bajo otro tipo de visión y control continuo.

Dentro del Arte Contemporáneo se han generado gran variedad de encuentros con el animal desterrado y reterritorialzado en una nueva relación con el ser humano. Incluso ha surgido gran polémica con su imagen muerta en las prácticas artísticas. Según Anne Sauvagnargues, Gilles Deleuze afirma que:

> *No existe territorio sin un vector de salida de este mismo, y sin un esfuerzo por reterritorializarse en otro lugar o en otra cosa y, junto a Félix Guattari acuña un concepto clave, el de la desterritorialización, difícil aunque, como él mismo señala, con precedentes en la literatura, en el término outlandish, empleado por Herman Melville, autor de Moby Dick (Sauvagnargues, 2006, p.73).*

Ante la cita, entendemos que el inconveniente de la desterritorialización animal no es una cuestión solo de lo físico sino más bien dentro del pensamiento humano donde el animal se encuentro en una constante búsqueda desde cualquier tipo de lenguaje que se emplee. Siendo el propio ser humano quien se situe en el límite de reconocerse como un animal desde la mirada de cazador. Podemos decir, que la situación del cazador difiere respecto al estar dentro, fuera o al lado del conjunto de animales. Es decir, la interacción cambia respecto al encuentro que se genere. Como en el caso de los espacios artísticos contemporáneos donde la imagen del animal y su imagen muerta desterritorializa y reterritorializa cambia la percepcción de cada obra plástica.

Hacer uso de la imagen del animal tiene un aspecto de poder y transformación puntual respecto a su identidad dentro de la desterritorialización (Deleuze y Guattari 1977, pp.1-64). De alguna manera, la imagen del animal muerto en el Arte Contemporáneo indica la transformación del pensamiento anómalo del ser humano. Algunos ejemplos podrían ser por un lado, la etología animal donde observamos los comportamientos de los animales. Y por otro lado, la morfogénetica donde se desarrolla la forma de los animales dentro de un territorio. Posiblemente, la memoria de algunos animales como los elefantes y sus migraciones territoriales sean clave en su transformación biológica. Y por lo tanto, en su nueva imagen desterritorializada. Por ello, es importante observar a los animales en su devenir como imagen para una nueva respresentación. Samuel Butler escribe: "el animal entero es sólo una especie de media proporcional entre su casa y su alma, y que nadie puede decir dónde termina la casa y dónde empieza el animal" (Butler 2012, p.103).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15252

Es decir, el animal y el medio forman un conjunto particular y definido por su composición en relación a quien contempla diseñando una nueva imagen en un territorio expresivo.

No obstante, el arte es un medio que intercambia afectos y preceptos dentro de una circulación que relaciona la etología desde un nivel expresivo y plástico. Siendo el arte un fenómeno continuo de desterritorialización o como decía Deleuze y Guattari una "bio-estética" (Deleuze y Guattari 1997, p.67). Siendo el arte el medio o la territorialización que marca un espacio. Su síntesis transforma la imagen del animal en un tema recurrente en el arte, dando nuevas identidades a los artistas. Supone un cambio-expresivo de cualidades y materiales disponibles para volverlas expresivas. Siendo una apropiación del propio territorio que no deja de existir e influye en la vida del animal y su imagen en el arte.

Finalmente, la desterritorialización y la reterritorialización animal supone la consolidación, la conservación y la estabilización de los devenires culturales. Donde el pensamiento anómalo es proyectado en el animal como proceso experimental crítico, político y clínico. Donde se generen nuevas formas de hacer y nuevas imágenes del animal dentro del espacio artístico que en ocasiones puede ser fatal o al menos traumática.

2. Presentar al animal vivo en el espacio artístico

A partir de los años sesenta, la imagen del animal ya no es esculpida, pintada o dibujada. Ahora el Arte Contemporáneo modifica la realidad. Es decir, el tratamiento ha sido transformado y la imagen del animal se encuentra atada, encerrada o incluso muerta dentro del espacio artístico. La imagen del animal vivo presentado en el espacio genera un nuevo modo de hacer y un nuevo soporte para los artistas. Donde su imagen puede ser viva, muerta o en estado de putrefacción modificando así los significantes que se habían tenido hasta el momento. Provocando nuevas reflexiones en el espectador debido a la utilización del cuerpo del animal como material artístico (Martín 2021, p.122).

Un ejemplo es la obra de Jannis Kounellis bajo el título Untitled (1969). Trata de una instalación escultórica de doce caballos reales atados en el la galería L'Attico de Fabio Sargentini en Roma. Esta obra supuso una gran des/re-territorialización animal, ya que durante siglos la imagen del caballo ha sido símbolo e icono representativo tanto en esculturas, dibujos y pinturas. En cambio ahora el animal es real, se puede oler, oir, ver su movimiento, sus huellas e incluso sus desechos. Podemos, observar que este cambio causó un gran impacto en el espectador rompiendo con lo establecido. Aportando una nueva redefinición en el ámbito del Arte, tanto en materiales, ténicas como teorías que trastocaron los límites territoriales del Arte. Finalmente, dicha obra ha sido exhibida varias veces. En 1976 en la Bienal de Venecia y en 2006 en el Museo de Arte Donna Regina (MADRE) en Nápoles. En esta última exposición, se usaron catorce animales y estuvieron solamente quince días. Debido a la polémica sobre la protección y respeto a los animales por algunos críticos de arte. Al igual que ocurrió en la feria de Art Cologne (Mariani 2011, pp.14-16). De alguna manera, podemos hablar de una obra significativa que marca un antes y un después en su repercusión artística tanto reflexiva como materialmente.

Figura 2. Instalación Escultórica. "Untitled" Jannis Kounellis 1969. "Fuente" Baker, S. 2000. *The Postmodern animal.* Reaktion booksLTD.p.79

Otro ejemplo es la obra de Joseph Beuys I Like America and America likes me (1974). Trata de una performance donde se establece un encuentro territorial metafórico y de resistencia entre el animal y el ser humano. Dicho trabajo se inició cuando Beuys sube al avión en el aeropuerto de Düselldorf en Alemania hasta llegar a la galería Rene Block en el barrio Soho, Nueva York. Desde que sale del avión, el artista está cubierto por una manta de fieltro[3] y es recogido por una ambulancia hasta llegar a la galería. Dicha performance dura siete días en convivencia con un coyote vivo, un triángulo

Figura 2.1. Performance. "I Like America and America likes me" Joseph Beuys 1974. "Fuente" Baker, S. 2000. *The postmodern animal.*Reaktion booksLTD.p.151

[3] Símbolo del accidente de avión que sufrió en la guerra y fue curado por una tribu que le envolvía con grasa y ese material.
Delgado, G. & Sevilla, S. (1985). *Joseph Beuys. Nueve acciones fotografiadas por Ute Klophaus.* Fundación Caja de Pensiones.pp.1-46.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15252

de música, un bastón, guantes, una linterna y un periódico[4]. Toda la escena está separada del público por una valla metálica. Beuys toma el papel de sanador de la sociedad americana y junto al coyote representan las culturas primitivas americanas y la supervivencia frente al capitalismo y consumismo del resto de objetos. Finalmente, es frecuente observar en las obras de Joseph Beuys el uso de referencias medicinales, filosóficas, botánicas, zoología, etcétera con la finalidad de generar un mundo mejor para sel ser humano (Delgado y Sevilla 1985, pp.1-46). De alguna manera, la des/re-territorialización es continua en el transcurso de la performance ya no solo la imagen del animal sino la del propio artista frente al público.

Figura 2.2. Performance. "She-Wolf" Pilar Albarracín 2006. "Fuente" Recuperado 24 julio 2019 de http://www.pilaralbarracin.com/fotografias/fotografias9.html

Otro ejemplo es la artista Pilar Albarracín y su obra She-Wolf (2006). Trata de una performance de 2'45'' de duración. Podemos observar cierta similitud al trabajo anteriormente presentado. En este caso, nos habla de la relación entre lo salvaje (loba) y lo doméstico (mujer). La escena está compuesta por un picnic con carne cruda y vino, del cual se alimentan tanto la artista como la loba y en palabras de Donna Haraway: "se produce la domesticación que la convivencia les da" (Haraway 2003, p.28). Finalmente, si pensamos en "el animal soñado" por Kafka (Borges 1999, p.21) cabe la posibilidad de que la loba nos domestique. Es decir, a través de la muerte, el orgullo y la valentía aparece un cambio des/re-territorialización animal que promueve la relación entre la artista y el propio ser vivo.

Para concluir, en esta investigación observamos como existen dos formas distintas de trabajar la imagen del animal. Siendo por un lado, la presentación del animal en el espacio de la galería mediante nuevos y viejos medios desafiando el pensamiento filosófico en nuevas formas de animales. Y por otro lado, la imagen del animal que explora el encuentro con la emoción de la muerte. Esta nueva reconfiguración de presentar al animal en la galería dentro del marco artístico, supone un avance que rompe con lo ya establecido. De alguna manera, la imagen del animal en el Arte puede ayudarnos a reconectar tanto a los diferentes artistas como a los espectadores dentro de esta sociedad en declive.

3. Ciclos de vida y muerte animal en el espacio artístico

Reflexionar sobre los ciclos de vida y muerte animal en el espacio artístico surgen preguntas como: ¿Cómo presentar la muerte del animal en el Arte? ¿Es necesario buscar o explorar la muerte animal? ¿Por qué lo contemplamos? ¿Se puede representar la muerte animal sin necesidad de la misma? De alguna manera, podemos observar como los artistas contemporáneos exploran dicha realidad generando cierta reflexión ante el espectador siendo una prueba más directa donde el mismo es más crítico al tratarse de seres vivos y no objetos.

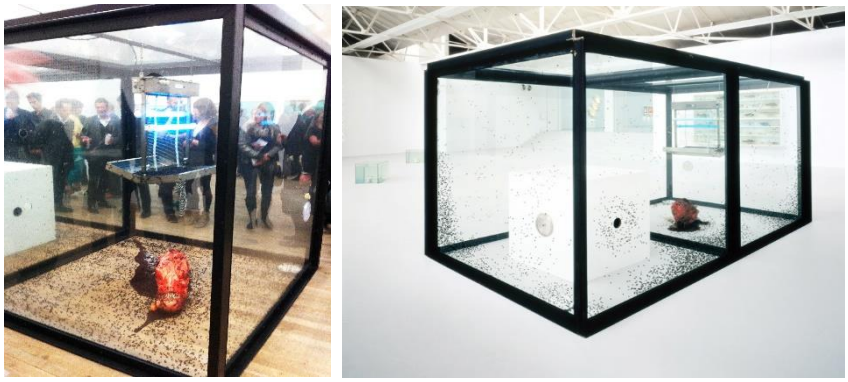


Figura 3. Instalación escultórica. "A Thousand Years" Damian Hirst 1990. "Fuente" Recuperado 24 julio 2019 de https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/04/120404_galeria_damien_hirst_retrospectiva_med

Un ejemplo artístico es la obra A Thousand Years (1990) de Damian Hirst. La cual nos presenta los ciclos de vida y muerte de insectos, en este caso la mosca. Trata de una instalación escultórica donde hay una gran vitrina dividida en dos partes. En una de ellas hay una caja blanca que contiene larvas de mosca que crecen y se hacen adultas. En la otra parte, hay una cabeza de vaca degoyada que les sirve como alimento a las mocas. Finalmente, se encuentra encendido un electrocutador de insectos, que finaliza con la vida de las moscas. Estas simbolizan el pueblo y el sistema cerrado simboliza nuestro mundo mecanicista. En su inicio surgieron sesenta generaciones de moscas. Además, la cabeza fue susituida por una disecada realizada por Emily Mayer. Podemos decir que dicho trabajo creó cierta repercusión y controversia en el Reino Unido. De alguna manera, el artista presenta la

[4] El periódico es llamado Street Journal. Ibíd. pp.1-46.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15252

muerte de la mosca como animal que hay que eliminar por propagador de enfermedades, siendo culturalmente significativo como plaga (Broglio 2011, pp.59-62).

No obstante, la muerte de insectos en cierta forma se encuentra justificada y aceptada en la sociedad. En cambio, en peces o mamíferos no sucede lo mismo y más si es en nombre del Arte. Por ello, la muerte de la mosca no es algo mediatizado sino presentada a través del ruido que se genera en cada electrocución. Podemos decir, que el silencio que acompaña el acto ¿es sorprendido en el espectador? ¿Es hipócrita acusar al artista cometiendo el mismo acto en nuestras vidas cotidianas? En la película Psycho de Hitchcok se genera una escena la cual Norman Bates ventriculizando a su madre diciendo: "Dirán, ¿por qué no quería incluso matar una mosca? (Hitchcok 1960, 106min.). Teniendo en cuenta la frase, la muerte del animal representa un acto sencillo y violento que alguien puede hacer. Incluso es normalizado en cualquier cultura.

Figura 3.1. Instalación escultórica. "In and out of love" Damian Hirst 1991. "Fuente" Recuperado 24 julio 2019 de https://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2012/mar/11/damien-hirst-tate-modern-pictures

Siguiendo con el mismo artista, en su obra In and out of Love (1991) siguió explorando con la muerte del animal, en este caso con mariposas. Su instalación escultórica fue expuesta en una tienda que constaba de dos alturas. En la parte superior se situaban flores, cuencos con agua azucarada y lienzos en blanco con crisálidas atadas. Las mariposas nacían, se apareaban, ponían huevos y morían. En la parte inferior de la tienda se encontraban con lienzos que tenían adheridas las mariposas muertas en campos monocromáticos con aspecto de estética estática. Este encuentro con las mariposas es diferente respecto al clavado de los gabinetes de entomología. Ya que, en este trabajo se busca una conmemoración estética ante el ciclo de vida y muerte del propio animal. Mientras en los gabinetes de entomología busca el estudio del insecto. Finalmente, podemos observar como la muerte de las mariposas y las moscas evocan dos sensaciones opuestas. Por un lado, el intento de preservar el cuerpo de las mariposas en perfecta belleza. Y por otro lado, la presentación de las moscas que generan la desintegración del ser en un cuerpo envilecido.

Para concluir, estos procesos creadores suponen una nueva presentación del ciclo vital y su transcurso hasta la muerte de un animal. Es decir, se genera una des/re-territorialización en la presentación del animal en el espacio artístico. Siendo, en ocasiones, con un aspecto natural y otros artificial. Además, en estos procesos creadores observamos como se generan nuevas imágenes inesperadas en cada nacimiento. Incluso son transformadas acorde vaya pasando el tiempo. De alguna manera, existe una diferencia entre la representación y la presentación de la imagen del animal siendo su grado de iconicidad el más alto como el número (11) donde el animal es presentado tanto vivo, muerto como putrefacto (Villafañe 2006, pp.40-43). Finalmente, cada animal que muere surge una nueva imagen siendo un nuevo cambio de significado donde revela lo volatid de la vida dentro de un espacio-tiempo. Por ello, en estas presentaciones de ciclos de vida y muerte animal captan en mayor o menor medida dichos instantes perceptivos donde el animal es enseñado visualmente.

4. Proyecto plástico personal_Birds

Birds es el título del proyecto personal fotográfico. En esta instalación artística nos encontramos, por un lado, la representación fotográfica de la imagen del animal en diferentes ciclos de vida. Los cuales, están en relación constante con la muerte. Debido a la contaminación recurrente de colillas de tabaco que se tiran indiscriminadamente a la naturaleza. Y por otro lado, se presentan los objetos artísticos utilizados en las imágenes. Siendo el cenicero, las colillas de tabaco y el nido de pájaro.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15252

Este trabajo experimental-plástico hace alusión a la muerte en paralelo que sufren los animales por consecuencia de la contaminación de los seres humanos al tirar las colillas de los cigarrillos a la naturaleza. Se ha estudiado y observado como los pájaros utilizan los filtros de los mismos para entrelazarlos con las ramitas de los nidos. Debido a su toxicidad los insectos, que puedan encontrarse en dichas ramas, son eliminados (Bayón, Á. 2022). Asimismo, no debemos de olvidar que normalmente se componen de material no biodegradables. Lo que supone una larga descomposición en el tiempo. Además, cuando fumamos los cigarrillos se quedan en la colilla todos los contaminantes que tienen una capacidad antimicrobiana. Siendo tóxicos para plantas, peces, algas, insectos, etcétera (Bonanomi, G. 2020).

De alguna manera, se busca des/re-territorializar la imagen del animal acercándolo al ser humano en relación a la colilla de tabaco. Ya que dicho objeto es un elemento cotidiano e indispensable para muchas personas en su día a día. Donde el objeto contaminante sirve de trampa artificial para los animales que son acechados por la muerte como imagen. No obstante, este proceso creador busca tomar conciencia ecológica ante las acciones cotidianas que provoca el ser humano. Es decir, busca responsabilidad ética[5] ante el daño causado a la naturaleza. Además, mediante la experimentación plástica dotamos de una segunda vida a la colilla del tabaco como objeto artístico. Siendo un posible reciclaje (Rahman, M.T., Mohajerani, A. y Giustozzi, F. 2020, p.734) que ahonda ser explorado.

Finalmente, podemos apreciar como la imagen del animal y la muerte pueden ser presentadas o representadas sin necesidad de mostrar su muerte real en el espacio artístico. De alguna manera, generar algo plástico supone no solo pensar de que voy hablar, sino también, como voy a tratarlo. Por ello, en este proceso creador hemos querido mostrar un posible acercamiento. Reconectando los devenires tanto de los espectadores como de los artistas hacia la propia imagen de la naturaleza, y concretamente, su muerte dentro del espacio artístico.

CONCLUSIONES

Como hemos comprobado en esta investigación la imagen del animal resulta ser un uso recurrente en el arte. Desde diferentes disciplinas los artistas reflexionan sobre sus preocupaciones para hablar del animal o utilizar su imagen. Entendemos que en todo este proceso de investigación la imagen cambia de paradigma. Siendo por un lado la imagen del animal representada. Y ahora por otro lado, es presentada como real en el espacio artístico. Esto último, supuso un cambio de perspectiva inesperado para los esperadores de aquella época.

Asimismo, el Arte Contemporáneo busca nuevas formas de hacer teniendo la necesidad de hablar incluso de los ciclos de vida y muerte animal por algunos artistas. Esta nueva iconicidad tanto viva, muerta o putrefacta promueve una resignificación conceptual donde la propia imagen es desterritorializada hacia un cambio de territorio a otro. Es decir, se destruye una imagen para generar otra nueva.

Figura 4. Fotografía. “Birds” 2021. “Elaboración propia”

[5] Riechmann, J. (2005) *Un mundo vulnerable: Ensayos sobre ecología, ética y tecnociencia*. La Catarata.
Velayos, C. (2007) Ética animal. Animales reales en el arte o sobre los límites éticos de la capacidad creadora. *Revista de Bioética y Derecho* (10), 24-38.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15252

Finalmente, estos cambios sugieren valores políticos, críticos y artísticos en cada creación artística donde la imagen del animal no sea envilecida. Esta nueva percepción en el arte hace que trastoque lo aprendido y la perdurabilidad de su imagen. Por ello, generar práctica investigadora ayuda a comprender y reflexionar más sobre las relaciones entre animales y seres humanos en un espacio-tiempo compartido. Dando la posibilidad tanto teórica como práctica a nuevos estudios donde el animal sea latente por excelencia.

FUENTES REFERENCIALES

Albarracín, P. (30 de enero de 2018). *She Wolf 2006.* http://www.pilaralbarracin.com/fotografias/fotografias9.html

Aloi, G. (2012). *Art & Animals*. I.B.Tauris.

Baker, S. (2000). *The Postmodern animal.* Reaktion books LTD.

Bayón, Á. (2022, 02 de abril). Los pájaros están utilizando las colillas del tabaco para esto. *Muy Interesante.* https://www.muyinteresante.es/naturaleza/articulo/los-pajaros-estan-utilizando-las-colillas-del-tabaco-para-171648719874#:~:text=Esa%20es%20la%20ventaja%20principal,de%20ramitas%20de%20su%20nido

Bonanomi, G. et al. (2020). The fate of cigarette butts in different environments: Decay rate, chemical changes and ecotoxicity revealed by a 5-years decomposition experiment. *Environmental Pollution*, *261*, 114108. https://doi.org/10.1016/j.envpol.2020.114108

Borges, J. L. (1999). *Manual de zoología fantástica. Un animal soñado por Kafka.* Fondo de cultura Económica.

Broglio, R. (2011). *Surface Encounters. Thinking with animals and art.* University of Minnesota.

Butler, S. (2012). *Erewhon: o al otro lado de las montañas*. Akal.

Deleuze, G. y Guattari, F. (1977). *Rizoma: Introducción*. Pre-textos.

Deleuze, G. y Guattari, F. (1997). *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia.* Pre-Textos.

Delgado, G. y Sevilla, S. (1985). *Joseph Beuys. Nueve acciones fotografiadas por Ute Klophaus.* Fundación Caja de Pensiones.

Foster, H., Krauss, R. E., Bois, Y A. y Buchloh, B. H.D. (2006). *Arte desde 1900.* Akal.

Gibson, J. J. (1974). *Percepción del mundo visual.* Infinito.

Gompertz, W. (2012). *¿Qué estás mirando?:150 años de arte moderno en un abrir y cerrar de ojos*. Taurus.

Graham, W. (2014). *The art of thought.* Solis Press.

Gregory, R.L. (1973). *Eye and Brain: The psychology of seeing*. World University Library.

Haraway, D. (2003). *The companion Species, Manifiesto, Dogs, People and Significant Otherness*. Prickly Paradigm Press.

Hirst, D. (2 de febrero de 2018). *In and Out of love 1991.* Recuperado el 06 de junio de 2019 de http://www.damienhirst.com/

Hirst, D. (2 de febrero de 2018). *A Thousand Years 1990*. Recuperado el 06 de junio de 2019 de http://www.damienhirst.com/

Hitchcok, A. [Productor-director]. (1960). *Psicosis*. [Película].

Honour, H. y Fleming, J. (1987). *Historia del arte.* Reverté.

Jambeck, J. R., Geyer, R., Wilcox, C., Siegler, T. R., Perryman, M., Andrady, A., Narayan, R., y Law, K. L. (2015). Marine pollution. Plastic waste inputs from land into the ocean. *Science*, *347*(6223), 768–771. https://doi.org/10.1126/science.1260352

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15252

Kepes, G. (1969). *El lenguaje de la visión*. Infinito.

Kuspit, D. (2006). *El Fin del Arte*. Akal.

Mariani, N. (2011). Los caballos de Kounellis. *Revista Palabrería,* (1), 14-16.

Martín M. (2021). *El animal como recurso y proceso de creación*. [Tesis Doctoral] Universidad del País Vasco, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Escultura y de Arte y Tecnología.

Muñoz, J. (1984). *La imagen del Animal. Arte Prehistórico y Arte Contemporáneo*. Caja de Ahorros y Monte de Piedad.

Rahman, M. T., Mohajerani, A. y Giustozzi, F. (2020). Possible recycling of cigarette butts as fiber modifier in bitumen for asphalt concrete*. Materials*, *13*(3), 734.

Riechmann, J. (2005). *Un mundo vulnerable: Ensayos sobre ecología, ética y tecnociencia*. La Catarata.

Ruiz Zamora, M. (2014). *Escritos sobre el post-arte: para una fenomenología de la muerte del arte en la cultura*. Universidad de Salamanca.

Sauvagnergues, A. (2006). *Deleuze, del animal al Arte*. Amorrortu.

Umberto, E. (1990). *Obra Abierta.* Arial.

Velayos, C. (2007). Ética animal. Animales reales en el arte o sobre los límites éticos de la capacidad creadora. *Revista de Bioética y Derecho* (10), 24-38.

Villafañe, J. (2006). *Introducción a la teoría de la imagen.* Pirámide.

Yadav, N. y Hakkarainen, M. (2021*).* Degradable or not? Cellulose acetate as a model for complicated interplay between structure, environment and degradation. *Chemosphere*, *265*, 128731. https://doi.org/10.1016/j.chemosphere.2020.128731

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15386

Martínez García, Paula.
Estudiante 4º grado BBAA, TFG, candidata a graduada en BBAA, Facultat de Belles Arts, Universitat Politècnica de València.

Terrones, Álvaro.
Profesor asociado, asignatura de performance, departamento de escultura, Facultat de Belles Arts, Universitat Politècnica de València / Grupo: LCI Laboratorio de Creaciones Intermedia.

El sistema artístico: subversión y resistencia paulatina para la desconexión del sistema

The artistic system: subversion and gradual resistance for system shutdown

PALABRAS CLAVE

Sistema cultural, desconexión, promoción artística, obligación, desgaste ocupacional.

KEY WORDS

Culture system, disconnection, artistic promotion, obligation, burnout.

RESUMEN

Este texto trata el concepto de *sistema,* –entendido como un conjunto ordenado de normas y procedimientos reguladores de un grupo, colectividad o sociedad–, en el ámbito artístico, y sobre cómo este nos obliga a *estar conectados* para sobrevivir en el sistema cultural. Los artistas noveles nos encontraremos esta situación al salir de la academia, tras una larga etapa de formación. Es un hecho que deberemos afrontar como graduados, al inicio de una nueva etapa curricular, en un mundo laboral hasta entonces desconocido. Los objetivos de la investigación son, por lo tanto, analizar las estrategias que utiliza el sistema para mantenernos conectados a la red, plantear qué promete el sistema si cumplimos con dicha conexión, identificar si verdaderamente estos son los objetivos que deseamos los artistas cuando creamos y, finalmente, proponer alternativas para gestionar la desconexión estratégicamente sin renunciar a las redes como herramienta de trabajo.

Respecto a la metodología, cabe mencionar que el impacto de esta permanente conexión al sistema cultural se estudiará desde dos áreas, la social y la laboral. Es importante mencionar también que los casos de estudio y referencias vendrán del ámbito local y de la Comunidad Valenciana. Con todo ello, se expondrá la sinergia dada entre artistas noveles y el sistema cultural, desde la óptica de la comunidad universitaria en BBAA en el último estadio de su carrera, a fin de demostrar que: puesto que el sistema cultural actual tiene incidencia directa en el impacto psíquico, ello nos obliga a estar permanentemente conectados, con el desgaste, incertidumbre y ansiedad que esto representa.

En definitiva, desde este estudio se propone una actitud de resistencia, haciéndose un ejercicio de similitud entre el concepto de *subversión* y el de *desconexión*, a fin de trascender el sistema de forma recurrente y paulatina. Desconectar por necesidad, para convivir con la vocación artística.

ABSTRACT

This text treats the concept of system, -understood as a set of rules and procedures that regulate a group, collective, or society-, in the artistic sense, and how it forces us to stay connected to survive in the cultural system. Us novel artists will find this situation upon leaving the academy, after a long phase of education. It's a fact we must face as graduated students, at the start of a new curricular phase, in a laboral world until now unknown. The objectives of the investigation are, in that case, to analyze the strategies that the system uses to keep us connected to the network, propose what the system promises if we achieve the connection, identify if truthfully

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15386

these are the objectives that we wish as artists when we create and, finally, propose alternatives to manage the disconnection strategically without giving up networks as a work tool.

In regards to methodology, it's worth noting that the impact of this permanent connection to the cultural system will be studied from two areas, the social one and the laboral one. It's important to mention as well that the study cases and references will come from the local scope and the Valencian Community. With all, it will expose the synergy given between novel artists and the cultural system, from the optics of the university community in BBAA in the last year of their career, with the end to demonstrate that: since the current cultural system has direct incidence on psychic impact, this forces us to be permanently connected, with the wear down, uncertainty and anxiety that this represents.

Definitely, from this study we propose an attitude of resistance, an exercise of similarity between the concept of subversion and the concept of disconnection, with the end to transcend the system recurrently and gradually. Disconnecting for necessity, to coexist with the artistic vocation.

INTRODUCCIÓN

La cuestión que nos atañe en este texto trabaja sobre el concepto de sistema y sobre cómo este nos obliga a estar conectados centrándose en las dificultades que encontramos los artistas al salir de la academia.

Para empezar, es necesario arrancar con la definición de sistema. Entendemos por sistema un conjunto de elementos engranados entre sí, que obran complementariamente en un circuito para el funcionamiento de una "maquinaria superior". La situación de "pequeños" artistas que acaban de saltar al mercado laboral es la siguiente: deben encontrar un trabajo para salir adelante (pagar un piso/habitación, víveres, etc.) Este trabajo, solo con mucha suerte, coincidirá con la acción creadora. Es por ello que los artistas trabajamos a tiempo completo, porque además de la jornada laboral, hemos de añadir el tiempo que cubre nuestra producción artística. Aquí juega una baza el *entusiasmo genuino* de la persona creativa como motor de producción que aprovecha el propio sistema. El artista novato trabajará por reconocimiento y publicaciones, por publicidad, visibilidad, autoestima. Lo que supone una precariedad, además de en el ámbito puramente laboral, también en el artístico, pues se esquiva el contrato estable disfrazando de cierta forma la explotación con "formación, experiencia o prácticas" (R. Zafra, p. 25, 2019). Respecto a la autoestima, la presión por publicar se convierte en necesidad para los artistas por formar parte de esta orquesta publicitaria. La exigencia de la red es dura, ya que reclama cantidad y calidad. En segundo lugar, la burocratización de todos los procesos y exigencia de justificación de los pagos realizados, desconcentran al investigador de su objetivo y lo neutralizan, desvinculándolo de su desarrollo artístico. En *La muerte de un burócrata* (película, T. Gutiérrez, 1966) se abordan los efectos de la burocratización de la vida llevando al extremo una situación tan desagradable como es la exhumación del cadáver de un familiar para coger de su bolsillo un carnet laboral. Con todas estas trabas, es fácil que la realización personal de muchas personas creativas se vea disminuída por cansancio, desgaste y que, incluso, abandonen su vocación.

DESARROLLO

El empeño de los artistas en conseguir el triunfo de su obra supone la herramienta perfecta para que dentro del sistema del arte haya ciertos trabajos no remunerados o incluso en los que el propio artista paga para que le permitan realizarlos, argumentando esto en engrosar el currículum de publicaciones (dar un congreso, escribir un artículo, participar en una convocatoria o realizar una exposición). El sistema aprovecha el entusiasmo de los creativos y se apropia de él, convenciéndolos a su antojo de que la recompensa será justa y suficiente. Sin embargo, el sacrificio nunca acaba y el alivio de dicha recompensa solo reconforta momentáneamente pues pronto aparecerán otros objetivos debido a que las publicaciones en redes nunca sacian a la audiencia.

En las facultades de Bellas Artes se reitera la importancia de publicaciones y exposiciones para el currículum y, siendo conscientes de la era en la que vivimos, la era de la aprobación digital, es normal que los artistas quieran estar presentes en redes constantemente. De esta manera, se establece un "sistema de valores" nuevo en el que las redes son protagonistas y ensalzan la cuantificación por encima de la calidad. Se establece una relación directamente exponencial entre visibilidad e influencia. "En el camino de especiación de nuestro género hemos generado una serie de adquisiciones técnicas que nos han permitido consolidar nuestra realidad tan singular en el universo conocido." (E. Carbonell, p. 70, 2009). ¿Qué promete el sistema del arte en las redes sociales si hacemos publicidad constante y en directo de nuestro trabajo? Existir, no ser olvidado (siempre que las publicaciones sean continuas) y el triunfo de nuestra obra, en base al halago y al elogio de los otros. Se plantea el éxito justificándose en esos valores y se equipara a sobrevivir en el sistema cultural. Sin embargo, ¿es real esta promesa? El *visionado bulímico* al que nos enfrentamos cada día responde negativa y rotundamente a esta pregunta, y es que dichas imágenes se consumen pero no se ven (entendiendo el ver en base al mirar con atención). Por muchas imágenes que se publiquen y por muy alto que sea su alcance (número de usuarios que la han visualizado), el espectador no la retiene

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15386

y la olvida al instante. Por lo tanto, de qué nos sirve a los artistas una aprobación en redes si no permaneceremos en la memoria de aquellos que nos han visto. Artistas como Ai Weiwei no utilizan las redes sociales como su principal herramienta de publicidad. Que fácil, ¿no? Ya es reconocido, juega en otra liga. Los artistas de nuestra generación convivimos también con una rivalidad voraz en redes ya que todos queremos progresar en nuestra carrera y se nos llega a convencer de que aplicaciones como Instagram es la única forma de promocionar.

Además, quisiera hablar de cómo detener el proceso de creación para hacer una foto y publicarla, secciona y fragmenta el estado intelectual acelerado que experimentamos cuando las ideas se entrelazan entre sí generando un mapa de conexiones entre las que fluye un discurso, un pensamiento que si se detiene se pierde. Es complicado mantener ese estado de concentración cuando debemos estar pensando en fotografiar o grabar el momento.

Esta situación es favorable al sistema neoliberal. Transformar la pasión de los artistas en desasosiego es la estrategia perfecta para que pierdan las ganas de mirar y de hacer que otros miren, para apagar conciencias críticas. Evitan conflictos y cuestionamientos del mismo. Convertirlos en fotocopias, en trabajadores sin ética ni principios con bases con la firmeza suficiente como para agruparse y rebelarse. En personas ideales para aumentar la producción en beneficio del empresario que ponen en valor agradar y cumplir para con los demás. Personas movidas no por lo que creen sino por influencias externas. A esto es a lo que Remedios Zafra hace referencia como *entusiasmo inducido* en su obra *El entusiasmo. Precariedad y trabajo creativo en la era digital.*

METODOLOGÍA

En este punto nos queda plantearnos qué papel queremos que tengan las redes en nuestro trabajo creativo y cuánto poder sobre nosotros legamos en ellas. Es evidente que las redes pueden funcionar como herramienta de trabajo y, en contra de lo que parece, en este texto no pretendemos demonizarlas sino reflexionar sobre una situación que nos afecta colectivamente y hacer un intento por plantear una mejora ya que la problemática reside en cómo nos relacionamos con las redes y no en ellas como tal. Desde esta perspectiva sugerimos una desconexión estratégica de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) para no renunciar a ellas como herramienta. No hablamos de hacerlo de forma radical, en este caso, sino de conectar con este sistema a voluntad para no perder los beneficios que este nos puede aportar. De apartarnos del desasosiego que suscita trabajar por y para que otros nos "vean" y trabajar por nosotras mismas. ¿Cómo hacerlo? Tomando conciencia de estas trabas, asumiéndolas y analizándolas para esquivarlas, cultivando nuestro desarrollo artístico poniendo el germen en ese *entusiasmo genuino* propio. "Invisibilizarse a voluntad" supondría un proceso creativo más fluido, es posible que menos documentado, pero, ¿de verdad son necesarias tantas imágenes? Con esto me refiero al lanzamiento de imágenes vacías y contínuas que no dicen nada y solo son consumidas por espectadores ávidos de más píxeles de colores.

Quiero decir, por mucha documentación fotográfica que se realice de ese proceso del trabajo creativo, ¿qué se pretende decir con ella? Simplemente que eso sucedió, pues su espectador jamás llegará a experimentar ese estado si no se pone a ello. Ni siquiera el propio artista que vive esa experiencia podrá recrearla con exactitud en otro proyecto porque su naturaleza es cambiante. Entonces concluimos que participar en las dinámicas del sistema en redes sociales a nivel publicitario y de documentación de absolutamente todo lo que sucede en el desarrollo de nuestros proyectos artísticos decididamente no aporta nada a su progreso, es más, podría interferir en este o incluso llegar a generar un colapso en la ideación, transformar la creación en un espectáculo más que consumir, cuando, y esto es una opinión personal, es uno de los procedimientos más íntimos pues ahí lo estamos poniendo todo. Se pone en valor razón, intuición, practicidad, sentimientos. La sinergia de cuerpo, mente y emoción supone dejar entrar a otros en espacios propios aunque las piezas no sean autobiográficas pasan por nuestro filtro y hablan de nosotros.

También existen otras tácticas igualmente válidas para revelarse en contra de las circunstancias que provoca dicha relación que mantenemos con las redes. A continuación, se expone un ejemplo de desconexión cuya particularidad es la violencia con la que se acciona la distancia del sistema. Se trata de una desconexión que puede entenderse como "ruptura", y cuyas características son la violencia, el tono abrupto y la inmediatez.

La desconexión súbita y violenta de un sistema mediante la teoría de la catástrofe

En esta investigación conjunta abordamos un tipo de desconexión súbita y violenta. ¿A qué nos referimos? A ese fenómeno en el que un elemento (a), desde un *sistema* (b), deja de tener conexión con el sistema, y este a su vez, deja de tener influencia o poder sobre el elemento (a) en sí, como por ejemplo, un sujeto que se desvincula del protocolo que lo somete, entendiéndose *sistema* como el conjunto ordenado de normas y procedimientos que gobierna de manera ordenada –e incluso a veces educada, erótica o estéticamente–, personas, grupos o colectivos.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15386

Ahora bien. ¿Con qué tipo de práctica artística puede desconectarse de manera súbita y violenta? Con la performance. Considerándose la *desconexión* como una ausencia de relación, en esta investigación se plantea como ejemplo las *performances* artísticas en las que, en un punto de su desarrollo, hay un desbordamiento, una interrupción, un alejamiento súbito y violento de un proceso: una desconexión total.

¿Qué concepto apoya la práctica de la performance? ¿Qué cuestión teórica acompaña y sustenta a la performance y explica esa desconexión violenta? En este caso, se emplea la *Teoría de las Catástrofes* del matemático René Thom, adaptando y combinando sus postulados al arte de acción. La *Teoría de la Catástrofe* es una herramienta predictiva que se expresa mediante modelos gráficos y, con ello, en este punto, esta tesela enlaza o se acumula a la tesis de *La planificación gráfica de la performance artística*.

Las *performances* como medio de estudio permite objetivar cómo acontece la interrupción, la desconexión súbita y violenta de un *sistema*. Con ello, además, relativizando el modelo y contextualizando lo observado al sistema, marco cultural, de la Comunitat Valenciana cabe preguntarse: en la relación entre proceso laboral y proceso vital, y dando por hecho la equidistancia *arte = vida*: ¿Es el sistema cultural coherente con nuestra vida? ¿Requerimos de una desconexión –o una "latencia de distancias"– para sobrevivir a la demanda, –al tiempo y la forma–, del sistema? ¿frente a la ausencia de salidas sostenibles, esta serie de incompatibilidades nos fuerza a desconectar del sistema de manera súbita y violenta?

CONCLUSIONES

Con todo ello, concluimos que exponer un proceso artístico supone un sobreesfuerzo, que las dinámicas de las redes nos incitan a involucrarnos en sus métodos premiándonos e intentando convencernos de que nuestro éxito depende del alcance y los halagos que nuestro trabajo reciba. Sin embargo, para no caer en ese *entusiasmo inducido*, en ese hacer por y para los demás, hacemos esta introspección y nos preguntamos si aquello que nos ofrecen las redes sociales como recompensa es verdaderamente lo que buscamos como artistas y si contribuirá no solo a nuestra promoción sino también a sentirnos realizados con respecto a la acción creadora. Por lo tanto, hacer un distanciamiento de las redes supone un acto subversivo que frena el (anti)progreso de la homogeneización del pensamiento y la crítica de las personas.

FUENTES REFERENCIALES

Bataille, G. (1973). *La experiencia interior*. Alfaguara, S.A.

Carbonell, E. (2009). *Evolución, innovación, resocialización. Hermes, revista de pensamiento e historia*, (30).

Carbonell, E. (2021). *La consciència que crema*. Ara Llibres S.L.

Han, B. (2021). *La desaparición de los rituales. Una topología del presente*. Herger.

Terrones, Á. (2013). Usar en caso de performance. Estudio del proceso creativo en el arte de acción. *Revista Efímera*, *investigación en arte de acción y performance*, *4*(5).

Zafra, R. (2019). *El entusiasmo. Precariedad y trabajo creativo en la era digita*l. Anagrama, Colección argumentos.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15060

Martínez Rodríguez, Pamela.
Universidad de Barcelona, Departamento de Artes Visuales y Diseño.
Universitat Oberta de Catalunya, Diseño y comunicación digital.
Investigadora grupo consolidado Mediaccions, Universitat Oberta de Catalunya

Hacia una ontología afectiva de las piedras. Reflexiones en torno a la obra de Denise Milan

Towards an affective ontology of stones. Reflections on the work of Denise Milan

PALABRAS CLAVE

Giro ontológico, piedras; animismo, escultura contemporánea, ecología

KEY WORDS

Ontological turn, stones;animism, contemporary sculpture, ecology

RESUMEN

Analizo la obra de Denise Milan, desde la perspectiva del giro ontológico, como tendencia tanto filosófica como estética. Propongo una lectura crítica, poniendo especial atención al modo de comprensión y despliegue espacial del objeto de su investigación artística; las piedras. La artista a través de sus instalaciones, construye una nueva relación entre la naturaleza y la cultura, que rompe la dicotomía entre los seres humanos y el utilitarismo de lo no-vivo, propio del mundo capitalista y responsable del "desencantamiento del mundo" (Harvey, 1996). La obra de Milan construye un paisaje nuevo de encuentro e intercambio donde evidencia que no sólo los seres humanos son poseedores de conocimiento, y que éste existe en el mundo como algo distinto a lo humano, como un fenómeno corporizado que tiene efectos tangibles (Kohn, 2007, p.17). De este modo, ya no sólo los seres vivos, sino que ahora también los no-vivos; las piedras, se constituyen como dispositivos semióticos. En este punto, nos asomamos al principio de una relación ecológica más profunda, donde debemos considerar cómo las piedras se significan en un continuum con lo existente por medio de aquel principio esencial integrador que es espiritual (Kohn 2021, XVII), lo que implica ontológicamente el reconocimiento de realidades desde una perspectiva diferente a la humana (Ruiz-Serna&Del Cairo, 2016). A partir de la intuición estética de Denise Milan, que encuentra rasgos identitarios en el animismo histórico -como forma estratégica de la interacción empática- nos introducimos en un espacio de co-existencia que constituye un aporte a las urgentes demandas de cambio del paradigma antropocentrista hacia la naturaleza, estableciendo un giro del discurso hacia aquello considerado *no-vivo*, que ahora, de acuerdo con Povinelli, es observado desde sus relaciones de intercambio, reciprocidad y sentido con respecto a lo existente.

ABSTRACT

I analyze the work of Denise Milan, from the perspective of the ontological turn, as both a philosophical and aesthetic trend. I propose a critical reading, concerning special attention to the way of understanding and the spatial installation of the object of his artistic research; the stones. The artist, through her installations, builds a new relationship between nature and culture, which breaks the dichotomy between human beings and the utilitarianism of the non-living, typical of the capitalist world and responsible for the "disenchantment of the world" (Harvey, 1996). The artwork of Denise Milan builds a new landscape of encounter and exchange where she shows that not only human beings are possessors of knowledge, and that it exists in the world as something other than the human, as an embodied phenomenon that has tangible effects (Kohn, 2007, p.17). In this way, not only living beings, but now, also non-living ones; the stones, are constituted as semiotic devices. At this point, we approach to the beginning of a deeper ecological relationship, where we must consider how the stones are signified in a continuum with the existence, through that essential integrating principle that is spiritual (Kohn 2021, XVII), which ontologically implies the recognition of realities from a different perspective than the human (Ruiz-Serna & Del Cairo, 2016). From the aesthetic intuition of Denise Milan, who finds identity traits in historical animism -as a strategic form of empathic interaction- we enter in a space of co-existence that constitutes a contribution to the urgent demands for a change in the

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15060

anthropocentric paradigm regarding to nature, modifying the discourse towards what is considered *non-living*, which, now according with Povinelli, is observed from its relations of exchange, reciprocity and meaning with respect to what exists.

INTRODUCCIÓN

"Human beings firmly believe that the mineral world below is the opposite of life."
Jean Galard

La expansión de la pandemia del Covid-19 ha derrumbado la noción de frontera entre los cuerpos y los espacios habitados por los diferentes seres vivos y también no-vivos. Es más, ha evidenciado la continuidad y lo inconmensurable de todos los seres con los que convivimos. En este estado actual del mundo, es imperativo volcar la mirada hacia aquellas teorías antropológicas, etnográficas y también artísticas, que abren nuevas vías de conocimiento en relación con la naturaleza y con sus diferentes tipologías de seres.

Bajo la denominación de giro ontológico, se reúnen una serie de teorías que aunque difieren entre sí- juntas cuestionan qué es lo real y constituyen propuestas alternativas al imperante "dualismo entre naturaleza y cultura" estructurado desde el naturalismo moderno, (Ruiz-Serna &Del Cairo, 2016, p.193). Este antagonismo ha repercutido en nuestra relación con la naturaleza, relación marcada por la dominación en vías de su utilización como recurso para las necesidades humanas. Este conflicto, que Escobar denomina de "distribución cultural" actúa por medio de la imposición de normas y formas instituidas como universales, que han sido difundidas por diferentes manifestaciones socio-culturales, también artísticas, a lo largo del tiempo. (Ruiz-Serna &Del Cairo, 2016, p.194).

Considero que ciertas obras artísticas siguiendo una intuición contemplativa y un conocimiento ancestral, poseen una correspondencia con algunas teorías del giro ontológico. Son artistas que buscan dar sentido a la realidad, restableciendo los vínculos con la naturaleza, notablemente afectados por las estructuras y la categorización propias de los ámbitos del pensamiento.

Por estos motivos, en este artículo, pretendo establecer una lectura del trabajo artístico de Denise Milan desde una perspectiva ontológica. Con el objetivo de atisbar los alcances de su proyecto de monumentalizar la piedra, desde su propia semiótica, desde su propia constitución geológica y desde su transcurso como ser *no-vivo*, en conexión con los demás seres. En este sentido, este análisis busca evidenciar cómo la piedra, en la obra de Milan, esquiva el rol escultórico y matérico al servicio del artista, para tornarse una representación de sus propias transformaciones geológicas en relación con el tiempo en que ha existido.

Aquí es donde este paralelismo entre las ideas del giro ontológico es crucial para los tiempos que corren, de crisis ecológica, ya que mi hipótesis es que Milan propone del mismo modo que Povinelli, revelarnos las piedras como entidad significativa, que representan una forma de vida en sí misma, una forma de vida de tipo semiótica ya que entra en relaciones vitales con las personas, así como con los no-humanos que la habitan y la constituyen (Ruiz-Serna &Del Cairo, 2016, p.199).

METODOLOGÍA

En este artículo analizo dos instalaciones escultóricas de Denise Milan (1954); *Génesis* (1997) y *Brasilis Island* (2018). Mediante una lectura estética, una investigación documental, de corte cualitativo, más la realización de entrevistas personales con la autora, pretendo trazar una correspondencia con teorías del giro ontológico, principalmente desde la obra de Elizabeth Povinelli y de Eduardo Kohn. Evidenciando que las instalaciones de Milan se constituyen como paisajes, donde las piedras más allá que un recurso o un material escultórico para representar una idea de la autora, se representan a sí mismas como formas de vida semiótica, al constituirse como entidades significativas en relación a sí mismas y a nosotros, los seres humanos que las contemplamos.

DESARROLLO

El trabajo que Denise Milan (Sao Paulo, Brazil, 1954) viene desarrollando desde más de tres décadas, nace de una especulación en torno a las piedras, que es tanto artística como ontológica. Propone un imaginario alternativo para efectuar un giro radical en el modo cómo concebimos y nos relacionamos con la realidad, cuestionando cómo definimos a los seres *no-vivos* (las piedras) y posibilitando un encuentro relacional con ellas.

La forma de trabajar de Denise Milan nace del hallazgo, un encuentro activo con el medio ambiente como fuente de conocimiento. Esta información que nos ofrece todo lo que nos rodea es "ilimitada, estable y permanente" según el enfoque ecológico de Gibson (Saucedo et.al, 2019), y las cosas son percibidas en correspondencia directa con la estimulación de la información del ambiente y no solo por la percepción interna. Como Milan ha descubierto, el observador es "un agente activo quien detecta, explora o recoge la información

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15060

relevante para la percepción" (Saucedo et.al, 2019) por lo que el significado no está impuesto en su objeto de estudio; las piedras. Ni está predeterminado en la conciencia, de acuerdo con Gibson, ni dado de antemano, sino que debe ser encontrado y descubierto en el curso de las diferentes acciones que realiza, siendo éstas acciones a la vez físicas y psíquicas (Bird-David, 1999, p.S74).

De este modo, partiendo de una metodología activa contemplativa, que recuerda de algún modo a *l'object trouvé*, la artista "encuentra" las piedras con las que trabaja, en su entorno natural. Un reconocimiento, que a diferencia de otros procesos artísticos, no pretende convertir la cosa encontrada –las piedras- en objetos o esculturas en sí mismas, sino que desde el asombro del hallazgo, desvelarlas como entidad, desvelarlas en su "vida mineral", en palabras de la propia Milan.

Para acceder a ello, es necesario iniciar un proceso, partiendo desde la recolección de las piedras y su desplazamiento al estudio donde pasan largas temporadas de observación. A través de sucesivos actos, como la realización de fotografías, de composiciones en el espacio y la conformación de hitos -a través del gesto transcultural de amontonamiento de las piedras (Maderuelo, 1994, p.22)- las piedras van revelando a Milan sus particularidades, su significación y dejando ver las articulaciones existentes con las otras piedras, en lo que se va configurando como un escenario relacional para ellas mismas. A continuación, mostraré cómo a través de la sensibilidad de la artista, se nos revela un paisaje posible de encuentro, donde las piedras son más que un recurso material o parte de la escenografía de nuestro habitar, constituyéndose como entidad relacional y semiótica de su propio entorno.

En una de sus primeras instalaciones, *Génesis*, (1997) en el Museo Assis Chateaubriand Art de Sao Paulo (MASP), la artista señala que inicia un proceso en el cual no busca sino que "encuentra" y "descubre" los procesos y los estados indefinidos de la piedra en su transformación con el tiempo. Trabajando desde el estado anímico del asombro, esta lectura es mediada por los propios signos que tiene la piedra, que son leídos en relación a su constitución geológica. Como señala la propia artista, sus instalaciones buscan hacer visible estos diferentes estados de formación de la piedra, desde la exterioridad a la conformación interna del cristal, -proceso inconmensurable, secreto y milenario- evidenciando la transformación de la materia y así vinculándolo con las diferentes manifestaciones de existencia milenaria en la tierra.

La instalación se nos revela como una serie de episodios del origen del cosmos. La inabarcable conformación mineral ancestral, toma forma a través de una serie de paisajes metafóricos cósmicos, que revelan diferentes procesos formativos y relacionales entre las piedras. Al modo de escenas congeladas, que captan cómo interactúan las piedras en un *espacio-otro*, entramos en un paisaje previo a la existencia humana. Las interacciones entre las piedras se diseñan de forma sucesiva, primero (Fig.1), una serie de grandes piedras ovales penden del techo. El plano inferior conformado por piedras rectangulares planas conforma una alfombra rocosa que acompaña en la extensión a estas piedras flotantes. Toda la escena se intuye como una imagen del pasado remoto, que se ha recuperado o recreado, y cuyo dinamismo se intuye por el movimiento de nuestra mirada al recorrerlo en secuencialidad rítmica, ondulante y horizontal. La vida mineral, de la que habla la artista, es narrada desde su participación activa en el origen de la tierra, en una lectura tanto ontológica como metafísica, que vincula todo lo existente.

Figura 1. "Génesis", 1997. Denise Milan. Fuente: Fotografía de la autora

En otro espacio, la siguiente instalación (Fig.2), parece narrar lo que ocurre después de este gran desplazamiento de las rocas en el espacio; un choque violento, la penetración de las piedras ovaladas en otros bloques rectangulares, ahora en posición vertical.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15060

Figura 2. "Génesis", 1997. Denise Milan. Fuente: Fotografía de la autora

A continuación, otros grupos de instalaciones más pequeños (Fig.3,4,5) con diferentes tipos de piedras, amatistas, basalto y cristales, ofrecen narraciones más sutiles y detalladas de las interacciones posibles entre las mismas piedras; ensambles, combinaciones, encajes, cortes, rupturas y desvelamiento de sus cristales interiores. Todas estas interacciones parecen suceder en un tiempo posterior o diferente de las de los otros grupos de instalaciones, revelándose por partes un mismo acontecimiento dramático y originario.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15060

Figuras 3,4,5: "Génesis", 1997. Denise Milan. Fuente: Fotografía de la autora

Denise concibe una cosmología donde todas las piedras poseen una existencia significativa para nuestro presente, una cierta intencionalidad relacionada con la formación de la Tierra y con ello, una repercusión en la realidad y el destino humano. Esta "vida mineral", siguiendo la idea de Povinelli, sería "de tipo semiótica puesto que entra en relaciones vitales con las personas así como con los no-humanos que la habitan y constituyen"(Ruiz-Serna &Del Cairo, 2016, p.199).La propuestas de Milan y de Povinelli, tienen en común el deseo de abrir un espacio disciplinar donde "se lidie con formas vivientes que son extrañas al sentido dominante" proponiendo maneras alternativas de construir comunidad con seres que no son necesariamente orgánicos (Ruiz-Serna &Del Cairo, 2016, p.199). Denise en sus instalaciones, esquiva las creencias dualistas que jerarquizan y separan las formas vivas de las no vivas. Aquel umbral es criticado por Povinelli, ya que este "paradigma del carbono", es el que nos lleva a concebir la Tierra como contenedores minerales, es decir entidades geológicas y no biológicas, ya que no participa de los procesos de lo *vivo*: "crecimiento, reproducción y muerte" (Ruiz-Serna &Del Cairo, 2016, p.199). En este punto crucial, es donde se produce el debate ecológico y con ello la posibilidad de despertar un nuevo imaginario más ético y menos instrumentalista. Este estrecho marco de definición de lo que consideramos vida, repercute directamente en la determinación de la calidad de su existencia, los derechos y los cuidados que se le otorga socialmente a lo que nos rodea, a la naturaleza (Ruiz-Serna &Del Cairo, 2016, p.199).

Brasilis island (2018), la instalación presentada en la 33ª Bienal de Sao Paulo, se presenta como una escena en dos tiempos, primero, conformada por una serie de piedras verticales, a escala humana, ubicadas a lo largo del pabellón principal (Fig 6). Y segundo, por el amontonamiento de diferentes piedras (basalto, cristales y amatistas) en el suelo evocando una alfombra pétrea, una ofrenda o un derrame cósmico (Fig.7). Una mirada detenida reconoce que no hay casualidad en el amontonamiento, sino una delicada sensibilidad de detalles y combinaciones entre las diferentes piedras. Algunas como huevos cósmicos, cuelgan del techo a poca altura del suelo, como levitando. Otras más pequeñas sostienen y levantan en un precario equilibrio a otras más alargadas y pesadas.

Figura 6. "Brasilis Island", 2018. Denise Milan. Fuente: Fotografía de la autora

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15060

Figura 7. "Brasilis Island", 2018. Denise Milan. Fuente: Fotografía de la autora

La evocación de siluetas humanas es innegable en esta instalación, donde un conjunto vertical de piedras oscuras y aterciopeladas, parecen permanecer en una ciega contemplación estática. Además, estas piedras-siluetas parecen estar siempre de espaldas a nosotros lo que provoca una sensación de desplazamiento y marginalidad espacial para el observador, así como despierta un anhelo de recorrer y circular entre ellas, para descubrir cómo es su otro lado, su frontalidad.

En este sentido, cabe destacar otro factor determinante y estratégico de la instalación que es el tamaño de sus piezas. La escala proporcional a la humana, juega en la variación de los diferentes tamaños posibles de los cuerpos, lo que permite la interacción del espectador. Como señala Barnett Newman, "la escala es cuestión de contenido, no de tamaño" (Jarque, 2008). Por eso es importante tener en cuenta el significado relacional que propone Denise para concebir este paisaje en un enfrentamiento cara a cara, cuerpo a cuerpo, de nosotros, con las piedras.

Podemos decir que en esta obra, Milan hace visible aquello esencial-integrador de lo existente. Por medio de atribuir una semejanza de las piedras con los cuerpos humanos, evocando una intencionalidad, una esencia espiritual como "realidad que sostiene toda la vida" (Kohn 2021, XVII) Del mismo modo que la comunidad *sapara*, Denise entiende como vida, la de todos los seres que forman parte de la tierra, desde los vivos a los aparentemente no-vivos (agua, tierra y piedras). Según Kohn, este espíritu es lo que hace continua nuestra vida con esas vidas en una interacción con la vida misma (2021, XVII).

La creencia de que las piedras estén vivas e interactúan con los seres humanos, no es extraña y es una práctica animista que resuena en varias comunidades. De acuerdo con Bird-David, no se trataría de considerar a las piedras, en este caso, como personas sino de comprenderlos como insuflados de vida en una relación e interacción con ellos. Como el caso que describe de una mujer Nayaka que señalando un piedra en particular -en medio de otras piedras similares-, señala cómo mientras ella había estado cavando en busca de raíces en el bosque, la piedra había saltado a su regazo, "este *devaru* vino hacia ella" (1999, p. S40). En la otra punta del mundo, para los Yagua, toda materia (mineral, vegetal, animal o humana) está dotada de vida, animada por un mismo principio vital, *hamwo*, pero se convierte en inanimada cuando este principio la abandona (Chaumeil, 2004, p.84). Para la cultura amerindia Yanesha, hay también piedras sagradas –naturales- que son consideradas divinidades en la región peruana de Palmaso, donde la creencia señala que la divinidad solar Yompor Ror transformó en piedra a su hermano Yompere y su familia (Santos-Granero, 2006, p.108).

La artista se aproxima así al pensamiento amerindio animista, que concibe "una continuidad metafísica y una discontinuidad física entre los seres del cosmos; la primera da lugar al animismo -(…); la segunda, al perspectivismo". (Viveiros de Castro, 2004, p.57) y nos invita a imaginar un nuevo mundo en las posibilidades de integrar un nuevo ecosistema de seres para repensar la época que vivimos actualmente.

CONCLUSIONES

Trazando las correspondencias de la obra de Denise Milan con las teorías del giro ontológico y de las prácticas animistas he ido desvelando como su trabajo con las piedras, abre un espacio artístico que busca remover y desplazar las nociones previas sobre nuestra relación con la naturaleza. Esquivando la certidumbre naturalista Milan abre la posibilidad de una interpretación alternativa de "lo real"

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15060

y de un mundo posible al que podemos acceder a través de la contemplación activa, una atención a la información del ambiente, un conocimiento, que según Gibson es una habilidad que podemos desarrollar (Bird-David, 1999, p.S74).

En la cosmología artística de Denise, las piedras no son indiferentes a la existencia humana, sino que son tanto conformadoras como esenciales para nuestro acceso al conocimiento. Y nos propone un acceso de orientación mutua, en este paisaje mineral de lo inconmensurable, tanto temporal, como matérico, como espiritual.

Es indiscutible la importancia que tienen estas discusiones en el campo de la ecología y la economía actuales abriendo un nuevo campo de reflexión, no sólo en lo que respecta a la afectación ambiental ni cultural que provocan las extracciones de recursos, sino como señala Povinelli también “en términos de las transformaciones que alteran las relaciones de intercambio, reciprocidad y sentido que establecen seres orgánicos y no orgánicos con sus respectivas comunidades de vida”. (Ruiz-Serna &Del Cairo, 2016, p.199).

FUENTES REFERENCIALES

Bird-David, N.(1999). “Animism” Revisited: Personhood, Environment, and Relational Epistemology. *Current Anthropology, 40*(S1), S67-S91.

Chaumeil, B y Chaumeil, J.P. (2004). El tío y el sobrino. El parentesco entre los seres vivos según los Yagua. En A. Surrallés y P. García Hierro (eds.), *Tierra adentro. Territorio indígena y percepción del entorno*. Grupo Internacional de Trabajo sobre Asuntos Indígenas (IWGIA).

Jarque, F. (2 de diciembre de 2008). Entrevista a Anish Kapoor. *El País*. Suplemento Cultura.

Kohn, E. (2021). *Cómo piensan los bosques*. Abya-Yala.

Krauss, R. (2010). *Pasajes de la escultura moderna*. Akal.

Maderuelo, J. (1994). *La pérdida del pedestal.* Cuadernos del Círculo.

Martínez Rod, P. y Gacharná, J. (2018). *La imagen faltante.* Ediciones Universitat de Barcelona.

Ruiz-Serna, D. y Del Cairo, C. (2016). Los debates del giro ontológico en torno al naturalismo moderno. *Revista de Estudios Sociales*, (55), https://doi.org/193-204. 10.7440/res55.2016.13

Santos-Granero, F. (2006). Paisajes sagrados arahuacos: Nociones del territorio en tiempos de cambio y modernidad. *Revista Andina,* (42), 99-124.

Saucedo, M., Rodríguez, M. y Covarrubias, P. (2020). Tutorial: Una revisión del enfoque ecológico de Gibson sobre la percepción visual. *Revista Mexicana de Análisis de la Conducta*, (45), 261-273. https://doi.org/10.5514/rmac.v45.i2.75565

Viveiros de Castro, E. (2004). Perspectivismo y multinaturalismo en la América indígena. En A. Surrallés y P. García Hierro (eds.), *Tierra adentro. Territorio indígena y percepción del entorno*. Grupo Internacional de Trabajo sobre Asuntos Indígenas (IWGIA).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15485

Miranda Mas, Carlos.
Profesor Titular, Universidad de Málaga, Departamento de Arte y Arquitectura, Grupo de Investigación Poéticas de la ficción en las artes de la contemporaneidad.

Arte vs turistificación: Souvenirs de resistencia

Art vs. touristification: Souvenirs of resistance

PALABRAS CLAVE

Turistificación, saturación turística, souvenir, barros malagueños, arte crítico.

KEY WORDS

Touristification, overtourism, souvenir, Malaga clay figures, critical art.

RESUMEN

Esta comunicación plantea una investigación artística que atiende a uno de los efectos de la hiperconexión territorial global: los procesos de turistificación de que son objeto muchas ciudades, naturalizados como destino postcapitalista inalterable y que, aquí, propongo repensar mediante una serie de pinturas y esculturas. Así, éstas parten de la asimilación del consumo de recuerdos de viaje durante el primer fenómeno turístico (ss. XVIII y XIX), aquel *Grand Tour* que llevaba a potentados e intelectuales del norte de Europa hacia "exóticos" lugares del Sur y de Oriente. En el caso particular de Málaga, esos *souvenirs* se concretaban en los llamados "barros malagueños" (*Malaga clay figures*), pequeñas piezas de barro cocido y pintado que tuvieron entonces gran desarrollo comercial en la ciudad, las cuales representaban los tópicos culturales que la mirada orientalista de aquellos viajeros proyectaba sobre la Europa mediterránea. El desplazamiento que articulo toma aquella imaginería de bandoleros, manolas, bailaores, etc. para asociarla a la actual turistificación sistemática que sufren localidades históricas de todo el mundo, destacando el proceso malagueño por la rapidez y virulencia con la que este fenómeno de conversión en ciudades-marca como atractores de turismo masivo está modificando su estructura social, urbana, económica y política. Por tanto, estas obras articulan una relectura irónica de aquellos "barros malagueños" para, conservando intactas sus poses figurativas de marcado carácter goyesco, realizar una serie paralela de esculturas y pinturas que convierten los originarios tipos costumbristas en los actuales turistas "de fiesta y borrachera", disfrutando de la culminación en clave perversa de aquella mirada romántica hoy devenida en devastadora ceguera consumista. El antiguo *souvenir*, pues, presta aquí su originaria iconología festiva y tópica a la reversión actualizada de su sentido: de recuerdo del viajero ilustrado pasa a ser arma representacional del indígena actual ante los desmanes de la actual turistificación.

ABSTRACT

This paper proposes an artistic research that addresses one of the effects of global territorial hyperconnection: the processes of touristification to which many cities are subjected, naturalized as an unalterable post-capitalist destination and which, here, I propose to rethink through a series of paintings and sculptures. Thus, these are based on the assimilation of the consumption of travel souvenirs during the first tourist phenomenon (XVIII and XIX centuries), that Grand Tour that took potentates and intellectuals from Northern Europe to "exotic" places in the South and East. In the particular case of Malaga, these souvenirs took the form of the so-called "barros malagueños" (Malaga clay figures), small pieces of baked and painted clay that had then great commercial development in the city, which represented the cultural clichés that the orientalist gaze of those travelers projected on the Mediterranean Europe. The displacement of this article takes that imagery of bandits, manolas, dancers, etc. to associate it with the current systematic touristification suffered by historical localities around the world, highlighting the Malaga process by the speed and virulence with which this phenomenon of conversion into brand-cities as attractors of mass tourism is changing its social, urban, economic and political structure. Therefore, these works articulate an ironic re-reading of those "barros malagueños" to, keeping intact their figurative poses of markedly Goyaesque character, make a parallel series of sculptures and paintings that convert the original costumbrista types in the current tourists "partying and drunkenness", enjoying the culmination in perverse key of that romantic look today turned into devastating consumerist blindness. The old souvenir, then, lends here its original festive and topical iconology to the updated reversion of its meaning: from a souvenir of the enlightened traveler it becomes a representational weapon of the present-day native in the face of the excesses of today's touristification.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15485

INTRODUCCIÓN

Hace pocos meses he sido expulsado de mi histórica casa familiar en el Centro Histórico de Málaga por los efectos de la vertiginosa turistificación que sufre este barrio. Como respuesta a ella, llevo ya tiempo realizando un proyecto artístico que se hace cargo de esta incidencia actual del turismo en la ciudad, que funciona en mi investigación como caso particular de un paradigma universal directamente relacionado con las profundas modificaciones socio-económicas de nuestro tiempo. Se trata de dos series tituladas *My bloody souvenirs*, que son esculturas, y *Le nouvelle temps du sommeil*, que son pinturas.

Tanto por la extensión limitada de esta comunicación, como por su objetivo específicamente artístico, no parece aquí necesario un exhaustivo estudio referencial de ya muy amplia literatura científica dedicada en todo el mundo al fenómeno de la turistificación desde los años 90 del siglo pasado. De cualquier modo, por indicar algunos ejemplos españoles, los trabajos del Grupo de Investigación Turismo, Patrimonio y Desarrollo, activo desde 1999 en la Universidad Complutense de Madrid, pueden ser una buena guía de la evolución y estado de la cuestión en la actualidad; o el reciente Coloquio organizado por el Grupo de Trabajo en Geografía del Turismo, el Ocio y la Recreación, de la Asociación Española de Geografía en Mahón y Barcelona, cuyos resultados se publicaron bajo el título del encuentro: *Sostenibilidad Turística: overtourism vs undertourism* (Pons et al., 2020). Asimismo, el profesor Manuel de la Calle Vaquero establece un muy completo análisis de referencias nacionales e internacionales en su artículo "Turistificación de centros urbanos: clarificando el debate" (De la Calle, 2019). En relación a la producción artística al respecto, entre los cientos de casos posibles, sólo apuntaré algunos que me parecen especialmente claros en relación a mis "*souvenirs* de resistencia". Así el proyecto *Ciudad Picasso* de Rogelio López Cuenca (López Cuenca, 2011), basado en una metodología de recolección de todo tipo de imágenes picassianas de consumo turístico, incidiendo en la "malagueñización" de Picasso y en la "picassización" de la ciudad-marca Málaga; su anterior y visionario proyecto *Nerja, once* (López Cuenca, web), sobre la turistificación de su pueblo natal; su reciente exposición *Fremdenverkehr* en la Universidad de Málaga (López Cuenca, 2022) en la que establece claras analogías entre los procesos colonialistas y turistificadores; o las cartografías alternativas que ha realizado en ciudades como Lima, Roma, Valencia, Valparaíso o México DF (López Cuenca, web); también señalaré el proyecto de Eugenio Merino *Aquí murió Picasso* (Merino, 2017), en el que exponía el cadáver hiperrealista del artista en la Alianza Francesa de Málaga, así como una serie de *souvenirs* al caso en una tienda del ramo frente al Museo Picasso Málaga; la ya casi mítica exposición *Tour-ismos. El fracaso de la disensión* en la Fundación Tápies en 2004 (Enguita et al., 2004), que daba pronta cuenta crítica del monopolio propagandístico de la cultura como argumento de turistificación hace ya casi veinte años; o la más reciente *Turismos* en el Koldo Mitxelena Kulturunea de Bilbao (Esparza, 2017); el proyecto *Ciutat de vacances* (Aramburu, 2017) cuyos resultados se recogieron en el Museo di Palazzo Grimani de Venecia, en Es Baluard de Palma de Mallorca, Arts Santa Mónica de Barcelona y MACA de Alicante; las actividades del colectivo antigentrificación Left Hand Rotation, como el taller *Gentrificación no es un nombre de señora*, realizado con agentes locales desde 2010 en ciudades como Bilbao, Gijón, São Paulo, Brasilia, Madrid, Valencia, Bogotá, Murcia, A Coruña, Quito, Oporto o México DF, y que, además de las acciones concretas en cada una, conforman la plataforma de colaboración Museo de los Desplazados (Left Hand Rotation, s.f); sus recientes intervenciones en Cáceres en colaboración con diversos movimientos sociales de la ciudad que luchan contra el extractivismo urbano, en el marco del evento artístico Cáceres Abierto (Left Hand Rotation, 2021); así como, por su relación específica con parte de lo que aquí traigo, un proyecto concreto de Francis Alÿs (Lampert, 2003 y 2010).

METODOLOGÍA

Pertenezco, por necesidad de autodefensa ciudadana, a la Asociación de Vecinos Centro Antiguo de Málaga[1], principal órgano de lucha política y judicial de los residentes del Centro Histórico contra, primero, una gentrificación planificada, y desde hace unos 15 años, una progresiva turistificación, todo lo cual que ha provocado la conversión del barrio en parque temático de ocio para turistas que se cuentan por millones cada año. El argumento de este "éxito" internacional de la ciudad ha sido, precisamente, el arte: su novísima red de museos y de centros artísticos de todo pelaje. Encabezado por el logotipo de picassiana caligrafía "Málaga Ciudad Genial", el *website* específico que el área de Turismo del Ayuntamiento de la ciudad dedica a la cuestión proclama:

Málaga se ha convertido en una auténtica Ciudad de Museos. Con un total de 38, la mayoría de ellos concentrados en el Centro Histórico, la convierten en una de las ciudades con mayor densidad de museos en su casco antiguo. (Visita Málaga, web).

[1] Asociación de Vecinos Centro Antiguo de Málaga. Recuperado 1 de mayo de 2022 de: https://centroantiguomalaga.com/ En esta web pueden encontrarse diversos indicadores de sobreexplotación turística de la ciudad, como ocupaciones de vía pública por terrazas de hostelería, números reales de alojamientos de p2p, o mapas de ruido provocado por estas actividades, entre otros.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15485

Figura 1. Logotipo propomocional de la marca Málaga Ciudad Genial
Fuente: Sitio web Visita Málaga, del Ayuntamiento de Málaga

Nada menos que treinta y ocho museos, "la mayoría de ellos concentrados en el Centro Histórico", que son publicitados por todo el mundo y que actúan como atractor de masas de turistas cuya presencia, para no extenderme en el problema, provoca una inclemente y radical subida de alquileres de la vivienda debido al exponencial crecimiento de las viviendas turísticas; ha arrasado el comercio tradicional y de cercanía para sobresaturar las calles de locales de hostelería, diurna y nocturna, con el horario de apertura más dilatado del país; han provocado una subida de los niveles de emisión acústica a cifras también record en el país… Han, en fin, sustraído la ciudad a sus habitantes naturales, expulsando en quince años a más de dos tercios de los residentes que lo habitaban, haciendo pasar masivamente la propiedad del suelo a manos de oscuros fondos de inversión. Como vemos, el relato de éxito de la marca Málaga como innovadora ciudad cultural se fundamenta en una estrategia que conjuga gentrificación y turistificación con claros objetivos de especulación inmobiliaria. Dado todo ello, mi proyecto pretende dar cuenta irónica del problema, focalizando sus imágenes en los sujetos que protagonizan la ocupación de la ciudad: los turistas.

Así, la metodología que empleo en estas dos series de obras que traigo se retrotrae a los orígenes casi legendarios de la cuestión, atendiendo a la extendida vigencia durante los siglos XVIII y XIX de una tradición sociocultural de las élites norte y centroeuropeas (Inglaterra, Francia y Alemania, sobre todo) como fue la del *Grand Tour*. Y Málaga, dentro de España en general, era destino *muy exótico* de tales viajes, entre otros de Francis Carter, Richard Ford, George Borrow, Samuel Edward Cook, Téophile Gautier, Hans Christian Andersen, J. Charles, John Carr, Davillier, Gustave Doré, Maximiliano de Austria, Henry D. Inglis, el Capitán Cook, el Marqués de Londonderry, George Dennis, Henry O'Shea, A. C. Andros, etc. Así, el profesor Majada Neila señala cómo

Málaga va a subyugar al forastero del XIX más por sus habitantes y por su clima que por sí misma. Para Sevilla y Granada se dejan los restos árabes; en Málaga lo que atrae es su intensa vitalidad: sus numerosos y variados tipos al margen de la ley (bandoleros, caballistas, charranes, contrabandistas o barateros), el incesante bullicio de sus calles y, en especial, sus noches. En Málaga se vive de noche; muchos son, no uno ni dos, los extranjeros que dicen "cada noche es una fiesta". Es tras la puesta de sol cuando los barrios, la Alameda o la Calle Nueva despiertan. Por todas partes se respira alegría de vivir. (Majada Neila, 1986, p. 18)

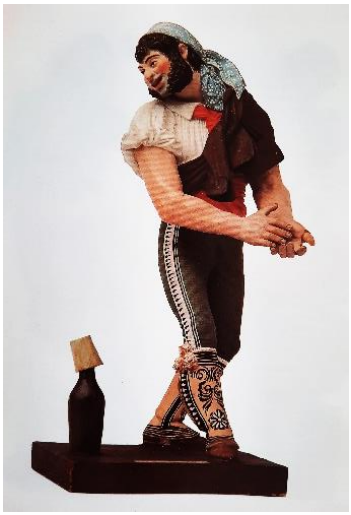


Figura 2. Escultura de barro cocido y policromado al óleo. "Borracho". José de Vilches. Mediados del s. XIX. Fuente: (Romero Torres, 1993).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15485

Esta descripción, que Majada Neila construye a partir del estudio de las impresiones de muchos de aquellos viajeros románticos, nos sitúa bastante bien en la imagen y expectativas que proyectaba la ciudad en la época -por cierto, no muy diferentes de las que hoy funcionan realmente. Aquel imaginario quedaría reflejado, además de en relatos, estampas y pinturas[2], en una tradición artesana que es la que aquí quiero traer a colación, pues fundamenta la línea de investigación y producción plástica que estoy desarrollando dentro de este proyecto. Me refiero a los conocidos en la historiografía y el coleccionismo internacionales como "barros malagueños" o *Malaga Clay Figures* (Pedraza Alba, 2011). El listado de tópicos que encontramos en el fragmento que acabo de citar de Majada Neila encontraría su ilustración, prácticamente literal, en estas figuras de barro cocido y pintado que tuvieron gran desarrollo comercial en la Málaga de finales del setecientos y durante todo el ochocientos, las cuales, como digo, representaban exactamente los tópicos socio-culturales que la mirada orientalista de aquellos viajeros proyectaba sobre la Europa mediterránea, particularmente sobre España y, de forma específica con estas producciones, sobre Málaga: bandoleros, pendencieros varios, manolas, bailaores/as, cantaores, curas, pedigüeños, toreros, etc. Y lo significativo para mi proyecto es que el objeto comercial de tales esculturas era, precisamente, el de ser llevados por los viajeros como *souvenirs* de su paso por Málaga (Carter, 1777, p. 477). Así, las piezas eran diseñadas y preparadas para ser transportables: por su pequeño formato (entre los 30 y 40 cm.), y por adaptarse a unos curiosos estuches de madera, acolchados en su interior, que harían las delicias de cualquier conservador de museos hoy día. Esta industria, muy particular de la ciudad, tuvo un gran apogeo, con autores como José de Vilches y largas dinastías de familias como los Gutiérrez de León o los Cubero, que iban heredando moldes y produciendo otros nuevos a lo largo de, como he indicado, casi dos siglos (Romero Torres, 1993). Se conserva una muy buena colección de las mismas en el Museo de Artes y Costumbres Populares de la ciudad, así como en varias otras de España y del extranjero[3], de manera que es, pues, a esta particular tipología de *souvenirs* del *Grand Tour* a la que atiendo para establecer su resignificación mediante las obras que constituyen mi trabajo, como veremos a continuación.

DESARROLLO

Como he adelantado, mi interés por el carácter de *souvenirs* de los "barros malagueños" se traduce en el *desplazamiento* que fundamenta la producción artística que me ocupa. Así, vengo a asociar la imaginería y técnicas procedimentales de esa tradición artesana a la actual *turistificación* sistemática de que están siendo objeto la ciudad de Málaga. La relectura irónica que llevo a cabo de aquellos "barros malagueños" consiste en reconfigurar, cruzándolos, dos tipos de códigos con sus sendos contextos socio-culturales en la historia. Así, conservando intactas sus poses figurativas –de marcado carácter *goyesco*, propio de su época- realizo una serie paralela que convierte los originarios tipos pintorescos y costumbristas en los actuales tipos de turistas "de fiesta y borrachera" –ataviados con su *estilismo* característico: camisetas de fútbol, riñoneras, bermudas o bañadores, incluso calzoncillos largos por toda vestimenta, neveras portátiles, botellas, felpas de "conejitas de playboy", etc…- que hoy asolan la identidad y la habitabilidad de los centros históricos de muchas ciudades, disfrutando de la culminación en clave perversa de aquella mirada romántica hoy convertida en devastadora ceguera consumista. Por tanto, las esculturas que presento, *My bloody souvenirs*, se deben a los modos plásticos de los barros malagueños, en tamaño y técnica: barro cocido y policromado al óleo según los procedimientos de la época.

Figura 3. Esculturas de barro cocido y policromado al óleo. "Contrabandista". José Cubero. Mediados del s. XIX. Fuente: (Romero Torres, 1993). A continuación, tres vistas de escultura de barro cocido y policromado al óleo basada en la anterior. "My bloody souvenirs (Malaga clay figure after José Cubero)". Carlos Miranda. 2020. Elaboración propia.

2 Una visita a la colección permanente del Museo Carmen Thyssen de la ciudad puede dar buena cuenta de cómo la imagen de los tópicos españoles que, aún hoy día, funcionan en el imaginario foráneo de "lo español", comenzó a forjarse visualmente en el siglo XIX, desde fuera y dentro de nuestro propio país.

3 Además de la del citado museo malagueño, he localizado colecciones de barros malagueños en el Museo Romántico (Madrid), en el Palacio de las Dueñas (Sevilla), en la Casa Duarte Pinto-Coelho (Cascais), en la Hispanic Society of America (Nueva York) o en colecciones particulares como la de Manuel Prado y Colón de Carvajal, entre otras. De hecho, el grueso de la del Museo de Artes y Costumbres Populares de Málaga es donación del coleccionista inglés Peter Winckworth, quien también publicaría en 1961 una colaboración explicando este repertorio en *The Connoisseur* (Winckworth, 1961) y luego otra en *Archivo Español de Arte* (Winckworth, 1965). Asimismo, resulta muy interesante la reciente investigación de Sergio Ramírez González (Ramírez González, 2018).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15485

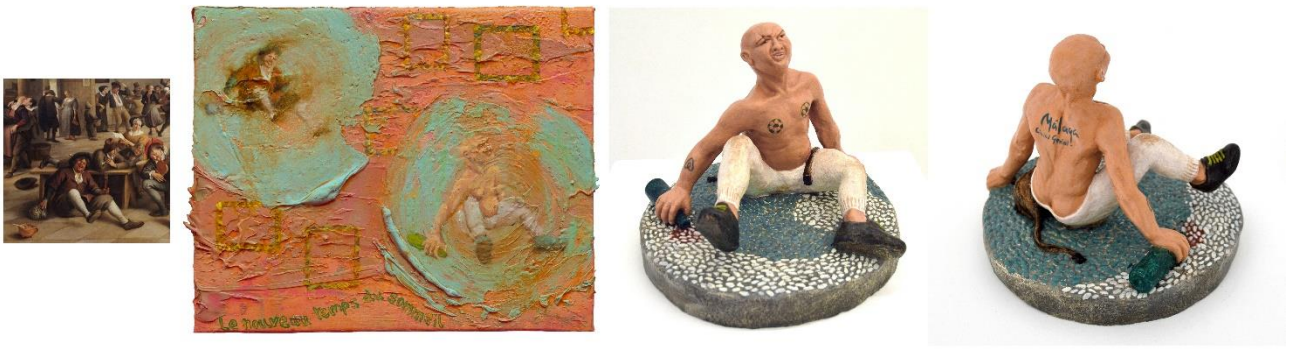


Figura 4. Óleo sobre lienzo. "Interior de una taberna". Detalle. Jan Steen. 1674. Fuente: (Kloek, 2005). A continuación, pintura al acrílico y óleo basada en la anterior. "Le nouveau temps du sommeil (after Francis Alÿs, 9V2019)". Carlos Miranda. 2019. Elaboración propia. Y, por último, dos vistas de escultura de barro cocido y policromado al óleo basada en las anteriores. "My bloody souvenirs (Malaga clay figure after Jan Steen)". Carlos Miranda. 2020. Elaboración propia.

Asimismo, manteniendo el citado lenguaje figurativo que las caracteriza y vincula a los barros malagueños, también estoy incorporando poses tomadas de la tradición de pinturas de borrachos, sobre todo de Jan Steen (Kloek, 2005) y William Hogarth (Hallet et al., 2007), las cuales, dentro de esa iconicidad, me permiten ampliar el repertorio desde la historia del arte más satírico, al tiempo que son *story-tellers* desde la pintura con los que mi trabajo tiene importantes relaciones. O, directamente, adaptando a esos modos formales otras imágenes de mi amplia colección de fotos de turistas enajenados tomadas tanto en las calles de mi ciudad como de internet.

Figura 5. Óleo sobre lienzo. De la serie "Le temps du sommeil". Francis Alÿs. 2000. Fuente: (Lampert, 2010). A continuación, fotografía de turista borracha. Elaboración propia. Y, por último, pintura al acrílico y óleo basada en las anteriores. "Le nouveau temps du sommeil (after Francis Alÿs, 14II2017)". Carlos Miranda. 2019. Elaboración propia.

Esta apertura iconológica más allá del estricto catálogo de barros malagueños ha devenido, asimismo, en el desarrollo de una serie de pinturas, realizadas en acrílico y óleo sobre tela, en la que se articulan, como en las esculturas, las tres vías referenciales señaladas, resultando así el cuerpo de trabajo denominado *Le nouveau temps du sommeil*. Tal título revela, a su vez, la cita a una muy curiosa serie pictórica de Francis Alÿs, *Le temps du sommeil*, la cual me interesa al caso por su representación de escenas oníricas con escuetas acciones individuales caracterizadas por la impotencia de sus protagonistas, en la clave surrealista que caracteriza el sentido del humor del artista belga (Lampert, 2010). Como sabemos, Alÿs reside en México DF desde 1986, y su mirada de poético-política de "foráneo integrado" (Lampert, 2003), atento a las tensiones urbanas, las mitologías colectivas y las regresiones democráticas, me resulta útil como antítesis de las prácticas turísticas que yo represento. Como en el caso de los barros malagueños, se trata de efectuar una reversión de las imágenes de referencia, de modo que el "tiempo del sueño" observado por extranjero Alÿs en el DF se convierte en mis piezas en uno "nuevo", que atiende a la ebria somnolencia habitual del actual turismo neocolonizador que me ocupa.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15485

Figura 6. Fotografía de turista borracha. Elaboración propia. A continuación, escultura de barro cocido y policromado al óleo basada en la anterior. "My bloody souvenirs (Malaga clay figure after 'despedida de soltera' type)". Carlos Miranda. 2020. Elaboración propia. Y, por último, pintura al acrílico y óleo basada en las anteriores. "Le nouveau temps du sommeil (after Francis Alÿs, 14XII2016)". Carlos Miranda. 2019. Elaboración propia.

Hemos visto, pues, cómo antiguo *souvenir* presta su iconología festiva y tópica a la *reversión* de su sentido: de recuerdo del viajero ilustrado pasa a ser arma representacional de un *indígena actual* ante los desmanes la actual turistificación. Tomando palabras de Didi-Huberman, "es, en suma, una *semejanza* que pasa y vuelve. He aquí cómo la repetición hace trabajar la diferencia. Warburg lo habrá comprendido perfectamente al estudiar las imágenes –su devenir, sus variaciones- como un lugar privilegiado para toda supervivencia cultural" (Didi-Huberman, 2013, p. 155). Como puede observarse, la estrategia anacrónica es aplicada aquí con objeto de establecer una propuesta de contrarrelato desde el campo histórico, de activar esas supervivencias warburguianas mediante una interpretación del concepto unamuniano de *intrahistoria* que permite abrir posibilidades de relecturas reveladoras. Por tanto, mediante estas diferentes temporalidades, alternacias de iconologías y relecturas históricas pretendo articular el sentido político del empleo que hago de la artesanía, de la cerámica, de la escultura y la pintura, de la ciudad, de la historia y del territorio, con objeto de visibilizar irónicamente la turistificación de nuestras ciudades más allá del grandilocuente y ubicuo programa propagandístico que la naturaliza.

Figura 7. Fotografía de turista borracho. Elaboración propia. A continuación, pintura al acrílico y óleo basada en las anteriores. "Le nouveau temps du sommeil (after Francis Alÿs, 16V2019)". Carlos Miranda. 2020. Elaboración propia.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15485

CONCLUSIONES

Hemos visto cómo la turistificación de Málaga se ha articulado sobre el argumento de "ciudad de museos": cómo el factor cultural se ha utilizado para establecer un plan estratégico de turismo extractivo que conlleva la conversión del centro histórico en parque temático de ocio para turismo *low-cost*. Resulta pertinente recordar la genealogía de este mecanismo en palabras de Jorge Luis Marzo:

> *El relato del turismo en España ha ninguneado el papel que el franquismo tuvo en su creación para así poder blandir el modelo como eminentemente "civil", resultado de la capacidad emprendedora de una sociedad que encontró en la primera línea de playa el recurso para superar, incluso socavar, el sistema político. Tal patraña ha servido para que sigamos funcionando como en 1960, casi como un calco. ¿Existe algún relato de otro ámbito de la actividad social, económica o cultural que pueda parangonarse al del turismo en el sentido de haberse construido bajo tergiversaciones históricas tan fehacientes? Sí, y (no tan) curiosamente, ambos ámbitos han acabado dándose la mano para fortalecerse el uno al otro. Hablamos del arte contemporáneo.* (Marzo, 2018, p. 12)

En este sentido, he creído conveniente articular una respuesta, precisamente, mediante un arte contemporáneo que se haga cargo de la historia de un territorio *tomado* a sus habitantes bajo el relato perverso de su marca cultural como destino turístico de masas. En la medida de mis posibilidades, se trata de establecer una contranarrativa que le devuelva a la operación de turistificación su imagen depredadora. Todo un campo de trabajo artístico está asumiendo, desde diferentes modos, enfoques y territorios, este tipo de responsabilidad socio-política respecto a este fenómeno de nuestro presente. Espero, pues, estaaportando con estos *souvenirs* de resistencia una parte de la trinchera que nos permita defendernos como ciudadanos.

FUENTES REFERENCIALES

Aramburu, N. (Ed.) (2017). *Ciutat de vacances*. Recuperado 3 de mayo de 2022 de: https://artssantamonica.gencat.cat/es/detall/Ciutat-de-vacances

Asociación de Vecinos Centro Antiguo de Málaga. Recuperado 1 de mayo de 2022 de: https://centroantiguomalaga.com/

Calle Vaquero, M. de la. (2019). Turistificación de centros urbanos: clarificando el debate. *Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles*, 83, 2829, 1–40. http://dx.doi.org/10.21138/bage.2829

Carter, F. (1777). *A Journey from Gibraltar to Malaga*. T. Cadell. Original digitalizado recuperado 12 de mayo de 2022 en: https://ia801602.us.archive.org/8/items/in.ernet.dli.2015.512503/2015.512503.A-Journey.pdf

Didi-Huberman, G. (2013). *La imagen superviviente. Historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg*. Abada.

Enguita, N., Marzo, J. L. y Romaní, M. (Eds.) (2004). *Tour-ismos: la derrota de la disensión*. Fundació Antoni Tàpies / Forum Barcelona.

Esparza Estaún, R. (Ed.) (2017). *Turismos*. Koldo Mitxelena Kulturunea / Diputación Foral de Gipuzkoa.

Grupo de Investigación Turismo, Patrimonio y Desarrollo, Universidad Complutense de Madrid. Recuperado 1 de junio de 2022 de: https://www.ucm.es/geoturis

Hallett, M. y Riding, Ch. (2007). *Hogarth*. Fundación La Caixa.

Kloek, W. (2005). *Jan Steen (1626-1679)*. Waanders Printers / Rijksmuseum.

Lampert, C. (Ed.) (2003). *Francis Alÿs. El Profeta y la Mosca*. Turner.

Lampert, C. (Ed.) (2010). *Francis Alÿs. Le temps du sommeil*. Irish Museum of Modern Art.

Left Hand Rotation (2021). *Extractivismo urbano*. Recuperado 23 de mayo de 2022 de: https://www.lefthandrotation.com/caceres/index.htm

Left Hand Rotation (s.f). *Museo de los desplazados*. Recuperado 23 de mayo de 2022 de: https://www.lefthandrotation.com/museodelosdesplazados/

López Cuenca, R. (2011). *Ciudad Picasso*. Galería Juana de Aizpuru.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15485

López Cuenca, R. (2022). *Fremdenverkehr*. Vicerrectorado de Cultura de la Universidad de Málaga.

López Cuenca, R. (s.f). Web del artista. Recuperado 3 de mayo de 2022 de: https://www.lopezcuenca.com/

Marzo, J. L. (2018). Turismo y arte contemporáneo: dos vías paralelas para comprender el relato del pasado reciente. En R. López Cuenca y E. Vega (Eds.) (2018). *Málaga 2026. Picasso en la institución monstruo. Arte, industria cultural y derecho a la ciudad*. Programa Midstream de la CEE / La Casa Invisible / MNCARS.

Merino, E. (2017). *Aquí murió Picasso*. Alianza Francesa de Málaga. Recuperado 11 de junio de 2022 de: https://www.alianzafrancesamalaga.es/evento/aqui-murio-picasso-por-eugenio-merino/#/

Pedraza Alba, A. (2011). Los barros malagueños del duque de Bedford. *Péndulo. Revista de ingeniería y humanidades*, 22.

Pons, G.X., Blanco-Romero, A., Navalón-García, R., Troitiño-Torralba, L. y Blázquez Salom, M. (Eds.) (2020). *Sostenibilidad Turística: overtourism vs undertourism*. Mon. Soc. Hist. Nat. Balears, 31: 610 pp. ISBN 978-84-09-22881-2.

Ramírez González, S. (2018). Coleccionismo inglés en la tradición romántica. Peter Winckworth y su colección de barros malagueños. *Actas del III Congreso Internacional Coleccionismo, Mecenazgo y Mercado Artístico: ámbitos europeo, americano y asiático* (pp. 270-282). Universidad de Sevilla. Recuperado 1 de junio de 2022 en: https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/91196/Ram%C3%ADrez%20Gonz%C3%A1lez.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Romero Torres, J. L. (1993). *Los barros malagueños del Museo de Unicaja de Artes Populares del Mesón de la Victoria*. Unicaja Obra Socio Cultural.

Visita Málaga. Ayuntamiento de Málaga. Recuperado 29 de mayo de 2022 de: Museos - Visita Málaga (malaga.eu)

Winckworth, P. (1961). Málaga clay figures. *The Connoisseur*, *147*(592), 106-108.

Winckworth, P. (1965). Esculturillas malagueñas de barro cocido. *Archivo Español de Arte*, *38*(149), 23-30.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15292

Monleón Oliva, Vicente.
Universitat de València (Doctor - Investigador); Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal Filiación; CREAI Grup de Recerca en Pedagogies Culturals.

Ubicación curricular del lenguaje audiovisual en la etapa de Educación Infantil

Curricular location of audiovisual language in the Early Childhood Education stage

PALABRAS CLAVE

Cultura visual, lectura de imágenes, lenguaje audiovisual, currículo, Educación Infantil.

KEY WORDS

Visual Culture, Reading images, audiovisual language, curriculum, Early Childhood Education.

RESUMEN

La infancia actual se desenvuelve en un mundo saturado de imágenes. Estas tienen un valor y una fuerza indiscutibles, así como también una gran riqueza de comunicación. Por ello, se debe atender al potencial que estas presentan como transmisoras de conocimiento y como modelos de comportamiento. Debido a la influencia que estas ejercen sobre el colectivo infantil, resulta necesario atender a los procesos de lectura, interpretación y decodificación de las mismas (cine, televisión y publicidad) que sigue el alumnado desde los espacios educativos y entornos de enseñanza formal. Por ello, tras la presentación teórica y bibliográfica de dichos conceptos se plantea como objetivo de la investigación analizar y valorar la cabida que tiene el lenguaje audiovisual en los currículos oficiales de Educación Infantil, tanto a nivel general y nacional (territorio español), como específico y autonómico (Comunitat Valenciana). Se parte de un posicionamiento socioeducativo ya que el estudio pretende generar un mayor conocimiento entre el profesorado de la etapa de Educación Infantil respecto al tratamiento que la cultura visual tiene sus marcos legales; contribuyendo como consecuencia a una mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Todo ello, por medio de una metodología cualitativa y un método de revisión bibliográfica y legislativa. Para complementar, tras el estudio realizado, se comparten los criterios de selección y de utilización de los materiales audiovisuales que se siguen en la etapa; así como otros conceptos significativos como las funciones de los medios, las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC) y las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC). Con todo, se concluye con la cabida que presenta el lenguaje audiovisual en los currículos oficiales del tramo de la escolarización infantil; el cual es tratado de una manera inclusiva y especializada. No obstante, se plantea como mejora y propuesta de futuro, la necesidad de formar a las plantillas docentes en los análisis de los marcos legales que los amparan y en los procedimientos que deben seguirse para aplicar correctamente y generar aprendizaje a partir de dichos contenidos.

ABSTRACT

Today's childhood unfolds in a world saturated with images. These have indisputable value and strength, as well as a great wealth of communication. For this reason, attention must be paid to their potential as transmitters of knowledge and as role models. Due to the influence that these exert on the children's group, it is necessary to attend to the processes of reading, interpreting and decoding them (cinema, television and advertising) that students follow from educational spaces and formal teaching environments. For this reason, after the theoretical and bibliographic presentation of these concepts, the objective of the research is to analyze and assess the place that audiovisual language has in the official curricula of Early Childhood Education, both at a general and national level (Spanish territory), as well as specifically and regional (Valencian Community). It is based on a socio-educational position since the study aims to generate greater knowledge among the teachers of the Early Childhood Education stage regarding the treatment that visual culture has its legal frameworks; contributing as a consequence to an improvement of the teaching-learning processes. All this, through a qualitative methodology and a method of bibliographic and legislative review. To complement, after the study carried out, the criteria for the selection and use of the audiovisual materials that are followed in the stage are shared; as well as other significant concepts such as the functions of the media, Learning and Knowledge Technologies (TAC) and Information and Communication Technologies (ICT). All in all, it concludes with the place that audiovisual language presents in the official curricula of the section of children's schooling; which is treated in an inclusive and specialized manner. However, as an improvement and proposal for the future, the need to train teaching staff in the analysis of the legal frameworks that protect them and in the procedures that must be followed to apply correctly and generate learning from said contents is proposed.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15292

INTRODUCCIÓN

1. La influencia de la imagen en el colectivo infantil

El alumnado actual se desenvuelve en un mundo saturado de imágenes (Monleón, 2020). Estas tienen un valor y una fuerza indiscutibles, así como una gran riqueza de comunicación. Por ello, se entiende su potencial como transmisoras de conocimiento y de modelos de comportamientos. ¿Qué es una imagen (Acaso, 2006)? Esta es la representación icónica de la realidad. Sus características (inmediatez, concreción y movilidad) despiertan la motivación en el alumnado. Además, atienden a la siguiente clasificación.

- Por un lado, las imágenes fijas (carteles, fotografías, etc.). Estas permiten a los/as niños/as manipularlas y asociarlas activando su imaginación.

- Por otro lado, las móviles (cine, televisión, etc.) actúan como factor dinamizador.

Asimismo, las imágenes constituyen modelos de la realidad. Por ello, recurriendo a Piaget (1985) es preciso comentar la influencia de la imagen en base al desarrollo evolutivo del alumnado.

- Por una parte, en el estadio sensoriomotor (0-2 años) se advierte un pensamiento intuitivo, que solo acontece en presencia del objeto y en contacto con los sentidos; advirtiendo una inteligencia práctica – sin representación mental -. Además, se alude a la actividad que incluye la percepción del objeto, sobre todo a la manipulativa. Llegados los dos años aparece la capacidad de representar objetos, siendo esta la función simbólica; iniciándose así el inicio de un nuevo estadio que se prolonga hasta los 6 años de edad.

- Por otra parte, se atiende al estadio preoperacional (2-7 años). En este la inteligencia es intuitiva y está acompañada de una representación mental; siendo su función simbólica manifestada en ausencia del modelo, de la imagen mental, del juego simbólico, del dibujo y consolidando el lenguaje. Se destaca también la perduración del egocentrismo y la aparición de la capacidad para pensar en la relación causa-efecto de acciones – sin necesidad de ejecutarlas – en el plano mental. También se advierte la creatividad y el simbolismo que acompaña al juego.

Con todo, el uso didáctico de la imagen (Muñoz, 2014) queda justificado si despierta el interés, estimula el canal visual perceptivo, ayuda a desarrollar los contenidos de un modo sistemático, facilita la comprensión de conceptos, estimula nuevos aprendizajes, potencia la participación activa y desarrolla otros procesos mentales de elaboración.

2. La lectura e interpretación de imágenes

Tal y como comparte Acaso (2006) la lectura de la imagen excede el simple desciframiento de signos, de manera que quien recibe la información visual es capaz de reconstruir el sentido de la obra e incorporarlo a su propia realidad. Por tanto, leer una imagen supone aprender a interpretar las características básicas de la misma para comprender su mensaje.

Se debe en la lectura de imágenes que permitan al alumnado la adopción de una postura crítica ante los múltiples mensajes que recibe de diferentes medios, al tiempo que desarrolle su capacidad perceptiva, cognitiva y su visión estética (Barragán, Plazas y Ramírez, 2016). De hecho, la lectura de imágenes resulta interesante practicarla desde las primeras etapas de la lectoescritura. Además, se cuenta con dos tipos (Ferrandi y Tedesco, 1997).

- Por un lado, la lectura objetiva que consiste en la descripción formal sin valoración personal.

- Por otro lado, la lectura subjetiva que consiste en el valor que ofrecen los convencionalismos sociales y personales, así como las experiencias vividas.

Por ello, desde la escuela se debe sensibilizar el aspecto creativo y expresivo del/a niño/a, potenciando su espíritu crítico a fin de que sea capaz de interpretar la imagen.

3. El cine, la televisión y la publicidad

Por un lado, el cine (Escontrela y Pereira, 2000) resulta atractivo para el/a niño/a. De este recibe mensajes con tanta rapidez que no es capaz de criticarlos ni de responder a ellos. Se trata de una manifestación cultural de gran importancia en el entorno, con la que el alumnado debe relacionarse y, un acto social que requiere normas y hábitos. Por ello, es necesario que la escuela de Educación Infantil lo introduzca en su currículo como manifestación cultural y como recurso didáctico.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15292

Resulta significativo recurrir nuevamente a Piaget (1985) con su teoría del desarrollo cognoscitivo para el establecimiento de una serie de consideraciones importantes al respecto: el pensamiento en los primeros años está plagado de imágenes, en dicho momento no se distingue la realidad de la ficción, cuando son atrapados/as por la realidad de una película no saben salirse de ella, la comprensión de la película necesita la realización de actividades y la recepción del filme exige un esfuerzo de síntesis.

Por otro lado, la televisión (Fernández y López, 2011) ejerce una fuerte influencia para quienes componen la infancia, ya que se encuentran en un periodo de formación y son más moldeables. De hecho, la televisión es el medio de comunicación con más incidencia en el conjunto poblacional. Por ello, es relevante conocer sus vertientes (Araque, 2009).

- Por una parte, la televisión como objeto (es positivo suprimir la visión de programas e introducir actividades alternativas como el diálogo y la actividad).

- Por otro parte, la televisión como mediadora del conocimiento del/a niño/a (hay programas que introducen valores educativos).

Finalmente, la publicidad (Roura, 2003) es una forma de comunicación masiva que tiene por objeto persuadir y conseguir un comportamiento determinado en quienes la reciben. De hecho, la brevedad, el dinamismo y la intensidad de los anuncios atraen a los/as niños/as. Asimismo, los efectos de la publicidad influyen en las primeras edades tanto en la creación de los sistemas de significado y valores sociales como en la creación de determinadas pautas de comportamiento.

A modo de cierre, el cine, la televisión y la publicidad constituyen agentes que contribuyen a la socialización del grupo de menores (Chacón y Morales, 2014); ya que a través de sus contenidos presentan situaciones, sucesos y acontecimientos que le permiten adentrarse en el conocimiento social.

METODOLOGÍA

> La vida personal, social e institucional, en el mundo actual, se ha vuelto cada vez más compleja en todas sus dimensiones. Esta realidad ha hecho más difíciles los procesos metodológicos para conocerla en profundidad, conocimiento que necesitamos sin alternativa posible para lograr el proceso de la sociedad en que vivimos. De aquí, ha ido naciendo, en los últimos 25 o 30 años, una grave diversidad de métodos, estrategias, procedimientos, técnicas e instrumentos, sobre todo en las Ciencias Humanas, para abordar y enfrentar esta compleja realidad. Estos procesos metodológicos se conocen hoy, con el nombre general de Metodologías Cualitativas. (Martínez, 2006, p. 124)

Partiendo de dicho posicionamiento teórico, y amparándose en un posicionamiento socioeducativo (Melero, 2018) se considera necesario efectuar una investigación de corte cualitativo (Pérez-Andrés, 2002); utilizando como método una revisión bibliográfica y legislativa (Gómez-Luna, Fernando-Navas, Aponte-Mayor y Betancourt-Buitrago, 2014) sobre el tratamiento del lenguaje audiovisual en la etapa de Educación Infantil. Para ello, se marcan los siguientes objetivos:

- Indagar sobre el tratamiento general que plantea la legislación educativa vigente sobre el tratamiento del lenguaje audiovisual en la etapa de Educación Infantil.

- Especificar cómo se concreta la alfabetización audiovisual en los currículos oficiales a nivel autonómico de la Comunitat Valenciana; partiendo del marco legar general.

- Compartir las diferencias y similitudes entre la inclusión de los objetivos y contenidos vinculados con el lenguaje audiovisual para la etapa de Educación Infantil.

DESARROLLO

1. Los materiales audiovisuales y las nuevas tecnologías en el currículo de Educación Infantil

Resulta necesario enfatizar sobre los materiales audiovisuales y las nuevas tecnologías en el currículo de Educación Infantil (Fernández-Morante, 2003); entendidas como herramientas informáticas que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de forma variada. Un ejemplo lo constituye la Pizarra Digital Interactiva (PDI). Para todo tipo de aplicaciones educativas, los materiales y las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) facilitan el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y distintas formas de aprender, estilos y ritmos de quienes son discentes.

Y, ¿cuáles son las características principales (Martínez, 2003)? Su carácter innovador y creativo, tienen mayor influencia y benefician al área educativa, se relacionan con el uso de Internet y la informática, así como también constituyen medios de comunicación y adquisición de información de toda variedad. De ello precisamente de deja constancia en la LEY ORGÁNICA 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), por

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15292

la que se modifica la LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE). Así queda justificada su ubicación en el currículo de Educación Infantil. De hecho, en dicho marco legar general con el que se cuenta a nivel nacional en el territorio español, queda especificado que corresponde a las administraciones educativas facilitar las experiencias de iniciación temprana en su alumnado en lo que respecta a los aprendizajes relacionados con los lenguajes audiovisuales.

A este respecto el REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil; concreta, en su anexo, como bloque de contenidos número 2 del "Área III. Los lenguajes: Comunicación y representación" el "Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación". En este se recogen los siguientes contenidos, los cuales se relacionan directamente con los lenguajes audiovisuales: "Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como ordenador, cámara o reproductores de sonido e imagen, como elementos de comunicación", "Acercamiento a producciones audiovisuales como películas, dibujos animados o videojuegos. Valoración crítica de sus contenidos y de su estética", "Distinción progresiva entre la realidad y la representación audiovisual" y "Toma progresiva de conciencia de la necesidad de un uso moderado de los medios audiovisuales y de las tecnologías de la información y la comunicación". También se destaca como objetivo general de la etapa: "f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión".

Más específicamente, se tiene en cuenta que el REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre (citado anteriormente); propone en su anexo, en el "Área III. Los lenguajes: Comunicación y representación", algunos objetivos de área que se relacionan indirectamente con el lenguaje audiovisual. Estos son: "1. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos, y valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia", "2. Expresar emociones, sentimientos, deseos e ideas mediante la lengua oral y a través de otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación" y "6. Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes y realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo de diversas técnicas.".

Cabe tener presente que el REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre (citado anteriormente); va a ser derogado y sustituido a partir del curso académico 2022-2023 por el REAL DECRETO 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. No obstante, debido a que su vigencia todavía no es efectiva, no resulta significativo efectuar un análisis crítico del mismo y valorar la cabida que el lenguaje audiovisual tiene en el mismo.

Actualmente, el REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre (citado anteriormente); se concreta a nivel autonómico (Comunitat Valenciana) con el DECRETO 38/2008, de 28 de marzo, del Consell, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunitat Valenciana; y con el DECRETO 37/2008, de 28 de marzo, del Consell, por el que se establecen los contenidos educativos del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunitat Valenciana.

Por un lado, el DECRETO 37/2008, de 28 de marzo (citado anteriormente); introduce como objetivo específico del primer ciclo: "i) Descubrir las tecnologías de la información y de la comunicación". Asimismo, en el "Área III. Los lenguajes: Comunicación y representación" se recoge el "Bloque 4. El lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y de la comunicación" en el que se incluyen los siguientes contenidos significativos: "La iniciación en el uso de instrumentos TIC" y "El acercamiento a producciones infantiles sencillas y breves por medio de TIC". No obstante, en lo que respecta a los objetivos recogidos en el área, se advierte un tratamiento superficial del lenguaje audiovisual en los mismos. De hecho, estos se incluyen en algunos más genéricos como: "Conocer y experimentar las formas culturales y lingüísticas heredadas, en la construcción de la propia identidad, y al mismo tiempo, aprender a vivir en una sociedad plural, en continuo cambio y evolución", "Conocer alguna obra de arte significativa" y "Descubrir sencillas obras artísticas como medio para desarrollar las capacidades creativas e interpretativas".

Por otro lado, el DECRETO 38/2008, de 28 de marzo (citado anteriormente); introduce como objetivo específico del segundo ciclo: "l) Descubrir las tecnologías de la información y la comunicación". Asimismo, en el "Área III. Los lenguajes: Comunicación y representación" se recoge el "Bloque 4. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación" en el que se incluyen los siguientes contenidos significativos: "La iniciación en el uso de instrumentos TIC" y "La aproximación a las producciones TIC breves y sencillas". En este caso concreto, y a diferencia del marco legar comentado previamente, se destaca la existencia de objetivos de área específicos y relacionados directamente con el lenguaje audiovisual: "5. Valorar y apreciar las producciones propias, las de sus compañeros y algunas de las diversas obras artísticas del patrimonio conocidas mediante TIC o "in situ" y darles un significado que les aproxime a la comprensión del mundo cultural al que pertenecen" y "7. Interpretar y producir imágenes como una forma de comunicación y disfrute, con el fin de descubrir e identificar los elementos básicos de la expresión artística".

2. Criterios de selección y de utilización de los materiales audiovisuales y de las nuevas tecnologías

Partiendo de este marco legal, se deben tener en cuenta una serie de criterios de selección (Noguez, 2013; Royan y Cremer, 2004):

- Que respeten las características psico-evolutivas propias de las edades con las que se trabaja (Piaget, 1985).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15292

- Que sean adecuados para la consecución de objetivos.
- Que favorezcan el desarrollo de las capacidades cognitivas, socio-afectivas y psicomotrices.
- Que no sean discriminatorios.
- Que se adecuen a la edad y a los ritmos de aprendizaje.
- Que sean variados, atractivos y motivacionales.
- Que permita un uso comunitario, así como captar información a través del mayor número de impresiones sensoriales.
- Que su uso no conlleve riesgo para la salud física y psíquica.
- Que considere la relación calidad/precio/utilidad didáctica.
- Que potencie el desarrollo de hábitos y actitudes positivas hacia los valores sociales y culturales.
- Que las imágenes tengan un estilo sencillo, claro, colores llamativos y atractivos
- Que el profesorado conozca el funcionamiento técnico y su aplicación a la enseñanza.

Además, con respecto a su utilización (Noguez, 2013; Moreno, 2015; Pérez y Pérez, 2016), estos medios siempre sirven de recurso. ¿Qué aspectos deben tenerse en cuenta para ello? Conocer el funcionamiento, haber constatado que cumple con los requisitos planificados, asegurarse del correcto funcionamiento, facilitar la comunicación por varios canales, cerciorarse de que ofrecen al alumnado la posibilidad de actuar y de manipular el material, tener presentes los principios metodológicos propios de intervención en Educación Infantil, coordinarse con las familias y orientarlas, no introducirlos de forma aislada ni superponiéndolos a las actividades programadas, también integrar el uso de estos medios dentro de la programación siguiendo el principio de globalidad.

3. Otros conceptos y propuestas didácticas

Cabe reflexionar sobre cuáles son las funciones de los medios (Huerta y Alonso-Sanz, 2017).

- Informativa. Proporcionan datos de la realidad.
- Instructiva. Promueven actuaciones dirigidas a alcanzar los objetivos educativos específicos.
- Motivadora. Utilizan componentes que acentúan la curiosidad del alumnado.
- Evaluadora. Permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones del grupo de alumnos/as; convirtiéndola en una herramienta útil de evaluación implícita (cuando la figura menor detecta sus errores) y explícita (cuando el programa presenta informes valorando la actuación del alumnado).
- Investigadora. Proporcionan a quienes son discentes un espacio donde buscar información.
- Expresiva. Gracias a que los ordenadores tienen la capacidad de procesar los símbolos, las personas representan sus conocimientos y se comunican.

Asimismo, se debe introducir el uso de las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC) – estas son el resultado de la aplicación educativa de las TIC – mediante metodologías significativas y colaborativas (Lozano, 2011); promoviendo nuevos escenarios de aprendizaje y construcción del conocimiento. A continuación, se proponen una serie de estas a modo de propuesta didáctica (Berenguel, 2009):

- Kahoot!. Para crear juegos de preguntas, lluvias de ideas y encuestas. Permite obtener *feedback* inmediato.
- Plickers. Realiza las mismas opciones de Kahoot!, pero sin la necesidad de que cada alumno/a disponga de un ordenador o dispositivo móvil.
- Arcademics. Juegos interactivos para aprender online junto a otros/as compañeros/as.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15292

- Cerebriti. Aplicación para crear y jugar a propuestas educativas.

- Genially. Herramienta para perfeccionar contenidos de modo atractivo y visual.

Con todo, es necesario enfatizar, tal y como comparten Asorey y Gil (2009), en el tratamiento indispensable que las TIC deben tener en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. Dicha pretensión queda respaldada por el marco legal de la LOMLOE (citada anteriormente); DECRETO 37/2008, de 28 de marzo (citado anteriormente); y del DECRETO 38/2008, de 28 de marzo (citado también anteriormente).

CONCLUSIONES

Tras la exposición de los resultados más significativos obtenidos a partir de esta investigación de corte cualitativa y efectuada a través de un método de revisión bibliográfica y legislativa (específicamente) se termina concluyendo que:

- Se destaca a presencia en el marco legal general a nivel nacional (LOE modificada por la LOMLOE) de principios educativos que defienden y manifiestan la importancia de introducir el lenguaje audiovisual y los recursos y tecnologías que estos implican desde las primeras edades y niveles de escolarización; lo cual tiene por objetivo repercutir en una estimulación temprana del alumnado con respecto a la realidad tecnológica en la que se encuentran y en la que deben relacionarse con el resto.

- Se especifica la concreción a nivel autonómico en la Comunitat Valenciana de dicho marco legal general y del tratamiento que el mismo presenta sobre el lenguaje audiovisual. En ambos ciclos se recogen objetivos de ciclo y área, bloques de contenidos y conceptos/procedimientos/actitudes a través de las cuales se especifican dichas metas generales.

- Se comparten diferencias entre la legislación que rige el primer y segundo ciclo de la etapa de Educación Infantil en la Comunitat Valenciana; mostrándose un tratamiento más general en el tramo que comprende de los 0 a los 3 años de edad, momento en el que únicamente se centra la atención en introducir al alumnado en dicho lenguaje. En cambio, en el periodo comprendido entre los 3 y los 6 años se introducen objetivos, contenidos y criterios de evaluación más específicos relacionados con la expresión infantil a través de recursos tecnológicos, la utilización de los mismos y el reconocimiento de dichos medios como elementos a tener presente en la cotidianidad de la realidad del aula y de la propia existencia.

Por ello, especificadas dichas consideraciones finales, se considera oportuno compartir dichos resultados entre las plantillas docentes de la etapa de Educación Infantil y generar una red de conocimiento entre profesionales a través de la que se posibilite entender las bases legales que rigen la propia práctica docente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acaso, M. (2006). *Esto no son las torres gemelas: cómo aprender a leer la televisión y otras imágenes.* Los libros de la catarata.

Araque, N. (2009). Los medios de comunicación, desde su vertiente didáctica, dentro de la Universidad. *Prisma Social, 3*, 1-21.

Asorey, E. y Gil, E. (2009). El placer de usar las TIC en el aula de infantil. *Participación educativa, 12*, 110-119.

Barragán, A.P., Plazas, N.I. y Ramírez, G.A. (2016). La lectura de imágenes: una herramienta para el pensamiento crítico. *Educación y Ciencia, 19*, 85-103.

Berenguel, J.P. (2009). *Aplicaciones didácticas de la pizarra digital interactiva.* Ministerio de Educación y Formación Profesional.

Chacón, P. y Morales, X. (2009). Infancia y medios de comunicación: El uso del método semiótico cultural como acercamiento a la cultura visual infantil. *ENSAYOS. Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 29*(2), 1-17.

Escontrela, M.L. y Pereira, M.C. (2000). El cine como medio-recurso para la educación en valores. Un enfoque teórico y tecnológico. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria, 5*(2), 127-147.

Fernández, Á. y López, M.C. (2011). Televisión e infancia: cinco años después del código de autorregulación. *Revista Latina de Comunicación Social, 66*, 31-62.

Fernández-Morante, M. C. (2003). La integración de los medios y nuevas tecnologías en los centros y prácticas docentes. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 20, 33-42.*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15292

Ferrandi, S. y Tedesco, R. (1997). Lectura de la imagen. *Comunicar, 8*, 157-160.

Gómez-Luna, E., Fernando-Navas, D., Aponte-Mayor, G. y Betancourt-Buitrago, L.A. (2014). Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización. *Dyna*, *81*(184), 158-163.

Huerta, R. y Alonso-Sanz, A. (2017). *Nous entorns d'aprenentatge per a les arts i la cultura.* Tirant Humanidades.

Lozano, R. (2011). De las TIC a las TAC: tecnologías del aprendizaje y el conocimiento. *Anuario ThinkEPI*, *5*, 45-47.

Martínez, M. (2006). La investigación cualitativa (síntesis conceptual). *Revista IIPSI, 9*(1), 123-146.

Martínez, S. (2003). Recursos audiovisuales y educación. *Diálogos. Revista Electrónica de Historia, 3*(4), 1-31.

Melero, H. (2018). (Un) posicionamiento crítico de nuestra práctica profesional. El reto de repensar las relaciones educativas más allá de las etiquetas. En: Colectivo JIPS (Jóvenes Investigadores en Pedagogía Social), *Desafíos para la Educación Social en tiempos de cambio. Propuestas de trabajo para la intervención socioeducativa* (pp. 291-314). Archidona.

Monleón, V. (2022). Deconstruyendo figuras malvadas tradicionales por medio de la animación cinematográfica. *Revista Nota al Pie - Revista multidisciplinaria, 1*(1), 40-53.

Moreno, F.M. (2015). La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial en infantil. *Opción, 31*(2), 772-789.

Muñoz, E. (2014). Uso didáctico de infografías. *Espiral. Cuadernos del Profesorado, 7*(14), 37-43.

Noguez, A. (2003). *Los medios y recursos didácticos en la educación básica.* Trillas.

Pérez-Andrés, C. (2002). Sobre la metodología cualitativa. *Revista Española de Salud Pública*, *76*, 373-380.

Pérez, F.J. y Pérez, S. (2016). Implementación docente de materiales audiovisuales en diferentes ramas del conocimiento. *Opción, 32*(12), 212-237.

Piaget, J. (1985). *Seis estudios de psicología.* Planeta Agostini.

Roura, M. (2003). Internet, publicidad e infancia. *PULSO. Revista de Educación*, (26), 97-114.

Royan, B. y Cremer, M. (2004). *Directrices para materiales audiovisuales y multimedia en bibliotecas y otras instituciones.* IFLA Professional Repots.

REFERENCIAS LEGISLATIVAS

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación (LOE).

Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.

Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de la Educación Infantil.

Decreto 37/2008, de 28 de marzo, del Consell, por el que se establecen los contenidos educativos del primer ciclo de la Educación Infantil en la Comunitat Valenciana.

Decreto 38/2008, de 28 de marzo, del Consell, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunitat Valenciana

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15449

Montalvo, Blanca.
TU, Universidad de Málaga, Departamento de Arte y arquitectura, DIANA (Diseño de Interfaces AvaNzAdos)

Queens.
Una baraja de mujeres reales

Queens.
A deck of real women

PALABRAS CLAVE

Jugar, Naipes, Narrativa, Representación, Mujeres, Retratos.

KEY WORDS

Play, Playing Cards, Narrative, Representation, Women, Pictures.

RESUMEN

Este proyecto comenzó como un juego, y esa sigue siendo su esencia, una broma entre amigas. En las vacaciones de Semana Santa, durante el encierro por la pandemia de 2020, cansada de conferencias, clases y reuniones virtuales, desempolvé las acuarelas y comencé la confección de esta baraja. Una en la que todas las figuras fueran reinas, y donde los cuatro palos de la baraja española (oros, copas, espadas y bastos) se convirtieran en vino, cerveza, cócteles y espirituosos. Un juego de naipes en el que retrato a mis amigas, mientras sonrientes y mirando a cámara, toman su bebida favorita. Y a partir de esta broma puedo reflexionar sobre la representación de la mujer, el juego y la narrativa, con esta obra que se adapta a diversos formatos y lenguajes, en un juego constante dentro y fuera de lo virtual.

ABSTRACT

This project started as a game, and that is still its essence, a joke between friends. In the Easter holidays, during the lockdown due to the 2020 pandemic, tired of conferences, classes and virtual meetings, I dusted off the watercolors and started the production of this deck of cards. One in which all the figures were queens, and where the four suits of the Spanish deck (diamonds, cups, spades and clubs) were converted into wine, beer, cocktails and spirits. A card game in which I portray my friends, while smiling and looking at the camera they drink their favorite drink. And from this joke I can reflect on the representation of women, the game and the narrative, with this work that adapts to various formats and languages, in a constant game inside and outside the virtual.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15449

1. JUEGO O RELATO

El proyecto que presento se mueve entre tres grandes temáticas, el juego, la narrativa y la representación de la mujer. A continuación trataré de revisar algunas propuestas artísticas que nos den pistas en cuanto a sus estrategias e intenciones, para facilitar la relación entre proyectos que pueden parecer distantes por sus técnicas o lenguajes, pero que comparten unos claros fundamentos comunes.

1.1. El juego

Ya sea como símbolo, tema fundamental o concepto en la composición, el número de obras plásticas en las que interviene el juego es inabarcable, y ocurre lo mismo en la literatura y la música. Comentaré aquí una de las piezas que me resulta más esclarecedora, antes que proponer un decálogo infinito de referentes.

El juego es el único interés del espectador durante la retransmisión de un encuentro de fútbol; el medio de comunicación utilizado, la televisión, es ignorado, se vuelve transparente. Pero si nos fijamos en *Deep play* (2007), podemos observar cómo Harum Farocki revela las características de ese medio, al tiempo que propone una nueva lectura de uno de los eventos más mediáticos del año 2006: el partido final de la Copa del Mundo de fútbol FIFA entre Francia e Italia, celebrado en Alemania y con una estimación de 1.5 mil millones de espectadores en todo el mundo. Un auténtico evento global, que analiza a través de 12 pantallas en las que combina diversos tipos de material: imágenes grabadas por el artista, metraje original de la FIFA, análisis digitales en 2D y 3D, representaciones abstractas de la dinámica del juego, secuencias de animación, etc. Todo un despliegue de imágenes de vídeo y de síntesis, en esta obra en la que lo que menos vemos es el juego. Sin embargo, el juego no es sólo clasificar, evaluar y transferir a otros sistemas, como hacen los expertos que analizan y evalúan todos los eventos cuantificables; también es la experiencia de la majestuosa calma de un día de verano, que ya se acerca al ocaso por encima del estadio olímpico. Escuchamos muchas bandas sonoras, desde la radio de la policía, hasta las palabras de los equipos de producción de televisión de todo el mundo, alternando entre el discurso dominante y el secundario al tiempo que elaboran reflexiones contemplativas sobre los acontecimientos. Por encima de todo, lo que la experiencia transmite es cómo el laboratorio del fútbol es capaz de exhibir la más avanzada tecnología en la producción y presentación de imágenes en movimiento.

Figura 1: Harum Farocki, *Deep play* (2007), Vista parcial. DHC/ART Foundation for Contemporary Art, Montreal.

Este “montaje blando” que le inspiró a Faroki la obra *Numéro deux* (1975) de Jean-Luc Godard, es como la obra del maestro que no deja de analizar, un intento de retratar la vida cotidiana durante el partido de fútbol, lo insólito de la instalación es la atención que muestra por lo ordinario, con el reparto de los 12 canales en pantallas por la sala en forma de ‘U’. “Godard se enfoca sin cesar en lo ordinario (…) el resultado no es un minimalismo conceptual sino una explosión de sentido. Godard nos permite ver que incluso las más rutinarias actividades (…) son semánticamente densas” (Farocki y Silverman, 2016, 205).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15449

- Canal 1: grabación en directo y análisis de la eficacia de los jugadores, Visualization of Human Kinetics, Vancouver (CA). Audio: voz de Wolfgang Straub, director de radiodifusión mundial.
- Canal 2: Vídeo grabado por Farocki, de las afueras del Olympic Stadium. Audio: radio de la policía
- Canal 3: Reproducción desde una cámara de ángulo alto. Universidad Tecnológica de Munich, Aspogamo (DE).
- Canal 4: Reproducción de una cámara que sigue a un jugador italiano. Gráfica de su velocidad de movimiento. Ascensio, Experto en partidos, Nizhny Novgorod (RU).
- Canal 5: Representación dinámica de los jugadores. Ascensio, Experto en partidos, Nizhny Novgorod (RU).
- Canal 6: Reproducción de una cámara que sigue a un jugador francés. Ascensio, Experto en partidos, Nizhny Novgorod (RU).
- Canal 7: Simulación del seguimiento de un jugador francés; versión orientada a la pelota. Ascensio, experto en partidos, Nizhny Novgorod (RU).
- Canal 8: Los entrenadores italianos y franceses en alternancia. Representación esquemática de los pases, Ascensio, experto en partidos, Nizhny Novgorod (RU).
- Canal 9: Traducción automática del curso del juego en palabras, Center for Computing Technologies, Spatial Temporal Analysis of Dynamic Occurrences, Bremen (DE). Interpretación semántica mediante redes neuronales, Johannes Gutenberg Universidad de Maguncia, Dycos GmbH (DE). Audio: curso de juego e interpretación prestado por voz de computadora.
- Canal 10: Anotaciones del juego para análisis estadístico; servicio de Impire AG, Ismaning (DE), para uso en la prensa. Representación de faltas y movimientos en notación Laban, Folkwang Hochschule, Kinetography, Essen (DE). Análisis del juego por entrenadores de fútbol de la Asociación Alemana de Fútbol, Frankfurt (DE), con fines estratégicos.
- Canal 11: Fundidos en ángulo alto de pases, regates y drives, Universidad Tecnológica de Munich, Aspogamo (DE).
- Canal 12: Security cameras in the Berlin Olympic Stadium

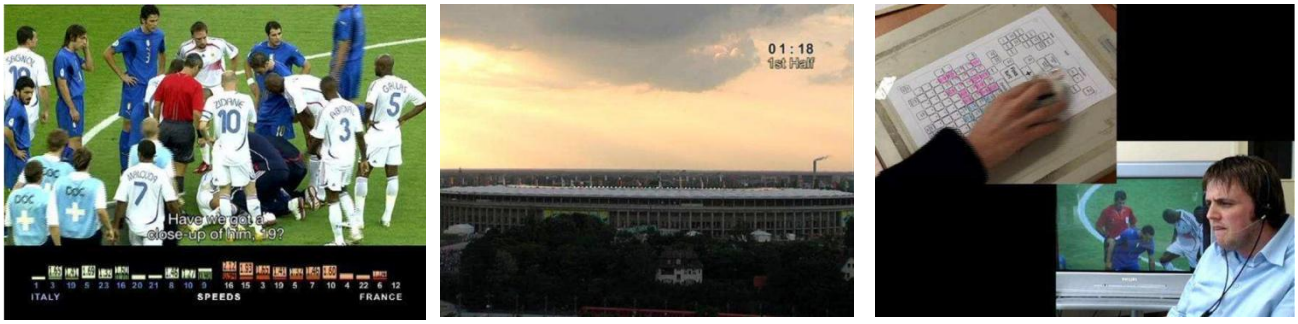


Figura 2: Harum Farocki, *Deep play* (2007). *Canales 1, 2 y 10*

Jonas Mekas documentó su vida, los momentos cotidianos de manera incansable en sus diarios filmados. Por el contrario, Douglas Gordon en el documental que hizo sobre él, *I Had Nowhere To Go* (2016), muestra una pantalla casi enteramente negra, donde la voz en *off* de Mekas relata el fragmento de su vida que corresponde a la guerra, los campos y el exilio, es decir, aquello que nunca grabó, aquello que él mismo consideró irrepresentable. Mekas solo comenzó a filmar tiempo después de todas aquellas terribles experiencias, como si la libertad y el exilio le hubiesen devuelto la vista, o la vida, de lo cotidiano y no excepcional. Creo que el relato sin imagen es mucho más embaucador, por la manera en que utiliza nuestros recuerdos personales de las imágenes vistas de esos hechos históricos. La experiencia de *Deep Play* nos mostró el mundo por venir de multipantallas, vídeoconferencias y visualizaciones de datos, además de la combinación entre reuniones virtuales y escenas cotidianas. Se adelantó a esa apertura de foco que ha traído la tecnología durante la pandemia, en la que todos somos ya objetos de la cámara, no sólo las estrellas del fútbol. La cámara es el nuevo espejo de nuestra generación. Tenemos uno en cada habitación, en cada despacho, en al menos una de nuestras manos. Nuestro cuerpo es capturado y su imagen devuelta infinidad de veces, deformada y fantasmagórica, como en una caseta de feria. Toda presencia es, en sí misma, (auto-r)representación. “Vivir es, de manera creciente, estar pegado a la pantalla y conectado a la red.” (Lipovetsky y Serroy, 2009, p.271)

1.2. Los naipes

Desde que lo leí hace años, he estado fascinada por *El Castillo de los destinos cruzados* (1969), de Italo Calvino. En él se recogen dos historias construidas a partir de un mismo desafío formal: el desarrollo de sus hilos narrativos se basa en las posibles interpretaciones de dos diferentes barajas, el Tarot Visconti-Sforza, para *El castillo de los destinos cruzados*, con sus delicados miniados que reflejan el refinamiento renacentista, y el Tarot de Marsella para *La taberna de los destinos cruzados*, de trazos más toscos y que requerían un lenguaje más popular.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15449

Figura 3: Tarot Visconti-Sforza, fue producida alrededor de 1451. Colección Pierpont-Morgan Bergamo.

Los personajes de ambos relatos, enmudecidos de espanto ante las terribles experiencias por las que acaban de pasar al atravesar el bosque, se reúnen en torno a una mesa e intentan comunicar al resto sus peripecias. Surgen así, a partir de una trama principal, otras historias que se entrecruzan y crean secuencias legibles en distintos sentidos, de forma que cada narración condiciona la interpretación de las demás. El narrador es uno de estos personajes mudos, que nunca llega a contar su historia, y que duda, elucubra e imagina los relatos de los demás. En un acto de interpretación de las narraciones propuestas sobre las cartas, da una versión de cada historia contada, aunque teme equivocarse o perderse en ocasiones. Este narrador interpreta imágenes y gestos, es rebatible, como si cada uno de los personajes pudiera ser el narrador mudo de otros lectores desconocidos a los que probablemente llega una versión distinta de la misma historia.

En el juego de contar su propia experiencia con las cartas que caen sobre la mesa, las historias se acercan y alejan unas de otras. Esta contigüidad física varía su significado, según se interprete dentro de una historia o de otra. El mismo naipe sirve para representar a distintos personajes, al tiempo que un mismo personaje es representado por diversas cartas. Una imagen llega a describir pasado y presente, como en *Historia de Orlando Loco de Amor*, "Arrimó al margen izquierdo del cuadrado, a la altura del Diez de Espadas, la figura del Rey de Espadas, que intentaba reflejar en un único retrato su pasado belicoso y el melancólico presente" (Calvino, 1993, 37). Cuando el grupo ha contado su historia, todas las cartas del tarot están sobre la mesa, entonces, los que aún faltan, han de encontrarla entremezclada con las historias y las cartas de sus compañeros.

> El cuadrado ha quedado enteramente cubierto de tarots y de cuentos. Todas las cartas del mazo están desplegadas sobre la mesa. ¿Y mi historia no está? No consigo reconocerla en medio de las otras, tan apretado ha sido su entretejerse simultáneo. En realidad, la tarea de descifrar las historias una por una me ha hecho descuidar hasta ahora la peculiaridad más saliente de nuestro modo de narrar, a saber, que todo relato corre al encuentro de otro relato y mientras un comensal avanza en su fila, desde la otra punta avanza otro en sentido opuesto, porque las historias contadas de izquierda a derecha o de abajo hacia arriba pueden también leerse de derecha a izquierda o de arriba hacia abajo, y viceversa, considerando que las mismas cartas, al presentarse en un orden diferente suelen cambiar de significado, y el mismo tarot sirve al mismo tiempo a narradores que parten de los cuatro puntos cardinales. (Calvino, 1993, 49)

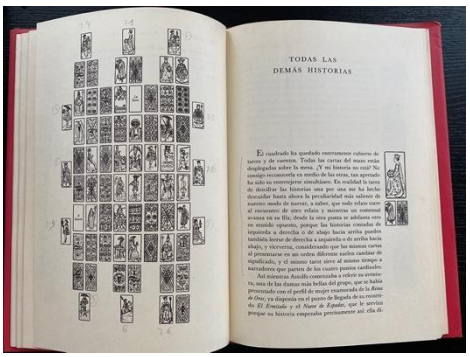


Figura 4: Italo Calvino, *El Castillo de los destinos cruzados* (1969)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15449

Calvino elabora una serie de cuentos que son manifestación de la misma estructura subyacente. Una década más tarde amplió este juego narrativo en *Si una noche de invierno un viajero* (1979), donde desafía al lector a encontrar la unidad en la variedad, y así recomponer una continuidad fracturada por los saltos narrativos. Veintidós capítulos. Once relatos. Una larga historia alterna con otras diez a las que da pie con fórmulas sencillas, como abrir un libro, o escuchar una traducción, en una estructura acumulativa que recuerda las formas de la oralidad. Pero hay nombres y personajes que coinciden. La realidad del relato designado con números romanos se mezcla con los relatos que este personaje lee. El narrador, muchas veces el Lector, nos hace conscientes de la materialidad del libro, de la técnica de la escritura. Nos evidencia la tecnología de la escritura, del mismo modo que Cortázar nos hacía evidente la materialidad del libro, con ese manoseo de pasar páginas de Rayuela.

> Un prefacio (...) enunciaría en el futuro ("van a leer esto") el sentido o el contenido conceptuales de lo que ya habría sido escrito. Para el prólogo, que vuelve a formar un querer-decir a cosa hecha, el texto es un escrito –un pasado—que, en una falsa apariencia de presente, un autor oculto y todopoderoso, con pleno dominio de su producto, presenta al lector como futuro suyo. Esto es lo que he escrito, después leído y que escribo que van ustedes a leer (...) el pre del prefacio hace presente el porvenir, lo representa, lo aproxima, lo aspira y adelantándolo lo pone delante. Lo reduce a la forma de presencia manifiesta. (Derrida, 1997, 13)

Esa presencia manifiesta del prefacio hace visible el objeto libro, desvela su tecnología, al tiempo que el narrador nos recuerda que es un mago haciendo trucos, como Orson Welles al principio de *F for Fake*, de la misma forma que Farocki nos da una clase magistral sobre medios de comunicación en *Deep Play*. En esa fina línea en la que el espectador está inmerso en el relato y a la vez es consciente de que éste es una construcción. La narrativa y el juego comparten la seriedad de sus integrantes, la confianza en las reglas, el reconocimiento del terreno de juego. La tesis que maneja Johan Huizinga en *Homo Ludens* (1938) es que el juego puede ser el fundamento de la cultura, pues considera que las grandes ocupaciones de la convivencia humana están impregnadas de juego. Considera al juego desde los supuestos del pensamiento científico cultural, ubicándolo como génesis y desarrollo de la cultura, dado que ésta tiene un carácter lúdico.

Figura 5: Max Aub, *Juego de cartas*. Edición 2010. Cuadernos del Vigía.

Juego de cartas (1964) es una obra en la que Max Aub utiliza el doble sentido entre género epistolar o naipe, y en la que todo es un juego de dobles... La edición muestra una doble baraja (francesa y española) con 4 comodines, lo que hace un total de 108 naipes, que por un lado tienen los dibujos de Jusep Torres Campalans, el apócrifo pintor cubista que inventó Aub en 1958, y en el reverso, misivas de diversas personas que permiten reconstruir la vida del principal personaje, sea cual sea el orden en que se lean. Estos naipes de cartón y con unas dimensiones de 17,3 por 11 centímetros se recogieron, en su primera edición, en un estuche de cartón azul que incluía, en la parte de atrás, las reglas del juego escritas por Aub.

En el reverso de cada naipe, encuadradas en cenefas de color azul o rojo, están escritas las breves misivas (algunas constan solo de una frase), que diferentes personajes realizan sobre Máximo Ballesteros, ya fallecido. Se distribuyen de la siguiente manera:

- Cinco cartas-naipes comentan la sorpresa por la muerte del protagonista.
- Cinco cartas-naipes van dirigidas a la viuda, Carmen.
- Tres cartas-naipes van firmadas por ella.
- Tres son comentarios de unos personajes sobre otros.
- Nueve cartas-naipes comentan la muerte del personaje, suicidio, asesinato, trombosis coronaria…
- Cuatro cartas-naipes recogen palabras literales de Máximo Ballesteros.
- Nueve cartas-naipes reflexionan sobre la dificultad de conocer en realidad a una persona.
- Treinta y siete cartas-naipes comentan distintos aspectos de su vida, aficiones y carácter.
- Treinta y una cartas-naipes son de amantes, amadas, pretendidas, enamoradas o despechadas del mujeriego Ballesteros.

La multiplicidad de perspectivas de contenido coincide con la variabilidad estilística. La lengua es en ocasiones formal, a veces contiene errores ortográficos, a veces está llena de mexicanismos, y otras escritas en un correcto español, de tal manera que en conjunto surge

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15449

una gran "variedad social, espacial e incluso sexual" (Valcárcel 1996: 276). Todo ello, junto con las reglas del juego marcadas por Aub que figuran en el estuche de los naipes.

> Las instrucciones de juego animan, por un lado, a repartir las cartas entre los jugadores que participan siguiendo el turno y después a leerlas en voz alta. Después se indica que el juego de cartas se puede jugar con cuatro jugadores o a solas, y no necesariamente para apostar: "Es juego de entretenimiento; las apuestas no son de rigor", lo que significa que las instrucciones admiten más de una interpretación. Se proponen reglas, pero no son obligatorias. *Juego de cartas* es al menos dos cosas: un juego y un texto, según qué cara de las 108 cartas se prefiera contemplar y utilizar. Pero, además, es una tercera cosa: un texto lúdico o un juego textual y eso a partir del momento en el que se desvanece la frontera entre la parte delantera y el reverso de las cartas a favor de una percepción integradora del texto y la ilustración, a favor de un posible tercer camino a una lectura lúdica. Y en el eje central de este texto lúdico aparece la pregunta sobre la identidad de un ausente, de un muerto. *Juego de cartas* es un texto que convierte al lector en un compañero de juego en una búsqueda de identidad. (Buschmann 2014, 42-43)

El protagonista ha muerto y el discurso es polifónico, al mandarse cartas unos a otros sin que haya nadie que destaque sobre los demás, salvo el fallecido. Todas las cartas muestran un Máximo Ballesteros distinto en función del interlocutor, un ejemplo de literatura especular, por la dificultad de conocer a alguien, por los reflejos de unas personas en otras. Y ahí radica la idea de *Juego de cartas*: naipe por un lado, epístola por otro, "artefacto lúdico pensado para ser disfrutado como un objeto: *Juego de cartas* puede considerarse una auténtica (¿anti?)novela de artista, una obra abierta o incluso una novela virtual" (Rosell, ,524). En cualquier caso, es un texto abierto, en el exacto sentido que definió Umberto Eco (Eco 1989), y al prescindir de la forma tradicional de encuadernación, se libera del orden lineal de la narración.

> *Juego de cartas* no es solo una invitación a las multiplicadas lecturas, sin significado fijo. A lo sumo solo se puede sacar la conclusión implícita, de que el único significado del texto es justamente este rechazo demostrativo de un significado fijo. *Juego de cartas* no es un texto que transmite significado, sino uno que hace posible y al mismo tiempo visible la producción de significado. (Buschmann 2014, 44)

Este juego/relato, como la instalación multipantalla de Farocki, es al mismo tiempo relato y mecanismo de desactivación, puesto que nos hace reparar en las estrategias del medio, lo hace visible, mientras nos ofrece otro relato paralelo, uno de múltiples perspectivas que desahucia la visión única, y que atiende a lo cotidiano y plural antes que a lo extraordinario. Como recordaban Farocki y Silverman, "en general, cuando vemos a gente de clase trabajadora en una película, esta es, de algún modo, excepcional. Ganan la lotería, pelean en una revolución, o se casan con alguien rico, y por ende merecen nuestra atención." (Farocki y Silverman, 2016, 205).

2. MUJERES REALES

La representación de la mujer en el arte es un tema amplio y complejo como para tratarlo ahora aquí en profundidad, pero me gustaría reparar en algunos momentos donde surgieron roles de la representación de la mujer que se mantienen hasta la actualidad. Si nos centramos en el arte occidental observamos que hasta el siglo XX el hombre siempre se muestra ejerciendo el poder mientras que la mujer, salvo algunas excepciones, es representada como objeto de deseo al servicio de la mirada masculina. "Desde el punto de vista de su creador, los hombres miran a las mujeres mientras que las mujeres se observan a sí mismas mientras son observadas." (López, 2000, p.28) Comentaremos aquí algunos ítems de esa larga historia:

> Desde la Edad Media hasta el siglo XVIII, el núcleo de reflexión iconográfico viene dado por cuestiones relacionadas con la disposición física del cuerpo femenino, con la índole moral del alma femenina, y con el intelecto femenino y su capacidad de adquirir formación. Obviamente éste es un discurso que pertenece a la cultura cristiana, donde prima el código canónico. El discurso sobre la inteligencia de la mujer supone una base de la que partirán todos los discursos posteriores, ya que suministra los argumentos en los debates sobre la capacidad femenina de ejercer autoridad y adquirir profesionalidad, de manejar las armas y las artes, de gobernar y reinar, de formarse e intervenir en las ciencias, en resumen, de ser sujeto de su propia historia. (Vicente de Foronda 2017, 282)

Las tres imágenes de la mujer que genera la cultura clerical, la tentadora (Eva), la reina del cielo (María) y la pecadora redimida (María Magdalena), siguen explotándose a lo largo de los siglos, como roles sociales, en los que en ningún momento hay una búsqueda, un interés real por esas mujeres: eran entendidas como grupo --como pertenecientes a-, no como individuos; en pocas ocasiones se atiende a su particularidad. A comienzos del Renacimiento aparecen los prototipos para las escenas del amor cortés, "A un tiempo que se desacraliza la representación de la mujer y comienza a aparecer más como objeto de deseo, se va considerando un valor en alza la belleza y la juventud." (Vicente de Foronda 2017, 285) Así, comienza a representarse la vejez de la mujer como una tara, o un signo de maldad:

> El mayor número de mujeres ancianas en la pintura del Renacimiento lo encontramos preferentemente asociado con el vicio y la maldad. Manteniéndose la idea cristiana que asocia la decrepitud del cuerpo físico con el pecado, el mal y la muerte. Así también la fealdad suele aparecer como signo de desviaciones de conducta que el cuerpo se encarga de revelar. Las cantigas de escarnio aluden frecuentemente a la fealdad y a la vejez de las mujeres, mientras que los hombres aparecen burlados por su impotencia o por su forma de vestir, pero rara vez por su fealdad o su vejez" (Jorge y Mendoza, 2004, 35).

En el Siglo XVII la visión de lo femenino incorpora a su representación la pobreza y la mendicidad, pero hay dos pintores que marcan una leve diferencia, Murillo y Velázquez:

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15449

> en obras como *La Sagrada Familia del pajarito* y *Mujer friendo huevos* incorporan cambios de importancia sobre la imagen de las mujeres. El estudio psicológico que Murillo hace de la mujer independiente, mientras es San José el que cuida, o el de Velázquez, en la mujer friendo huevos, mayor pero activa y protagonista por sí misma, supone un importante cambio de concepto en el imaginario colectivo sobre la mujer en la plástica española (…) El cambio más importante que estos autores producen es la representación de las clases populares donde lo femenino se refleja con un aire de libertad totalmente novedoso. (Vicente de Foronda 2017, 286)

Velázquez nos remite a las escenas de género, en las que se representa a personas normales en escenas cotidianas, de la calle o de la vida privada contemporáneas al autor. No se sabe con seguridad si se trata de la simple representación de la realidad con un propósito de mera distracción, a veces cómico, o bien se buscaba una finalidad moralizante a través de los ejemplos cercanos al espectador. Pero las escenas de género barrocas, aparentemente cotidianas, pueden ocultar con frecuencia temas alegóricos, como en las escenas de grupos de personas divirtiéndose y músicos borrachos, permite la representación iconográfica de los cinco sentidos. Aunque en el sur de Europa se realizó pintura de género a partir de Caravaggio, lo cierto es que se cultivó y apreció principalmente en los países nórdicos. Los grandes comitentes (la nobleza, el clero) no estaban interesados en este tipo de obras, normalmente de pequeño formato, que tuvieron, en cambio, una gran fortuna y difusión entre la burguesía, la clase media y los comerciantes, debido a su tema familiar y frecuentemente sentimental. Eran cuadros que no exigían un esfuerzo especial a la hora de ser valorados, pues no había mensajes crípticos que desentrañar a través de símbolos, como ocurría con frecuencia en la pintura de historia. No es por lo tanto casualidad que los primeros grandes pintores de escenas de género surgieran en los Países Bajos a causa de su importante desarrollo mercantil. Pero como veremos ahora en algunos ejemplos de Jan Olis y Jan Steen, en los que aparecen mujeres bebiendo sonrientes y jugando a las cartas, en ellos tratan de mandar un mensaje edificante. A menudo se refieren a viejos proverbios o antiguos textos literarios holandeses.

Figura 6: J*an Steen, Cuidado con la abundancia o Eñl mundo al revés* (1663)

Figura 7: J*an Steen, Los jugadores de cartas* (1660)

Figura 8: Jan Steen, *Joven comiendo ostras* (1658-1660)

Jan Steen (1626-1679), quizás el pintor cómico más importante en el siglo XVII; en Figura 6 se representa a sí mismo como el violinista que pone música a esta caótica escena, una de sus mejores obras, siempre pinturas cargadas de humor y colorido, entre festivas y moralizantes que, a menudo, se basan en proverbios o refranes populares. El costumbrismo de Steen no retrata la vida cotidiana sino que la teatraliza; para ello recurre a múltiples símbolos cuyo significado exacto no siempre podemos descifrar ahora. En esta pintura, no hay duda, por ejemplo, de la cita bíblica del cerdo y las rosas, pero no está tan claro a qué alude el pato a hombros o el mono que juega con el reloj. Steen era hijo de cerveceros y gestionaba su propia taberna, por lo que durante años vivió entre bebedores, fumadores y jugadores de cartas. Los holandeses todavía hoy dicen "La casa de Jan Steen" para referirse a familias caóticas y desestructuradas.
Figura 8 se trata de una pequeña tabla de 20,5 x 14,5 cm., en la que se aprovecha la tradición de la escena de género protagonizada por una joven que va a comerse una ostra. En el cuadro apreciamos el lujo del vestuario, la comida y del menaje, con una jarra de cerámica de Delft blanca y azul, junto a un vaso de vino blanco en copa de cristal transparente. Todo es exquisito y apetitoso, pero hay que tener cuidado, porque las ostras eran consideradas afrodisíacas, y en el ofrecimiento, se confunden la comida, la bebida y la joven. El caso es que, a pesar del preciosismo en la representación del vestuario, las joyas y el menaje, estas mujeres no están ahí para ser admiradas por la libertad con la que se entregan a los placeres, sino que de la escena se desprende una intención moralizadora.

Hemos de dar un salto enorme a lo largo de la historia del arte, para ver mujeres reales, que no son juzgadas ni objetualizadas. Destaco aquí *La balada de la dependencia sexual* (1985) de Nan Goldin, una revelación para mí. Conocí antes el libro que la versión con diapositivas en la unidad de fundidos y la música. Como defiende Elisabeth Lebovici, en este trabajo "ha tratado la intimidad como narración."

> Nan Goldin cuenta otras historias de seducción, ajenas al mundo exterior de los lugares habituales y los códigos establecidos. Narratividad constituida en relato de experiencia que, como en un bucle, vuelve al origen mismo de la no subjetividad, para transformarse en discurso autobiográfico como relato de la propia ficción del autor, en el relato mismo de la experiencia vivida que constituye la ficción del sujeto y la ficción de la identidad. Ahora, el relato autobiográfico muestra el constituirse del autor -a la vez, del sujeto- como ficción. No se trata de desvelar a un ser ignorado por la historia, sino de mostrar la misma ficcionalidad de la construcción del sujeto. (Collado 1999, 74)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15449

Al hablar de una concepción diferente del cuerpo y el deseo, del tiempo libre y el ocio, de la realidad y la ficción, estamos formando parte de la creación de una nueva iconografía, en la que la mujer no es sólo el resultado de la mirada masculina, y donde se aceptan e incluyen nuevos y más variados cánones

QUEENS

Durante las vacaciones de Semana Santa de 2020 estábamos confinados, por lo que las opciones de ocio se redujeron al máximo. Me conectaba por redes sociales con mis amigas y familiares mientras cocinábamos o tomábamos una copa de vino. Decidí que, ya que no podía viajar ni salir de casa, por lo menos dejaría de mirar la pantalla del ordenador, que había consumido mi tiempo en aquella época en la que todo se volvió virtual de inmediato. Así que abrí las cajas de acuarelas y pensé en formas pretecnológicas de ocio. Lo primero que me vino a la mente fueron las cartas. Puede que nunca haya olvidado esas preciosas ilustraciones de Lewis Carroll para *Alicia en el país de las maravillas* (1865), o la versión insuperable de John Tenniel, o el grito de la Reina de corazones: *Off with her head!* O las horas que pasaba jugando a las cartas con mi padre cuando era pequeña. El caso es que aprecié la ausencia de mujeres en la baraja española. Y decidí hacer una nueva versión, en la que todas las cartas fueran figuras, y todas fueran mujeres. Decidí que todas debían ser reinas, porque nunca me han gustado las historias de princesas. Reinas republicanas, por supuesto, mujeres independientes, dueñas de su tiempo y su dinero. Al principio no tenía muy clara su organización pero comencé a realizar bocetos.

Figura 9: *Varias fases del proceso de creación de Queens*

Invité a mis amigas a colaborar, y ellas se hacían retratos con el móvil y su bebida favorita: en pijama y bata en el sofá de casa tomando una cerveza después de acostar a las niñas, o desde el balcón de casa, en la cocina, bajando las escaleras, o me mandaban una imagen pasada, de cuando era posible salir y viajar. El caso es que estaban encantadas con su participación. Y mandaban muchas fotos. Yo les enseñaba los dibujos y ellas seguían bebiendo y mandaban más fotos. Incluso acabó la pandemia, y las fotos ya eran fuera de casa, y en grupo, o se las hacía yo cuando compartíamos mesa. Con el tiempo y sin premeditación se fue definiendo el proyecto y en los retratos se apreciaban preferencias por el vino, la cerveza, los cócteles y los espirituosos. Así que esos fueron los cuatro palos en los que se reparten las figuras.

Cuando ya tenía varios bocetos comencé a hacer las versiones definitivas, con acuarela en papel Fabriano de 180 gramos, 25 x 20 cm de medidas. Elegí este tamaño porque me resultaba cómodo y seguía siendo parecido a la libreta de bocetos 20,5 x 15,5 cm. Aunque después al escanear las imágenes mientras preparaba su edición para la imprenta, observé que eran demasiado cuadradas, quería que fueran más alargadas para manejarlas mejor y que recordasen más a las cartas de tarot. Mi amiga María propuso la solución (Figura 10). Así, las cartas tuvieron el tamaño definitivo de 14 x 9,7 cm.

Figura 10: Parte de atrás de las cartas; añadido del texto; pruebas de papel.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15449

En estos momentos la baraja está en la imprenta, con una tirada prevista de 100 ejemplares que se guardarán en una caja de cartón diseñada con la misma estética. Elegí diez Reinas de cada palo, y dos cartas que más que de instrucciones, que no hay, explican el proyecto, en castellano e inglés. Aunque he seguido dibujando a mis amigas, y Queen se ha convertido en un proyecto sin final, del que estoy preparando un libro que recoja a todas las reinas realizadas hasta la fecha.

CONCLUSIONES

¿Qué son las mujeres representadas sino fantasmas del imaginario sexual masculino más estereotipado? Bellas, bellísimas mujeres de los anuncios publicitarios -seductoras-, bondadosas y amantes madres preocupadas por sus hijos -seductoras también-, o perversas y malas mujeres ataviadas con cueros y látigos -aún más seductoras-. Todas ellas representan fantasías «de ellos». Pero, ¿dónde están ellas, las ellas reales? (Collado 1999, 74)

Queens es una de las muchas posibles respuestas a la pregunta que se formulaba Ana Martínez Collado hace tres décadas. Estas mujeres estilizadas no son retratos, sino figuras de la baraja, pero son identificables, reconocidas por quienes las conozcan. Se muestran felices, mirándonos desde casa, el restaurante o el bar, con su bebida en la mano, mientras disfrutan del momento. Se han fotografiado a sí mismas o se han dejado fotografiar por mí para formar parte de este juego de cartas, baraja, libro o exposición, con el que inventar nuevas historias.

Figura 11: Queens (2022). Originales de acuarela sobre papel Fabriano.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15449

FUENTES REFERENCIALES

Buschmann, A. (2014) El exilio republicano visto desde la neo-vanguardia. El caso de Juego de cartas (1964) de Max Aub. En August-A. Zarębska y T. Marín Villora (Eds.), *Guerra, exilio, diáspora. Aproximaciones literarias e históricas.* Asociación Polaca de Hispanistas.

Calvino, I. (1993). *El Castillo de los destinos cruzados.* Ed. Siruela.

Collado, A. M. (1999). La mujer y la seducción en el universo de la representación en la década de los 80 y 90. *Asparkía: investigació feminista*, (10), 73-84.

Derrida, J. (1997). *La Diseminación.* Editorial Fundamentos.

Eco, U. (1992). *Obra abierta*. Planeta-Agostini.

Farocki, H. y Silverman, K. (2016). *A propósito de Godard.* La Caja Negra.

Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens.* Alianza Editorial.

Jorge, M. E. D. y Mendoza, E. G. (2004). «Venerables ancianos» y «viejas alcahuetas»: imágenes pictóricas en la Edad Moderna. *Cuadernos de Arte de la Universidad de Granada*, (35), 29-40.

Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Anagrama.

López Fdez. Cao, M. (2000). *Creación artística y mujeres: recuperar la memoria.* Madrid: Narcea.

Rosell, M. (2012). La práctica literaria como espectáculo: de la producción multimedia de Max Aub al falso escritor Sabino Ordás. En R. Alemany Ferrer y F. Chico-Rico (Coords.), *Literatura i espectacle* (pp. 521-531). Sociedad Española de Literatura General y Comparada (SELGIC), Universidad de Alicante.

Valcárcel, C. (1996). Los juegos y las cartas: aspectos lúdicos en la composición e interpretación de Juego de cartas de Max Aub. En *Paisaje, juego y multilinguismo: X Simposio de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada* (pp. 269-288). Santiago de Compostela, 18-21 de octubre de 1994. Servicio de Publicaciones.

Vicente de Foronda, P. (2017). La mujer como objeto de representación hasta principios del Siglo XX. *Atlánticas. Revista Internacional de Estudios Feministas, 2*(1), 271-296. http://dx.doi.org/10.17979/arief.2017.2.1.1977

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15435

Montanari, Matheus Da Rocha.
Universidade de São Paulo
Escola de Comunicações e Artes
Prado, Gilbertto.
Universidade de São Paulo,
Universidade Anhembi Morumbi.

Pandemia y colaboración artística: procesos remotos y (des)conectividad en la creación digital

The pandemic and artistic collaboration: remote processes and (dis)connectivity in digital creation

PALABRAS CLAVE

Pandemia, arte digital, creación a distancia, arte y pandemia.

KEY WORDS

Pandemic, digital art, remote creation, art and pandemic.

RESUMEN

Entre 2019 y 2022, el escenario de la pandemia y las medidas de confinamiento han cambiado profundamente la dinámica de la sociabilidad global. En el ámbito del arte no fue diferente, con el cierre de sus principales espacios de circulación, como estudios, museos, galerías y universidades. A partir de ahí, surgieron diferentes estrategias para posibilitar y estimular tanto la producción como la exhibición de obras, especialmente en el ámbito digital y mediante procesos a distancia. Así, presentaremos tres casos de creación artística a remotos o híbridos, siendo ellos: el proyecto *"Janelas Desobedientes"* (2020), "*Quarantine Residency"* (2020-2021), y los encuentros del grupo *Poéticas Digitais* (2022). A partir de ellos, evaluaremos las estrategias de colaboración utilizadas, destacando sus características, señalando también cómo estas estrategias pueden haber influido o dirigido el proceso de creación. Además, abordaremos las diversidades y desigualdades que se pusieron de manifiesto en estos escenarios, haciendo, finalmente, un balance crítico entre la conexión y la desconexión en el periodo.

ABSTRACT

Between 2019 and 2022, the pandemic scenario and the confinement measures have profoundly changed the dynamics of global sociability. In the field of art, with the closure of its main circulation spaces, such as studios, museums, galleries and universities, it was no exception. From there, different strategies emerged to enable and stimulate both the production and exhibition of works, especially in the digital realm and through remote processes. Thus, we will present three cases of remote or hybrid artistic creation: the project "*Janelas Desobedientes"* (2020), "*Quarantine Residency"* (2020-2021), and the meetings of the group *Poéticas Digitais* (2022). From them, we will evaluate the collaborative strategies used, highlighting their characteristics, also pointing out how these strategies may have influenced or directed the creation process. In addition, we will address the diversities and inequalities that became evident in these scenarios, making, finally, a critical balance between connection and disconnection.

INTRODUCCIÓN

La dinámica de la conectividad y la desconexión mundial ha sufrido cambios bruscos con el inicio de la pandemia de COVID en 2019. A pesar de la intensa producción académica y científica del período, tanto en el área biomédica, investigando el virus y la búsqueda de la vacuna, como en el área social, en la que los investigadores buscaron entender los impactos del coronavirus en diferentes ámbitos (político, económico, cultural), aún queda mucho terreno por investigar para entender este período. Ahora, pasado el primer trimestre

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15435

de 2022, el número de muertes y restricciones ha disminuido considerablemente, lo que nos permite hacer algunas valoraciones en este periodo de transición.

Este texto comenzará realizando una introducción de los efectos de la pandemia en el sector cultural brasileño, destacando su relación local/global. A partir de ahí, presentaremos las iniciativas que surgieron durante la pandemia para mantener y fomentar la producción y exhibición artística. En estos casos, destacaremos las estrategias utilizadas en cada uno, revelando las relaciones de conectividad y desconexión en juego, buscando evaluar la dirección que cada estrategia imprime a la producción artística. Es decir, si las diferentes estrategias han influido en los procesos de creación y circulación del arte y cómo lo han hecho.

Por último, haremos algunas consideraciones críticas sobre los modelos que se implantaron, tanto en la práctica como en el discurso, durante el periodo. De este modo, reflexionaremos sobre la desigualdad de acceso, quién está (des)conectado y por qué.

METODOLOGÍA

Para el desarrollo de este artículo se utilizarán dos metodologías. En primer lugar, una investigación bibliográfica sobre el contexto general del COVID y su impacto en el sector cultural brasileño. Se basará en artículos científicos y datos recogidos por organismos oficiales y la prensa. La segunda metodología utilizada será la presentación participativa de los autores en situaciones de creación y exposición artística desarrolladas durante el periodo de la pandemia, entre 2020 y 2022.

La investigación bibliográfica aportará datos sobre el escenario local, mientras que las presentaciones de las iniciativas se estructurarán para describir y analizar las estrategias utilizadas en cada situación, sus justificaciones y el impacto que tuvieron durante el proceso de creación y exposición de los proyectos.

DESARROLLO

1. (Des)conectividades y desigualdades: la pandemia de COVID y el contexto cultural económico brasileño-global

La pandemia de COVID ha tenido un gran impacto en prácticamente todos los sectores mundiales, especialmente a partir de 2020. Abordaremos las repercusiones en el sector cultural brasileño a partir de los datos disponibles sobre el empleo en la zona. El Instituto de Investigación Económica Aplicada (Ipea), con base en información de la Encuesta Nacional por Muestreo de Hogares (PNAD) realizada por el Instituto Brasileño de Geografía y Estadística (IBGE), revela que más de 900.000 trabajadores del sector cultural fueron afectados por la pandemia en 2020 (Góes et al., 2022).

Desde 2018 había una tendencia de crecimiento en el sector, que se interrumpió bruscamente entre el primer y el segundo trimestre de 2020. En el periodo comprendido entre el primer trimestre de 2018 y el último de 2019, el número de personas empleadas en el sector pasó de 4,9 millones a 5,5 millones. Sin embargo, esa cifra bajó a 4,6 millones de empleos en el primer trimestre de 2020, y luego volvió a subir a 5 millones de personas, lo que sigue siendo inferior a las tasas de finales de 2018. Este descenso en el número de empleados también acompaña a la evolución de las personas empleadas en el sector no cultural. La población empleada en áreas no culturales cayó de 89 millones a 78 millones en el período comprendido entre finales de 2019 y mediados de 2020, observando una recuperación gradual a mediados de 2021, alcanzando los 83 millones de personas (Góes et al., 2022) (fig 1).

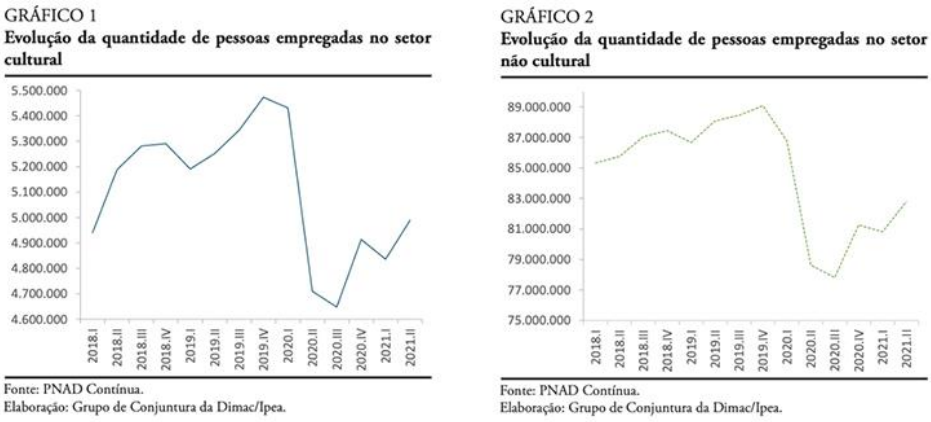


Figura 1. Grafico de empleados en el sector cultural e no cultural en Brasil de 2018 a 2021. Fuente: PNAD Continua.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15435

A partir de estos datos, es posible observar que, aunque el número de empleos ha disminuido tanto en los sectores culturales como en los no culturales, la pandemia ha afectado con mayor intensidad a las actividades y ocupaciones culturales.

Con la disminución de los trabajos y actividades culturales debido a las restricciones necesarias durante el periodo, muchos artistas buscaron la virtualización de sus actividades, buscando diferentes formas remotas de seguir ejerciéndolas. Una de las opciones más solicitadas era la transmisión de audio y vídeo en directo a través de Internet, tanto de actuaciones, espectáculos, conciertos musicales y otros eventos culturales como inauguraciones de exposiciones. La búsqueda de contenidos en directo en Brasil aumentó un 4.900% a principios de 2020 (Aguiar & Aguiar, 2021).

Sin embargo, a pesar del aumento de la demanda de contenidos culturales en línea, los estudios indican que una buena parte de los profesionales no han podido monetizar sus actividades. En la investigación realizada por Mariana Aguiar y Luciana Aguiar (2021), 106 trabajadores de la cultura entrevistados revelaron que el 76,4% comenzó a utilizar herramientas en línea después de la pandemia, antes sólo lo hacía el 8,5% de los encuestados. De ellos, el 90,5% no pudo monetizar su actividad. Además, evaluaron que la aplicación de las políticas culturales por parte del Estado optó por un modelo de gestión ineficiente.

Teniendo en cuenta esta información, podemos realizar un ejercicio para exponer el contraste entre los efectos locales y globales, entre los trabajadores y las grandes empresas y sus accionistas. Al fin y al cabo, en el periodo de mayor descenso del número de empleos, en 2020, las 32 empresas más rentables del mundo obtuvieron 109.000 millones de dólares más de beneficios que la media de los cuatro años anteriores (2016-2019). Entre estas empresas, destacan las del sector tecnológico, como Oracle, Amazon, Facebook, Intel, Google, Microsoft y Apple, grandes mediadores de todas las actividades desarrolladas remotamente en el periodo (Gneiting et al., 2020).

Estos datos son interesantes para destacar el juego de conectividad y desconexión que se puso en marcha durante el periodo. Mientras los trabajadores y las pequeñas y medianas empresas luchaban por sobrevivir, algunas grandes empresas consiguieron escapar de las consecuencias económicas, o incluso beneficiarse de la pandemia. Los análisis pueden partir de varios frentes, ya sean comparaciones entre el norte y el sur globales, o incluso comparaciones internas entre diferentes clases sociales, etnias y géneros en un mismo lugar. La pandemia de la conectividad ha revelado su selectividad, haciendo cada vez más evidentes las desigualdades sociales y la diversidad de respuestas a un acontecimiento global.

El surgimiento de un discurso de conectividad global y optimismo fue rápidamente acallado por la evidencia contraria: primero una "viejofobia" causada por la alta tasa de mortalidad entre la población mayor, luego la situación de los refugiados que vieron un aumento de los discursos antinmigrantes y xenófobos en Europa y Estados Unidos a causa de la pandemia. En Nueva York, los latinos y los afroamericanos representaron el mayor número de muertes. Informes sobre la contaminación masiva de los pueblos nativos en América. Además de la escalada de la violencia doméstica contra las mujeres y los niños (Lins Ribeiro, 2021; Macías, 2021).

Así, en el complejo contexto que se ha establecido en los últimos años, han surgido varias estrategias en el ámbito del arte para reflexionar y trabajar en estas condiciones. Sin carácter resolutivo, han surgido varias iniciativas de conexiones y producción de redes entre artistas e investigadores, buscando dar sentido o tratando de encontrar nuevas formas de trabajo, tanto para la creación como para la exhibición de sus producciones. En este sentido, esbozaremos tres casos en los que se utilizaron diferentes estrategias, haciendo una valoración póstuma, desde el punto de vista del artista/investigador, de cada una de ellas y del juego que establecen entre la conectividad y la desconexión.

2. Participación en iniciativas de creación remota

2.1 Janelas Desobedientes

“Janelas Desobedientes” fue un proyecto que se desarrolló entre marzo y julio de 2020 durante la disciplina Interfaz Arte y Diseño a Escala Urbana del curso de postgrado en Diseño de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de São Paulo. El proyecto fue coordinado por la profesora Giselle Beiguelman y abordó el impacto urbano de la pandemia en el contexto urbano de la ciudad de São Paulo, investigando el poder del sonido como demarcador social, político e ideológico. El proyecto tuvo un alcance principalmente local, en la ciudad de São Paulo y sus alrededores, sin embargo, una de las participantes, una chilena, regresó a su país y permaneció en el grupo, lo que habría sido imposible antes de la pandemia debido a las normas universitarias.

La estrategia de producción y debate del grupo se estableció mediante reuniones semanales por videollamada. Para las actualizaciones entre reuniones, se intercambiaron correos electrónicos de forma asíncrona. Entre los meses de marzo y junio de 2020, el grupo realizó una captura de audio colectiva en diferentes puntos de la ciudad, desde las ventanas de sus casas. Las capturas se produjeron en tres

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15435

momentos concretos y de forma extraordinaria en las noches de *janelaços*: protestas realizadas a través de las ventanas contra las actitudes y declaraciones del presidente Jair Bolsonaro ante la pandemia. Los audios se almacenaron en un repositorio compartido y fueron analizados por los miembros del grupo.

La escucha y el mapeo de las zonas desde el sonido revelaron datos interesantes sobre el alcance heterogéneo de las medidas de cuarentena y prevención en la ciudad. En las zonas céntricas y nobles de la ciudad se escuchó un silencio atípico, acompañado de la reaparición de las aves que se apoderan del espacio urbano desierto. A poco más de 30 km de la zona central, en barrios más periféricos, las grabaciones captaron el sonido de los bailes funk, los cantos de las iglesias pentecostales, las reuniones en las calles y la evidente imposibilidad de "trabajar desde casa".

A partir de la colección de audios, se crearon diferentes trabajos, optando por la exposición en línea, en su propio sitio y en otros. El grupo creó, por ejemplo, una cartografía tridimensional en la obra “Janelas Dissonates” (2020, webart). En “Janelas Dissonantes”, cada zona del terreno es una construcción generativa que tiene como parámetros el análisis de las frecuencias de los audios capturados, respetando la dimensión cronológica que se presenta linealmente en el espacio, como un calendario. La frecuencia de los audios altera el movimiento de cada uno de los planos, haciendo que las transformaciones se manifiesten en diferentes niveles topográficos, lo que implica una interacción de las geografías sonoras y espaciales del entorno. Navegando por los diferentes puntos de mapeo, es posible percibir la cronología de los audios a través de un desplazamiento que se produce de izquierda a derecha, separados en las zonas de captura (fig.2).

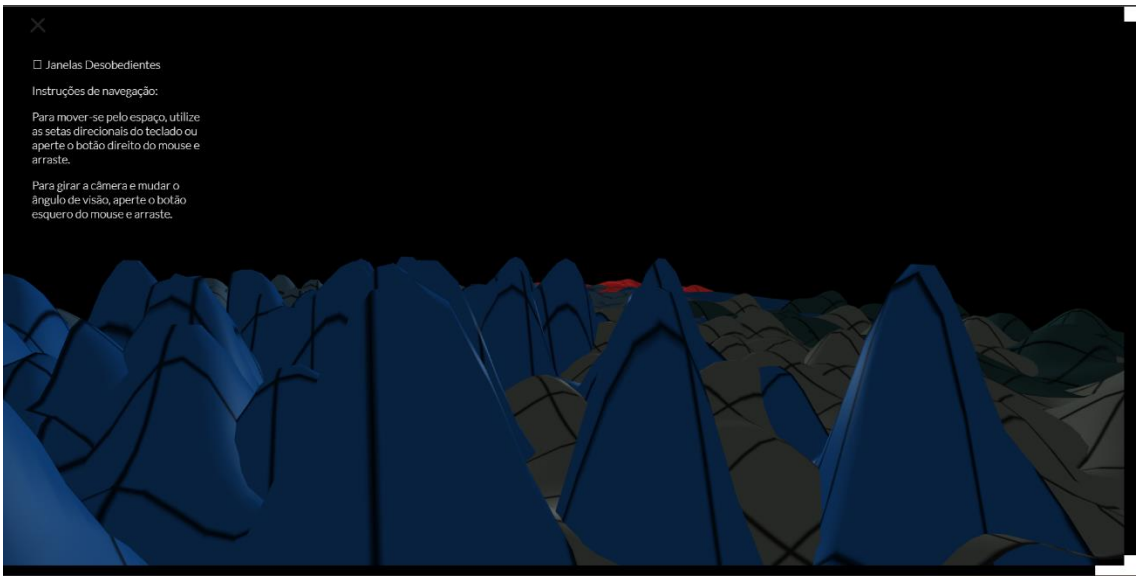


Figura 2. Janelas Dissonantes (2020). **Fuente:** del autor

De la colección, además, surgió otro trabajo del grupo en video “Ainda Estamos Vivos” (2022, video), que reúne los diferentes audios de janelaços separados por fecha, en diferentes regiones de la ciudad. Esta obra formó parte de la exposición de la “Bienal de la Imagen en Movimiento” (BIM) de Argentina, que en 2020 se celebró en línea.

Además, algunos miembros del grupo realizaron obras individuales durante el proceso, fue el caso de “Burrice Artificial” (2020, vídeo) de Matheus da Rocha Montanari. Un experimento realizado para comprender la percepción de los agentes no humanos en el contexto de las protestas durante la pandemia. Para el proyecto, los sonidos grabados fueron procesados por un programa que utiliza Inteligencia Artificial para transcribir el audio en texto. Durante las protestas, algunas palabras se pierden en el aire y el sistema hace otras lecturas de lo que se dice, transformando los sonidos de las cacerolas y los gritos en palabras.

En este caso, nos damos cuenta de que la estrategia utilizada está estrechamente ligada al contenido producido. La idea de elaborar un mapa sonoro surgió precisamente de la percepción de diferentes ruidos durante las videollamadas que tuvieron lugar en los hogares de los participantes. En “Janelas Desobedientes”, los artistas trabajan la cuestión macro política desde lo micro, la captación del sonido exterior que se filtra al interior a través de las ventanas de la casa crea una experiencia de datos políticos e ideológicos, indicando que el mapeo sonoro puede funcionar como una metodología para pensar el urbanismo.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15435

2.2 Quarantine Residency

La Quarentine Residency, que se desarrolló entre abril y diciembre de 2021, nació con la propuesta de desarrollar una residencia artística virtual. El proyecto fue dirigido por el artista y comisario Celyn Bricker, y contó con la colaboración de la Instanbul Artist Residency, el Nafasi Art Space y la RedBase Art foundation. Mediante una convocatoria abierta, el proyecto seleccionó a 35 artistas de 24 países diferentes.

Debido al gran número de participantes, se utilizaron diferentes estrategias para estimular la interacción. Se creó un grupo de mensajes con todos los participantes. El grupo de mensajes fue muy útil para aquellos miembros que tenían una conexión a Internet inestable y no podían participar en las reuniones sincrónicas. Esta fue una de las formas de superar las dificultades de conexión. Además, se decidió crear subgrupos, con una media de 6 participantes, para realizar videollamadas y debates entre los artistas y los organizadores del evento.

Uno de los principales diferenciales de esta iniciativa fue la creación de un espacio multiusuario en realidad virtual para la exposición de las obras creadas durante la residencia (fig.3). A pesar de su carácter innovador en la propuesta, también fue la estrategia que hizo más evidente la desigualdad de acceso a la tecnología entre los participantes del grupo. La inauguración de la exposición tuvo un acto previo en videollamada, en el que algunos artistas no pudieron participar por problemas de conexión. Después se pasó al entorno virtual, en el que casi 2/3 de los participantes no pudieron participar por problemas técnicos. De los que pudieron participar, ninguno disponía del equipo necesario (headsets de Realidad Virtual) para tener la experiencia de realidad virtual, lo que hizo que el espacio se utilizara como un espacio virtual tridimensional tradicional. Incluso con los problemas de acceso, para los que pudieron participar, el espacio proporcionó un intercambio más relajado entre los presentes, que exploraron sus posibilidades de forma lúdica.

Figura 3. Exposición em realidad virtual. **Fuente:** del autor

En 2022, como resultado de la residencia, se realizó una exposición presencial en el Museo de Arte Suning, en Shanghai, China.

En este caso, las estrategias elegidas permitieron el mayor número de participantes, al tiempo que pusieron de manifiesto las desigualdades de acceso a los equipos y de conexión entre los artistas. Las obras presentadas, en general, no parecían estar influidas por las estrategias utilizadas durante la residencia, que, por el contrario, incidían directamente en la red de contactos entre los artistas y los comisarios internacionales. No hubo colaboración de los participantes para construir un trabajo conjunto, sólo discusiones y producción de trabajos individuales.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15435

2.3 Grupo Poéticas Digitais

El grupo Poéticas Digitais está coordinado por el profesor Gilbertto Prado en el Departamento de Artes Plásticas de la Facultad de Comunicación y Artes de la Universidad de São Paulo. Creado en 2002, el grupo multidisciplinar desarrolla proyectos experimentales que investigan el impacto de las nuevas tecnologías en el arte. Integrado por profesores, artistas, investigadores y estudiantes, el grupo presenta distintas composiciones en diferentes proyectos (Prado, 2017).

Desde principios de 2022, el grupo utiliza una estrategia de encuentros híbridos. El grupo trabaja dividido en subgrupos, cada uno de los cuales se centra en un proyecto específico. En reuniones remotas semanales, se discuten cuestiones conceptuales y poéticas de las obras. También se realizan estudios de prototipos y modelado en 3D para visualizar y discutir los proyectos. Junto a las reuniones remotas, se promueven los encuentros presenciales como talleres de trabajos condensados en fines de semana concretos.

Esta combinación de estrategias a distancia y presenciales condensadas permite que los miembros del grupo, aun viviendo en ciudades diferentes, trabajen juntos en el mismo proyecto. Al mismo tiempo, al tratarse de un grupo multidisciplinar, la subdivisión de los grupos y las sesiones de trabajo (a distancia y presenciales) permite aprovechar al máximo las competencias específicas de cada miembro.

CONCLUSIONES

La pandemia de COVID tuvo importantes repercusiones en varios sectores de la sociedad, muchas de las cuales aún se están investigando. Sin duda, el sector cultural fue uno de los que tuvo que revisar sus prácticas. En particular, las artes visuales se enfrentaron a nuevos modelos de trabajo que, aunque ya estaban disponibles, no se popularizaron.

Entre las revelaciones de la época, se puso de manifiesto la desigualdad y la diversidad con la que los distintos grupos afrontaron o se vieron afectados por las medidas. Podemos observar que hubo un descenso significativo en el número de personas empleadas en el sector cultural brasileño, que intentaron migrar a las actividades digitales, su mayoría, sin embargo, no logró monetizar sus prácticas. En el mismo periodo, las principales empresas mundiales, incluidas las mayores firmas tecnológicas, se beneficiaron de la pandemia.

En general, más allá de las cuestiones financieras, el periodo favoreció los intercambios nacionales e internacionales entre artistas. Con una mayor cantidad de actividades que se realizan a distancia, incluso los artistas que se encuentran fuera de los centros artísticos tradicionales, pudieron participar en diferentes iniciativas creativas y expositivas en línea, siempre que tuvieran una buena conexión a Internet.

Llegamos a la conclusión de que las medidas más eficaces en estos casos eran las que ya estaban bien establecidas, como los grupos de mensajes, los intercambios de correo electrónico y las videollamadas. A pesar del considerable aumento de las reuniones remotas, todas estas tecnologías estaban disponibles desde hace tiempo. El agravamiento de las medidas de restricción social hizo que se convirtieran, en muchos casos, en la única forma de contacto posible, aumentando su popularización. Las tecnologías más experimentales, como la realidad virtual, a pesar de su carácter innovador y su atractivo en las convocatorias públicas, siguen teniendo poca adherencia y se enfrentan a muchas barreras de acceso.

FUENTES REFERENCIALES

Aguiar, M. de A. y Aguiar, L. de A. (2021). A pandemia da Covid-19 e seus impactos no setor cultural brasileiro. *Revista Sociedade e Cultura*, 24, 1–33. https://doi.org/105216/sec.v24.e66308

Gneiting, U., Lusiani, N., & Tamir, I. (2020). *Power, profits and the pandemic: From corporate extraction for the few to an economy that works for all*. https://doi.org/10.21201/2020.6386

Góes, G. S., Barbosa Da Silva, F. A., Athias, L. Q. y Martins, F. dos S. (2022). O mercado de trabalho no setor cultural: a influência da pandemia de Covid-19 nos seus fluxos e estoques. *Carta de Conjuntura* - IPEA, *54*(7), 1–14. https://www.ipea.gov.br/portal/images/stories/PDFs/conjuntura/201106_nota_12_transicoes_de_mercado_de_trabalho

Lins Ribeiro, G. (2021). "Descotidianizar" el mundo. La pandemia como evento critico sus revelaciones y reinterpretaciones. *Desacatos*, 65, 106–123.

Macías, D. V. (2021). La pandemia del COVID-19 en el discurso antimigratorio y xenófobo en Europa y Estados Unidos. *Estudios Fronterizos*, 22, NA-NA. https://doi.org/10.21670/REF.2103066

Prado, G. (2017). Grupo Poéticas Digitais: Dialogo y Medio Ambiente. *ANIAV - Revista de Investigación En Artes Visuales, 1*(1), 47. https://doi.org/10.4995/aniav.2017.7820

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15494

Morales, Natalia Griselda.
Doctoranda en Arte: Investigación y Producción, Becaria FPI, Universitat Politècnica de València, Departamento de Escultura, Laboratorio de Creaciones Intermedia

"Ensayo Para Un Encuentro Raro". (Des) corporalidades en la web

"Rehearsal for a Rare Encounter". (Un) corporalities on The Internet

PALABRAS CLAVE

Comunicación digital, descorporalidades, espectral-virtual, relatos, web art.

KEY WORDS

Digital communication, corporalities, spectral-virtual, story, web art.

RESUMEN

Este artículo es un análisis del trabajo teórico y creativo de la web art "Ensayo Para Un Encuentro Raro". Las temáticas abordadas se basan en algunas de las consecuencias afectivas que implica la constante comunicación digital, poniendo el foco de atención en la relación de lo espectral/virtual.

EPUER es un sistema de creación basado en la generación de escritura en un sentido amplio (texto, imágenes, sonidos, etc.). Se trata de un *work in progress online* donde, a través del hipertexto, el espectador/usuario debe estar atento al pasar el ratón por encima de la pantalla sobre los diferentes archivos: algo así como un acto de tocar formas y formar tactos. Cada página, como si de un libro se tratase, es la experimentación de bocetos y guiones, y surgen de una cierta improvisación sobre el lienzo digital de la web. Una improvisación entendida no como algo que atiende a lo aleatorio, sino como una suerte de entrenamiento, un ensayo.

Materiales heterogéneos y estrategias metalingüísticas posibilitan una polifonía de relatos. Los personajes, aislados de diferentes maneras, comparten la misma adicción: la conectividad *online*. Se trata narraciones no lineales, en 1ª y 3ª persona omnisciente, pasando de una voz narrativa a otra sin solución de continuidad. La fragmentación, tanto en el contenido como en la forma evidencian la ruptura de una determinada experiencia del tiempo.

ABSTRACT

This article is an analysis of the theoretical and creative work of web art "Rehearsal for a Rare Encounter". The topics addressed are based on some of the affective consequences that the constant digital communication implies, focusing on the relationship between the spectral and the virtual.

EPUER is a creation system based on the generation of writing in a broad sense (text, images, sounds, etc.). It is an online work in progress where, through hypertext, the viewer/user must be attentive when passing the mouse over the screen over the different files: something like an act of touching shapes and shaping touches. Each page, as if it were a book, is the experimentation of sketches and scripts, and they arise from a certain improvisation on the digital canvas of the web. An improvisation understood not as something that attends to the random, but as a kind of training, a rehearsal.

Heterogeneous materials and metalinguistic strategies make possible a polyphony of stories. The characters, isolated in different ways, share the same addiction: online connectivity. These are non-linear narrations, in 1st and 3rd omniscient person, passing from one narrative voice to another without a break in continuity. Fragmentation, both in content and in form, shows the rupture of a certain experience of time.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15494

INTRODUCCIÓN

Este artículo es un análisis del trabajo teórico y creativo de la web art "Ensayo Para Un Encuentro Raro". En ella se plantean cuestiones referentes a la mutación antropológica que sufre actualmente la sociedad generada, entre otras cosas, por la tecnología digital. Estos cambios se reflejan en las maneras de comunicación e interacción, en la sensibilidad y en lo afectivo. Las consecuencias generadas por estas transformaciones han derivado en una sociedad que se ve abocada al alto rendimiento, a la soledad y al aislamiento.

Hoy en día, son numerosos los autores que reflexionan sobre los cambios que la continua evolución de las tecnologías telemáticas e informáticas ha producido en la vida cotidiana. Gran parte de las fuentes bibliográficas estudiadas para el desarrollo de este proyecto coinciden en que el comportamiento del ser humano se ve afectado por estas problemáticas hoy más que nunca en la historia.

METODOLOGÍA

Se trata de un trabajo que, siguiendo la definición de Juan Martín Prada, se podría catalogar dentro del *web art*[1], y en concreto por las temáticas que se presentan, dentro del *postinternet*[2].

Asimismo, se ha decidido utilizar las herramientas de Internet no como un mero medio, sino más bien con la intención de evidenciar aquellas consecuencias que la sociedad experimenta debido a la comunicación digital.

El primer paso para la elaboración de este proyecto *online* ha sido la realización de un guion que posibilitara la estructura narrativa. Hemos considerado que, al tratarse de un trabajo que reflexiona sobre los cambios en los comportamientos que el sujeto está experimentando por una continua conectividad *online* se podría utilizar lo fragmentario como recurso formal y sin mantener una narración lineal. Además, se ha intentado evidenciar la ruptura de una determinada experiencia del tiempo, pues creemos que la estructura temporal en la que vivimos se encuentra en crisis, debido, en gran parte, a la mediación de la experiencia por parte de las tecnologías de la comunicación.

El relato se conforma de dos historias paralelas; una de ellas gira en torno a la construcción de un avatar llamado Eris, y de cómo éste se transforma en un espectro digital. A través de diferentes rituales, actos de magia y consultas astrológicas, este personaje lucha para volver a tener un cuerpo real. Se trata de una narración en tercera persona omnisciente, aunque también vamos pasando de una voz narrativa a otra sin solución de continuidad, dentro del perspectivismo múltiple, es decir, cada personaje cuenta desde su punto de vista la misma historia. Asimismo, esta referencia a lo fantasmagórico ha servido para hacer alusión sobre todo a las dinámicas que se han asimilado como normales a partir del confinamiento y que hemos incluido en las nuevas formas de cotidianidad: un proceso de descorporeización.

Para iniciar el relato en la web, hemos seleccionado una frase (fig. 1) correspondiente al cuento *Las ruinas circulares* escrito por Jorge Luis Borges: "Con alivio, con humillación, con terror, comprendió que él también era una apariencia, que otro estaba soñándolo" (Borges, 2016).

Esta frase encierra dentro de sí cuestiones que nos resultan esenciales para iniciar el relato. El cuento Borges trata sobre un soñador que sueña con un hombre que tiene la figura de alumno, hasta que poco a poco, este "fantasma soñado" es reconocido como su obra, como su hijo. Al final del cuento el hombre, el soñador, descubre que él también pertenece al sueño de alguien. Esta frase deja entrever desde un comienzo, que se trata de algo que no se dará en el espacio de lo real, sino en el virtual, el espacio donde lo corporal se desplaza para que entre en juego una identidad escindida.

También Remedios Zafra en un artículo titulado *-.).^-conectar- hacer-deshacer (los cuerpos) >>>>* elige esta misma frase de Borges para comenzar su texto. Nos llama la atención sus primeras líneas: "No son del todo nuestros. Por más que ustedes los cuiden, alimenten, maquillen, implementen, acaricien, besen, pornografíen y todo lo demás, los cuerpos son nuestros pero no del todo nuestros. Y ahí la historia se hace política" (Zafra, 2008). En esta cita la autora pone el acento en la virtualidad de los cuerpos conectados y en cómo hay algo de nosotros que se nos escapa, que no podemos controlar, porque a partir de que accedemos a ese lugar, la mirada del otro condiciona nuestro estar en el mundo.

1 Juan Martín Prada define como web art todas aquellas obras que, dentro del marco general del arte de Internet, operan con el sistema de documentos de hipertexto y/o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet que constituye la World Wide Web, siendo estas tecnologías condición necesaria para la existencia de la obra, así como el acceso a la web imprescindible para poder experimentarla.

2 Las obras producidas por los artistas del *postinternet* pasan de ser una pura experimentación con el medio, a profundizar en conceptos que evidencian y problematizan las cuestiones que se presentan como consecuencia de las nuevas dinámicas sociales y afectivas después de Internet. Los hábitos de la vida cotidiana se entremezclan con la vida *online* y el fenómeno Internet se instala, se naturaliza. Se establece una relación simbiótica.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15494

Figura 1. Griselda Morales**, "**Ensayo Para Un Encuentro Raro" (2020). Web art. Work in Progress. Captura de pantalla

Las estrategias que se han utilizado para la creación de algunas páginas dentro de la web han sido llevadas a cabo mediante lo autorreferencial, es decir, por medio de la enunciación explícita, donde se muestra, en el enunciado mismo, el gesto que la ha hecho posible. De esta manera, las marcas de la enunciación señalan, muestran, revelan o dan pistas sobre el propio dispositivo como artificio, donde la estrategia metalingüística en la que el dispositivo se muestra a sí mismo implica un gesto autorreferencial. La decisión de utilizar esta estrategia viene dada por el hecho de querer que el espectador tenga conciencia de la artificialidad del discurso, dentro de la fragmentación que caracteriza al relato en sí mismo.

DESARROLLO

La elaboración de esta ficción en línea se nutre de todo tipo de archivos encontrados en la red, de páginas webs, de charlas con *bots*[3], etc. A través de un relato fragmentario, los personajes, aislados de diferentes maneras comparten algo: la adicción a la conectividad *online*.

En un mundo en continua conectividad, ¿cómo podemos estar seguros de lo que sentimos? ¿A partir de qué experiencias podemos sacar conclusiones? Jonathan Crary apunta que "el mundo 24/7 socava de manera constante toda distinción entre día y noche, luz y oscuridad, acción y reposo. Es una zona de insensibilidad, de amnesia, de aquello que destruye la posibilidad de la experiencia" (Crary, 2015, p.18). De esa imposibilidad de la experiencia, de la falta de empatía cada vez más patente, de cómo se gestionan las emociones. De todas estas cuestiones se nutre, entre otras cosas, esta ficción en línea.

[3] Un *bot* (aféresis de robot) es un programa informático que efectúa automáticamente tareas repetitivas a través de Internet.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15494

Figura 2A Y 2B. Griselda Morales**, "**Ensayo Para Un Encuentro Raro" (2020). Web art. Work in Progress. Captura de pantalla

Con estos relatos se ha intentado evidenciar ese mundo de lo fragmentado, de lo instantáneo, pero, sobre todo, dejar ver el reverso de esa instantaneidad. Ante esa potencia infinita del ahora, hemos intentado crear, en algunos casos, imágenes videográficas donde el espectador se quede a la espera de ver si algo sucede, aunque, en algunos casos, no suceda nada.

A continuación, abordaremos una serie de cuestiones que funcionan como argumento de las ideas que han servido de base para el desarrollo del proyecto.

1- Nuevas tecnologías, nuevas sensibilidades

A partir de la expansión global de la Web 2.0, el uso masivo de los Smartphones, y como consecuencia, el cambio comunicacional, no sólo ha modificado el comportamiento en las interacciones personales, sino también el concepto que se tiene de imagen. Vivimos dentro de una sociedad hiperconectada las veinticuatro horas del día, una sociedad controlada por un sistema capitalista que también va tomando nuevas formas de adaptación. Es por estas razones, entre otras cosas, que nuestra percepción se ve alterada, dando lugar a grandes cambios en las maneras de relacionarnos con el otro. Asimismo, estas transformaciones afectan a todas las esferas, y también el ámbito de la práctica y la investigación artística ha entrado en una constante mutación.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15494

Figura 3A y 3B. Griselda Morales**, "**Ensayo Para Un Encuentro Raro" (2020). Web art. Work in Progress. Captura de pantalla

Como señala Franco Berardi: "algo ha cambiado profundamente en su mirada, en su comportamiento y (sospecho que) también en sus sentimientos, en la manera en la que sienten y se perciben a sí mismos" (Berardi, 2017, p.10).

Las nuevas tecnologías digitales han hecho que cambien las dinámicas de la vida cotidiana. El uso de la telefonía móvil es un buen ejemplo de ello. Como bien plantea Berardi, en su ensayo *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva*, esto se relaciona con lo que él denomina proceso de "Celurización"[4], el cual ha significado "el vehicularizador perfecto de esta mutación sociocognitiva[5]". Ya no sólo va cambiando la percepción que de los espacios se tiene, sino que se está perdiendo la experiencia que nace del encuentro con el cuerpo del otro. Es por estas razones, entre otras cosas, que actualmente se está experimentando un cambio comunicacional que trae grandes consecuencias tanto en el campo de la sensibilidad, como en lo referente a las emociones y lo afectivo. Por supuesto, estos cambios no se dan en todo el planeta por igual, pues dependen del contexto socio-económico en el que se viva.

Ya a finales del pasado siglo, Paul Virilio nos hablaba de una predominancia del "ahora" por encima del "aquí". Para él, ser es estar presente aquí y ahora, pero la realidad virtual niega e imposibilita el "aquí". Esto trae como consecuencia "una considerable amenaza de pérdida del otro, el ocaso de la presencia física en beneficio de una presencia inmaterial y fantasmagórica"(Virilio, 1999, p.46).

2-Cuerpos que devienen pantallas

Si bien es cierto que las tecnologías de la comunicación facilitan la existencia de nuevas interacciones afectivas, no se puede eludir que son también productoras de un potencial aislamiento que surge debido al distanciamiento corporal propio de estos medios. Como bien apunta Prada, "[...] Lo que ofrecen estas tecnologías es un conjunto de actividades en las que el individuo ni se expone ni se arriesga afectivamente.

En este encierro todo es desactivable, temporal, inocuo en relación a cualquier responsabilidad afectiva "(Berardi, 2017, p.332). Así las cosas, se establece un muro que se corresponde con la pantalla, pues nada puede hacerte daño (aparentemente) porque no hay nadie "real" a quien responsabilizar.

Efectivamente, el desarrollo de la tecnología avanza a pasos agigantados, pero la adaptación de los cuerpos a esta evolución tecnológica se da en un ritmo más lento, al ritmo propio de la corporalidad. El ciberespacio crece sin parar, pero nuestro tiempo mental no puede ir a la par, por eso la aceleración de la experiencia trae como consecuencia un incremento del estrés y de la ansiedad, entre otras cosas.

3- Fantasmas digitales y espectros del abandono

"Vivo entre lo real y lo virtual, absorbida por redes. No llegando nunca a pertenecer realmente a ninguna de estas realidades, me convierto yo misma en un fantasma. La accesibilidad de la información y su omnipresencia marginan la necesidad de cuerpos físicos. Vivo en un espacio de distracción, donde nunca estoy realmente sola pero, al mismo tiempo, nunca del todo junto a alguien. Me he convertido en una versión de mí misma que no reconozco. Otros deseos, otras identidades, otra manera de pensar, ajena a mí; la experiencia de alguien distinto que surfea superficies tecnológicas en busca de reciprocidad porque es lo más cercano con lo que se puede identificar. ¿Será que me he convertido en un fantasma del hardware?" (Zimolag, 2016).

[4] Debido a que la traducción al castellano del ensayo de Berardi está realizada en Argentina, este término deriva de la palabra "celular", la cual se utiliza para denominar a los dispositivos móviles

[5] Berardi, Franco, *op. cit.*, p. 332

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15494

Muchas son las preguntas que surgen en torno a lo que tienen de "real" ciertas experiencias virtuales. Este cuestionamiento se nos presenta como algo realmente interesante para debatir puesto que en la actualidad son muchas las relaciones interpersonales que se basan casi exclusivamente en el mundo virtual.

En una conferencia en TEDxUIUC, Sherry Turkle exponía que "cuando se nos retira el teléfono, nos ponemos ansiosos, imposibles en verdad. La tecnología moderna se ha vuelto un miembro fantasma, en tanto es parte de nosotros" (Turkle, 2012). Pareciera que el móvil estuviera atrayéndonos todo el tiempo, frente a él se puede sentir ansiedad por no recibir esa respuesta que se espera. Pero, además, como plantea Turkle, los dispositivos móviles serían casi como una extensión de nuestro cuerpo, es parte casi integral de nosotros. ¿Pero qué sucede con nuestros cuerpos cuando establecemos relaciones virtuales? Parece ser que la invisibilidad de nuestros cuerpos, al convertirnos en avatares o en simples imágenes, no deja de lado el hecho de sentir como reales aquellas experiencias.

Entonces, aunque en estos espacios virtuales lo incorpóreo no sea un impedimento para sentir como reales ciertas experiencias, la fragmentación que supone esta dinámica implica también una distorsión de lo que se quiere transmitir. Es justamente a esa invisibilidad, a esa incorporeidad a la que hace referencia Turkle cuando se le da posibilidad a la multiplicidad del yo. Un yo que en el ciberespacio está fragmentado y es múltiple.

Bajo estas premisas, ¿podríamos decir que nuestro cuerpo existe dentro del ciberespacio? Si nos remitimos a lo que Merleau-Ponty entiende por cuerpo, la respuesta podría ser afirmativa, pues para él la carne es una propiedad física que pertenece tanto al propio cuerpo como también a las cosas que uno toca, es decir, que "[...] en cierto sentido me convierto en una de ellas. […] Cosas y cuerpo: ambos sistemas aplicados uno a otro «como las dos mitades de una naranja»" (Merleau-Ponty, 1970, p.177).

Siguiendo las ideas de Merlau-Ponty, nuestro cuerpo se convertiría en otra cosa que se comunica con otros avatares, perfiles o personalidades virtuales. Es decir, que hay algo de nuestro cuerpo que deja una huella en aquel nuevo yo que se construye como avatar. Un avatar, aparte de la acepción que normalmente se conoce, es decir, la identidad virtual que el usuario crea, existe otra que se relaciona con lo espiritual: "En la religión hindú, encarnación terrestre de alguna deidad, en especial Visnú"[6].

Entonces, estas "reencarnaciones" de nosotros dentro de las pantallas tienen un cuerpo que no sufre. Según apunta Zafra: "Nuestros avatares son fantasiosos en cuanto son inventados, formalmente son figuras que nos representan en universos virtuales pero que si mueren lo hacen sólo como representaciones sin que claudique el yo que los sujeta a la vida" (Zafra, 2010, p.159). Con esto Zafra estaría haciendo alusión a que lo que estos avatares nos permiten llevar a escena. En cierta medida, sería algo que en la vida real no nos es posible, y que, además, como si de un guiño a lo corporal se tratara, se esboza cierta condición de inmortalidad que el medio proporciona. Pero, ¿hasta qué punto somos inmunes al fracaso, al dolor de un cuerpo fantasmagórico?

No es casual que en muchos de los textos que se han investigado para este proyecto se relacione a la comunicación digital con lo espectral. Byung-Chul Han, en *El enjambre* tiene un capítulo titulado "Fantasmas digitales", el cual es introducido haciendo referencia a *Cartas a Milena* de Kafka (Kafka, 1984). En éste, Kafka explica que, en su opinión, la invención de la carta es un medio de comunicación inhumano puesto que ha traído al universo la "perturbación de las almas". Según él, las personas pueden pensarse a la distancia o aferrarse en la cercanía, pero el resto son cosas que quedan "más allá de las fuerzas humanas". Se nos presenta como algo muy interesante lo que expone Han al señalar que Kafka diría que la nueva generación de fantasmas digitales es más voraces y desvergonzados, y que, de hecho, "¿No van los medios digitales más allá de la «fuerza humana»? ¿No conducirán a una vertiginosa, ya no controlable multiplicación de fantasmas? ¿No nos olvidamos con ello de pensar en un hombre lejano y de palpar a un hombre cercano?" (Han, 2010, p.82). Parece que poco a poco el cuerpo va "desapareciendo", volviéndose más liviano, acaso menos accesible, acaso un fantasma, un espectro que habita en las frías y lisas pantallas. Un cuerpo inasible que sirve de disfraz para aquellos que sufren la condena de las pantallas...

CONCLUSIONES

Podría decirse que hemos establecido una clara intención en nuestro proyecto, generando una serie de interrogantes que nos han servido para reflexionar sobre los cambios que la continua evolución de las tecnologías de la comunicación ha producido en la vida cotidiana, cambios que se ven reflejados en las interacciones personales, en la sensibilidad y en lo afectivo. A pesar de que mantenemos una postura crítica de los usos que hoy en día se le atribuyen a la red, no quitamos valor a los logros que se han efectuado en lo que a

[6] Diccionario de la Lengua Española. *RAE*. Disponible en: <https://dle.rae.es/?id=4X6SYjl > [Consulta:15.05.2022].

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15494

la comunidad se refiere. Pero, aun así, mantenemos gran afinidad a los planteamientos que Byung-Chul Han y Franco Berardi exponen en sus ensayos, que como ya hemos plasmado en este artículo, son bastantes pesimistas en lo que al futuro se refiere.

Consideramos, a su vez, que esta investigación teórico-práctica ha supuesto la toma de conciencia de la envergadura que a nivel socio-político supone la comunicación digital y la sobresaturación de imágenes, pues vivimos en una sociedad entregada al progreso tecnológico y a las garras de la economía. Naufragamos en un presente totalizador, cada vez más frío. En las aguas de este mar vive el sujeto. Un ser que cada vez se vuelve menos capaz de alzar la voz para que se escuche su cualidad más certera: la emoción.

FUENTES REFERENCIALES

Berardi, F. (2017). *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva*. Caja Negra Editora.

Borges, J. L. (2016). *Ficciones*. Debolsillo.

Crary, J. (2015). *24/7. El capitalismo tardío y el fin del sueño*. Paidós.

Diccionario de la Lengua Española. *RAE*. Recuperado el 15 de mayo de 2022 de https://dle.rae.es/?id=4X6SYjl

Han, B. (2014). *En el enjambre*. Herder.

Martín Prada, J. (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. MAkal.

Merleau-Ponty, M. (1970). *Lo visible, lo invisible*. Aeix Barral.

Kafka, F. (1984). *Cartas a Milena*. Alianza.

Turkle, S. *Alone Together*. TEDx Talks [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=MtLVCpZIiNs

Virilio, P. (1999) *El cibermundo, la política de lo peor*. Ediciones Cátedra.

Zafra, R. (2010). *Un cuarto propio conectado. (Ciber)espacio y (auto)gestión del yo*. Fórcola Ediciones.

Zafra, R. (20 de febrero de 2008). *-.). ^-conectar- hacer-deshacer (los cuerpos) >>>>*. Recuperado el 10 de mayo de 2022 de https://www.remedioszafra.net/conectar.pdf

Zimolag, A. (29 de noviembre de 2016). *El sueño de un algoritmo*. Recuperado el 3 de mayo de 2022 de http://www.tintank.es/2016/09/29/el-sueno-de-un-algoritmo/

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15593

Morilla Chinchilla, Santiago.
Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes.
Investigador del grupo consolidado "Prácticas artísticas y formas de conocimiento contemporáneas" (id UCM: 588), Universidad Complutense de Madrid.

"Los 'Political, Future & Accelerationism Compasses": Brújulas planas de la cultura web para un futuro metarrefencial"

"The 'Political, Future & Accelerationism Compasses': Flat Compasses from Web Culture for a Meta-reflective Future"

PALABRAS CLAVE

Cultura web, memética, brújulas políticas, aceleracionismo, brújulas del futuro, cultura visual, fandoms.

KEY WORDS

Web culture, memetics, political compasses, accelerationism, future compasses, visual culture, fandoms.

RESUMEN

Este artículo analiza el potencial crítico, artístico y prospectivo que se presenta en la deriva de un género de meme muy concreto y propio de los *fandoms* de la cultura web. Se trata de los *Political Compasses* (PC), ya presentes en Internet desde 2001 pero que, sin embargo, es a partir de 2016 cuando se hacen extremadamente populares y virales con el auge del remix apropiacionista en red. A partir de un test que codifica las tradiciones ideológicas y políticas, los usuarios pueden ubicar fácilmente su propia orientación en relación a los cuadrantes definidos por los cruces de su lógica biaxial: eje económico (izquierda y derecha) y eje social (autoritarismo o libertarismo). Así, toda imagen/mapa resultante puede representar al usuario como un objeto/coordenada dentro de un colorido plano cartesiano (un tablero liso de relaciones espaciales abstractas, un objeto memético fácil de interpretar, copiar, manipular y difundir) que traduce (al tiempo que simplifica y determina) su particular y circunstancial ideología política. Con el tiempo los usuarios han alterado y ampliado espontáneamente las posibilidades de este género visual, cambiando los ejes, extendiendo las subdivisiones de sus cuadrantes y desgranándolos rizomática y generativamente en múltiples planos superpuestos, divisibles y combinables. Así han surgido subgéneros como los *Future Compasses* (FC) y los *Accelerationism Compasses* (AC), que especulan con futuros que remiten a la inmediatez de la cultura meme y a la función ejemplar de su ficción utópica y distópica. Subgéneros que conectan nuestra imaginación colectiva dentro de un interfaz que se presta tanto al análisis crítico (estético, sociocultural y político) como al libre juego de composición de futurabilidadades formales y de abstracciones conceptuales. Su éxito en red quizás resida, principalmente, en su desinhibido impulso por imaginar y ensayar futuras realidades en el actual marco de las relaciones del tecnopoder en la economía de plataformas.

ABSTRACT

This article analyzes the critical potential presented by an specific meme genre: the *Political Compass* (PC) present in Internet since 2001. PC became extremely viral in 2016 with the unfolding of reappropriation in web contents. Based on a test that encodes ideological and political traditions, users can easily orientate themselves in relation to two-axed quadrants defined by economics (left and right) and social (authoritarianism or libertarianism). Thus, any resulting image/map can represent the user as an object/coordinate within a colourful Cartesian plane (a smooth board of abstract spatial relations, a memetic object easy to interpret, copy and manipulate) that translates (while simplifying and determining) their particular and circumstantial political ideology. Over time, users have spontaneously altered and expanded the possibilities of this visual genre, changing the axes, extending the subdivisions of its quadrants and breaking them down rhizomatically and generatively into multiple overlapping, divisible and combinable planes. Thus meme subgenres such as *Future Compass* (FC) and *Accelerationism Compass* (AC) have emerged, speculating on futures that refer to the immediacy of meme culture and the exemplary function of its utopian and dystopian fiction. They are subgenres that connect our collective imagination within an interface that lends itself as much to critical analysis (aesthetic, socio-cultural and political) as to the free play of composing

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15593

formal futures and conceptual abstractions. Its networked success perhaps lies primarily in its uninhibited impulse to imagine and rehearse future realities within the current framework of technopower relations in the platform economy.

INTRODUCCIÓN

[…] la enorme importancia de estos actos de ver —y de la visualidad así considerada como práctica connotada política y culturalmente— depende justamente de la fuerza performativa que conlleva; de su magnificado poder de producción de realidad, con base en el gran potencial de generación de efectos de subjetivación y socialización que conllevan los procesos de identificación/diferenciación con los imaginarios circulantes (bien sean hegemónicos, minoritarios, contrahegemónicos, etc.).

(Brea, 2005, p. 9)

La producción cultural web es hoy la producción cultural mayoritaria. No en vano, el teórico de los nuevos medios Lev Manovich incide en que dicha producción es, además de masiva, también de carácter eminentemente popular y *amateur*, firmemente inscrita dentro de lo que se conoce hoy como web social o Web 2.0: "Piensa en esto: el número de imágenes subidas a Flickr cada semana es probablemente mayor que todos los objetos contenidos en todos los museos de arte del mundo" (Manovich, 2020, p. 29). Por su parte, el sociólogo Manuel Castells ya señaló hace más de dos décadas la importancia de la dimensión cultural *online* de las sociedades de la información y el conocimiento y, sobre todo, de la acelerada mutación que adoptaron las tecnologías que hicieron posible dicha producción cultural, donde todos los procesos de generación de información –y de sentido– se retroalimentan con la propia generación de energía y materia prima, programándose, desprogramándose y reprogramándose *ad infinitum* (Castells, 2000, p. 56). Cuestiones que reverberan el pensamiento de Gilles Deleuze y Félix Guattari cuando, en su "teoría de las multiplicidades", señalaron que, lo propio de los dispositivos de poder en las sociedades del control informacional, son los procesos concomitantes de territorialización, desterritorialización y reterritorialización que tienen los movimientos de los agenciamientos, ligados –a su vez– a los grados de participación y representación híbrida (matero-virtual) de la producción cultural y política (Deleuze y Guattari, 2004).

Pero hoy, de lleno en el periodo de la web semántica o Web 3.0, hay que tener en cuenta que la ingente producción cultural se da en entornos web que facilitan la gestión del *Big Data* de manera automatizada. Son ahora las codificaciones de las inteligencias artificiales las que facilitan los procesos de interoperabilidad semántica entre datos y usuarios, para así ofrecer contenidos personalizados según gustos, preferencias, búsquedas, opiniones, posición geográfica y otros filtros burbuja que perpetúan los sesgos de confirmación[1] de todos los usuarios en el espacio híbrido. Son las codificaciones algorítmicas las que premian la alta interactividad, la rápida propagación, la viralización y la popularidad de los contenidos (siempre cuantificada en base a la interconetividad que se establece lejos del primer nodo de publicación). Sobre todo se codifica la cuantificación de la información en red, lo que, sin duda, incide en la cualificación de la misma información ofrecida. Pero, más allá de la constante publicación de contenidos de corte *amateur*, no académico o especializado, podríamos decir que –para ser más exactos– dicha producción cultural masiva se vehiculiza imantándose –sobre todo– dentro de *fandoms*: comunidades *online* de usuarios que, alrededor de un texto/concepto/tema base compartido, producen y publican contenidos generativos, derivativos y colectivos. Los integrantes de los *fandoms* poseen una autoconciencia de pertenencia e identificación con las propias prácticas *fan* que aglutinan al colectivo, es decir, no son meros espectadores, sino generadores activos de contenido que producen una subjetividad específica, basada más bien en la forma de asociación que establecen entre ellos (interacción dentro de la comunidad, prácticas de apropiacionismo y remix de contenidos, dinamización de las respuestas e hilos de comentarios, etc.) que en los contenidos que generan. De hecho, podemos afirmar que los contenidos de los *fandoms* se enmarcan en las dinámicas competitivas pautadas por la economía de la atención[2] que caracteriza la "economía de plataformas" (Srnicek, 2018). Porque los términos en los que hoy se lucha por la atención, y cuyos resultados se miden por la viralización y el impacto de la reapropiación de contenidos *online*, se establecen sobre la base de materiales informacionales fáciles de reproducir, copiar, post-producir y difundir. Estamos hablando de una

[1] En psicología, neurociencia y teoría de la comunicación, se considera que el sesgo de confirmación es una tendencia cognitiva del razonamiento inductivo donde el procesamiento de la información funciona de manera automática y selectiva para favorecer, reconocer, interpretar y recordar siempre aquella información que confirma sus propias creencias, prejuicios o hipótesis. Así pues, el sesgo de confirmación hace que el individuo tienda a nunca cambiar de opinión, que polarice su actitud y que refuerce sus creencias.

[2] La economía de la atención hace referencia a la capacidad humana para procesar la información, considerando la misma atención como un bien escaso por el que competir en un mercado sobrecargado de información, donde los usuarios se encuentras abrumados y saturados por los contenidos que derivan de la interacción en las redes sociales. El economista y politólogo Herbert Alexander Simon fue uno de los primeros en identificar el problema cultural, operativo y existencial de la sobrecarga informativa, acotando así el concepto de economía de la atención:

En un mundo rico en información, la riqueza de información significa una escasez de otra cosa: la escasez de lo que sea que la información consuma. La información que consume es bastante obvia: consume la atención de sus destinatarios. Por lo tanto, una gran cantidad de información crea una pobreza de atención y la necesidad de asignar esa atención eficientemente entre la abundancia de fuentes de información que podrían consumirla. (Simon, 1971, p. 40-41)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15593

producción cultural que, independientemente de pertenecer a la alta o a la baja cultura –*amateur* y mayoritaria en términos de producción–, presentan y establecen una relación anti-aurática con el usuario/espectador en relación con el objeto artístico (Prada, 2001, p. 21).

Los contenidos que favorece la codificación de la web social en convergencia con la semántica, son aquellos que fácilmente crean, reproducen, relacionan y articulan y desarticulan identidades que puedan cuantificarse como tiempo dedicado (atención retenida) dentro de la plataforma. Contenidos cuyo vehículo principal, la imagen, está totalmente orientada a su producción, anotación y consumo. En definitiva, la producción cultural de las imágenes web que nos interesa analizar aquí –y que abordaremos a continuación– se ubicaría siempre –siguiendo al filósofo, crítico de arte y teórico de los medios Boris Groys– en un escenario de creación en red extremadamente heterogéneo, donde en todo momento las imágenes están siendo "transformadas, re-escritas, re-editadas, re-programadas en su paso a estas redes" (Groys, 2008a, p. 75). Recordemos que toda imagen en red está sujeta a las contingencias cibernéticas de su naturaleza operacional: siempre está interpretada, invocada y performatizada a través de la mediación tecnológica (cada vez que se visualizan, por ejemplo, en una pantalla de un ordenador o de un *smartphone*). Por eso queremos prestar atención a la fuerza performativa de la visualidad como práctica connotada tecnopolítica y culturalmente. Por eso, queremos insistir ahora en este punto: la imagen web siempre se encuentra (y se nos ofrece) como una puesta en escena en sí misma, como una performance visual donde se escenifica "algo" –*to perform*– y donde se interpreta ese "algo", traicionándolo, distorsionándolo en el proceso de traducción interpretativa. Por lo tanto, hay que tener siempre presente que, cada escenificación de la imagen, es también una traición y un abuso (Groys 2008b, 84), que formaliza múltiples cortes, fragmentaciones y reagrupaciones discursivas que, sin embargo, tienen una enorme capacidad para operar sobre el devenir del mundo.

METODOLOGÍA

En este artículo introduce y analiza el protocolo representacional que articula la memética de los *Political Compasses* (PC). También constata cómo, a partir de dicho protocolo, se establecen los marcos para el mapeo crítico de las múltiples variables narrativas y formales presentes en los subgéneros *Future Compasses* (FC) y *Accelerationism Compasses* (AC). Desde ahí, veremos cómo estos productos culturales en red se presentan como superficies para la imaginación estética y la confrontación política en las guerras culturales *online*, al tiempo que esbozan, ensayan y coproducen realidades políticas futuras y futuros muy presentes en nuestro imaginario.

DESARROLLO: LOS *POLITICAL COMPASSES*

Los *Political Compasses* (PC) son un subgénero de meme que, desde 2001, se ha hecho muy popular en Internet, difundido principalmente a partir de *fandoms* en torno a las prácticas de la imagen política. Como subgénero memético, su "unidad de cultura" (formalizadora de una ideología, creencia, patrón de comportamiento, etc.) puede reproducirse a sí misma, saltando y hospedándose de meme en meme, de forma generativa. Su proposición formal original surgió a partir de un test[3] que desplegaba preguntas para evaluar y clasificar las ideologías políticas. Un test que siempre da como resultado una imagen con una coordenada personalizada, en la que se ubicaría ideológica y políticamente al usuario (**Fig. 1**) en relación a dos ejes: al eje económico (derecha e izquierda) y al eje social (autoritarismo o libertarismo). Así, en el eje horizontal el polo izquierdo se define por una defensa de las formas de economía cooperativas y colectivas (lo que implicaría cierto grado de regulación del procomún o, incluso, modelos de gestión de los beneficios comunales a nivel planetario), mientras que, en el otro extremo, el polo derecho defiende el modelo económico de libre mercado desregularizado (sin limitaciones, normas ni mecanismos que controlen su actividad financiera a nivel global). A lo largo de este eje el usuario se posiciona con sus respuestas a preguntas sobre, por ejemplo, los intereses pro-comunes frente a los de las corporaciones transnacionales (**Fig.2**), o sobre política impositiva y diseño de sistemas tributarios (**Fig.3**).

[3] Cabe señalar que el servicio "Political Compass" de generación de gráficos personalizados se encuentra bajo *copyright,* en la web que actualmente sigue realizando el cuestionario para evaluar las opiniones políticas en dos ejes. Véase: https://www.politicalcompass.org/

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15593

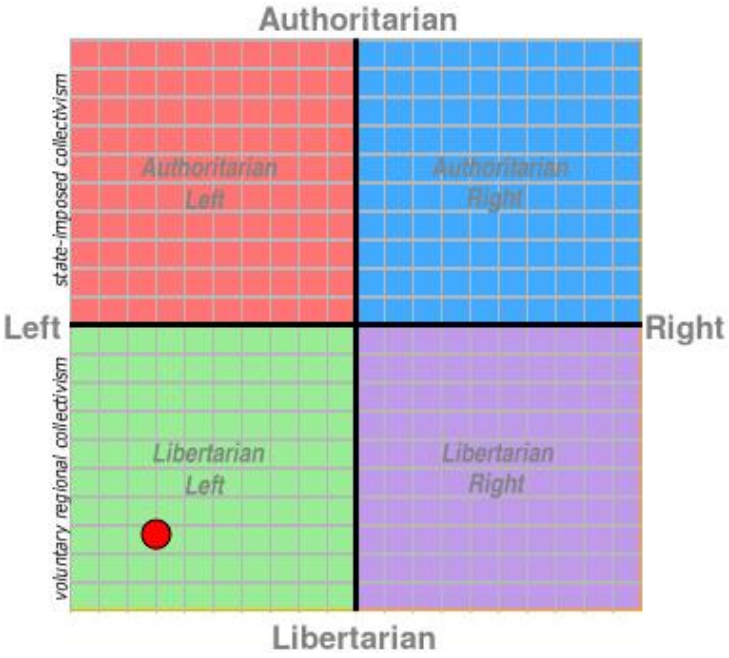


Figura 1. Political Compass, Brújula política personalizada por/para Santiago Morilla, 2022.

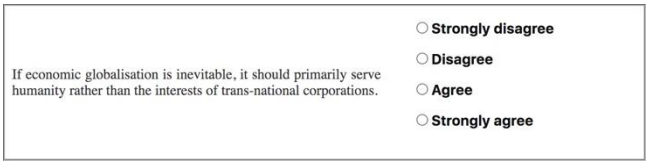


Figura 2. Preguntas económicas del Political Compass, Una pregunta tipo del paso 1 de 6 del test Political Compass, 2022. Fuente: Politicalcompass.org

Figura 3. Preguntas económicas del Political Compass, Una pregunta tipo del paso 2 de 6 del test Political Compass, 2022. Fuente: Politicalcompass.org

Por otro lado, el eje vertical nos orienta en la sensibilidad y en la empatía que tenemos hacia cuestiones de índole social: el polo superior nos ubica en la afinidad o rechazo hacia los modelos autoritarios y los valores asociados a la tradición y la obediencia, mientras que, por el contrario, el polo inferior nos acerca a la idea de que la libertad personal debe aumentarse para salvaguardar el cuerpo social. En este eje, las respuestas del usuario se posicionan respecto a asuntos relativos a la escolarización, la diversidad cultural (**Fig.4**), los derechos de ciertos colectivos y orientaciones sexuales –o, incluso, de otras identidades de género–, la pena de muerte, el juicio estético del arte abstracto (**Fig.5**), el rol de la mujer en las labores domésticas o la adscripción religiosa del estado, entre otros asuntos de interés social y moral.

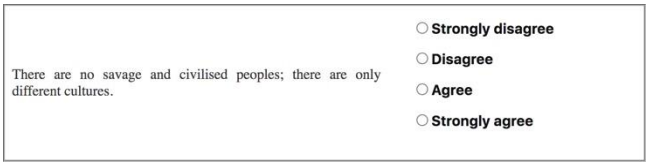


Figura 4. Preguntas sociales del Political Compass, Una pregunta tipo del paso 3 de 6 del test Political Compass, 2022. Fuente: Politicalcompass.org

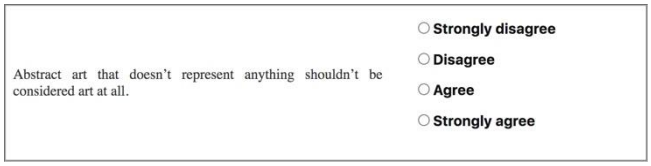


Figura 5. Preguntas sociales del Political Compass, Una pregunta tipo del paso 5 de 6 del test Political Compass, 2022. Fuente: Politicalcompass.org

Bajo esta lógica biaxial, que a su vez se inspira en el diagrama conocido como Gráfico de Nolan[4] (**Fig.6**), toda representación ideológica puede ser divisible entre lo personal y lo económico. Sin embargo, en este reduccionismo cartesiano y dicotómico se pierden muchos matices. La imagen/mapa que resulta del test del PC no solo no recoge fielmente ciertas posturas que derivan de complejas realidades

[4] El gráfico de Nolan (creado en 1969 por el político estadounidense David Nolan) es un diagrama cartesiano que define las posiciones políticas respecto a dos vectores de coordenadas: la opinión (y grado de libertad) económica y la libertad personal. Dos dimensiones que cohabitan bajo el supuesto de que no colisionan nunca entre sí y que podrían crecer simultáneamente –y aquí viene el sesgo ideológico del autor del gráfico- hacia el liberalismo.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15593

socio-económicas (como, por ejemplo, la inmigración) sino que simplifica ciertas definiciones (como el concepto de libertad, que para los liberales libertarios es diferente de la de los socioliberales). Sin embargo, el éxito del protocolo representacional del PC se basa precisamente en la conversión de las multiplicidades ideológicas en pares ordenados dentro de un tablero acotado; como un juego que se da dentro un "espacio estriado"[5] (en el sentido dado por Deleuze y Guattari, 2004) compuesto de fragmentos equivalentes, intercambiables, graduables y, sobre todo, mensurables en sus orientaciones espaciales. Su visualidad es fácil de entender, procesar y copiar. Se presenta pues como una momentánea cualificación personificada y arquetípica de la ideología política. Como una superficie digital y relacional donde "hacer imagen" pública en la disposición abierta por la plataforma. Quizás por eso, por su gran potencialidad performativa, apropiacionista, transmutable y transitiva, la base gráfica del PC se ha popularizado tanto como respuesta generativa a la guerra cultural *online*. Recordemos que el concepto de guerra cultual[6], heredero del pensamiento del marxista italiano Antonio Gramsci y popularizado en EE.UU. por el sociólogo James Davidson Hunter, persigue alcanzar hoy la hegemonía ideológica a través de estrategias de polarización social (muy efectivas para ganar influencia social y electoral en determinados partidos políticos). Por eso observamos cómo los usos meméticos derivados de los PC (**Figs.7-9**) han crecido tanto en los *fandoms* con fines políticos como *MOGAI*, */pol* y *PoliticalCompass* dentro de Reddit (una de las redes sociales de contenidos públicos y evaluables más visitada del mundo).

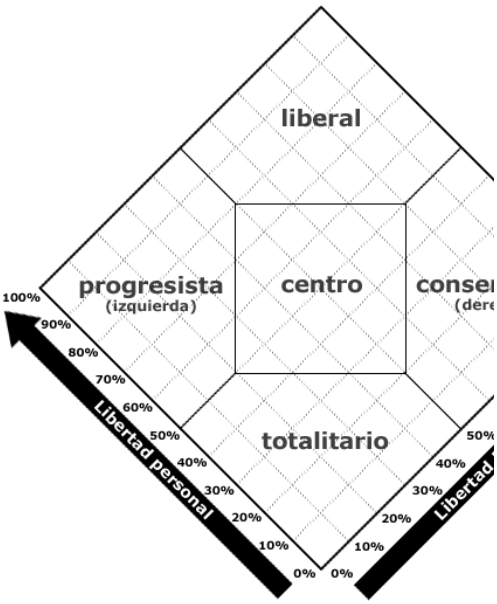


Figura 6. David Nolan, Nolan chart, 1969. Fuente: wikipedia.org

Figura 7. u/leviari08, Fuck it. Eeveelutions political compass, 2020. Fuente: https://www.reddit.com/r/PoliticalCompassMemes/comments/gb5irx/fuck_it_full_eeveelutions_political_compass/

Con esta producción memética derivada de los PC se identifican activamente muchos *zoomers* (los nacidos entre 1995 y principios de los 2010, también conocidos como Generación Z). La brújula *Elige pibe* (**Fig.8**), creada por el usuario Carron131 para el actual panorama político español, o la *Brújula política para la tercera guerra mundial* (**Fig.9**), creada por el usuario Elgor1998, son buenos ejemplos de este fenómeno de polarización del imaginario cultural, con el que muchos usuarios de los *fandoms* se inician en el pensamiento y la representación política. Al fin y al cabo, la performatividad de la imagen (en el sentido dado por Groys) se construye en torno a la auto-implicación con la escenificación de la imagen/mapa, siempre en función de la proyección identitaria –pasiva o activa– que se difunde en ella. Precisamente por ello, se han desarrollado tantas adaptaciones explotables con gráficos y categorías alternativas que han "hecho imagen" de las múltiples inquietudes sociales presentes en los discursos de la guerra cultural *online*.

[5] El "espacio estriado", propio y heredero del proyecto espacial de la modernidad es, en contraste con el "espacio liso", mensurable y estático, tiene referencias fijas, límites, fronteras, regiones, y además su finitud excesiva puede ser escalada. Véase: Deleuze, G., & Guattari, F. (2004) *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia* (Obra original publicada en 1980), Pre-Textos, Valencia, pp. 483-509.

[6] La guerra cultural es el conflicto ideológico que existe entre los diversos grupos sociales que luchan por el dominio de sus valores, creencias y prácticas ideológicas. Como término, es muy utilizado en el ámbito del pensamiento político contemporáneo, sobre todo en los Estados Unidos. De hecho, Steve Bannon, exasesor de Donald Trump, reafirmó públicamente su convencimiento de que la batalla antes que política tenía que ser cultural (reafirmando lo ya apuntado por el filósofo Antonio Gramsci), como así se ha visto en las estrategias político-mediáticas y electorales de los últimos años.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15593

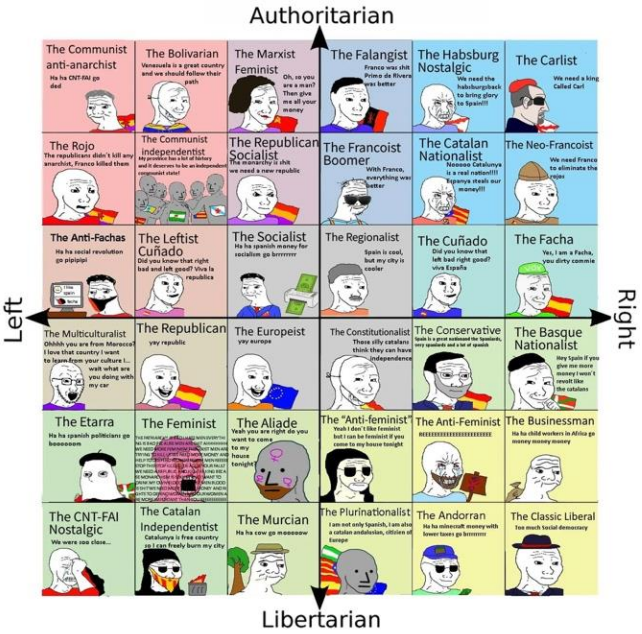


Figura 8. Carron 131, Elige pibe, 2021. Fuente: https://www.reddit.com/r/orslokx/comments/rj2pnt/elige_pibe/

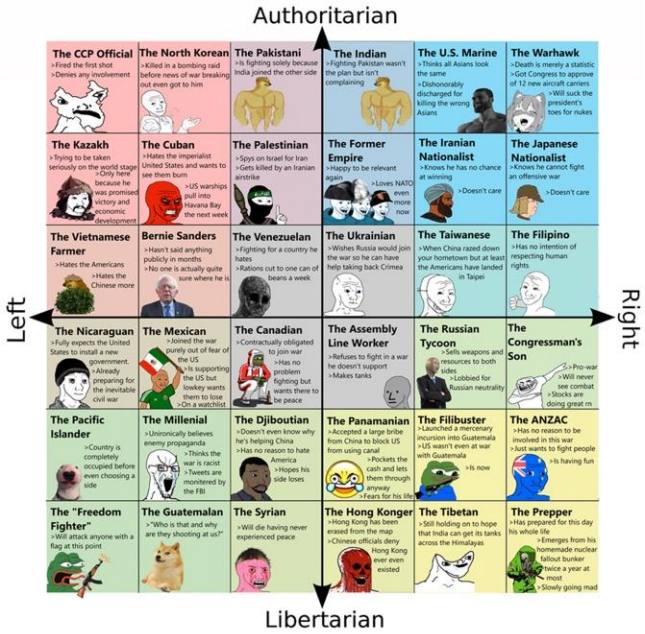


Figura 9. Elgor1998, World War III on the political compass, 2020. Fuente: https://www.reddit.com/r/vzla/

Todo suceso o enfoque político posible, todo contenido medial o elemento imaginable es susceptible de ser representado (formateado y codificado) a través del esquema biaxial del PC. Dentro de él, las posibles líneas de fuga siempre tienen reflejos antitéticos, y toda posibilidad de enunciación puede ser –con el tiempo– actualizada por otros usuarios que expandan, reordenen y/o sustituyan los elementos, textos, prefijos y colores de la imagen/mapa. De este modo, la brújula original evoluciona añadiendo nuevos ejes o generando más cuadrantes y subdivisiones en planos superpuestos y combinables. Sin duda, uno de los mayores logros de estos subgéneros meméticos es haber podido hacer las veces de tablero de juego, de foro relacional y de interfaz habitable para la comunicación e interacción en red. Esta fricción creativa y dinámica de identidades y enunciaciones sobre la superficie de la propia imagen/mapa ha resultado ser extremadamente atractiva para los *fandoms,* en términos de producción especulativa.

DESARROLLO: LOS *FUTURE & ACCELERATIONISM COMPASSES*

El 12 de agosto de 2019, el usuario AlphaCoronae publicó un gráfico titulado *Accelerationism Compass* (AC) (**Fig.10**) en la comunidad *online* Reddit, dentro de la categoría ya definida como *PoliticalCompassMemes*. Este contenido tuvo muchísimo éxito en términos de interacción, reapropiación y *remix* de la imagen, con múltiples versiones de prospecciones que se movían entre lo deseable, lo probable y los plausible, y que fueron publicadas sobre todo durante la pandemia de Covid-19. Entre las posibles ficciones de futuro que aparecieron sobrevolando sus dieciséis cuadrantes, podemos encontrar términos como *Total Nihilistic Un-Singularity* (una especie de régimen colectividad nihilista completamente alienada pero afín a una desaceleración de corte autoritario) descansado sobre una imagen que deja entrever los pilares de una gran estructura u organismo aún indeterminado. También encontramos, entre otras ficciones, el oscuro paisaje de un régimen tecnocapitalista llamado *ExHuman Pangalactic Strip Mining Singularity* (una suerte de gobierno pangaláctico desregularizado y acelerado por el desarrollo de la geoingeniería, claramente basado en la extracción de recursos y la sobreexplotación minera) descansando sobre lo que parece la imagen de un desolado exoplaneta.

La superficie base, subdividida en celdas, se rellena y completa en el AC con textos e imágenes propias del *concept art*, de las ilustraciones de ciencia ficción y del *fanart,* representado múltiples permutaciones políticas para un futuro alternativo. Sin embargo, observamos que los futuros representados tienen aún un anclaje en el presente, remitiéndose a hechos e imaginarios de la actualidad: son, de hecho, claros productos de la actual inmediatez memética, es decir, con una visualidad diseñada para un impacto inmediato que posicione el producto como plausible de ser compartido, reenviado, manipulado e imitado. El AC puede entenderse como la performance visual del futuro inmediato; como la fábula de un futuro fragmentado y acelerado; como la idea de futuro que se tiene desde la "cultura snack", apropiándonos aquí del término acuñado por el teórico de la comunicación Carlos Scolari (2020). Es decir, el AC "hace imagen" de la multidireccionalidad fragmentada de su época, pero reuniendo en una misma imagen/mapa la capacidad transitiva de las estéticas especulativas, los imaginarios políticos y los fenómenos sociales contemporáneos. En este sentido, AC es un perfecto ejemplo del ver el

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15593

futuro *con otros*, es decir, de la "transitividad" matero-virtual de la difusión de la experiencia que convocan las imágenes del futuro, como sugiere el artista e investigador en arte Josu Larrañaga: "una experiencia sin ocupación y sin mandato, abierta a la circulación y a la aplicación libre de cada usuario, que la vive en las condiciones que él mismo establece" (Larrañaga, 2016, p. 134)

Figura 10. u/AlphaCoronae, Accelerationism Compass, 2019. Fuente: https://www.reddit.com/r/PoliticalCompassMemes/comments/cp83co/accelerationism_compass/

Pocos meses más tarde de la aparición del primer AC, el 22 de septiembre de 2019, el usuario Pepper_Spades publicó en la categoría *PoliticalCompassMemes* de Reddit un gráfico que tituló *Future Compass* (FC) (**Fig.11**) y que dio nombre a otro subgénero muy presente en la cultura-web de los últimos cuatro años. Subgénero que también dispersa, en abanico rizomático, otras muchas representaciones posibles para un futuro en clave biaxial. Desde entonces, este subgénero no ha parado de colonizar foros, comunidades y plataformas de intercambio de opiniones, remezcla de imágenes, desconfinamientos terminológicos hipertextuales, y discursos utópicos y distópicos más o menos argumentados. Sin embargo, nos llama la atención cómo en el primer *Future Compass* de Pepper_Spades ya se asentaba un eje social –vertical– claramente definido por los polos de la violencia y la paz. Y, al tiempo, también se asentaba sobre un eje económico –horizontal– que transcendía lo político desde el evidente acto de fe que supone la aceleración desde lo esotérico (entendido como oculto, o impenetrable para los no iniciados) hacia lo exotérico (lo público o accesible para todos, dentro del cuadrante derecho, que normalmente se asocia a la desregularización de los límites de la producción y el consumo).

Figura 11. Pepper_Spades, Future Compass, 2019. Fuente: https://knowyourmeme.com/memes/future-compass/

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15593

CONCLUSIONES

Sin duda, una de las claves del enorme éxito de los AC y FC ha sido imaginar y formalizar gráfica y terminológimente algunas de las metamorfosis posibles de los cada vez más cercanos escenarios políticos de la planetariedad futura. Es decir, confabular desde el plano simbólico e imaginar representaciones de un futuro "transitivo" acelerando las alternativas al orden presente. Una cuestión que conecta esta producción cultural con los flujos concomitantes de la desterritorialización y reterritorialización del capital, ya introducidos por Deleuze y Guattari en su obra *El Anti-Edipo* (1985):

> Tal vez los flujos no están aún bastante desterritorializados, bastante descodificados, desde el punto de vista de una teoría y una práctica de los flujos de alto nivel esquizofrénico. No retirarse del proceso, sino ir más lejos, «acelerar el proceso», como decía Nietzsche: en verdad, en esta materia todavía no hemos visto nada. (Deleuze y Guattari, 1985, p. 246)

Estos procesos de producción cultural a los que aluden Deleuze y Guattari, son los que el filósofo político Nick Land (considerado como el padre del aceleracionismo) entiende a su vez como procesos de auto-constitución de una singularidad tecnológica, cuyo fin último sería la automejora recursiva de sus redes de cómputo para acelerar la desviación de los recursos del consumo inmediato hacia la mejora del aparato productivo. Un proceso de retroalimentación que Land denomina como "*techonomic*" (teconomía), una suerte de dinámica de disolución entre tecnología y economía global, donde el futuro alimenta el presente en forma de excedente invertido como capital (incluyendo aquí nuestro tiempo y atención) (Land, 2018). Siguiendo este enfoque, pareciera que el ser humano llega demasiado tarde para parar esta dinámica de disolución tecnoeconómica que, además, ya se encuentra asumida y formalizada si atendemos a la prospectiva de los AC y FC (representada en clave irónica, como barrocas premoniciones o, directamente, en clave de farsa teconómica).

Entendemos que estos subgéneros de meme son crisoles, tanto formales como terminológicos, que ponen al mismo nivel la filosofía, la política y la cultura web plagada de permutaciones operadas por *bots*, con términos propios de *haters* y *haikus* esotéricos extraídos de la ficción especulativa. Además, su mestizaje iconográfico resultante, nos ofrece un mosaico de ventanas que nos empujan a contemplar otros mundos posibles, pero –pese a todo– son instantáneas del actual imaginario, aún latente en la cultura web actual. De hecho, podemos entender los AC y los FC como metamodelos diagramáticos que interpelan al humano movilizando su conciencia a través de fragmentos y términos polisémicos en un universo de valores compartido. Como ya apuntó Guattari en su libro *Caosmósis* (1992, p.58 & p. 124.), estas imágenes/mapas se formalizan en diagramas de energía que se transforman, fragmentan y solapan, operando sobre los procesos de subjetivación y sobre los compromisos y articulaciones de lo real.

Falta por ver, como apuntaba el filósofo Mark Fisher, si la cultura web se hace cargo de los trastornos afectivos y de la desafección política, y acaba por reactivarse frente al "realismo capitalista" que impera tras la caída del Muro de Berlín (Fisher, 2016). Sin duda la efervescencia política de la imagen/mapa memética puede acelerar la transformación del mundo en algo irreconocible, o bien, circunscribirse al ámbito escénico del simulacro político. Sin embargo, el poder performativo de las prácticas de la fragmentación y la transformación informacional del presente, siempre terminan invocando el futuro: lo "hacen imagen" y, por tanto, transforman el mundo por conocer en un mundo conocido.

Por su parte, los PC, como brújulas planas de un presente metareferencial, nos *hacen ver* y nos *llevan a ver* que toda deglución distópica es posible y que, poco a poco, es asimilada y normalizada política, social y estéticamente a través de los AC y FC.

FUENTES REFERENCIALES

Brea, J. L. (2005). Los estudios visuales. Por una epistemología política de la visualidad. En J. L. Brea (Comp.), *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Akal Ediciones.

Castells, M. (2000). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Siglo XXI.

Deleuze, G. y Guattari, F. (1985). *El Anti-Edipo. Capitalismo y esquizofrenia*. Paidós.

Deleuze, G. y Guattari, F. (2004). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia* (Obra original publicada en 1980). Pre-Textos.

Fisher, M. (2016). *Realismo capitalista: ¿no hay alternativa?*. Caja Negra.

Groys, B. (2008a). The Topology of Contemporary Art. En T. Smith, O. Enwezor, y N. Condee (Eds.), *Antinomies of Art and Culture. Modernity, Postmodernity, Contemporaneity*. Duke University Press.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15593

Groys, B. (2008b). *Art Power*. The MIT Press.

Guattari, F. (1995). *Chaosmosis. An Ethico-Aesthetic Paradigm*. Bloomingdale & Indiana University Press.

Land, N. (2018). Teleoplexy. Notes on acceleration. En R. Mackay y A. Avanessian (Eds.), *#Accelerate: The Accelerationist Reader Urbanomic*.

Larrañaga, J. (2016). La nueva condición transitiva de la imagen. *Barcelona, Research, Art, Creation*, *4*(2), 121-136. https://doi.org/10.17583/brac.2016.1813

Manovich, L. (2020). *Cultural Analytics*. MIT Press.

Prada, J. M. (2001). *La apropiación posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*. Editorial Fundamentos.

Scolari, C. (2020). *Cultura Snack*. La Marca.

Simon, H. E. (1971). Designing Organizations for an Information-rich World. En M. Greenberger (Ed.), *Computers, Communications, and The Public Interest*. The Johns Hopkins.

Srnicek, N. (2018). *Capitalismo de plataformas*. Caja Negra Editora.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15471

Navarro Rodríguez, Miguel Ángel.
Doctorando. Departamento de Escultura, LCI. Universitat Politècnica de València.

La Instalación como zona de difuminación de los límites en el arte

The installation as a zone of blurring the limits in art

PALABRAS CLAVE

Instalación artística, difuminación de límites, hibridación, distopía, élites, desigualdades.

KEY WORDS

Artistic installation, blurring of limits, hybridization, dystopia, elites, inequalities.

RESUMEN

Investigación basada en la práctica mediante el proyecto de instalación *Distopías urbanas*; *desigualdades y jerarquización social en la ciudad contemporánea* (Domene y Escoín, 2021). Se analiza el concepto de instalación como punto de confluencia de las disciplinas artísticas, superando las fronteras de la tradición académica, y donde la puesta en escena de carácter efímero sustituye a lo objetual aurático, dando paso al arte como experiencia. Se aborda la capacidad de movilidad y adaptación de la instalación, gracias a su versatilidad compositiva espacio-temporal. "Ya que la instalación artística es un no-lugar específico, y puede ser instalado en cualquier parte durante cualquier periodo de tiempo" (Groys, 2014, p.59). Constituyéndose, además, en herramienta de interpretación crítica de la contemporaneidad. Todo ello, en relación con: "las trasgresiones de los límites entre el arte y la vida, el arte y la política, o el arte y la teoría". (Rebentisch, 2018, p.17).

El proyecto expositivo de producción e investigación artística se centra en las representaciones simbólicas de la urbe contemporánea, y en las desigualdades sociales derivadas de los modelos económicos neoliberales con la ciudad como territorio jerarquizado. Una realidad distópica que corre el peligro de hacer colapsar las bases mismas del capitalismo, debido a la abusiva acumulación de riqueza y poder por parte de las élites (Piketty, 2014).

La propuesta se materializa en una instalación artística multidisciplinar, desde el concepto de campo expandido (Krauss, 1996), utilizando recursos hibridados entre técnicas artísticas tradicionales y recursos audiovisuales. De esta forma, se propone una experiencia inmersiva a través del espacio expositivo tridimensional convertido en metáfora del territorio urbano, creando collages con imágenes de diversas ciudades. Aportando datos estadísticos de las rentas en los barrios de dichas urbes, como estrategia de visibilización de sus divergencias económicas.

ABSTRACT

Practice-based research through the installation project Urban Dystopias; inequalities and social hierarchy in the contemporary city (Domene and Escoín, 2021). The concept of installation is analyzed as a point of confluence of artistic disciplines, overcoming the borders of academic tradition and where the ephemeral staging replaces the auratic object, giving way to art as experience. The capacity for mobility and adaptation of the installation is addressed, thanks to its space-time compositional versatility, "Since the artistic installation is a specific non-place, and can be installed anywhere for any period of time" (Groys, 2014, p.59). It also constitutes itself as a tool for critical interpretation of contemporaneity, in relation to: "the transgressions of the limits between art and life, art and politics, or art and theory". (Rebentisch, 2018, p.17)

The exhibition project of artistic production and research focuses on the symbolic representations of the contemporary city and the social inequalities derived from neoliberal economic models with the city as a hierarchical territory. The project portrays a dystopian reality that is in danger of collapsing the very foundations of capitalism due to the abusive accumulation of wealth and power by the elites (Piketty, 2014).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15471

The proposal materializes in a multidisciplinary artistic installation, from the concept of expanded field (Krauss, 1979), using hybrid resources such as traditional artistic techniques and audiovisual resources. In this way, an immersive experience is proposed through the three-dimensional exhibition space, converted into a metaphor of the urban territory, creating collages with images of various cities. This supports statistical data on income in the neighborhoods of these cities, as a strategy to make their economic differences visible.

INTRODUCCIÓN

> "El arte de instalación se diferencia de los medios tradicionales (escultura, pintura, fotografía y vídeo) en que está dirigido directamente al espectador como una presencia literal en el espacio". (Bishop, 2008)

Desde que a finales del s. XIX se abordara la figura del *Flâneur*, con el paisaje urbano como trasfondo (Baudelaire, 2021), se profundizara en el concepto de deriva urbana, o se identificaran los *no lugares* como espacios de transición e incomunicación de la urbe contemporánea (Augé, 2017), caminar por la ciudad resulta una actitud vital y una forma distinta de relacionarse con la realidad. Partiendo de la deriva a través del espacio urbano, se propone como trabajo de investigación-creación, el proyecto expositivo *Distopías urbanas,* una propuesta instalativa desde la hibridación de disciplinas con la que se plantea otra forma de mirar, y una reflexión alrededor de la instalación como espacio de encuentro y de difuminación de los límites en el arte, teniendo en el horizonte discursivo aspectos sociopolíticos y económicos.

Distopías urbanas utiliza la videoinstalación, el videomapping, la fotografía y la escultura como principales herramientas para desarrollar su discurso. Y lo hace desde el convencimiento de que la taxonomía de géneros y disciplinas está superado en las prácticas artísticas actuales.

El objetivo principal de este artículo es el análisis del proyecto expositivo Distopías urbanas, donde se lleva a cabo la representación simbólica de la ciudad contemporánea como paradigma de la metrópolis distópica. Visibilizando las grandes desigualdades que se producen en las sociedades actuales, consecuencia del modelo económico neoliberal descrito por Thomas Piketty: "El capitalismo produce mecánicamente desigualdades insostenibles y arbitrarias, poniendo radicalmente en cuestión los valores meritocráticos en que se basan las sociedades democráticas". (Piketty, 2014).

METODOLOGÍA

Tanto el proyecto *Distopías urbanas* como el presente articulo de análisis han sido realizados desde una metodología cualitativa, y a partir del concepto de paradigma interpretativo crítico, con un enfoque de compromiso hacia el cambio social (Vallés, 1997). Siguiendo una metodología especifica de investigación-creación aplicada a las bellas artes, de índole subjetivo, partiendo del concepto de *time specific*, para abordar temas de actualidad, aunque incorporando también prácticas propias de la investigación cuantitativa como el análisis de datos estadísticos.

Las fuentes consultadas fueron obras de sociología y filosofía, libros, ensayos y tesis de teoría del arte, biografías de artistas visuales y catálogos de exposiciones. Por otro lado, el propio acto de recorrer la ciudad resultó de gran relevancia, no solo por la cartografía artística realizada a partir de la toma de documentación audiovisual de fotografía y vídeo, sino también por la deriva a través de la percepción del paisaje urbano y de las interrelaciones con la gente. Creando así, una topografía política, filosófica y estética como estrategia de análisis de la realidad circundante con el fin de intentar aportar conocimiento entorno a las prácticas artísticas.

DESARROLLO

1. Tres ciudades

En las últimas décadas las desigualdades sociales se han acentuado notablemente en un mundo globalizado afectado por la crisis económica, el impacto de la pandemia, y la guerra de Ucrania. *Distopías urbanas* intenta establecer la relación entre economía neoliberal y desigualdades sociales en el marco de la ciudad contemporánea. Proponiendo desde las artes visuales un diálogo entre entornos urbanos tan dispares como la ciudad de Villena, Valencia capital y la gran conurbación de Ciudad de México (CDMX). Realidades distintas, pero con lugares comunes de desigualdad e injusticia social, determinadas por la pertenencia de clase heredada desde la infancia, que diseña el mapa inamovible de jerarquización social de la ciudad.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15471

CDMX, con 22 millones de habitantes es el paradigma de urbe desestructurada socialmente en un país, México, en el que el 10% de su población acapara el 79% de la riqueza y donde el índice Gini que mide la desigualdad, es de coeficiente 50 entre 100, siendo 0 la igualdad total. Mientras en España, el coeficiente resulta de 32, encabezando los índices de inequidad del espacio Schengen.

En la Agenda 2030 en su dimensión económica, social y medioambiental, aparece la erradicación de la pobreza como uno de sus 17 objetivos a cumplir, algo que en España está lejos de alcanzarse ya que tras la pandemia el riesgo de pobreza ha aumentado tres décimas llegando al 21% de la población española, una de cada cinco personas. También en Valencia, según el Instituto Nacional de Estadística, se dan grandes divergencias económicas, como en los distritos de Poblados Marítimos con una renta entre el 2 y el 4% más pobre y Pla del Real, en el 1% más rico del país. Por último, en Villena una ciudad de 35.000 habitantes, la pobreza se manifiesta en varios barrios con rentas del 1% más pobre del Estado español.

Distopías urbanas intenta concienciar al espectador ante esta realidad ineludible, valiéndose entre otras herramientas discursivas de datos estadísticos. De esta manera, se incorporó en sala de exposiciones un panel con las rentas per cápita desglosadas por barrios pertenecientes a la ciudad donde se llevó a cabo el proyecto, en este caso Villena. Una estrategia discursiva para que el receptor interactúe con la propuesta, indagando y descubriendo la renta media de su ciudad y de su barrio. Circunstancia que visibiliza la verdadera dimensión socioeconómica de la comunidad donde se vive, ocasionando reacciones sorprendentes en el público por lo inesperado de los resultados obtenidos. Como comprobar que Villena se sitúa entre el 26 y 37% más pobre de la Comunidad Valenciana, que a su vez es la sexta comunidad con el PIB per cápita más bajo de España. (El País, 2021).

En definitiva, un planteamiento expositivo que anima al visitante a participar en el debate. Y que evidencia los grandes desajustes sociales, sin necesidad de subrayados innecesarios, planteando un modelo de pensar el mundo. En la línea de uno de los grandes creadores actuales, el chileno Alfredo Jaar, quien en una entrevista a El País declaró: “Es imposible crear una obra que no contenga una concepción del mundo, que no reaccione al contexto o realidad que nos toca vivir. Por lo tanto, toda creación tiene una dimensión política, por lo que no tiene sentido, dentro del mundo del arte, hablar de artistas que hacen política, o no. Hay obras donde prima el aspecto estético, donde no hay una dimensión crítica. A eso lo llamamos decoración”. (Crespo, 2019).

2. Práctica artística

> “Así el campo proporciona a la vez una serie expandida pero finita de posiciones relacionadas para que un artista dado las ocupe y explore, y para una organización de trabajo que no está dictada por las condiciones de un medio particular”. Rosalind(Krauss, 1996)

La materialización del proyecto expositivo *Distopías urbanas*, se llevó a cabo en la sala de exposiciones de la Casa de Cultura de Villena, Alicante, en el marco del evento cultural FIC, Frente de Iniciativas Contemporáneas del 2 al 28 de noviembre de 2021. Los artistas visuales que realizaron el proyecto fueron, Raúl Domene, técnico audiovisual y quien suscribe, de nombre artístico Miguel Ángel Escoín.

Teniendo en cuenta las dimensiones y características específicas de la sala de exposiciones, la propuesta se estructuró dividida en varias instalaciones generando sinergias entre sí, con un componente inmersivo, en el que el visitante se introdujera en la obra. Constituyéndose el espacio expositivo en metáfora del territorio urbano.

En la primera instalación se construyó una representación simbólica de la ciudad arquetípica, conformada como un conjunto escultórico de suelo desde el concepto Arch-Art, en sintonía con el pensamiento de Koolhaas, *La ciudad genérica* (2006). Compuesto por elementos de carácter arquitectónico representando diversas tipologías de edificios de gran altura, típicos de la zona financiera y otros residenciales, escenificando barriadas limítrofes al centro de la ciudad. Incorporando también los *no lugares* del extrarradio y los núcleos poblacionales desconectados. En definitiva, la representación simbólica de una gran conurbación del s. XXI, como paradigma de la metrópoli, distópica y deshumanizada.

Paralelamente, se editó un vídeo para ser incorporado a la propuesta instalativa, estructurado compositivamente en dos tomas superpuestas; una escena en formato vertical, ocupando el centro de la pantalla y protagonizada por un niño, músico callejero tocando la guitarra y cantando desaforado en una concurrida zona comercial, y un largo travelling rodado en las calles de Ciudad de México, en formato horizontal, ocupando los extremos de la filmación.

Con estos dos elementos, el escultórico y el audiovisual, se realizaron pruebas en una Proyect Room del Departamento de Escultura de la Universidad Politécnica de Valencia, interconectando las dos disciplinas, realizando experimentos alrededor de la puesta en escena de la obra, (Figuras 1 y 2). Primero, proyectando sobre la representación de la ciudad desde un punto fijo y, a continuación, con una

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15471

proyección móvil alrededor del conjunto escultórico, creando sombras proyectadas y efectos lumínicos, descomponiendo las imágenes de vídeo en abstracciones.

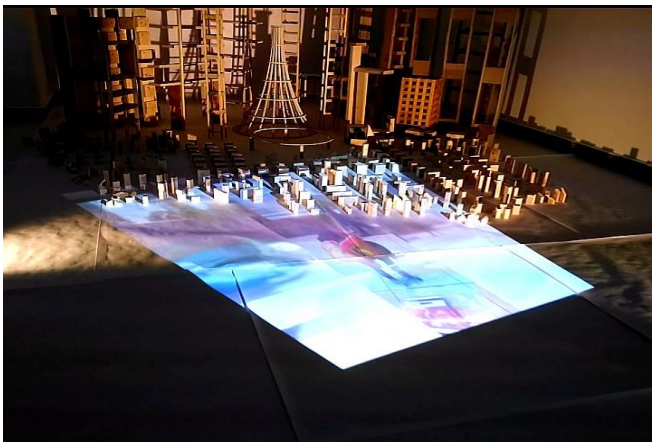


Figura 1. Ciudad distópica, ensayo con proyector en movimiento, Escoín, 2020.

Figura 2. Ciudad distópica, opción definitiva con proyector fijo, Escoín, 2020.

Experimentando con el concepto de *Fenomenología de la percepción* de Merleau-Ponty, analizado en *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos,* por Rosalind Krauss: "La distancia y el punto de vista no se añaden al objeto, sino que forman parte inherente de su significado". (1996, p. 277).

Finalmente, y ya en el espacio expositivo de la Casa de Cultura, se optó por la proyección del vídeo desde un reproductor autónomo anclado en el techo. La película de unos tres minutos, fue emitida en bucle a pantalla completa sin ajustes de videomapping sobre el conjunto escultórico, produciendo vibraciones lumínicas y juegos de sombras proyectadas que enriquecieron notablemente la propuesta, a costa de convertir la visualización del vídeo en una obra abstracta. Motivo por el cual, también se difundió por separado en monitores colocados en el hall del centro cultural.

La siguiente instalación se realizó a partir de la hibridación entre videomapping y la técnica fotográfica cianotipia, (Figura 3). La pieza de carácter bidimensional, compuesta por imágenes de edificios y viviendas unifamiliares de la ciudad de Villena, establecía en un plano axial una clara diferenciación entre rentas altas y bajas, agrupado en una retícula de 2,40 x 1,80 cm. a modo de políptico formado por 24 fotografías procesadas digitalmente en negativo y reveladas en papel acuarela con la pigmentación cian típica de la cianotipia. Por último, la videoinstalación se completaba con la proyección de una animación de 2 minutos de duración, programada en bucle desde un reproductor autónomo con ajuste de vídeo mapping. Con esta incorporación audiovisual, se aportó movimiento con una sutil vibración lumínica unificando toda la obra en una suerte de estetización. Difuminando de esta manera las grandes diferencias de clase representadas en las fachadas de los edificios, efectuando así, una velada crítica al ocultamiento de la pobreza por parte de la sociedad.

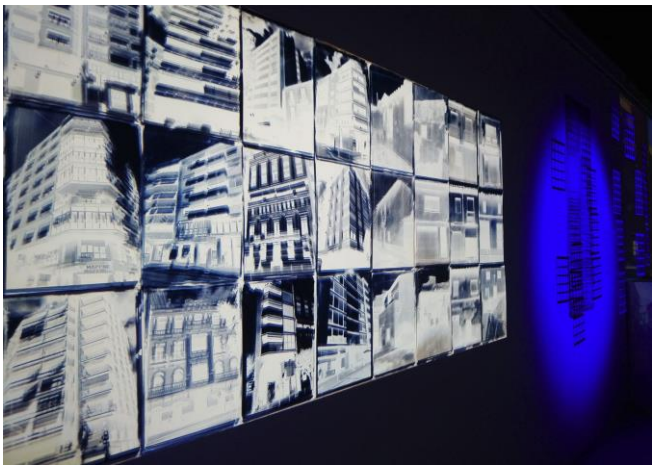


Figura 3. Video mapping sobre políptico de cianotipias. Domene y Escoín, 2021.

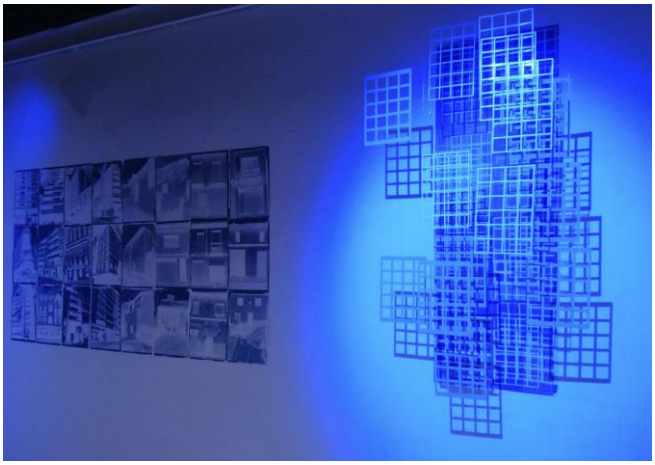


Figura 4. Móvil. Escoín, 2021.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15471

Esta estetización de la ciudad se llevó a la abstracción en otra propuesta ubicada también en la pared, como transición hacia la instalación siguiente, de mayor peso formal y contenido, (Figura 4). La propuesta consistió en una escultura móvil realizada con material reciclado y compuesta por una serie de cartones troquelados suspendidos en el aire y encarados a un políptico formado por cianotipias que reflejaban esos mismos elementos, estableciendo un juego de presentación y representación, combinando bidimensionalidad y tridimensionalidad. Concretándose, finalmente, en una evocación geométrica del paisaje urbano.

Por último, se llevó a cabo la instalación principal del proyecto. Realizada desde el concepto de sitio especifico, de carácter efímero y diseñada para ocupar la mitad de la sala de exposiciones de la Casa de Cultura de Villena. Institución que facilitó una gran pantalla de proyección con la que se eliminó visualmente un vértice de la sala. También se pudo disponer de 10 paneles poliédricos de 2,20x,120x 0,40 m. con los que se compuso un conjunto escultórico realizado con un lenguaje minimalista, creando así una deconstrucción del espacio expositivo y un soporte-pantalla tridimensional para las proyecciones de la propuesta. Asimismo, y con el objetivo de crear ruido visual rompiendo las imágenes proyectadas, como metáfora de la ciudad contemporánea, fragmentada y caótica, se colgaron del techo perfiles rectangulares de madera de 2,20x0,04x0,02 m.

Por otro lado, se editaron varios vídeos con material audiovisual grabado en CDMX y Valencia, añadiendo metraje encontrado de panorámicas urbanas. Algunos vídeos se realizaron en planos generales con enfoque subjetivo, manteniendo el punto de vista del espectador, siguiendo el movimiento de sus pasos con el objeto de introducirlo dentro de la deriva urbana, auténtica protagonista de la acción. Otros vídeos consistieron en largos travelling a través de la ciudad.

Para visualizar las imágenes en el amplio espacio ocupado por la instalación, se utilizó un ordenador portátil MacBook Pro, desde el que se ajustó la proyección utilizando el software de vídeo mapping Millumin conectado a un proyector de 10.000 lumens con lente de proyección angular. Para ampliar el campo de visión se incorporó un panel secundario, situado fuera del ángulo del proyector principal, para el que se utilizó un MacBook Air con un proyector de 4000 lumens. Al conjunto se agregó, también, la emisión de sonido de un helicóptero sobrevolando la metrópolis de CDMX, utilizado a menudo como transporte interurbano por las élites como señal de estatus, creando así, una atmósfera inquietante.

Figuras 5, 6, 7, 8. Mapeado del espacio expositivo.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15471

La propuesta se materializó en una videoinstalación inmersiva de grandes dimensiones, ocupando la mitad de la sala de exposiciones, unos 80 m2, siendo la pieza principal del proyecto *Distopías urbanas*.

La película principal se proyectó sobre las paredes y el conjunto escultórico, descomponiendo la proyección en tantas escenas como elementos geométricos se desplegaban por el escenario expositivo, integrando visualmente los elementos bidimensionales de las paredes y los tridimensionales de las figuras geométricas, añadiendo a la composición uno de los pilares de la sala, aumentando así la espacialidad y creando caminos para recorrer la obra.

Finalmente, la interrelación de todas las propuestas instalativas se constituyeron en una sola obra sustentada por su propio contexto, tanto formal alrededor de la estética urbana y las estrategias instalativas, como conceptual, abordando las problemáticas actuales, inmersos en la contemporaneidad como territorio de debate para la interpretación de la realidad

CONCLUSIONES

Según Boris Groys, podemos considerar la instalación como una *Gesamtkunstwerk,* un arte total, ya que incorpora todos los elementos de una obra al servicio de un objetivo común señalado por el artista o curador. “Al mismo tiempo, una instalación artística o curatorial es capaz de incluir todo tipo de objetos: obras de arte que cambian con el tiempo, procesos, objetos cotidianos, documentación, textos y demás. Todos estos elementos así como el espacio arquitectónico, su sonido y su luz, pierden su autonomía y empiezan a servir a la totalidad de la creación en la que los visitantes y los espectadores también están incluidos”. (Groys, 2016, p.26).

Siguiendo el argumento de Groys, *Distopías urbanas*, formula un proyecto instalativo integral, donde el espacio no connotado de la sala de exposiciones es transformado en un soporte tridimensional con carga política. Así, subgrupos de instalaciones formalizadas con técnicas y disciplinas diversas, interconectadas por leyes de proximidad y semejanza dentro de un contexto arquitectónico y conceptual compartido, acaban constituyendo finalmente un ente unificado. Algo que Antoni Muntadas definió como: “Espacio físico cerrado que se refiere a un espacio abierto y mental”. (Sánchez, 2009, p.73).

Figuras 9, 10, 11, 12. Puesta en escena de la instalación principal. Domene y Escoín. FIC 2021. Casa de Cultura de Villena.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15471

De esta manera, la constelación de instalaciones que conforman *Distopías urbanas*, se torna en fuerza centrípeta alrededor del receptor, constituido en elemento imprescindible. Porque la obra carece de sentido sin un espectador que interprete la visión crítica de la realidad sociológica que el artista le propone. Así, el visitante se introduce en la obra, no sólo de manera física, recorriendo las diversas propuestas instalativas envuelto en una atmosfera de imágenes en movimiento, luces y sonido, sino también a través de un ejercicio intelectual, desde el concepto *time specific,* con información de actualidad*.* Un recorrido por los grandes retos que afrontan las ciudades del s. XXI, en la sociedad de la hiperinformación y el consumo como ideología, donde los modelos económicos vigentes generan injusticia social, inequidad y grandes bolsas poblacionales de pobreza.

Porque el arte contemporáneo, en general, y la instalación artística, en particular, resultan herramientas certeras para el análisis de la realidad y, de este modo, despertar en el público interés hacia una reflexión crítica del mundo. En contraposición con el dominio ejercido por los medios de comunicación al servicio de las élites y los grupos de poder.

Asimismo, siguiendo estos planteamientos, *Distopías urbanas*, se postula como un método de análisis y modelo interpretativo de la contemporaneidad, y lo hace trasformando el *cubo blanco*, vacío y aséptico de la sala de exposiciones, en una obra compleja, que invita al visitante a experimentar la instalación, "como el espacio holístico y totalizante de la obra de arte". (Groys, 2014, p. 54).

Figura 13. Inauguración. 25, 11, 2021.

FUENTES REFERENCIALES

Argilés Sánchez, M. (2009). *La instalación en España 1970-2000.* Alianza Forma.

Augé, M. (2000). *Los "No lugares" espacios del anonimato.* Gedisa Editorial.

Baudelaire, C. (2021). *El pintor de la vida moderna.* Alianza Editorial.

Bishop, C. (2008). El arte de la instalación y su herencia. *Ramona, revista de artes visuales. Ramona Novus,* 78.

Crespo Maclennan, G. (30 de diciembre de 2019). Alfredo Jaar: "Todo arte es politico". *El País.* Babelia. https://elpais.com/cultura/2019/12/19/babelia/1576769591_189262.html

Expansión. Datos macro.com. (s.f.). *Índice Gini*. https://datosmacro.expansion.com/demografia/indice-gini

Groys, B. (2019). *Volverse público.* Caja Negra.

Groys, B. (2016). *Arte en Flujo.* Caja Negra.

Instituto Nacional de Estadística. (30 abril 2021). El mapa de la renta de los españoles calle a calle. *El País, Economía.* Fuente: INI. https://elpais.com/economia/2021-04-29/el-mapa-de-la-renta-de-los-espanoles-calle-a-calle.html

Koolhaas, R. (2006). *La ciudad Genérica.* Gustavo Gili.

Krauss, R. (1996). La escultura en el campo expandido. En *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. Alianza Forma.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15471

Krauss, R. (1996). Richard Serra: una traducción. En *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. Alianza Forma.

Piketty, T. (2014). *El Capital en el siglo XXI.* Fondo de Cultura Económica.

Rebentisch, J. (2018). *Estética de la instalación.* Caja Negra.

Vallés, M. (1997). *Técnicas cualitativas de investigación social*. Síntesis Sociología.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15503

Baigorri Ballarin, Laura.
Universitat de Barcelona
Ortuño Mengual, Pedro.
Universidad de Murcia

Cuerpos Conectados II. Nuevos procesos de creación y difusión en la no-presencialidad

Connected Bodies II. New processes of creation and diffusion in non-face-to-face

PALABRAS CLAVE

Cuerpos conectados, arte y autorrepresentación, transmedia, archivo, identidad.

KEY WORDS

Connected bodies, art and self-representation, transmedia, archive, identity.

RESUMEN

Esta propuesta plantea un proyecto de investigación artística sobre los nuevos procesos de creación de las prácticas artísticas identitarias en la no-presencialidad (online); en concreto sobre aquellas prácticas de la sociedad transmedia centradas en la autorrepresentación, la autorreferencia y la construcción identitaria. La investigación se centra en el análisis de los nuevos procesos de creación, recepción y compartición de contenidos audiovisuales y transmedia relacionados con **el cuerpo y la identidad**; así como de su relevancia en las nuevas corrientes de creación artística y su impacto en los cambios sociales. En la actualidad, hay un gran interés en su estudio por la importancia e impacto social de sus temáticas y la riqueza de unos procesos de creación y difusión que van más allá de la utilización de un soporte. Se trata de obras cuya amplia recepción y compartición, a través de diversas plataformas tecnológicas, está generando nuevas formas de autorrepresentación individual y colectiva en nuestra sociedad. Nuestra hipótesis de partida es que la aparición de nuevas tecnologías audiovisuales ha modificado profundamente tanto la forma de representarse del individuo y la compartición de sus imágenes, como los procesos de creación y su recepción por parte del público. Consideramos que el contexto del arte es idóneo para averiguar cómo se ve afectada la individualidad y la privacidad por dinámicas sociales y colectivas instauradas a través de los medios audiovisuales y las redes sociales. Este estudio abordará los avances tecnológicos que se han debido implementar de forma acelerada durante el confinamiento y que representan una evolución lógica de otras praxis culturales o modos de hacer (Michel de Certeau), tales como la ocupación del espacio no-presencial, o la creación de obras en entornos cotidianos.

ABSTRACT

This proposal proposes an artistic research project on the new processes of creation of identity artistic practices in non-presence (online); specifically on those practices of the transmedia society focused on self-representation, self-reference and identity construction. The research focuses on the analysis of the new processes of creation, reception and sharing of audiovisual and transmedia content related to the body and identity; as well as its relevance in the new currents of artistic creation and its impact on social changes. Currently, there is great interest in its study due to the importance and social impact of its themes and the richness of creation and dissemination processes that go beyond the use of a medium. These are works whose wide reception and sharing, through various technological platforms, is discovering new forms of individual and collective self-representation in our society. Our starting hypothesis is that the appearance of new audiovisual technologies has profoundly modified both the way individuals represent themselves and the sharing of their images, as well as the creation processes and their reception by the public. We consider that the context of art is adequate to find out how individuality and privacy are affected by social and collective dynamics established through audiovisual media and social networks. This study will address the technological advances that have had to be implemented rapidly during confinement and that represent a logical evolution of other cultural praxis or ways of doing things (Michel de Certeau), such as the occupation of non-face-to-face space, or the creation of works in everyday environments.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15503

INTRODUCCIÓN

Cuerpos Conectados es un proyecto de investigación y práctica artística creativa sobre la construcción identitaria, la autorrepresentación y su impacto social en la sociedad red a través de la identificación de nuevos modos de compartición online.

Los artistas que trabajan en el territorio de la ciencia y a la tecnología provocan un cambio de perspectiva en el arte que encuentra su correlativo en la definición de la función política del arte que hace Rancière (2005) cuando afirma que consiste en *"practicar una distribución nueva del espacio material y simbólico, introduciendo sujetos y objetos nuevos que hacen visible lo que antes no lo era".* De esta forma, cada vez que un artista opera en el territorio de la ciencia o de la tecnología está activando la función política del arte. En definitiva, la práctica artística está ayudando a vehicular, visualizar y difundir ciertas reclamaciones sociales fruto de los últimos cambios y transformaciones que necesitan ser identificados y debidamente estudiados y analizados.

El cuerpo en Internet se expande más allá de sus límites biológicos o naturales para crear nuevas redes, conexiones y sistemas en el entorno telemático. Fruto de estas nuevas prácticas surgen comunidades distanciadas geográficamente pero vinculadas por temas comunes, de manera que asistimos a un momento muy interesante socialmente en el que algunas personas marginadas o estigmatizadas por cuestiones de enfermedad, género o política emplean la imagen como un medio para salir del ostracismo y vehicular, no sólo una mayor visibilidad, sino también toda una serie de reflexiones críticas y reivindicaciones que están marcando pautas que posteriormente serán seguidas por sectores más amplios de la sociedad en los próximos años.

Por otra parte, las redes sociales no sólo han transformado radicalmente las experiencias de intimidad, sino que también han propiciado nuevos espacios de análisis sobre las estrategias de socialización (Sibilia, 2008; Tisseron, 2011; Turkle, 2011), convirtiéndose en un territorio de experimentación prioritario para los artistas que trabajan en propuestas creativas en torno a la identidad, el cuerpo y la intimidad. Nuestra finalidad es doble, por un lado se pretende ampliar el conocimiento sobre arte actual desde la perspectiva de la autorrepresentación (Echeverría, 2003; Bauman, 2005; Brea, 2006; Manovich, 2017) y, por el otro, investigar sobre los cambios que se están produciendo -en tiempo real- en aquellas prácticas identitarias donde el autor utiliza la tecnología eludiendo la presencialidad (Zafra,2004 y 2010; Martín-Prada, 2012; Baigorri & Ortuño, 2021) .

Consideramos que el contexto del arte es idóneo para averiguar cómo aparecen nuevas formas de difusión instauradas por los artistas a través de los medios audiovisuales y las redes sociales. Nuestra propuesta presenta ahora como novedad el análisis de un escenario de candente actualidad: la condición de no-presencialidad en los procesos de creación y difusión que, en el momento actual de pandemia y con mayor asiduidad durante los próximos años, van a experimentar este tipo de producciones artísticas.

Equipo de investigación: IP: Laura Baigorri (UB) IP: Pedro Ortuño (UM), Clara Boj (UPV), Joana Burd (FI-UB), Lourdes Cilleruelo (EHU), Diego Díaz (JIC), Paloma González Díaz (UOC), 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).

METODOLOGÍA

El proyecto se basará en metodologías de tipo proyectual, incluyendo la presentación de resultados en formato artístico. Asimismo, investigaremos la orientación y resolución de los nuevos modos de creación y compartición online, con la idea de crear contenido digital que será albergado en la herramienta de investigación

Consta de:
a) Realización de entrevistas semiestructuadas mediante la utilización de procedimientos, instrumentos y técnicas propios de metodologías cualitativas.
b) Estudio sobre obras de arte identitario no presenciales y estudio sobre formas de difusión no presencial (descripción, identificación, análisis temático, análisis formal, análisis estilístico y contextualización).
c) Creación de la Plataforma *CUERPOS CONECTADOS* como herramienta de investigación que permite: una *fuente de consulta* articulada en torno a una doble clasificación (creación/difusión); una *visualización geográfica* de nodos de trabajo y *visualización jerárquica* de los diferentes contenidos (nube de *tags*); un *Foro de encuentro*, debate, información y difusión del material crítico y artístico que se vaya generando en el seno de este proyecto. Por ello se diseñará y programará mediante un nuevo software, denominado Argonaut, concebido como una herramienta innovadora para la difusión de las prácticas artísticas en la no-presencialidad
d) Producción de obra artística como resultado de la investigación**.** La metodología proyectual contempla la creación de obras atendiendo a la aplicación de nuevos procesos de creación y difusión no presencial ya identificados.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15503

DESARROLLO

Durante el confinamiento provocado por la pandemia del COVID19, 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**. Llamadas sí, pero muchísimas videollamadas, pues la voz sólo no era suficiente. Skype, Zoom, Wasap, Teams,…. con los familiares y amigos cercanos, con los compañeros de trabajo, pero también con aquéllas personas que hacía mucho tiempo que no sabíamos de ellas -"¿estás bien?", "¿cómo te encuentras?"-. La pandemia no sólo ha mantenido la 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.

Existen varios puntos clave en esta investigación:

1. Se trata de una INVESTIGACION EN TIEMPO REAL, mientras se producen los hechos.

Nuestro proyecto parte de la idea de que en la era post-pandémica que acabamos de inaugurar, esperamos un estallido exponencial de manifestaciones en Internet -especialmente en redes sociales- respecto a la creación/difusión de obras artísticas de carácter identitario. Y ahora tenemos el privilegio de poder investigar sobre él en tiempo real, asistiendo a un proceso en plena ebullición.

Nuestro objetivo es realizar una serie de entrevistas a especialistas (comisarios, críticos, programadores y artistas) que aportarán sus experiencias y reflexionaran sobre el tema. La plataforma Cuerpos Conectados contendrá los vídeos realizados.

2. Se centra en los PROCESOS DE CREACIÓN Y DE DIFUSION (no sólo exhibición). En un momento en el que comisariado tanto de grandes como de pequeñas exposiciones ha entrado definitivamente en crisis, en nuestro proyecto estamos interesados en el concepto más amplio de "DIFUSION" antes que en el de "EXHIBICION", porque la adaptación a las nuevas situaciones implica un despliegue mucho más abierto y complejo de estrategias para la visibilización de las obras de arte. Aunque tenemos el convencimiento de que la asistencia al museo/centro de arte se mantendrá a siempre como una opción, se impone cada vez más la convivencia con otras posibilidades de acceso a las obras de arte que van más allá de la contemplación (documentación estratificada en diferentes niveles sobre obra y artista, conferencias, talleres, y actividades) y que pueden no ser presenciales. Actualmente nos encontramos en un privilegiado momento de experimentación donde la imaginación creativa de artistas y especialistas se expresará en toda su potencialidad.

Antecedentes. Esta es la 2ª fase del proyecto Cuerpos Conectados. Arte y cartografías identitarias en la sociedad transmedia HAR2017-84915-R (2018-2020), donde ya se ha elaborado el archivo ***ArchID (Archivo de Identidad Digital)*** que documenta obras de arte basadas en la autorrepresentación, el cuerpo y la identidad. La nueva plataforma Cuerpos Conectados integrará también el archivo, de manera que esta temática actúa como hilo conductor entre proyectos. Por otra parte, desde el primer proyecto también realizamos una amplia investigación artística que dio como resultado la exposición ***NEW (EGO) Cuerpos Conectados*** -que tuvo lugar en ETOPIA. Centro de Arte y Tecnología de Zaragoza, del 3 de marzo al 13 de junio de 2021- y el libro libro ***Cuerpos Conectados. Arte, identidad y autorrepresentación en la sociedad transmedia*** (2021), publicado en la Editorial Dykinson.

Antecedente 1: Creación de ArchID *(Archivo de Identidad Digital)*

ArchID (Archivo de Identidad Digital) es un archivo online de acceso público (2021) 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. La web del archivo 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,...

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. 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 una extensa bibliografía específica sobre la temática del proyecto.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15503

Programado en una plataforma del servidor de la Universidad de Barcelona, esta parte tan relevante del objeto de estudio se encuentra online porque su finalidad es que este avance en el conocimiento tenga un retorno inmediato para la sociedad en Internet, el foro más amplio que conocemos.

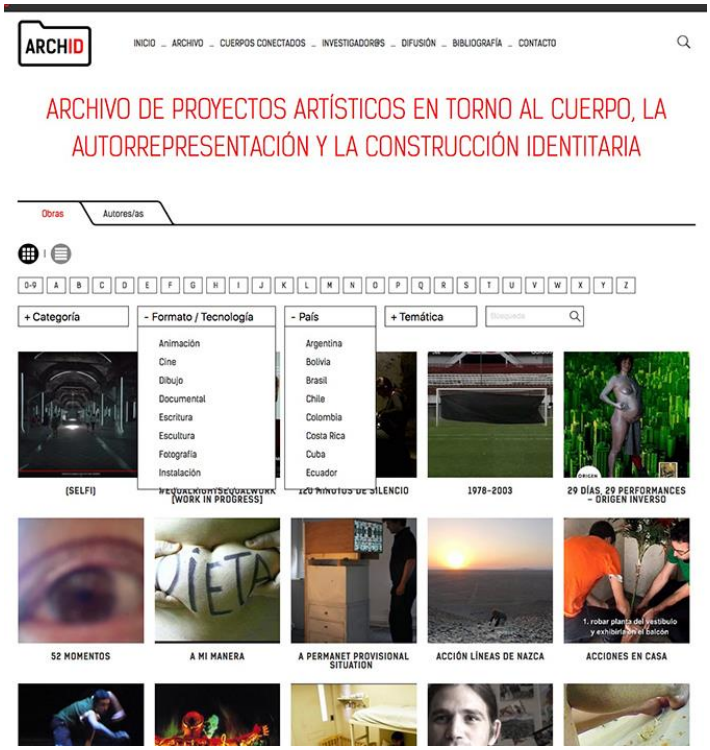


Figura 1. ***ArchID****. Archivo de identidad Digital*

Antecedente 2: Exposición *New (EGO) Cuerpos Conectados*

La producción artística realizada para este proyecto por el equipo de Cuerpos Conectados se exhibió, junto a la de artistas invitados como Joan Fontcuberta, Pilar Rosado y Virginia Paniagua, en la exposición ***NEW (EGO) Cuerpos Conectados*** que tuvo lugar en ETOPIA. Centro de Arte y Tecnología de Zaragoza, del 3 de marzo al 13 de junio de 2021.

Figura 2. Cartel de la exposición New (EGO) Cuerpos Conectados en ETOPIA (Centro de Arte y Tecnología de Zaragoza)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15503

NEW (EGO) Cuerpos Conectados es el resultado de un proceso de investigación artística sobre el cuerpo y la construcción identitaria mediados por la tecnología. Los artistas realizaron obras que giran en torno a la autorrepresentación, el autorretrato y la autopercepción, donde analizan diferentes aspectos relacionados con el cuerpo sobreexpuesto, intervenido, ensimismado, reivindicado, sexualizado, medicalizado, vigilado y en definitiva, problematizado. Las obras se agrupaban en tres bloques temáticos:

- autoexposición como desafío artístico: autorrepresentación y autorreferencia.
- universo EGO: autopercepción y consciencia mediadas por la tecnología y la ciencia.
- simulación y reivindicación de identidades: trabajo subversivo con repositorios de datos.

Artistas y obras:

Clara Boj y Diego Díaz: *Data Biography* (2018) y *Data Biopic* (2017); Virginia Paniagua: *MANIFESTO* (2013) y *Me And My Partners* (2021) (serie *HelloIAmArt*); Augusto Zubiaga y Lourdes Cilleruelo: *See and Be Seen* (2015-2021); Joana Burd: *Modo silencioso 2.0: cuerpo* (2021); Patxi Araujo: *Time Out* (2015); Águeda Simó y Pedro Ortuño: *La construcción del Yo y la cosmética psicoquímica* (2021); Joan Fontcuberta y Pilar Rosado: *PROSOPAGNOSIA: La petite mort* (2019-2021); Diego Marchante Genderhacker: *Queering the future (serie Gendernaut)* (2021); Equipo Cuerpos Conectados: *ArchID (Archivo de Identidad Digital)* (2021).

El **Programa Metrópolis de RTVE** emitió, el 18 de mayo de 2021, el monográfico ***NEW (EGO)*** de 30 minutos dedicado exclusivamente a la exposición y en mayo de 2021 todo el equipo participó en la publicación del libro *Cuerpos Conectados. Arte, identidad y autorrepresentación en la sociedad transmedia*. Baigorri y Ortuño eds. Madrid: Dykinson (200 páginas).

CONCLUSIONES

Uno de los resultados previsibles del proyecto es la creación de un dispositivo de investigación, difusión y aprendizaje, de manera que su utilización se active a distintos niveles: como herramienta de investigación para el análisis tipológico de las producciones artísticas en torno al tema objeto de estudio: como instrumento de difusión de las obras y de los resultados de la investigación y como dispositivo de aprendizaje orientado a la activación de experiencias creativas, talleres y recursos educativos en la no-presencialidad.

ArchID (Archivo de Identidad Digital), ya incluye técnicas y disciplinas que abarcan desde el videoarte al la realidad virtual y los nuevos formatos híbridos propios de la sociedad transmedia y que se ampliará durante este nuevo período. A raíz del confinamiento derivado de la pandemia COVID 19, en los próximos años se abordarán nuevas cuestiones relacionadas con la creación y la difusión de obras en la no-presencialidad, realizando contenidos propios. Para ello se creará la plataforma *Cuerpos Conectados* que además del archivo contendrá un repositorio de entrevistas a especialistas (comisarios, críticos, programadores y artistas) que aportarán sus experiencias y reflexionaran sobre el tema. También contendrá el material crítico y artístico realizado por los miembros del equipo (exposiciones, talleres, conferencias, etc.), así como una extensa bibliografía específica sobre la temática. Esta plataforma se enmarca en el proyecto *Cuerpos Conectados II. Nuevos procesos de creación y difusión de las prácticas artísticas en la no-presencialidad* (2021-2024) (PID2020-1166999RB-100), financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades.

FUENTES REFERENCIALES

Baigorri, L y Ortuño, P. (2021). *Cuerpos conectados. Arte, identidad y autorrepresentación en la sociedad transmedia.* Dykinson.

Bauman, Z. (2005). *Vida líquida.* Espasa.

Brea, J.L. (2007). *Cultura_RAM Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Fundación Epson. Gedisa.

Cover, R. (2016). *Digital identities. Creating and Communicating the Online Self*. Elsevier.

Echeverría, J. (2003). Cuerpo electrónico e identidad. En: D. Hernández [Ed.], A*rte, cuerpo, tecnología.* E.U.S.

García Castañeda, V. G. (2019) Estética del sujeto hipermediatizado. Edición, estilización y curaduría del yo en la red. *Los Flujos de la imagen. Arte y Sociedad ASRI (*17), 12-24. https://www.eumed.net/rev/asri/17/autocuraduria.html

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Paidós.

Martín-Prada, J. (2020). Hacia una teoría del social media art. *Revista Occidente,* 465, 5-25.

Martín-Prada, J. (2012). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, Colección Arte contemporáneo. Akal.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15503

Prensky, M. (2001, octubre). *Nativos digitales, inmigrantes digitales.* R.U.: *On the Horizon*. MCB University Press, *9*(5). http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20%28SEK%29.pdf

Rancière, J. (2005). *Sobre Políticas Estética*. Museud'Art Contemporani de Barcelona y Universidad Autónoma de Barcelona.

Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Fondo de Cultura Económica de Argentina.

Tisseron, S. (2002). *L'intimité surexposée*. Hachette.

Turkle, S. (1997). *La Vida en la Pantalla. La Construcción de la Identidad en la era de internet.* Ed. Paidós Transiciones.

Zafra, R. (2020). El arte después de internet. *Revista occidente,* 465, 26-47.

Zafra, R. (2004). *E-Dentidades. Loading - Searching - Doing* (*Cartografías del Sujeto on Line*). [Archivo PDF]. http://www.2-red.net/edentidades/doc/Edentidades.pdf

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15498

Pascual Galbis, Pau.
Profesor auxiliar, Licenciatura em Artes Visuais. Departamento de Artes e Design, Universidade da Madeira

Animación, marionetas y teatro Kabuki. El discurso cinematográfico de Eisenstein como herramienta etnográfica en la cultura japonesa

Animation, puppets and Kabuki theater. Eisenstein's cinematographic discourse as an ethnographic tool in Japanese culture

PALABRAS CLAVE

Animación, marionetas, teatro Kabuki, Eisenstein, cultura japonesa, teoría del cine

KEY WORDS

Animation, puppets, Kabuki theater, Eisenstein, Japanese culture, film theory

RESUMEN

El montaje filosófico propuesto por S. M. Eisenstein, funciona como un método válido de inserción antropológica en la cultura japonesa; en concreto, del teatro Kabuki. En el cual, el sonido, el movimiento, el espacio y la voz, funcionan como elementos de igual importancia cognitiva, que estimulan artísticamente al público. Además, la actuación en general, se efectúa a diferencia del teatro occidental, sin transiciones, con una destacada importancia del minimalismo escénico, del maquillaje, y vestuario. Significando a más, grados emocionales de los personajes, semejantes a las teorías *extáticas* del cineasta ruso. También señalar, la transformación artificial de los intérpretes en marionetas, -*teatro Bunraku*- e imitando sus gestos y muecas esenciales, en consonancia con el relato. De la misma manera, los actores japoneses emplean unos movimientos corporales siempre fragmentados, considerados y delicados. A veces, con una extremada lentitud, similares a las funciones del teatro *Noh*. Unas coreografías exactas y extraordinarias, muy cercanas a la biomecánica de Meyerhold y a los ensayos sobre las marionetas de Kleist, que tanto inspiraron al director soviético en su época de las vanguardias. Igualmente, en el Kabuki, se observa un efecto de *animación*, conseguido con la superposición gradual de los escenarios y cosméticos faciales, que produce en el espectador, la sensación del transcurso fluido del tiempo, sin interrupciones. En suma, conceptos y formas que son mismamente encontradas, en las películas, dibujos, ideas y técnicas cinematográficas de Eisenstein, formuladas a través de los años, e influidas en parte por dichas poéticas. Por último, esta comunicación pretende indagar la relación existente entre una etnografía nipona y la estética fílmica de Eisenstein, realzando sus aportaciones animáticas, somáticas y otros ataderos intelectuales disciplinares.

ABSTRACT

The philosophical montage proposed by S. M. Eisenstein works as a valid method of anthropological insertion in Japanese culture; specifically, the Kabuki theater. In which, sound, movement, space and voice function as elements of equal cognitive importance, which artistically stimulate the public. In addition, the performance in general, is carried out unlike Western theater, without transitions, with an outstanding importance of scenic minimalism, makeup, and costumes. Meaning more, emotional degrees of the characters, similar to the ecstatic theories of the Russian filmmaker. Also note the artificial transformation of the performers into puppets - Bunraku theater - and imitating their essential gestures and grimaces, in line with the story. In the same way, Japanese actors use body movements that are always fragmented, considered and delicate. Sometimes extremely slowly, similar to Noh theater performances. Some exact and extraordinary choreographies, very close to Meyerhold's biomechanics and Kleist's essays on puppets, which inspired the Soviet director so much in his time of the avant-garde. Likewise, in Kabuki, an animation effect is observed, achieved with the gradual superimposition of scenes and facial cosmetics, which produces in the spectator the sensation of the fluid passage of time, without interruptions. In short, concepts and forms that are found in Eisenstein's films, drawings, ideas and cinematographic techniques, formulated through the years, and influenced in part by said poetics. Finally, this communication aims to investigate the relationship between a Japanese ethnography and Eisenstein's film aesthetics, highlighting his animatic, somatic and other disciplinary intellectual contributions.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15498

INTRODUCCIÓN

En Eisenstein encontramos la urgencia constante de operar en los intersticios de diferentes ciencias, entre lingüística y antropología, entre psicología y estética, entre la historia del arte y la biología.

Francesco Cassetti[1]

En efecto, queda aprobado el interés arqueológico del director Serguei M. Eisenstein, por indagar en los resquicios de los saberes de la humanidad. De hecho, es el autor de un pensamiento, que está directamente reflejado en sus propuestas teóricas sobre el montaje. En su constante afirmación de que el medio cinematográfico, debería siempre producir estímulos artísticos sobre la mente y cuerpo del espectador; y sobre todo, la creación de una idea del montaje, que no solamente se encuentra en el cine, sino que subyace en la historia del arte, la cultura y antropología, de manera universal. Es en ese punto, cuando utiliza el montaje como una herramienta etnográfica e ideológica que ensambla signos socio-culturales ocultos con otros, aportando o desvelando significados distintos. En esta comunicación, se procederá a estudiar esos mismos procedimientos cinematográficos, aplicados a la cultura japonesa, en especial al teatro Kabuki, y a los procesos animáticos, que tanto aparecen en algunas de sus películas, como en sus extensas averiguaciones teóricas.

Desde sus inicios profesionales, como escenógrafo y dibujante, en la recién inaugurada Unión Soviética, Eisenstein concibe una mayor expresividad para los intérpretes, -primero en el teatro y luego en el cine-; pues sus acciones, deben de contagiar emotivamente al espectador. En cierto modo, y conforme sus estudios, el movimiento efectuado por un actor, debe concebirse como un montaje de diferentes posiciones contrastantes, que le otorgarían una cualidad de atracción. La palabra, atracción, -posteriormente definida por el cineasta soviético: como estimulante artístico,- es cualquier momento agresivo en la escena del teatro o cine; es decir, cualquier elemento -escénico- que somete a la audiencia a una influencia emocional o psicológica, calculada *matemáticamente* para producir choques emocionales específicos en el espectador. El conjunto de estos choques, es de naturaleza ideológica, y con una finalidad propagandista. Posteriormente, estas disertaciones, culminarían con el tratado *Del movimiento expresivo,* (1923) elaborado junto a Sergei Tretyakov. Por lo demás, hay que añadir que tal trabajo, estuvo inspirado en la *Biomecánica* de Meyerhold, -maestro de Eisenstein-, en la que analiza los movimientos de los actores, y su transmisión sensitiva y cultural al público. Esa teoría y práctica, está dividida, en cuatro fases físicas: *otkas,* (rechazo) *posyl*, (envío) *tormos* (freno) y *stoika* (retención); o sea, resumido en la intención, realización y reacción del ejecutante. Para ser expresiva y miméticamente contagiosa, una acción debe de concebirse como un montaje de diferentes posiciones contrastantes, que le otorgan una cualidad de atracción. En cierta manera, Meyerhold, es un director de escena, al que se le acusa de haber *matado al actor*, de haberlo convertido en títere. (Brázhnikova, 2009 : 430) A principios de la década de 1920, algunos críticos incluso hablaban de la profanación del arte teatral. A más, considera al movimiento como un medio de expresión sumamente poderoso en la representación, afirmando que el movimiento escénico es más importante que el de cualquier otro elemento de la función. A lo sumo, incide en *lo exterior escenográfico*; es decir, en la máxima economía, laconismo y funcionalismo, aplicados al movimiento gestual de los actores -*cómicos*-. Opuesto radicalmente al método afectivo, meditativo y psicológico de Stanislavski. Por tanto; para Meyerhold, su intención principal es el de perfeccionar el cuerpo del actor, a través de disciplinas circenses y gimnásticas, para así de este modo, llegar a una obra con una armonía plástica y rítmica total.

Si hubiera estado más familiarizado con las enseñanzas de Iván Pavlov, habría llamado a la teoría del montaje de las atracciones, la teoría de los estimulantes artísticos.

Sergei Eisenstein[2]

Por otro lado, también hay, en las premisas iniciales de Eisenstein, una cierta presencia de la psicología reflexológica de Iván Pavlov, con sus diagnosis sobre acción y reacción, ante estímulos externos. Es notable, como en este período vanguardista, el cineasta soviético, enfatiza la parte científica, materialista y experimental. Similar, a la psicología objetiva rusa, que sólo estudia las emociones exteriores del ser humano, no el inconsciente.- Por ejemplo, citar a Vladimir Bekhterev o Pavlov, pues ambos, no creen en el psicoanálisis freudiano.- En relación, al tratado *Del movimiento expresivo,* nos interesa su parte cognitiva y coreográfica, empleada por los actores; que Meyerhold iniciará previamente, con sus evidentes influencias del teatro Kabuki japonés, efectuando ejercicios que profundizen en la relación entre el movimiento del actor y la forma o dimensión del espacio escénico. A principios del siglo XX, Meyerhold anda interesado en la implantación de un *antinaturalismo* en la dramaturgia, y en un contacto, más estrecho entre el actor y el público (Brázhnikova, 2009: 429). La representación de la clásica *caja italiana* le incomoda, revisando las aportaciones de otros teatros; entre ellos, el del Kabuki. De hecho, utilizando del teatro japonés: sus biombos, -ahora convertidos en móviles con ruedas- y telón rojo, para el proscenio. Además de cambios de decorado que son visibles para el público, e integrando en el espacio escénico, dos elementos: El primero, en el que el autor ve la obra junto al público, bajando al patio de butacas y subiendo al escenario, por un lado; y por el otro, en la sala, están encendidas durante todos los actos unas luces. También, y durante el transcurso de las obras, aparecen unos hombres

[1] (Cassetti citado en Grossi, 1993 : 167).
[2] (Eisenstein 2002 : 12).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15498

vestidos de negro, que cumplen el papel, a la vez de *kuroko*, (negro), *koken* (mirar desde atrás) y *gidayu*, (canto); encienden las velas, indican el inicio de la obra tocando una campanilla de plata, anuncian el intermedio, comentan las acciones, traen y sacan los objetos, y ayudan a los actores a arreglarse el vestuario. (Edward 2006 : 246) Por último, Meyerhold elimina la distancia entre el patio de butacas y el escenario. Una ruptura de notable valor artístico, lograda mediante el lenguaje y la estructura del teatro Kabuki, cuyo legado transcenderá a su discípulo, e igualmente director de escena, Eisenstein; pero esta vez, desplazándola, directamente al medio cinematográfico y a sus entresijos teóricos. Desde siempre, Eisenstein, estuvo interesado en la cultura japonesa. Estudió su idioma, matriculándose en el Instituto de Lenguas Orientales de la Academia Militar de Moscú en 1920, llegando a conocer muchos de sus ideogramas kanji. Practicó el haiku, y se inició en el teatro Kabuki, que tanta relevancia tendría en sus principales postulados conceptuales. Además viajó al país del sol naciente, para producir una película, pero que desgraciadamente no consiguió consumar. (Eisenstein 2020 : 30) En cierta manera, lo japonés, era su gran ejemplo cultural, extraído de sus teorías de *las formas del montaje pre-cinematográfico* de 1928-29, sumadas al carácter antropológico *del montaje y el pensamiento pre-lógico* de 1929-32, e influido por la *mentalidad primitiva* de Lévy-Bruhl. Esas formas epistémicas, son como un método de penetración etnográfica en los signos socio-culturales de ese mismo país asiático; en especial, en los artísticos, -como son las artes visuales, poesía y teatro; a excepción de su cine nacional, que en aquel tiempo el director ruso no lo consideraba oportuno analizar-; para revelar significados nuevos, sumándose a otros o alterar los antiguos. A lo sumo, para Eisenstein, el cine lo concibe como un instrumento, que no tiene la obligación de reproducir la realidad, sino plasmando sobre ella un cierto discurso ideológico, denominando al filme, como un discurso articulado y no como representación. En el transcurso de toda su vida, sus tres ejes principales de ese discurso articulado, son: El fragmento y el conflicto. La extensión del concepto de montaje, y La influencia en el espectador. En esta misma disertación, nos interesa más, la aplicación del montaje como un léxico etnográfico y animático en la cultura japonesa, y la influencia en el espectador, provocada por la estética minimalista y hiper-expresiva, de la dramaturgia oriental.

METODOLOGÍA

Esta investigación, trata sobre la práctica, técnica y sistema filosófico cinematográfico de Eisenstein; como unas herramientas válidas y contemporáneas, para desgranar actitudes, conceptos animáticos y signos cosificados, presentes en la plástica y relato del teatro Kabuki japonés. La teoría fílmica y narrativa, está apoyada desde el principio, por las indagaciones del propio Eisenstein, Gross y Jacques Aumont; así como del estudio del sonido y del análisis audiovisual propuesto por Michel Chion. De la interrelación del teatro Kabuki, con la obra de Vsevolod Meyerhold, son especialmente valiosas las publicaciones de Violetta Brázhnikova y Braun Edward. Por otra parte, en referencia a los enunciados de la cultura y literatura japonesa, -Kabuki, Noh e Bunraku-, son destacados los libros de Masao Yamaguchi, Shutaro Miyake, Javier Vives, y Cora Requena Hidalgo. En relación, con el aspecto objetual-surrealista y animación, es notable los presupuestos estéticos de Jan Švankmajer. Finalmente, sobre las marionetas, enfatizar el manuscrito de Heinrich von Kleist, como parte espiritual y conceptual escultórica destacada.

DESARROLLO

1. Eisenstein, procesos animáticos, marionetas y el teatro Kabuki como vehículo epistémico

El arte del Kabuki, consiste no en presentar como tales las cosas reales, sino por el contrario en hacerlas irreales. A partir de ello, se puede concluir que la representación simbólica es el alma del Kabuki

Shutaro Miyake[3]

Un simbolismo extraordinario de raíces animistas, creado por una bailarina-sacerdotisa llamada Okuni, perteneciente al santuario Izumo-taisha, y que en su forma original, no era una obra teatral, sino una danza ritual de plegaria. La leyenda, comenta que Okuni, lograba atraer a gran cantidad de espectadores, gracias a que aparecía en escena, un personaje que evocaba el espíritu de Yamasaburo Nagoya, un joven muerto en una épica batalla. Etimológicamente, la palabra Kabuki, está formado por los kanjis, *ka, bu, ki,* siendo *ka* y *bu*, significado de música y danza, y atribuyendo a ki, el significado de habilidad o persona habilidosa en un sentido artístico. Además la palabra, tiene connotaciones de lo escandaloso, extraño, moral poco ortodoxa, y lo que está de moda. Primero, dicho teatro, fue prohibido por la prostitución ejercida por las actrices, luego también fue proscrito por la inclinación a la prostitución y homosexualidad, efectuados por sus sustitutos, unos chicos jóvenes. Finalmente el Kabuki, fue aprobado en el período Edo, con la condición de que sólo serían permitidos hombres maduros como actores, evitando las danzas sensuales y su problemática degradación sexual. Por lo tanto, es un teatro formado sólo por actores, y tal vez, el aspecto más conocido sea la presencia del *onnagata*, o sea, hombres travestidos de mujeres, donde expresan figurativamente la esencia femenina, y no su vulgar imitación. Según Masao Yamaguchi, el arte del Kabuki se desarrolló en dos ciudades: Osaka y Edo -actual Tokio-, con dos estilos diferentes en una y otra: *wagoto* y *aragoto.* Los ciudadanos de Osaka, dedicados sobre todo a las actividades comerciales, tenían un comportamiento más amable y realista que se reflejaba en el Kabuki *wagoto* -estilo suave o comercial-, mientras que en Edo, centro del gobierno militar, la mezcla de guerrero y ciudadano, dio lugar

[3] (Miyake, 1965 : 45)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15498

a un modo de vida específico ya un comportamiento irascible que se reflejaba en el mucho más estilizado y violento Kabuki *aragato* -estilo violento o guerrero-. (Yamaguchi 1983: 17) De la misma forma, es un teatro donde sus poses de los intérpretes -*katas-,* están basadas en los gestos del teatro de marionetas, *bunraku,* -surgido también en el período Edo-; pues, se busca una estilización metafórica de la realidad. Los títeres con su enigmático vigor, nos inquietan sobremanera. Primero, por estar entre las fronteras de la vida, así como en residir en un espacio siniestro, pero familiar y conocido. De hecho, de los muñecos *bunraku,* nace el teatro Kabuki; y esto nos recuerda las palabras de Heinrich von Kleist; que la gracia aparece más en la estructura humana corporal que no tiene conocimiento de ella, o, al contrario, cuando tiene conocimiento infinito…, esto es, en el muñeco mecánico o en el Dios. (Von Kleist 2009: 135) Por lo demás, elucidar, que en una función de *bunraku*, el narrador -*tayu*- transmite la historia *joruri,* acompañado por el instrumento musical de tres cuerdas, *samisén.* A la par, gran parte de la obra narrativa del teatro japonés, son adaptaciones del *joruri;* y los actores del Kabuki imitan los movimientos y poses de los muñecos. Esas acciones mecánicas de los personajes, tienden a congelarse en el tiempo. Desintegrando los intérpretes sus gestos, miradas y muecas; así como también, sus miembros se mueven gradual y aisladamente en el tatami. A más de ser efectuados, foto a foto; o sea, pose -*mie*- a pose -*mie*-; y en frente del público, como en un proceso *animático*. En especial, hay unas posturas *mie*; dignas de mencionar, que son el clásico movimiento circular de la cabeza, llamado *senkai,* y la mirada estrábica *nirami.* Quizás el anhelo estético principal de dicho teatro oriental, sea la búsqueda de los sentimientos invisibles humanos, pues según Yukio Mishima: *Sólo lo invisible es japonés*.

La tradición chamanística en el Kabuki, es latente; pues los *kami,* -seres, objetos o fenómenos sobrenaturales primitivos, que viven en cada cosa, elemento, deseo o ser vivo-, emergen en las escenas trágicas de distintas maneras, actitudes y formas; ya que poseen la cualidad del cambio, del crecimiento, la protección, la fertilidad y la producción. *Kami* puede ser un fenómeno atmosférico, como el viento, un elemento natural, como las montañas, los espíritus de la tierra o de las profesiones, de los héroes o de los ancestros; es decir, en palabras de Norinaga Motoori, cualquier sujeto, objeto o fenómeno, todas las cosas buenas o malas sin diferenciación, que por sus fuerzas extraordinarias y maravillosas son objeto de temor o de veneración, pues todo lo que existe en la tierra y en el cielo está contenido en la mente del kami. (Requena 2009: 12). Esta cosmovisión singular, es muy importante de conocer de antemano, pues impregna toda la sociedad japonesa, y ayuda a entender desde una mirada antropológica sus más variadas representaciones artísticas y costumbres populares. Todavía en el período Edo, siglo XVII, el teatro en general; era entendido como una forma para conjurar las influencias malignas y, por lo tanto, los actores eran concebidos como los descendientes humanos de aquellos muñecos exorcistas de la era primitiva. De esta manera, es comprensible el carácter mágico, y demiurgo de los actores y artistas en Japón. Asimismo, los titiriteros son considerados, como médiums que interceden con los muñecos insuflándoles vida; pues al poseer a la marioneta, y en utilizar la máscara, acaban siendo máscaras ellos mismos.

Figura 1 y 2. Imágenes fotográficas de personajes del teatro Kabuki contemporáneo.

Los japoneses con su método instintivo, hacen un llamamiento para un teatro, igual al que yo llevaba entonces en el pensamiento. Ocasionan una gran provocación al entendimiento humano (…).
Sergei Eisenstein[4]

En el teatro japonés Kabuki, se opta por una interpretación exagerada, dinamismo y una provocación a los sentidos. Basados en una agresión visual y auditiva. En cierta manera, es una agresividad semiótica; semejante al sistema de atracciones, o estímulos artísticos violentos, de Eisenstein. Formulaciones concebidas en su etapa revolucionaria vanguardista, y designados inicialmente al teatro, y luego al cine. En 1928, una compañía de teatro Kabuki, visitó Moscú. Eisenstein los elogiaba, escribiendo en un artículo de esta manera: *Una maravillosa manifestación cultural*, *que no es para nada convencional*; pero se quejaba de que no se había valorado suficientemente en

[4] (Eisenstein, 2002: 100).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15498

su país, sus elementos de *museo*; -o sea, sus cualidades artísticas-, como son la música, habilidad -gestos- y plasticidad. (Eiseinstein, 2002: 73) Por otro lado, la diferencia fundamental con el teatro tradicional occidental, -conforme puntualiza Eisenstein-; es un *monismo de conjunto o conjunto monístico*. (Eisenstein, 2002: 75) Definido tal concepto, como en el cual el sonido, el movimiento, el espacio y la voz no se acompañan -ni siquiera paralelamente-, el uno con el otro, sino que funcionan como elementos de igual importancia autónoma. De aquí, aparecerá posteriormente la idea del contrapunto audiovisual del cineasta soviético, expresión que describe el cine sonoro como juego contrapuntístico generalizado entre los parámetros fílmicos: tanto los de la imagen, como los de sonido. De hecho, una contraposición de lo escénico-visual, -ya sea a nivel narrativo, visual, simbólico, o incluso a través de la cámara-, en frente del sonido. En su teoría, los diversos elementos sonoros, palabras, ruidos, músicas; participan en suma igualdad con la imagen, y de modo bastante autónomo respecto a ella, y a la constitución del sentido, pueden; según los casos, reforzarla, contradecirla o, simplemente, tener un discurso paralelo. Por ende, los japoneses, consideran a cada elemento teatral del Kabuki, como una unidad estética, pertenecientes a las categorías de la emoción, y en el que también ocurren *provocaciones monísticas* que estimulan al público. En este aspecto, se sigue la máxima de Meyerhold y de los cineastas vanguardistas soviéticos, -Pudovkin, Vertov o Eisenstein-, de la conexión directa con el público, mediante una finalidad cognitiva determinada. Desde los estudios sobre la eficiencia, acción e influencia emotiva sobre el espectador de Eisenstein, hay ciertas similitudes, sobre la atención dada al público de Hitchcock. El cineasta británico, trata de cautivar emocionalmente a la audiencia, a través de tramas simples y enigmáticas. Su reflexión sobre el lenguaje cinematográfico, el relato y la actitud psicológica del espectador, están unidas. De hecho, Hitchcock tiene un deseo profundo de dirigir y controlar al público; -parecida al cineasta soviético-; por ejemplo, se evidencia la voluntad de dirigir a las masas, en las películas de *Psycho* (Psicosis, 1960), *Vertigo* (1958) o *Notorius* (Encadenados, 1946), ente otras. A lo sumo, aplica una puesta en escena a través del montaje, -ya no en un sentido limitado, como la yuxtaposición de planos de Lev Kuleshov-; sino como un instrumento conmovedor de creación del ritmo, destinada a la audiencia.

La forma fílmica para el director soviético, tiene un sentido predeterminado, buscado y dominante que moldea al espectador. A pesar de emplear distintos conceptos y vocabularios a lo largo de los años: teoría de las atracciones, montaje intelectual, monólogo interior, lo extático, etc. En general, hay una analogía entre los procesos formales del filme y el funcionamiento del pensamiento humano; como por ejemplo: las propuestas tomadas de la reflexología rusa, por la que todo comportamiento humano, conduce a la composición de un gran número de fenómenos elementales del tipo estímulo-reacción. En este caso, -y conexo al contrapunto audiovisual-, el neologismo de la síncresis, -palabra que deriva de la unión entre síntesis y sincronismo, definida por Michel Chion-, entraría en juego. La síncresis es la unión irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo, cuando éstos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional. Evidentemente es una experiencia pavloviana, pero no es automática, está en función del sentido y se organiza según las leyes gestálticas y efectos de contexto. Pues, la síncresis; que en cierta manera, es un sincronismo sonido/imagen, que permite establecer una relación inmediata y necesaria entre algo que se ve y algo que se oye; o sea, un valor añadido expresivo e informativo, en que un sonido enriquece a una imagen dada. (Chion 1993: 55). Por consiguiente, todo lo que en la pantalla es choque, caída, explosión más o menos simulados o realizados con materiales poco resistentes, adquiere por medio del sonido una consistencia, una materialidad impotente. Más tarde, Eisenstein, buscará la analogía funcional entre el cine y pensamiento, en representaciones más globales, -como especialmente la cultura japonesa-, y menos mecánicas -como la psicología rusa-, apostando por alegorías más orgánicas, como la de éxtasis -misticismo teológico-, a una salida del espectador fuera de sí, que colocará su adhesión *afectiva-intelectual* en la construcción semiótica del filme. Una apuesta definitiva, por un cine materialista, en contradicción por un cine de la transparencia promulgado por André Bazin. Por otra parte, Eisenstein afirmaba, que uno de los aspectos más interesante del teatro Kabuki; es su enlace con el cine sonoro, que es quien más se puede aprender de él. Especialmente la reducción de las sensaciones auditivas y visuales a un común denominador. (Eisenstein 2002: 99). En general, en todas las funciones del teatro japonés, hay presente un minimalismo visual, y sobre todo acústico, que impregna toda la atmosfera del escenario, acentuando las partes trágicas de la dramaturgia. Añadir, por lo demás que en sus primeros trabajos teóricos, Eisenstein emplea la música, como modelo para su anhelada fusión entre lo emocional y lo intelectual, entre sensación y espíritu. Influido por el pavlovismo, y behaviorismo, adopta el modelo, en que el intelecto es superior a la emoción. No obstante, y en décadas posteriores, tendrá una verdadera obsesión en unificar sentimiento y razón. Así como, en el reconocimiento de la dimensión sentimental de la razón. (Aumont 2004: 110). En relación, sobre el acompañamiento musical en el Kabuki, lo que destaca es el método de transferir. Transferir, es el objetivo básico emocional, de un material a otro, de una categoría de provocación a otra. Oímos el movimiento y vemos el sonido. Unos sonidos empleados para las transiciones y cambios en los discursos de las funciones teatrales japonesas. Particularmente, esa forma de transferir emociones, se evidencia también en la música, -a lo que Eisenstein cita a Tolstoi, de esta manera-: *la música me transporta inmediata y directamente al mismo estado mental del hombre que la compuso* (Eisenstein 2002 : 208) Igualmente, puntualizar, que del Kabuki, se extrae esa provocación de los sentidos, -sobre todo acústicos y efectuados a la vista del público-, en el que un actor hace ruido, dando golpes con el palo a un trozo de hojalata, imitando el sonido de trueno. Una categórica acción performativa, que anticiparía al arte sonoro o música industrial contemporánea. Hay que añadir que en el teatro de vanguardia de Meyerhold, se inspiró a su vez, en otro recurso del Kabuki, que posteriormente es denominado *Música de Mickey Mouse,* pues se trataba de hacer coincidir los momentos culminantes musicales con los golpes dramáticos de la acción o del texto. (Brázhnikova, 2009: 428) Subrayar, por lo demás, la interrelación que subyace entre animación, Japón y sonido, que posteriormente Eisenstein estudiará, con su publicación sobre los dibujos animados de Walt Disney; y su mención, a los grabados grotescos de Toyohiro, Bukusen y Hokusai.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15498

Figura 3. Fotogramas de una escena -animática- del filme, *Acorazado Potemkin* (1925) de S. Eisenstein.

En esta conocida escena del león, en el filme *Acorazado Potemkin* (1925) de Eisenstein, acontece en mi opinión, un *proceso animático*, rodado plano a plano, en el que se manifiesta la voluntad del autor, de impregnar de vida a objetos inertes, en este caso a un león dormido que ante un peligro inminente, se yergue vigilando el horizonte. Por otra parte, en este otro filme de *Viejo y lo nuevo* (1929) de Eisenstein, está muy inspirado por los recursos del teatro Kabuki. Por lo tanto, el director ruso, configura en esta escena de la automatización de la leche agrícola, una especie de proceso *animático,* constituidos de planos cortos sucesivos con otros, de manera rápida, con unos movimientos expresivos de connotaciones eróticas, que desbordan la pantalla, y recreando en definitiva, un imaginario experimental, -cercano en algunos aspectos, al *Ballet Mecánique* (1924) de Fernand Léger-. De igual forma, el tipo de montaje tan sensorial y chocante efectuado en esta pieza; remite a su vez, al montaje empleado por Jan Švankmajer, en sus cortometrajes de animación en la Checoslovaquia comunista. A más y siguiendo, su decálogo surrealista: indica que la animación es como si se realizara una operación mágica (..) *Antes de reanimar un objeto en una película* (…), *intenta comprenderlo, pero no a través de su función utilitaria, sino de su vida interior.* (Švankmajer 2014: 112). En cierto modo, una operación animática que sucede en los trabajos y enunciados del director bolchevique, consiguiendo una apreciación interior *mágica* en los objetos, seres y personajes de sus producciones. Formulando una atención máxima estética, dada a sus desplazamientos, y acciones en movimiento.

Figuras 4 y 5. Fotogramas de la escena de la leche -*animática*- del filme, *Viejo y lo nuevo* (La línea General, 1929) de S. Eisenstein

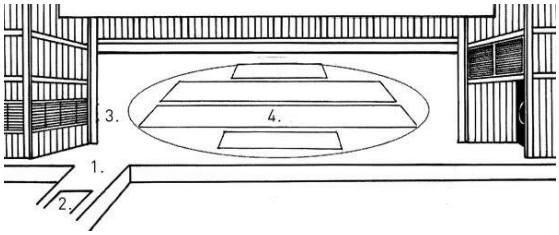
Otro ejemplo en el Kabuki, -de *procesos animáticos*, en específico, de cambios graduales escénicos-*,* -en el que oímos el movimiento y vemos el sonido. Según Eisenstein, es cuando Yuranuska abandona el castillo cercado, y viene del fondo del escenario a primer término. De pronto es retirado el telón de fondo con su verja pintada de tamaño natural -primer plano-, y en su lugar aparece un segundo telón con una verja pequeña pintada en él -plano largo-. Esto significa que se ha alejado más todavía. Yuranuska prosigue. Una cortina marrón, verde y negra que significa que el castillo está fuera de su vista, cierra el escenario. Unos pasos más y Yuranuska sale al camino. Este cambio está enfáticamente señalado por el *samisán,* es decir, por el sonido. (Eisenstein 2002: 77).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15498

Figura 6. Plano de los cambios en los encuadres-animáticos, en el Kabuki

En el Kabuki, se utilizan dispositivos escenográficos tales como biombos, o mecanismos para hundir y elevar el piso de la escena o, en ocasiones, hacerlo girar. Como también, utilizan los corredores laterales del *hanamichi* y *karihanamichi*, elementos significativos para romper la cuarta pared, e invadir el espacio del público. A propósito, las entradas y salidas por estos pasillos, producen una sensación similar a los fundidos cinematográficos y una progresión emocional originada por los actores que varía de intensidad, según comenta Earl Ernst en su libro *Kabuki Theatre*. Aparte también, de que la interpretación en su conjunto, se ve condicionada por la configuración de dicho espacio, que es de una estructura horizontal apaisada, limítrofe a la pantalla panorámica del cine. La predilección por el encuadre horizontal en la cultura japonesa, no es gratuita, pues esta se halla en muchas representaciones pictóricas a lo largo de su historia. El recuadro del espacio escénico no sólo enmarca, sino que marca los movimientos de los actores y el tempo de la obra. Así pues, se consigue una densificación temporal más elegante, y en la que destacan los abundantes y expresivos códigos, acontecidos en el maquillaje y atuendo recargado de los personajes.



Figuras 7 y 8 . Imagen escénica y plano del teatro Kabuki Japonés. Finales del siglo XIX.

En ocasiones, dentro de este espacio horizontal, un objeto deja de tener el mismo uso, y se le da un uso distinto, donde gracias a una partitura de movimientos; -escrito por Jan Kott: *un abanico puede representar todo lo que no sea un abanico*-. Sin embargo, y a pesar del uso que se les da a los objetos y a su presencia o ausencia, el principio, más importante del Kabuki, es el del no ocultar al actor, como en el teatro vanguardista ruso de Meyerhold, por ejemplo. En definitiva, el arte del actor, es lo principal, y la literatura, música, texto, escenografía, iluminación, vestuario, etc. están subordinados al mismo. Al igual, que la *biomecánica* meyerholdiana, que propone al actor trabajar desde fuera hacia dentro, desde el control total somático, hacia un personaje carente de todo psicologismo. Puesto, que la tarea del actor, -como en el teatro japonés-, es la elaboración de formas plásticas en el espacio, y éste debe de estudiar la mecánica de su propio cuerpo, junto con su estilización, antinatural, propia de los movimientos artificiales de los títeres. En consecuencia, -y conforme Eisenstein-, otra característica sobre la representación muy interesante en el Kabuki, es el principio de desintegración en la interpretación. Los actores, actúan en fragmentos separados, una acción con un brazo, otra acción con otra pierna, etc. Por ejemplo: -el proceso entero del sentimiento de una agonía referente a un relato-; es desintegrado en movimientos de cada miembro del cuerpo, que ejecutaban su papel por separado: primero el de las piernas, luego el de los brazos y finalmente, el de la cabeza. De hecho, una desintegración de las transiciones de manera radical, que también sobreviene a una desintegración del proceso de los movimientos, con una extrema lentitud en algunas escenas. De ahí, su conocido carácter de minimalismo físico. (Eisenstein 2002: 97) Al mismo tiempo, es significativo otra descripción elaborada por Eisenstein sobre el Kabuki; esta vez, referente a la actuación de las funciones efectuadas sin transiciones. A diferencia del uso de bastidores, telones y cortinas del teatro tradicional occidental. Los recursos narrativos japoneses, son elaborados por unos técnicos envueltos de negro, *kurokos* (negros), que ayudan a quitar el vestido, maquillaje a los personajes, anunciando un cambio de escena, moviendo objetos u otras utilerías. Apareciendo el mismo ejecutante, con otro vestuario y adorno.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15498

Figura 9. Imágenes de los *kurokos* del teatro Kabuki Japonés.

Sin duda, en el Kabuki, la actuación sin transiciones, es palmaria. Junto con las transiciones mímicas, llevadas al extremo del refinamiento, el actor japonés emplea también otro método. Eisenstein, comenta que en un momento dado de la actuación, el actor se detiene; y el negro *kuroko* le envuelve como una mortaja, escondiéndole servicialmente a los espectadores…y el actor resucita luego, con distinto maquillaje y con una nueva peluca que caracteriza otro grado de su estado emocional. En muchos de los casos, los figurantes, llevan un fondo blanco de cosmético, -que denota nobleza-; y por encima, el maquillaje, *Kumadori*; pues es un arte facial originario de la ópera China, en la que cada rostro, significa un estado emocional concreto, marcado por el tipo, color y la intensidad de las rayas. Por ejemplo, en la obra de Kabuki, *Narukami,* para denotar la transformación del actor Sadanji, de la fase de embriaguez a la locura, -se deviene en la tesis de esta comunicación, un proceso animático, semejante a la animación de *stop-motion* aplicada a su cara-. Inicialmente aparece Sadanji, con pocas líneas y finas; luego mediante una transición mecánica, el mismo actor surge con más líneas e intensas en su cara. Al mismo tiempo, el realizador ruso, exaltaba el carácter natural del maquillaje del Kabuki, extraído de la vida misma, -y presente también en el teatro chino-; como por ejemplo*: el espíritu de la ostra*, representado con una serie de círculos concéntricos que se extienden a derecha e izquierda de la nariz del figurante, y que reproducen exactamente las mitades de una concha de ostra. (Eisenstein 2002: 74) Igualmente el realizador bolchevique, declaraba sobre otro elemento etnográfico, extraído de lo cotidiano, como en la primera escena *Chusingura,* Shocho, que representa a una mujer casada, sin cejas y con los dientes pintados de negro. Costumbre, originada en el Japón antiguo, en el que la mujer casada destruía su atractivo, cuando éste ya no era necesario, depilándose las cejas y ennegreciendo o arrancando sus dientes.

Figuras 10 y 11. Maquillajes *Kumadori* del Kabuki.

En el cortometraje *Neighbours* (1952) de Norman McLaren, realizado con la técnica de *pixilación*, se exhibe esa misma transformación animática facial. En especial, cuando sucede la lucha final por la única flor del jardín, denotando esta vez, ira y agresividad.

Figuras 12. Fotogramas de una escena del cortometraje animado *Neighbours* (1952) de Norman McLaren

A lo sumo, los códigos de los colores en el Kabuki, tanto en la indumentaria como en la pintura del maquillaje, tienen una expresividad determinada; a veces hermética y que corresponde a más de las veces, al período Edo. No obstante, y en general; los personajes de tonos rojos, son benevolentes, y los de azul, malvados, dependiendo de que escuela y estilo narrativo, fue producida la obra dramática, Osaka o Tokio. A su vez, la metonimia dramatúrgica empleada es particular: Una tela azul significa la noche, y una gasa blanca representa la nieve. Igualmente la profundidad de los montajes en este teatro, es muy reducida, aproximadamente una tercera parte de la anchura de la escena. En el que su estrecho escenario, se representa un espacio único exterior, en cuyo caso se usa un simple bastidor de forro con un paisaje pintado, o empleando una escenografía que reproduce la estancia de un edificio abierto a un jardín. (Vives 2010: 7).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15498

Por otra parte, y según declaraciones de Eisenstein, la escritura nipona -*kanji*- tiene tanto valor como caligrafía que poema, y una vez escrita, puede ser a la vez, pictórica y poética. En realidad, un poema japonés es más visto que oído. Por consiguiente, el director soviético expresa que el *kanji*, nos proporciona un medio para la representación de un concepto abstracto. Una escritura poética y visual, que se podría trasladar al *montaje cinematográfico sobre lo dominante*; es decir, a la combinación de planos según sus indicaciones estéticas dominantes. Un montaje según el tiempo, o según la tendencia significativa dentro de su encuadre, o más bien según la longitud ininterrumpida de sus planos, etc. (Eisenstein 2002: 86) En definitiva, el *método de montaje* de manera democrática es descrito como la igualdad de derechos para todos los estímulos artísticos acontecidos en las funciones teatrales o películas. Por esto, el mismo plano, como un fragmento de montaje; puede compararse a algunas escenas dentro del Kabuki. De igual forma, los *kanjis* con sus múltiples significados internos y poderosa visualidad, son semejantes a los signos acontecidos en los encuadres de los largometrajes. En general, la misión epistémica del filme en Eisenstein, no es entretener *espectacularmente* al auditorio, sino lograr que el público se conmueva, a través de una manera trágica y subversiva, pero que no que se divierta. Por consiguiente, el director ruso asienta, que el *slogan* a favor de divertir en aquellos años, era considerado por algunos, como un perverso desenfoque en relación con las premisas ideológicas de sus películas. (Eisenstein 2002: 140) Del mismo modo, en su praxis y pensamiento, hay una afiliación entre un relato socialista, y una expresividad oriental directa, -kabukiana-; o sea, un alegato cargado de signos hiper-expresivos, que inducen a hacer visibles aquellas voluntades o sentimientos reprimidos de los individuos. Aclarar asimismo, que la palabra *espectáculo* para Eisenstein, no es diversión, ni entretenimiento o escape superficial de la realidad; sino como etimológicamente es definido; pues según la RAE apunta: es una cosa que se ofrece a la vista o a la contemplación intelectual y es capaz de atraer la atención y mover el ánimo infundiéndole deleite, asombro, dolor u otros afectos más o menos vivos o nobles.

CONCLUSIONES

Por último, la inspiración que tuvo Eisenstein sobre la cultura japonesa, y en especial, sobre el teatro Kabuki, fue verdaderamente destacada, extrayendo cualidades, métodos y características, que anteriormente su maestro, Meyerhold, ya había advertido y estudiado en sus representaciones vanguardistas. Sin embargo, Eisenstein llegó mucho más lejos, y se basó en ellas, para formar parte de su sistema filosófico, de tipo dialéctico, revolucionario y materialista. Mediante el cual, un cineasta *práctico* podría observar etnográficamente signos socioculturales escondidos entre las capas de la historia del arte. Por otra parte, en este trabajo, se evidencia que gracias a su montaje intelectual y postura hiper-expresiva, en sus películas y estudios analíticos, conducen a un determinado *proceso animático*, en que cada plano a plano, es semejante a la técnica animada del *stop-motion*, -foto a foto-, y con la voluntad manifiesta de crear vida a determinados objetos o personajes que salen a escena. Como, por ejemplo; se advierten en los filmes *Acorazado Potemkin*, *Viejo y lo nuevo*, entre otros. También es percibido ese particular *proceso animático*, en otras consideraciones y recursos narrativos, extraídos del teatro Kabuki japonés: el estético maquillaje *kumadori*, poses de los actores como marionetas, transiciones invisibles, acciones de los kurokos, transformaciones del escenario, etc. Justamente fue un visionario, que conjugo el lenguaje y narrativa cinematográfica, psicología rusa, Engels, junto con la cultura y tradición japonesa. En un afán, para renovar, criticar y entender las artes y sociedades desde distintas ópticas, situaciones y perspectivas. Finalmente Eisenstein, alcanza a incorporar un contenido político marxista a una emoción, moldeando el espectador hacia la omnipotente premisa antropológica de la condición humana.

FUENTES REFERENCIALES

Aumont, J. (2004). *Las teorías de los cineastas*. Paidós.

Brázhnikova, V. (2009). Influencia de la plástica teatral del kabuki en la puesta en escena meyerholdiana. En F. Cid Lucas (Ed.), *¿Qué es Japón? Introducción a la cultura japonesa*. Universidad de Extremadura.

Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y sonido*. Paidós.

Edward, B. (2006). *Meyerhold : A Revolution in Theatre.* Bloomsbury Publishing PLC.

Eisenstein, S. (2002). *Teoría y técnica cinematográficas.* Rialp.

Eisenstein, S. (2020). *Reflexões de um cineasta,.* Book Builders.

Grossi, E.G. (1993). Eisenstein as Theoretician. Preliminary Considerations. En *Eisenstein Rediscovered*. Routledge.

Miyake, S. (1965). *Kabuki Drama*. Japan Travel Bureau.

Requena, H. C. (2009). *El mundo fantástico en la literatura japonesa.* Sartori.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15498

Švankmajer, J. (2014). *Para ver cierra los ojos, Jan Švankmajer*. Pepitas de calabaza.

Vives, J., (2010). *El teatro japonés y las artes plásticas.* Sartori.

Von Kleist, H. (2009). *Sobre o teatro de marionetas e outros escritos.* Antígona.

Yamaguchi M. (1983). La dialéctica del Noh y Kabuki, Teatros del mundo. *Revista El correo de la Unesco*, Abril.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15468

Pérez, Pepo.
Pérez García, Juan Carlos.
Profesor Contratado Doctor
Universidad de Málaga
Departamento de Arte y Arquitectura
Grupo de investigación "Poéticas de la ficción en las artes de la contemporaneidad"

Historietas fotográficas: algunos usos de la fotografía en el cómic

Photo-comics: some uses of photography in comics

PALABRAS CLAVE

Cómic, dibujo, fotocollage, fotografía, fotonovela.

KEY WORDS

Comics, drawing, photocollage, photography, photonovels.

RESUMEN

En esta comunicación abordamos brevemente la genealogía histórica de las relaciones entre cómic y fotografía, con casos de estudio que van desde pioneros del cómic de finales del siglo XIX a la fotonovela como género comercial, durante su apogeo entre los años 40 y 60, y su posterior "apropiación"por artistas visuales y autores de cómic con fines satíricos e irónicos. Se estudian asimismo casos más recientes dentro de la tradición de novela gráfica, en los que se acude al uso de la fotografía con intención documental y testimonial, humorístico, autorreferencial o de autoficción. Entre ellos algunas obras del autor de la comunicación.

ABSTRACT

This paper addreses the historical genealogy of the relationship between comics and photography, with case studies ranging from comic pioneers of the late nineteenth century to the photo-novel as a commercial genre, during its heyday between the 40s and 60s, and its subsequent "appropriation" by visual artists and comic authors for satirical and ironic purposes. More recent cases within the graphic novel tradition are also studied, in which the use of photography is used with documentary and testimonial, humorous or self-referential and self-fiction intent. Among them some works of the author of this paper.

INTRODUCCIÓN

Las relaciones entre cómic y fotografía se pueden rastrear hasta finales del siglo XIX, cuando diversos dibujantes incorporaron los hallazgos de series fotográficas como las realizadas por Eadweard Muybridge. Como veremos, la fotonovela surgió en los años 40 como género comercial imitando cómics que a su vez remedaban melodramas cinematográficos. Más recientemente, la novela gráfica ha usado fotografías en sus viñetas por razones documentales. Esta comunicación examina algunas obras ejemplificativas de esta tradición intermedial fotografía-cómic y varios casos de estudio del autor de estas líneas.

METODOLOGÍA

Este trabajo forma parte de una investigación teórico-plástica como miembro del Grupo de investigación "Poéticas de la ficción en las artes de la contemporaneidad" (HUM-941), expuesta previamente en un capítulo para el libro colectivo Intermedialidad, transmedialidad y multimodalidad en el cómic (en prensa, un trabajo fruto de la acción COST iCOn-MICS Action. Investigation on Comics and Graphic Novels in the Iberian Cultural Area) y en una comunicación del III Congreso Internacional de Estudios Interdisciplinares sobre Cómic de la Universidad de Zaragoza (abril 2022). En ambos casos nos hemos centrado en aspectos históricos y teóricos; aquí enfatizaremos la praxis artística. Usaremos herramientas de análisis de Historia del arte, Estética y Bellas artes, y expondremos varias historietas de producción propia donde se emplearon fotocollage y dibujo.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15468

DESARROLLO

De entrada, veamos una breve genealogía de la relación cómic–fotografía, que sobrevolará la fotonovela como género comercial (años 40-60, apogeo) y su posterior revival irónico y posmoderno (años 70-80), para aterrizar en una corriente reciente de la novela gráfica que ha recurrido al uso de la fotografía.

1. Precursores

Las intersecciones cómic–fotografía se pueden remontar a dibujantes como A. B. FROST, pionero del cómic estadounidense. En 1878, ya por entonces un ilustrador establecido, Frost ingresó en la Academia de Bellas Artes de Pensilvania para estudiar con el pintor Thomas Eakins, en una etapa en que este estudiaba las series fotográficas de Muybridge (particularmente, las de caballos de 1878-1879). Eakins quería incorporar sus hallazgos a la pintura; se había comprado una cámara y llegó a proyectar imágenes sobre el lienzo con una linterna mágica. Así, los primeros cómics de Frost (1879-1880) fueron un desarrollo humorístico en secuencias dibujadas de la imagen en movimiento que había aprendido en las series fotográficas de Muybridge como parte del entorno de Eakins. Las secuencias de Frost compartían un rasgo importante con las primeras planchas cronofotográficas de Muybridge: el interés en capturar en papel las curvas dinámicas de la actividad espontánea mediante una retícula repetitiva (Smolderen, 2014, 120-123). En esta época Frost no era el único creador del cómic, cuando aún no tenía ese nombre, en cuyo horizonte se abría el mundo de la imagen en movimiento; esa preocupación por reflejar el paso del tiempo a través de la imagen condujo a repetir fondos y planos de una viñeta a otra (García, 2010, 56-57). Un modelo de diseño repetitivo que será clave para los historietistas de los suplementos de prensa que proliferarán a finales del siglo XIX y comienzos del XX y que suponen el nacimiento del cómic como medio de masas.

2. ¡Fotonovelas!

La fotonovela surgió en buena medida desde el cómic, en el "cruce de caminos" con la tradición del cine (Sohet, 1997, 106). Viñetas fotográficas con actores posando y bocadillos de diálogo, líneas de movimiento dibujadas y otros recursos que el cómic había desarrollado. Como género comercial la fotonovela emerge en los 40, primero en México en 1943, como "una ampliación del lenguaje del cómic, desarrollada por moneros[1] profesionales que encuentran en el collage fotográfico una fructífera extensión de la pluma y el pincel" (Aurrecoechea y Bartra, 1993, 194) para lograr verosimilitud y ahorrar tiempo de producción. Se trata de fotohistorietas con temáticas de "arrabal" (crimen-romance) o de aventuras de luchadores famosos como Santo, realizadas por moneros como JOSÉ GUADALUPE CRUZ o RAMÓN VALDIOSERA, que rápidamente crearon escuela. Fotonovelas dirigidas al público adulto, igual que cómics previos de dibujo realista como Don Proverbio (1941-1948), melodrama moralizante publicado en la popular revista Pepín con guiones de CARLOS DEL PASO y de YOLANDA VARGAS DULCHÉ, y dibujos de ANTONIO GUTIÉRREZ, maestro del medio tono o "café con leche" (por la impresión en tinta sepia). Entre los años 40 y 80, las fotonovelas gozaron de gran éxito en Latinoamérica; en México en particular fueron inmensamente populares con géneros como el criminal, el erótico, el romántico o las aventuras de estrellas de lucha libre; en 1976 se publicaban casi catorce millones de ejemplares mensuales (Herner, 1979, 115).

En Europa las primeras fotonovelas aparecieron en la posguerra en revistas femeninas italianas, primero en Il mio Sogno ("Nel fondo del cuore", 1947) y rápidamente en Bolero-Film, Grand Hôtel y otras. La intención era trasladar a la secuencia fotográfica el modelo previo de "novelas dibujadas", cómics de revistas femeninas que imitaban personajes, poses y tropos del cine sin ser verdaderas adaptaciones (Baetens, 2019: 12). Estas primeras fotonovelas italianas fueron melodramas sobre el descubrimiento del "amor verdadero" con actrices como GIANNA LORIS (Gina Lollobrigida luego) o SOPHIA LOREN. En los 50 la fotonovela se extendió desde Italia y Francia hacia Bélgica, España o Portugal con numerosas cabeceras autónomas que leían tanto mujeres como hombres. Su popularidad llegó hasta mediados de los 60, cuando la televisión afectó a la relevancia del género. Pero todavía en 1962 CHRIS MARKER denominaba provocativamente a su mediometraje La jetée "un photo-roman" en los créditos iniciales. Con sus fotos fijas —combinadas con música y una voice-over "desestabilizadora que hace dudar de la autoridad de la imagen" (Montalvo y Silvente, 2021, 604)— La jetée señalaba la condición última del cine: fotogramas congelados cuyo movimiento es mera ilusión. Y reivindicaba un género despreciado por la cultura highbrow, la fotonovela, remediación fotográfica de cómics dibujados que a su vez intentaban remedar el realismo fotográfico del cine.

En los 70 y 80 abundó el revival irónico y satírico de la fotonovela, en declive como género comercial. En el ámbito del cómic este fenómeno se constata en los fotocollages y fotonovelas que menudearon en revistas satíricas como la francesa Hara-Kiri (1960-1989) o la española El Papus (1973-1987). Firmas destacadas del comix underground barcelonés revisitaron igualmente la fotonovela desde posiciones contraculturales y tergiversadoras con espíritu subversivo. Como la fotonovela "La Caperucita Encantada en el Bosque Rojo" (1980), fotomontaje delirante con guion de NAZARIO publicado en la revista de cómic para adultos El Víbora. Creadores señeros de la movida madrileña también se apuntaron a la fotonovela contracultural con "Toda tuya" (1982), con guion y dirección de PEDRO ALMODÓVAR y fotos de PABLO PÉREZ MÍNGUEZ, protagonizada por Patty Diphusa (encarnada por FABIO "MCNAMARA") y publicada en El Víbora. Entretanto, ROBERT CRUMB, estrella del comix underground estadounidense de los 60 y 70, protagonizaba varias fotonovelas grotescas publicadas en la antología Weirdo (1981-1993), que él mismo editaba entonces. El referente aquí era su principal maestro, HARVEY KURTZMAN. En la revista Help! (1960-1965), dirigida por Kurtzman, se publicaron fotonovelas satíricas con participación de los futuros Monty Python JOHN CLEESE y TERRY GILLIAM (el joven Crumb, de hecho, colaboró en alguna).

[1] En México se denomina moneros a quienes realizan caricaturas e historietas.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15468

3. Fotografías en ensayos y reportajes gráficos en cómic

De México también destaca el legendario monero RIUS (Eduardo del Río), pionero a nivel mundial del ensayo gráfico con su Cuba para principiantes (1966) —el primero de sus libros de cómic temáticos "para principiantes", verdaderas protonovelas gráficas— y con su serie Los agachados (1968-1977), donde abordó temáticas para adultos (historia, política, sexo, religión y un largo etcétera) usando fotografías puntuales para documentar las alusiones a la realidad; el tono dominante era humorístico pero con clara intención didáctica, a veces panfletaria, crítica siempre.

El escocés EDDIE CAMPBELL es otro precursor del cómic ensayístico, cuya longeva carrera empezó con tebeos fotocopiados en el underground británico de finales de los 70. Pionero de la novela gráfica, dentro de su monumental serie autobiográfica Alec (1981-2005) publicó Alec: How to Be an Artist (1997-2001), un ensayo en el que reflexiona sobre su propia carrera artística, la forma del cómic y el auge y declive del boom de novela gráfica de los 80. Entre sus viñetas dibujadas inserta ocasionales viñetas ajenas y fotografías de artistas a los que alude: Alan Moore, Andy Warhol, etc. El hartazgo de Campbell por lo autobiográfico le condujo a la novela gráfica The Fate of the Artist (2006), un ejercicio de autoficción y puesta en abismo de su papel como artista "obsesionado" por relatar todo cuanto le ocurre. Su desmontaje metaficcional empieza en la cubierta, un autorretrato "dividido" por áreas, prosigue en el interior con citas a múltiples formatos tradicionales (tiras de prensa, texto ilustrado, cómic "puro", fotonovela) y termina en la contracubierta, el envés del "lienzo" de este autorretrato del artista en crisis.

Otro ejemplo reciente es Le photographe (2003-2006), de DIDIER LEFÈVRE, EMMANUEL GUIBERT y FRÉDÉRIC LEMERCIER, novela gráfica construida a partir de las fotos y recuerdos del reportero gráfico Lefèvre sobre una expedición de Médicos Sin Fronteras en el Afganistán de 1986. El testimonio de Lefèvre sobre los desastres de la guerra afgano-soviética, narrado en primera persona, se representa en las viñetas dibujadas por Guibert. Pero entre ellas se interpolan las fotografías de Lefèvre, que remiten a la fotonovela tradicional sin serlo realmente: es una obra de no ficción sin bocadillos ni actores posando, con fotografías de un reportero tomadas en un país en guerra, la huella indicial de que aquello sucedió. Ese contraste supone un choque de significado entre la invención de todo dibujo y el index de la realidad, el "Esto ha sido" (Barthes, 2006, 91) como noema de la fotografía.

Figura 1. Pepo Pérez, "Sin título", archivo digital, 2009.

Le photographe ha sido una influencia clave en numerosas obras posteriores. En su estela fue concebida La grieta (2016), del fotógrafo CARLOS SPOTTORNO y el reportero GUILLERMO ABRIL, dos periodistas que se acercan a la novela gráfica desde fuera de la tradición del cómic. Un trabajo que encaja en cierta tendencia a retomar el lenguaje de la fotonovela para el periodismo de investigación, acorde al rechazo general contemporáneo de la ficción en favor del documental (Baetens, 2017, 245). La grieta es un reportaje gráfico sobre refugiados y emigrantes en las fronteras de la UE, desarrollado a partir de una serie comenzada en El País Semanal. Inspirada de manera confesa en el lenguaje de la novela gráfica —Le photographe, Maus, Persépolis, los cómics periodísticos de Joe Sacco—, en La grieta no hay un solo dibujo. Todo son fotografías, distribuidas con diseños propios del cómic o la fotonovela tradicional. A diferencia de esta, aquí tampoco hay bocadillos, ficción o actores: es un reportaje sobre emigrantes y fronteras europeas que sigue los códigos profesionales del periodismo. En 2022 Spottorno y Abril han publicado La falla, un fotolibro similar que surge tras una exposición sobre el Tirol creada por invitación de un programa artístico austríaco.

4. Casos de estudio del autor

4.1. Colaboraciones para El Estafador (2009-2010)

Empecé a usar la fotografía en cómics para el semanario satírico digital El estafador (2009-hoy), inspirado por Le photographe y por cómics previos de JUANJO SÁEZ (quien también colaboraba en El estafador). Así realicé "Sin título" (Pérez, 2009b) para El Estafador #16: La Navidad, una historieta digital para web compuesta solo por fotos apropiadas: anuncios de productos navideños, niños cantores del sorteo de Lotería Nacional, el Rey durante su "tradicional discurso" de Nochebuena, presentadores de las campanadas de Año Nuevo, fotogramas de películas que se emiten en navidades (Figura 1). Un fotocollage non sequitur que se unificó visualmente mediante el dibujo de marcos y bocadillos a mano alzada; los diálogos inventados (una "discusión familiar" de cena navideña) generaban la ilusión de un relato inexistente en las fotografías, a veces en contrapunto irónico con ellas. Para El Estafador realicé otros collages humorísticos con fotos integradas junto a viñetas dibujadas. V.gr., "Una breve historia de los rechazados del arte" (Pérez, 2009a); la historieta muda

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.

"Family Affair" (Pérez, 2010a), dibujada por entero salvo la foto final; o "Drogas: tan sólo algunos datos" (Pérez, 2010b), donde alternaba el dibujo con fotos para documentar hechos históricos o contraponer costumbres de diferentes épocas.

4.2. "Spanish Revolution" (2011)

En 2011 realicé junto con el guionista Santiago García dos historietas elaboradas poco después del inicio de la acampada madrileña en Sol en mayo de 2011, inspiradas por el movimiento del 15-M y publicadas en internet. Castro Flórez indica:

> Santiago y Pepo dan cuenta de la necesidad de todos los que estaban allí de establecer un relato, de narrar lo que estaba pasando y cómo se encontraban sin cobertura para sus teléfonos móviles. En buena medida, este cómic digital surge de esa urgencia por sedimentar "la crónica individual" de lo acontecido. Y, además, este cómic se colgó en la red el 21 de mayo, cuando solamente había pasado una semana del comienzo de las acciones insumisas contra el "estado de las cosas" (2016, 328, énfasis original).

La primera historieta estaba completamente dibujada (García y Pérez, 2011a); en la segunda (García y Pérez, 2011b), las viñetas dibujadas (Figura 2) se alternaron con "una serie de documentos, que funcionan como un archivo, como páginas de youtube, fotografías reales, emails, tweets o imágenes de televisión, en un intento de aprehender el presente, que finalizan con la carga policial para desalojar la acampada de Barcelona" (Dapena, 2015, 81).

Figura 2. Santiago García y Pepo Pérez, "Spanish Revolution #2: Barcelona" (detalle), archivo digital, 2011.

4.3. "Eso era antes, esto es ahora" (2015)

En 2015 participé en el libro colectivo Antología del cómic malagueño. No había premisa temática pero decidí realizar un capítulo de cómic experimental sobre la crisis de identidad y memoria colectiva derivada del impacto de la crisis financiera en España durante 2010-2014. En "Eso era antes, esto es ahora" (Pérez, 2015) combiné diferentes lenguajes y códigos visuales: viñetas dibujadas con fotografías propias o apropiadas de dibujos de gran formato y de grafitis, de stencils en espacios urbanos y otros. Las relaciones de sentido entre imágenes se dejaban al lector, con alusiones a la historia española (Figura 3). Hubo desplazamientos de significado a través de la recontextualización de imágenes, y se exploraron las posibilidades del diseño de cómic, que permite la simultaneidad de viñetas en página para generar relaciones visuales y semánticas entre ellas. Fue un trabajo alentado por mi investigación posdoctoral sobre representación de la memoria, y también por obra como el proyecto multimedia de Rogelio López Cuenca Málaga 1937. Nunca más (2007) o la novela gráfica de Eddie Campbell The Lovely Horrible Stuff (2012), un ensayo sobre el dinero que partía de experiencias personales y reflexiones antropológicas a partir de la crisis financiera de 2008 donde se combinaba, vía Photoshop, figuras dibujadas con fotos de fondo (tomadas por el artista) y viceversa, en un continuo de "foto-dibujo". A diferencia del collage analógico tradicional, en el que se pegan elementos de diferentes materiales, "en el Photoshop todo está hecho de la misma materia; en otras palabras, de píxeles, y puedes manipularlo todo a la vez" (Campbell y Pérez, 2013).

Figura 3. Pepo Pérez, "Eso era antes, esto es ahora", página 2, archivo digital, 2015.

4.4. "David Bowie" y "Prince" (2016)

Cuando en enero de 2016 falleció sorpresivamente David Bowie, desde la revista Rockdelux me encargaron una página para el siguiente número impreso, un especial sobre el músico. El reto se materializó en una historieta (Pérez, 2016a) con un diseño de retícula regular para dar continuidad a un "solo dibujo" de fondo entre viñetas, cada una realizada con diversos estilos gráficos y tonos cromáticos para evocar los "cambios camaleónicos" de Bowie (Figura 4). Para mayor

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15468

eclecticismo visual se usaron fotos y capturas de pantalla que introdujeron el index documental de lo fotográfico; de cara a integrarlo con el material dibujado se emplearon de nuevo marcos y rotulaciones manuales. Los textos estaban escritos en primera persona, como si fuese mi voz como autor; solo al final se revelaba que la "corriente de pensamiento" procedía de Bowie, aún "no consciente" de su muerte.

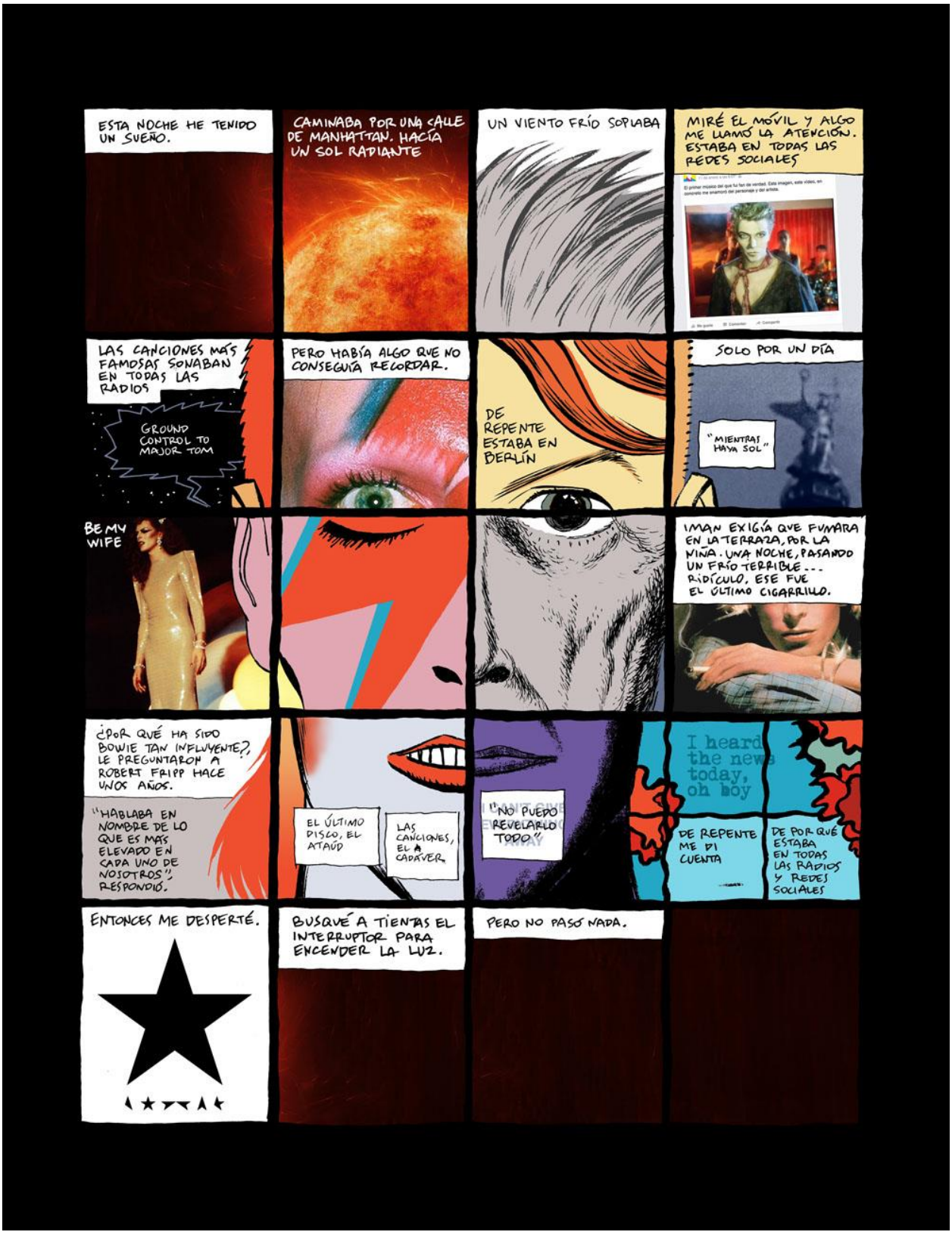


Figura 4. Pepo Pérez, "David Bowie (1947-2016)", archivo digital, 2016.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15468

En abril de 2016 falleció súbitamente Prince, y me encargaron nueva historieta para Rockdelux. El reto ahora era cómo resolver el problema de que lo que había sido una historieta especial o única, la de Bowie, se había convertido en "serie". Para no repetirme empecé con voz ajena (un bocadillo con una cita de Neko Case sobre Prince) para girar hacia un relato confesional basado en mis recuerdos juveniles sobre el músico de Mineápolis; es decir, esta vez la primera persona del texto sí correspondía realmente al autor. La estrategia visual fue parecida a la pieza sobre Bowie: retícula regular de cinco tiras de cuatro viñetas con un gran dibujo de Prince que se continuaba entre viñetas, complementado por un collage de imágenes que incluyeron fotografías: de discos y actuaciones del músico, de un autorretrato mío en fotomatón y de una entrada de concierto en Marbella de 1990 (Figura 5). Aquí la fotografía funcionaba como documento íntimo para relacionar los hechos biográficos del músico con los autobiográficos del autor del cómic.

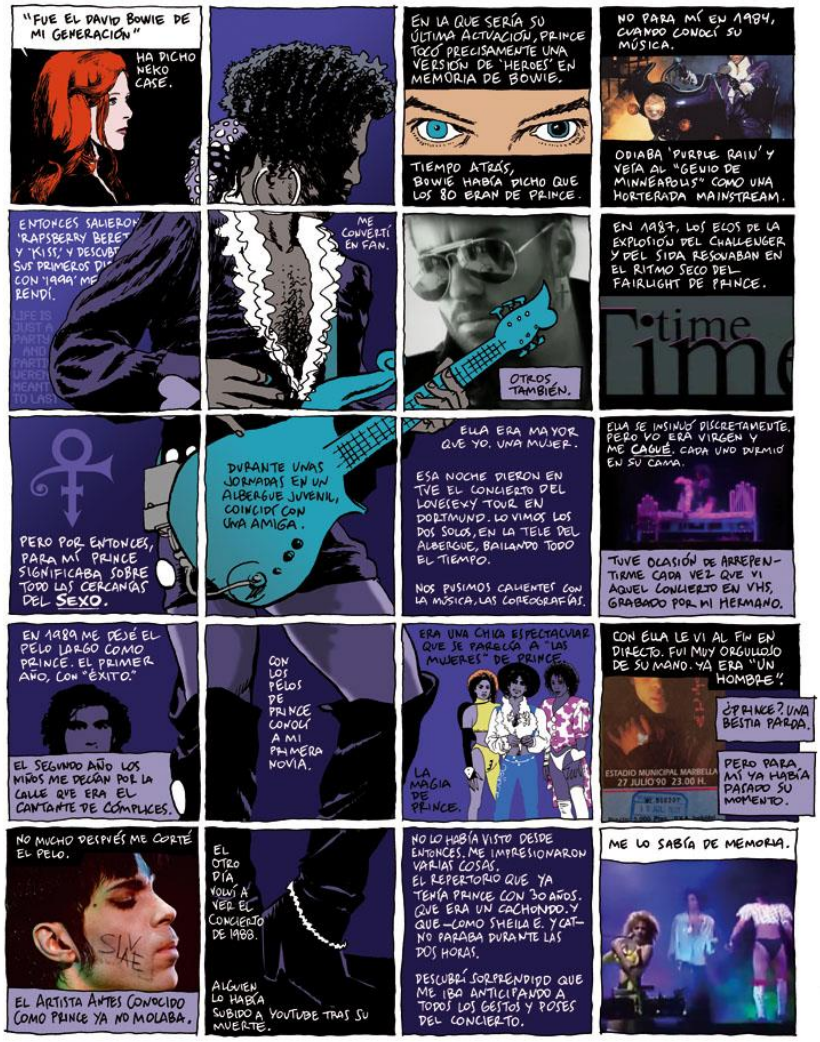


Figura 5. Pepo Pérez, "Prince (1958-2016)", archivo digital, 2016.

CONCLUSIONES

El empleo de fotografías en el cómic presenta diferentes finalidades según el caso de estudio y el contexto histórico, pero en el cómic decimonónico hubo dibujantes que se inspiraron en series fotográficas. Y la influencia del cine en el cómic, casi hegemónica entre los años 40 y finales del siglo XX, no es unívoca. Así, la fotonovela no surgió solo como remediación del cine sino también de cómics que buscaban la verosimilitud realista de la imagen fotográfica y del cine. De hecho, en México las fotonovelas pioneras fueron realizadas por historietistas, que aplicaron recursos del cómic como bocadillos de diálogo, líneas de movimiento y otros retoques dibujados. Y cuando la fotonovela entra en declive como género comercial en los 60, a menudo son autores de cómic quienes se apropian de la forma con fines satíricos o de ironía posmoderna. Por último, en la novela gráfica del siglo XXI se ha acudido a la fotografía como contrapunto documental y testimonial a las viñetas dibujadas, y otras veces con intención humorística. Solo hemos examinado algunos casos de estudio, entre ellos cómics del autor, pero podrán ampliarse en futuras publicaciones.

FUENTES REFERENCIALES

Aurrecoechea, J. M. y Bartra, A. (1993). *Puros cuentos II. Historia de la historieta en México. 1934-1950*. Grijalbo.

Baetens, J. (2017). *Pour le roman-photo*. Les Impressions Nouvelles.

Baetens, J. (2019). *The Film Photonovel. A Cultural History of Forgotten Adaptations*. University of Texas Press.

Barthes, R. (2006). *La cámara lúcida*. Paidós.

Campbell, E. y Pérez. P. (2013). Entrevista realizada vía email.

Castro Flórez, F. (2016). Al filo de los acontecimientos. [Unas consideraciones en torno a algunos cómics digitales indignados]. En VV.AA., *Cómic digital hoy. Una introducción en presente* (pp. 324-340). ACDCómic. https://www.acdcomic.es/comicdigitalhoy/12-Al-filo-

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15468

acontecimientos-15-m-Fernando-Castro-acdcomic.pdf [12.06.2022]

Dapena, X. (2015). 'Nobody Expects The Spanish Revolution': memoria indignada e imaginarios de la historia en la narrativa gráfica española contemporánea. *Revista Canadiense de Estudios Hispánicos*, *40*(1), 79-107. http://www.antonioaltarriba.com/wp-content/uploads/2016/12/Nobody_Expects_The_Spanish_Revolution_m.pdf [12.06.2022]

García, S. (2010). *La novela gráfica*. Astiberri.

García, S. y Pérez, P. (2011a). "Spanish Revolution", en Es muy de cómic. http://pepoperez.blogspot.com/search/label/spanish%20revolution. Republicada en formato impreso en Pinya, T. y Mejan, P. (coords.), *Yes We Camp! Trazos para una (r)evolución* (pp. 11-12). Dibbuks.

García, S. y Pérez, P. (2011b). "Spanish Revolution #2: Barcelona", en Mandorla. http://santiagogarciablog.blogspot.com/2011/06/barcelona-spanish-revolution-2.html Republicada en formato impreso en Pinya, T. y Mejan, P. (coords.), *Yes We Camp! Trazos para una (r)evolución* (pp. 84-88). Dibbuks.

Herner, I. (1979). *Mitos y monitos. Historietas y fotonovelas en México*. Universidad Autónoma de México / Editorial Nueva Imagen.

Montalvo, B. y Silvente, M. J. (2021). El cómic y su relación con el arte en fotogramas. En J. A. Gracia Lana, A. Asión Suñer, y L. Ruiz Cantera (Coords.), *Dibujando historias. El cómic más allá de la imagen* (pp. 599-606). Prensas de la Universidad de Zaragoza.

Pérez, P. (2009a). Una breve historia de los rechazados del arte. *El estafador #4: No leas cómics*. https://elestafador.com/2009/09/el-estafador-4-no-leas-comics/ [12.06.2022]

Pérez, P. (2009b). Sin título. *El Estafador #16: La Navidad*. https://elestafador.com/2009/12/el-estafador-16-la-navidad/ [12.06.2022]

Pérez, P. (2010a). Family Affair. *El Estafador #18: La familia*. https://elestafador.com/2010/01/el-estafador-18-la-familia/ [11.06.2022]

Pérez, P. (2010b). Drogas: tan sólo algunos datos. *El Estafador #20: Droga*. https://elestafador.com/2010/01/el-estafador-20-droga/ [11.06.2022]

Pérez, P. (2015). Eso era antes, esto es ahora. En *Antología del cómic malagueño* (pp. 163-182). Fundación Málaga / Ateneo Málaga.

Pérez, P. (2016a). David Bowie (1947-2016). *Rockdelux* nº 347, p. 68.

Pérez, P. (2016b). Prince (1958-2016). *Rockdelux* nº 351, p. 76.

Smolderen, T. (2014). *The Origins of Comics: From William Hogarth to Winsor McCay*. University Press of Mississippi.

Sohet, P. (1997). Les ruses du roman-photo contemporain. *Études littéraires*, *30*(1), 105-115.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15504

Pérez Vidal, Iván.
Personal investigador postdoctoral, contratado Margarita Salas, Universidad Politécnica de Valencia, Departamento de escultura, grupo LCI Laboratorio de Creaciones Intermedia.

De vuelta a las calles: La experiencia urbana en la obra de David Hammons

Back to the streets: The urban experience in the work of David Hammons

PALABRAS CLAVE

Arte Afroamericano, David Hammons, Instalación Urbana.

KEY WORDS

African American Art, David Hammons, Urban Installation.

RESUMEN

Esta presentación explora la implicación de la experiencia urbana en la obra del artista David Hammons, como referente en el contexto del arte afroamericano y figura influyente en el arte contemporáneo internacional, mediante el análisis de algunas de sus intervenciones más destacadas en el espacio urbano a partir los años ochenta: Human Pegs Pole Dreams, Bottle Trees, Higher Goals, Path Free, Blizzaard Ball Sale y C#.

La interacción de sus intervenciones urbanas con las tradiciones rituales africanas en el contexto urbano de Harlem. Las correlaciones con el conjunto de actuaciones que definen lo urbano y su conexión con los referentes de la cultura afroamericana: narrativas ocultas o invisibles, problemática social, así como la indagación en elementos culturales propios del contexto afroamericano en el barrio de Harlem. Relación de sus propuestas artísticas con la música de Jelly Roll Morton y con las ideas de criollización cultural, opacidad, y poética de la relación propuestas por Edouard Glissant.

ABSTRACT

This presentation explores the implication of the urban experience in the work of the artist David Hammons, as a reference in the context of African American art and as an influential figure in international contemporary art, through the analysis of some of his most outstanding interventions in urban space from the 1980s onwards: Human Pegs Pole Dreams, Bottle Trees, Higher Goals, Path Free, Blizzaard Ball Sale and C#.

The interaction of his urban interventions with African ritual traditions in the urban context of Harlem. The correlations with the set of actions that define the urban and its connection with the referents of African-American culture: hidden or invisible narratives, social problems, as well as the inquiry into cultural elements of the African-American context in the Harlem neighborhood. Relation of his artistic proposals with the music of Jelly Roll Morton and with the ideas of cultural creolization, opacity, and poetics of the relationship proposed by Edouard Glissant.

INTRODUCCIÓN

El barrio de Watts en Los Ángeles y el de Harlem en Nueva York desde 1974 son los dos núcleos históricos de la comunidad en los que David Hammons ha desarrollado su trabajo. Harlem como centro del movimiento cultural afroamericano a partir del *Renacimiento de Harlem* en los años veinte del siglo pasado es el lugar que ha ejercido una influencia determinante en su trabajo artístico. Su obra se construye a partir de ese deambular por las calles de Harlem, de la performatividad que implican sus recorridos en su interacción con el

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15504

espacio. Sus performances forman parte de ese conjunto de prácticas inadvertidas y anónimas que recorren la ciudad[1] y conforman el paisaje urbano. El estudio es para Hammons un ataúd y el *white cube* representa un espacio vacío de referencias que obvia una parte fundamental de la realidad. El artista se descubre como un actor habitual del espacio urbano de Harlem donde desarrolla una parte importante de su vida y de su obra, una actividad en la calle que había comenzado ya en su etapa anterior en el barrio de Watts en Los Ángeles.

METODOLOGÍA

El artículo se construye a partir de un análisis fenomenológico de algunas actuaciones de David Hammons en el espacio urbano.

1. *Human Pegs Pole Dreams.* (1982)

Celebrado como un Happening ritual en la calle 121 a la altura de la octava avenida en Harlem, Hammons es el "conductor"[2] de una acción en la que participa un grupo de siete personas. Los *performers* transportan un poste de madera de unos cuatro metros de longitud que Hammons almacenaba en su estudio. El guía o conductor de la acción lleva una bolsa llena de plumas, uno de los participantes se detiene en una tienda para comprar unos kilos de harina y juntos se dirigen a un solar vacío, oculto tras unos edificios abandonados:

> *"Detrás de los edificios vacíos se encuentra un mundo verde y secreto olvidado desde el exterior, no da la sensación de ser parte de Nueva York"[3].*

Según explica Gylbert Coker, uno de los asistentes al evento, Hammons espolvorea la harina por encima de los *performers*, a continuación se unta con grasa las manos y la introduce en una bolsa llena de plumas. Las plumas cubren su rostro formando una especie de máscara ritual; la invitación se extiende a todos los participantes a excepción de Coreen Simpson que documenta el evento. Con los rostros convertidos en máscaras, levantan el poste y lo trasladan a un solar abandonado entre los edificios para clavarlo en el suelo a modo de tótem.

En el ritual convergen simbologías nativo americanas y africanas con los rituales de castigo ejercidos por el Ku Klux Klan que embadurnaban con petróleo y plumas a los negros acusados de tener relaciones con blancas o a los blancos que confraternizaban con negros[4], un castigo aplicado a cualquiera que no encajase con las normas morales del clan.

Hammons busca un ritual afroamericano, una construcción cultural nueva, una liturgia callejera entre lo festivo y lo militante, *"Podríamos decir que la manifestación suscita un grupo social por conjunción contingente, mientras que la deambulación festiva tradicional pretende consignar la existencia de un grupo social basado en la afiliación o la pertenencia a una unión moral más duradera."[5]*

2. *Higher Goals.* (1983-86)

En 1983 en un descampado de Harlem situado en la esquina de la calle 121 y el Frederick Douglas Boulevard, construye una de sus primeras instalaciones en la calle utilizando unos postes eléctricos de madera similares a los utilizados en el de la acción anterior. Dos postes engarzados y amarrados uno sobre el otro, coronados por un tablero y un aro de baloncesto a una altura extraordinaria que convierten la instalación deportiva en impracticable. Sobre la base del poste podía leerse el título de la instalación *Higher Goals,* como una declaración de intenciones, un aviso o consejo a los viandantes.

Tres años después, en 1986, construye una versión más elaborada en una pequeña parcela verde que formaba parte del Cadman Plaza Park en Brooklyn. La obra constaba de cinco postes de entre seis y nueve metros de longitud coronados, como en la anterior instalación en Harlem, por tableros y aros de baloncesto. Los postes estaban decorados con chapas de botellas de cerveza, formando una colorida composición geométrica que remite a los patrones ornamentales abstractos de los diseños textiles africanos.

[1] Delgado, Manuel. 2007 Sociedades Movedizas: Pasos Hacia una Antropología de las Calles. Barcelona. Anagrama.
[2] Butch Morris, desarrolla un método denominado "conducción musical". Una improvisación libre estructurada en la que dirige y ordena las improvisaciones de un grupo más o menos amplio de músicos, con una serie de gestos y movimientos de la mano y la batuta. https://en.wikipedia.org/wiki/Butch_Morris
[3] Gylbert Coker. "Human Pegs Pole Dreams" Voice. Nueva York. 28 septiembre 1982.
[4] Raphael Couné.2017. Ku Klux Klan. Estados unidos bajo el yugo de la supremacía Blanca. Ed. 50minutos.es. Pg 18
[5] Manuel Delgado. Sociedades Movedizas: Pasos Hacia una Antropología de las Calles. Barcelona. Anagrama.2007.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15504

Hammons trabaja in situ, durante aproximadamente seis semanas, en la decoración e instalación de los postes y establece vínculos con la gente del barrio que frecuenta la plaza, unos vínculos fundamentales en los procesos creativos del artista, sus intervenciones en la calle son el resultado de esa implicación con el lugar.

La composición abstracta a base de miles de chapas de botellas de cerveza, al igual que en otras instalaciones suyas construidas a partir de botellas vacías de *Night Train Wine,* apunta la manifiesta realidad social del alcoholismo entre los homeless. Tanto las botellas de vino vacías como las chapas de cerveza son objetos que han tenido un uso anterior. Hammons tiene en cuenta esos aspectos animistas cuando las incorpora a sus instalaciones y ese uso anterior del objeto incorpora una carga semántica imprescindible para la interpretación de sus obras.

Higher Goals, es también una negación del deporte, una instalación impracticable cuyo título disuade las ambiciones juveniles de convertirse en estrella de la N.B.A.

3.*Bottle Trees.*

Acciones aparentemente triviales que ocultan tras la aparente sencillez de su ejecución una maraña de interconexiones semánticas., Un hombre camina por las calles recogiendo botellas que ensarta en las ramas de los árboles, una acción banal cuyo interés recae en detalles que pasan inadvertidos. Hammons localiza lugares abandonados entre los edificios de Harlem donde los árboles crecen espontáneamente entre maleza y asfalto. De entre ellos elige concretamente uno de los más comunes, el ailanthus, por algunas de sus peculiaridades. Los ailanthus, son árboles muy comunes en las zonas urbanas de medio mundo debido a su rápido crecimiento y a su enorme capacidad de adaptación ante las inclemencias ambientales y la contaminación. Nacen en cualquier lugar donde haya un hueco entre el asfalto, crecen con rapidez y brotan en forma de ramas largas y puntiagudas para multiplicarse a partir de una densa red de raíces que se extiende por el subsuelo. En Nueva York estos árboles son conocidos como *Poverty Trees.* Hammons establece una conexión metafórica con la experiencia de la esclavitud, atendiendo las características de resistencia, adaptación, densidad o reproducción por medio de rebrote de la raíz[6], propias del ailanthus.

La idea de una identidad de raíz horizontal planteada por el poeta y ensayista Édouard Glissant se asemeja al desarrollo natural del ailanthus en cuanto a su capacidad de adaptación y de relación. Las raíces comunes, de las que surgen múltiples árboles en uno, conjugan metafóricamente con la idea de Criollización desarrollada por Glissant según la cual, el choque entre las distintas culturas añade el elemento de imprevisibilidad que va más allá de la idea de mestizaje. El mestizaje, según Glissant produce resultados predecibles, mientras que la criollización goza de la riqueza de la imprevisibilidad[7]. Las raíces del ailanthus como las raíces de los pueblos en diáspora viajan horizontalmente en busca de otras con las que colisionar generando nuevos brotes que salen a la luz en cualquier lugar. Nueva York es desde esta perspectiva el archipiélago cultural donde se producen estas colisiones.

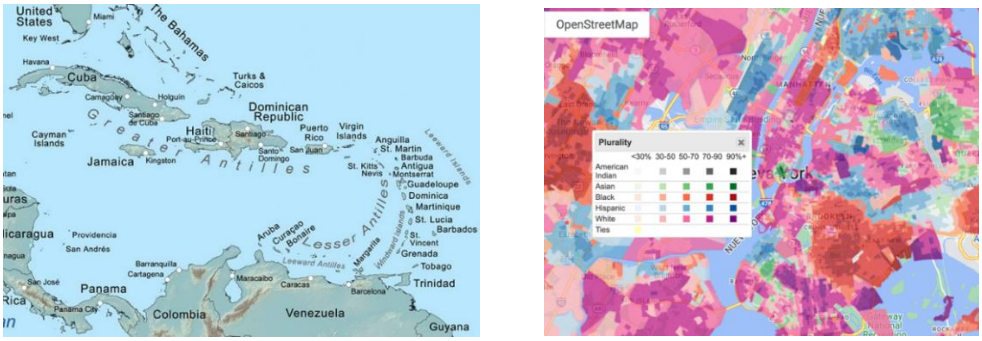


Figura 1 Mapa de las Antillas y mapa étnico-racial de Nueva York. Viewing NYC©

Los *Bottle Trees* que se extendieron por las zonas rurales del sur de los Estados Unidos provenientes de África están arraigados a la creencia africana de que los malos espíritus relacionados con robos, muertes o enfermedades, quedaban atrapados en las botellas ensartadas en los árboles. Esta tradición africana fue llevada a América por los esclavos Bantú provenientes del Zaire y Angola y están relacionadas con creencias espirituales y mágicas.[8]

[6] Corral Ribera, M. *Rasgos Característicos y principales factores de expansión del ailanthus altísima.*
Revista Mundo Investigación (2018), Núm.3, Vol 2. Pág 6. ISSN: 2530-0466
[7] Glissant, Edouard. 2002. Introducción a una Poética de lo Diverso. Ediciones del Bronce. Barcelona.Pág 21.
[8] Francis Edward Abenethy. (1993). *Corners of Texas. From African Spirit Catcher to American Folk Art Emblem*. Texas Folklore Society. Págs133-134.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15504

Hammons usa botellas vacías de *Night Train Express*, alcoholes baratos que incorporan el tren como imagen de marca, tema fundamental en la cultura afroamericana y símbolo de la huida de la esclavitud mediante el *Underground Railroad* [9]. El tren aparece continuamente en la música, las letras, los ritmos, y las frases de las composiciones de blues y jazz e implica también segregación pues las vías que funcionan también como barrera arquitectónica. Como zona de exclusión que separa el gueto de los barrios pudientes.

Figura 2. Botella de Night Train Express.

Hammons se recrea también en el doble significado de la palabra "Spirits" utilizada comúnmente para referirse a las bebidas alcohólicas además de su acepción espiritual. Las botellas son objetos usados, recogidos de la calle y tiene en cuenta ese valor de uso animista como una nueva línea semántica, como[10] si las botellas hubiesen atrapado el espíritu de los que han bebido de ellas[11] tras el trasvase de malos *spirits* a los cuerpos de sus consumidores.

2. Path Free

Path Free (1995) constituye un caso excepcional por ser la única pieza en que Hammons utiliza el vídeo como medio. Se trata de la documentación de una acción que parece improvisada sin convocatoria ni espectadores, rodada en un estilo furtivo, carente de cualquier ejercicio estético o técnico profesional.

Durante más de dos de los cinco minutos que dura la pieza, la imagen permanece en negro mientras se escucha el sonido de algún tipo de percusión metálica cuya procedencia no podemos descifrar con exactitud. Cuando se hace la luz reconocemos a un hombre que deambula por las calles mientras patea un cubo de metal. Si nos centramos en el sonido, Hammons actúa como un percusionista, el sonido del cubo rebotando en la calle recuerda al de un solo de batería, (véase por ejemplo *The third Eye* de Max Roach[12]). Hammons avanza lentamente, se detiene en los cruces y semáforos tratando de dirigir con los pies el bote irregular del cubo. Rodado entre las calles 5th y Bowery en el año 1995, fue editado años después para incluir el minuto inicial con la imagen en negro. La acción de patear el cubo tiene que ver con la expresión "Kick the Bucket" que en slang se traduce como "palmarla" o morir.

Path Free un sentimiento de libertad en el deambular, en ese acontecer convulso de los cuerpos en el convulso espacio urbano. La imprevisibilidad de las interacciones humanas en la ciudad conforma un espacio ingobernable, una dialéctica entre la libertad y la invisibilidad de la marginación. En estas acciones, estas formas de trabajar o de estar en la calle se disipa cualquier diferenciación entre el arte y vida.

[9] El *Underground Railroad,* fue la red de rutas y hospedajes ocultos utilizado por los esclavos para huir del sur con la ayuda de los abolicionistas en el siglo XIX.
[10] Curtis Cuffie, 47, Artist of Life on the Streets. New york times. 21 septiembre 2002
[11] "Los labios de un negro han tocado cada una de esas botellas así que debes de ser muy cuidadoso" Entrevista con Kellie Jones. Real Life Magazine. Otoño de 1986.
[12] https://www.youtube.com/watch?v=FhdBW_siCFg

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15504

"La audiencia del arte no es una audiencia. No te mueves con gente real en las inauguraciones. Esa gente que va de camino a quien sabe dónde son los que interactúan con mi trabajo. Eso rara vez se ve en la audiencia del mundo del arte, porque son muy exclusivos. Es como un club de campo".[13]

Figura 3. David Hammons. Frames procedentes de Path Free. (1995)

4. C#

En *C#* en La Habana en el año 2018, Hammons instala una línea de Nylon transparente que hace un recorrido por las calles anclada entre los postes de la luz, a la altura y en paralelo al tendido eléctrico. *C#* destaca por su economía de medios, su simplicidad y su adecuación a las circunstancias económicas especiales de la isla. Los materiales se reducen a un simple rollo de nylon que transporta en una maleta común. "Do sostenido", sería la traducción literal al castellano del título de la pieza. Si a la nota natural Do se le añade un sostenido se convierte en Do# o do sostenido como alteración que se aplica a una nota natural representada con el símbolo: #. Al utilizar esta alteración se modifica el sonido a un semitono ascendente. Es decir, que sonará un poco más alto que la nota natural. En ingles C# sería pronunciado /si:/[14]seguido de un "sharp" pronunciado259 /ʃɑ:rp/. La diferencia de pronunciación entre "C" /si:/ y "See" /si:/ es nula. Asistimos a uno de los juegos de palabras habituales en los títulos de las piezas de David Hammons. *C#*, además del significado de nota natural alterada tendría entonces el significado de mirar con atención o agudeza "See Sharp".

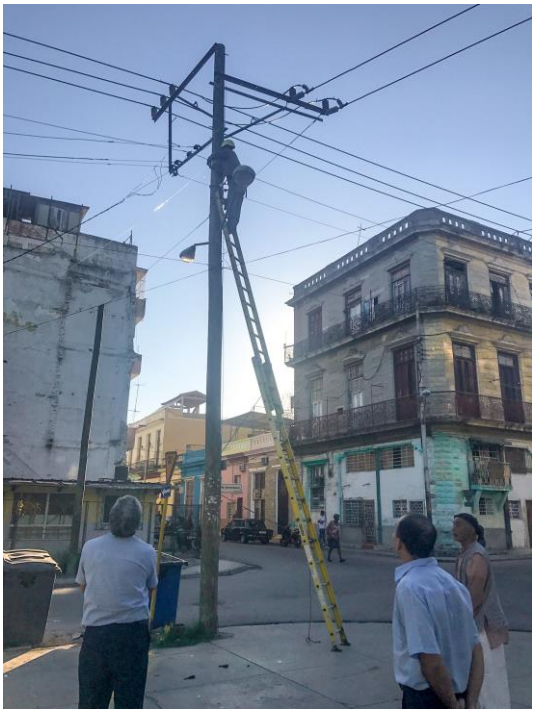


Figura 4. David Hammons. Montaje de la Instalación C# (2018) en La Habana. Fotografía Aylet Ojeda

[13] David Hammons by Florence Lynch. (Entrevista) http://www.virus.it/scritti/dhammons.html. 6/2/00.
[14] https://dictionary.cambridge.org/es/pronunciaci%C3%B3n/ingles/c Ultimo acceso 27 marzo 2018.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15504

C# tiene una similitud formal con los *Eruv*, que delimitan de forma casi imperceptible lugares de excepción donde la comunidad judía ortodoxa puede "trabajar" durante el *Sabath*, sin transgredir el *Halajá*. Este tipo de construcciones se reproducen en ciudades de medio mundo, en el caso de Manhattan el recorrido de hilo de alambre del *Eruv* se prolonga a lo largo de treinta kilómetros, y su mantenimiento supone para la comunidad un desembolso importante. En la página dedicada (http://eruv.nyc/) o en la del *Jewish Center* se puede encontrar mapas y descripciones pormenorizadas de las calles e incluso aceras que están incluidas en su extensa delimitación que se extiende desde el sur de Manhattan hasta la calle 145.

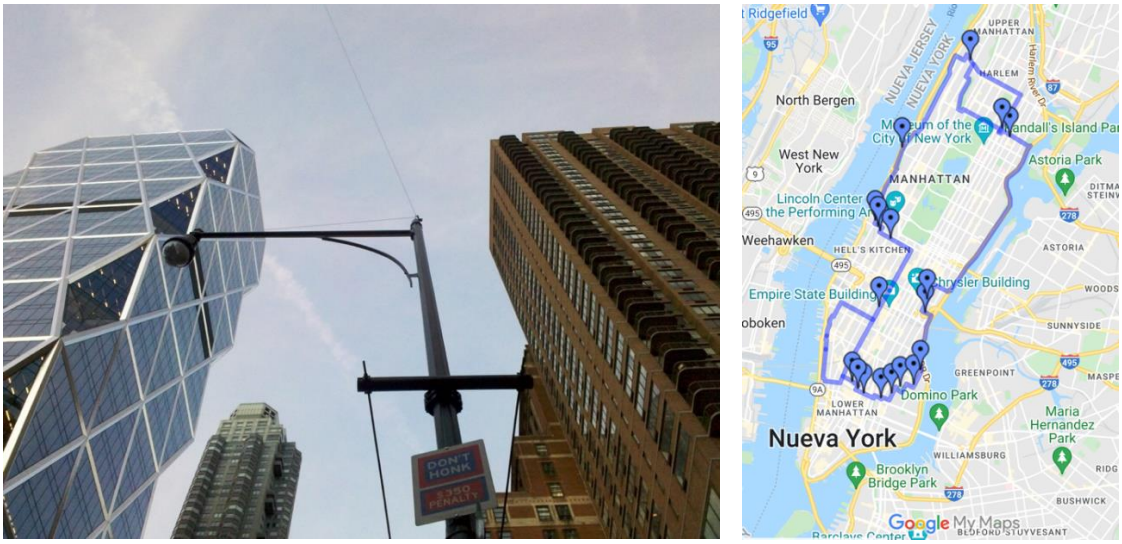


Figura 5. Eruv en la intersección de la octava avenida y la calle 56 en Manhattan. Fotografía de Matt Green (2012) y Manhattan Eruv en Google maps.[15]

5.Blizaard Ball Sale

Por último *Blizaard Ball Sale* (1983) es probablemente la acción más popular de David Hammons.

Tiene lugar en Cooper Square, New York. Hammons se instala junto a los vendedores callejeros y coloca sobre el suelo una alfombra de colores vivos dispuestos en bandas paralelas de diversos grosores sobre la que distribuye bolas de nieve de distintos tamaños ordenadas de menor a mayor.

> *Sólo es arte mientras lo estás haciendo. Cuando lo acabas, tienes un objeto político en las manos. ¿Debería quemarlo?, ¿debería venderlo?, ¿debería regalarlo?, ¿quién lo quiere? tienes un problema, creó todos esos problemas, creó todos esos objetos con los que negociar, por los que hay que luchar, sobre los que hay que pensar*[16].

El objeto con el que Hammons comercia solo permanece mientras está en uso, y ése es su único valor, el ritual de intercambio, la idea y el proceso ritual están por encima de la materialidad del objeto. En ese sentido desde la perspectiva del objeto ritual africano, el artista se convierte en un mediador de lo invisible[17] en cuanto a que mantiene vivo el objeto ritual cuyo único valor reside en el momento presente, en la mediación con el otro.

El objeto artístico se convierte en la excusa para establecer un diálogo. El objeto perecedero da visibilidad al artista y le posiciona como interlocutor en la actividad comercial. El artista se convierte a la vez en creador y vendedor desde un lugar al margen, lejos de cualquier burocratización de las transacciones, una vez más cuestionando la relación del artista con el público y el mercado. El Artista se presenta como un mediador entre el público y un valor subjetivo e inestable. La pieza permanece viva durante el acontecimiento, el deshielo es

[15] https://www.google.com/maps/d/u/0/viewer?mid=1AJc3ptGTXtSJvLlCmLfmFMCT0To&ll=40.769834933947145%2C-73.96237566876324&z=12
[16] Entrevista con Debotah Menaker Rothschild. Reflexiones de un Corredor de Larga Distancia. Yardbird Suite. Williams College Museum of Art. Williamstown, Massachusets 1994.
[17] Hélène Joubert. Materias: El arte de ocultar y revelar, la belleza y la fuerza. Materia Negra. 2011. Catálogo de la exposición. Fundación Antonio Saura. Cuenca. Pág 32.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15504

inevitable. El valor del objeto artístico permanece solamente en el momento del ritual del consumo en un espacio donde el consumo se precariza hasta el extremo.

> Algunos objetos, entonces temibles terminan siendo abandonados en un lugar apartado, y el espíritu que habitaba los abandona debido a la falta de alimento[18]

CONCLUSIONES

La imprevisibilidad de la experiencia urbana permite la poética de la relación, el choque entre culturas trasciende la opacidad de los discursos hacia el conocimiento profundo del otro. El análisis de esta pequeña selección de las obras que David Hammons ha realizado en el entorno urbano nos permite entender el valor de esa experiencia de las calles como estudio del artista, un espacio común de encuentro, de vida y de libertad. La observación, interpretación e interacción de las referencias urbanas con tradiciones que proceden de contextos muy alejados de la realidad de Harlem, profundamente relacionados con la cultura afroamericana, permiten la excepcionalidad de su producción artística. La aplicación de las tradiciones animistas africanas a los materiales recogidos en la calle, otorga al uso de estos materiales industriales usados y desechados una nueva condición que trasciende el *Ready Made* hacia lugares desconocidos por la tradición artística occidental. Los códigos opacos en la obra de Hammons proceden de tradiciones que no están implícitas en el discurso occidental y que en su *criollización* con la experiencia de la ciudad resultan necesarias para su interpretación. Lejos de la deslocalizaron y descontextualizaron que las vanguardias artísticas hicieron del arte periférico que obviaba sus implicaciones culturales originales, la obra de Hammons implica el conocimiento de tradiciones y narrativas relacionadas con el origen de la identidad afroamericana en una búsqueda de un arte con referencias propias que interpele a su comunidad, en la que el afroamericano se vea representado.

FUENTES REFERENCIALES

Cameron, D. (1993). David Hammons. *Coming in from The Cold. Flash Art.*

Delgado, M. (2007). *Sociedades Movedizas: Pasos Hacia una Antropología de las Calles.* Anagrama.

Rothschild, D. (1993). *Yardbird Suite*. University of Pennsylvania Press.

Edward Abernethy, F. (Ed.). (1993). *Corners of Texas. Texas Folklore Society*. UNT Digital Library.

Glissant, E. (2006). *Tratado del Todo Mundo*. El Cobre Ediciones.

Glissant, E. (2002*). Introducción a una Poética de lo Diverso*. Ediciones Del Bronce.

Hall, S. y Du Gay, P. (1996). *Cuestiones de Identidad Cultural*. Amorrortu Editores.

Hélène, J. (2011). *Materias: El arte de ocultar y revelar, la belleza y la fuerza. Materia Negra.* Catálogo de la exposición. Fundación Antonio Saura.

Hooks, B. (1989). *Choosing the Margin as a Space of Cultural Openness. From Yearning: "Race Gender and Cultural Politics*. Thrift Books.

Human Pegs Pole Dreams. Voice. (28 septiembre de 1982).

Jones, K. y Finkelpearl T. (1991). Rousing The Rubble. MomA.PS1. Ed PS1. Museum Catalogue.

Jones, K. (2011). *Eye Minded. Living and Writing Contemporary Art*. Duke University Press.

Lippard, L. (1990). *Mixed blessings. Art in a Multicultural America*. Ramdom House.

[18] Loc. cit.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15504

Perniola, M. (2016). *El Arte Expandido*. Ed Casimiro.

Reid, C. (1991). Kinky Black Hair and Barbacue Bones: Street Life, Social History and Barbacue Bones. *Arts Magazine*.

Rothschild, D. (1993). *Yardbird Suite*. University of Pennsylvania Press.

Valerie Cassel, O. (2016). Radical Presence: Black Performance in Contemporary Art. Museo de arte contemporáneo de Houston. Vol. 5. Center for Black Music Research. Columbia College Chicago. Stable URL: http://www.jstor.org/stable/4177080

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15330

Prado, Gilbertto.
Profesor, Universidade de São Paulo, Posgraduación en Artes visuales
Profesor, Universidade Anhembi Morumbii, Posgraduación en Diseño, arte y tecnología.

El Cocinero de las Almas 2006/2022[1]

The Cook of the Souls: 2006/2022

PALABRAS CLAVE

Juego, arte y tecnología, modernismo brasileño, instalación interactiva, arte digital.

KEY WORDS

Game, art and technology, Brazilian modernism, interactive installation, digital art.

RESUMEN

A partir del libro "El Perfecto Cocinero de las Almas de este Mundo", un diario de la garçonnière (piso de soltero) mantenida por Oswald de Andrade entre 1918 y 1919, el Grupo Poéticas Digitais (ECA-USP) desarrolló un videojuego experimental en 2005/06. En el juego el personaje principal (el visitante) se pierde en São Paulo de 1918 y visita interactivamente varios ambientes en los que va descubriendo la trama. Todo sucede en uno solo día. De esta forma, se trata de un guion de un entorno virtual doblemente laberíntico: son laberintos espaciales (los diversos entornos) y temporales (ya que las tramas dentro de cada entorno son lineales, pero el jugador puede entrar en ellas en cualquier etapa de su desarrollo). En 2015, la garçonnière que todos imaginaban perdida y derribada es redescubierta casi 100 años después en la misma calle, pero con diferente número. La instalación artística (2022), *work in progress*, fusiona diferentes momentos ficticios y el juego en cinco pantallas simultáneas, 1918, 2006, con imágenes de la propia garçonnière revisitadas en la actualidad.

ABSTRACT

The game *Cook of the Souls* is being produced by the *Grupo Poéticas Digitais* based on the diary "The Perfect Cook of the Souls of this (GIRON, 2015). World", of the *garçonnière* (bachelor pad) kept by Oswald de Andrade in 1918/19. The video game is in the first person - in which the main character (the player), gets lost in a virtual representation of Sao Paulo in 1918 and interactively visits several different environments in which little by little he/she finds out what is going on. Everything takes place in the space of a single day and the character is flung from one place to another regardless of his/her wishes. In this way, it is a script of a doubly labyrinthine virtual atmosphere: there are spatial labyrinths (the various environments) as well as temporal ones (because the plots are linear, but the player can enter them at any phase of their development). In 2015, the bachelor pad that everyone imagined lost and demolished is rediscovered almost 100 years later, on the same street, but with another number. The artistic installation (2022), work in progress, mixes different fictional moments and the game on five simultaneous screens, 1918, 2006, with images of the garçonnière itself revisited today.

SOBRE EL TEXTO DE REFERENCIA "EL PERFECTO COCINERO DE LAS ALMAS DE ESTE MUNDO"

En 1918, de abril a septiembre, Oswald de Andrade[2] tuvo una aventura y un diario abierto. El enlace era con la alumna de la escuela normal María de Lourdes Castro de Andrade, también llamada Deisi y Ciclón, y el diario era un cuaderno que Oswald guardaba en su

[1] Una primera versión de este trabajo, obra que aún está en proceso, fue presentada en el Colloque International Éloges – Éloge de la Recherche. Retiina Internacional - Université Paris 8, Francia.

[2] Oswald de Andrade, poeta, escritor, uno de los fundadores del movimiento modernista brasileño y autor del manifiesto antropofágico.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15330

apartamento de soltero, en la calle Líbero Badaró, 67, en el 3° piso, en São Paulo. En ese diario escribieron Oswald, Deisi, Monteiro Lobato, Guilherme de Almeida, entre otros poetas, escritores y artistas premodernistas brasileños, siempre bajo seudónimos.

Deisi o Miss Ciclón, la única mujer que frecuentaba habitualmente el grupo y participaba muy activamente en él, es sin duda la musa art nouveau de la garçonnière miramariana[3] según Haroldo de Campos (1992).

En septiembre, Deisi va a Cravinhos, en el interior de la provincia de São Paulo a su familia, porque está muy enferma después de un aborto. Murió en São Paulo capital, en agosto del año 1919, a los 19 años, una semana después de haberse casado, in extremis, con Oswald.

Figura 1. Grupo Poéticas Digitais, La Escuela Normal, videojuego Cozinheiro das Almas, 2006.

Sobre el diario Los visitantes del piso de soltero registraban sus impresiones en un cuaderno que estaba en el hall de entrada. Era un cuaderno colectivo. El diario (cuaderno) original de 1918, durante décadas se quedó con Oswald y su hijo mayor Noné, y luego recuperado se hizo público, pero el piso de soltero se dio por perdido, demolido y desaparecido. El diario se publicó con sus 203 páginas en edición facsímil en 1987, con caricaturas, collages, poemas, etc. El piso de soltero fue un espacio fijo por poco tiempo, en el corazón de São Paulo en la época en auge, un área con restaurantes, cafés y teatros.

[3] "Memórias sentimentais de João Miramar", es una novela escrita por Oswald de Andrade publicada en 1924 que incluye una mezcla de géneros. Es considerada una de las obras más importantes del movimiento modernista brasileño, que tuvo como uno de sus hitos la semana del arte moderno de 1922.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15330

Con base en este diario, el Grupo Poéticas Digitais[4] creó el escenario de un video juego, en el que el piso de soltero de Deisi y Oswald llevará a las personas a un viaje a São Paulo en 1918, haciendo que se pierdan en un laberinto del tiempo. En el videojuego el personaje principal (el jugador) visita de forma interactiva varios entornos en los que poco a poco irá descubriendo la trama. Todo sucede en uno solo día. De esta forma, se trata de un escenario de entorno virtual doblemente laberíntico: son laberintos espaciales (los diversos entornos) y temporales (porque las tramas dentro de cada entorno son lineales, pero el jugador puede entrar en ellas en cualquier fase de su desarrollo). Como objetivo pretendemos crear una atmósfera ficticia de acción, pero históricamente precisa. Como tal, es necesario combinar la investigación histórica, la programación y un enfoque innovador de las narrativas interactivas.

MECÁNICAS DEL JUEGO Y AMBIENTES

Inicio de acción en 2006. Una secuencia de video que alterna las escenas de São Paulo hoy (2006) y São Paulo en 1918 crea una inmersión en el ambiente. El explorador sale de su casa y se detiene frente a un edificio en ruinas en la calle Líbero Badaró. Regresa allí, se encuentra con una habitación que una vez fue el piso de soltero de Oswald de Andrade, y luego se proyecta en el tiempo (PRADO, 2008; 2009).

Figura 2. Grupo Poéticas Digitais, Personajes low poly (con bajo número de polígonos) en el gimnasio de la Escuela Normal, videojuego Cozinheiro das Almas, 2006.

[4] Desde 2002 el Grupo Poéticas Digitais coordinado por Gilbertto Prado reflexiona sobre el impacto de las nuevas tecnologías en las artes visuales. El desarrollo de proyectos artísticos digitales experimentales es una consecuencia directa de las actividades de investigación del equipo del Departamento de Artes Visuales de la Facultad de Comunicación y Artes de la Universidad de São Paulo. Para otros proyectos recientes del Grupo Poéticas Digitais ver Gilbertto Prado y Jorge La Ferla (2018) y/o para otras obras, Prado, (2003, 2010, 2014, 2017)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15330

En cada ambiente hay una historia. La jornada se divide en seis tramos de dos horas (10 a 12 h,, hasta 20 a 22 h). La naturaleza laberíntica del juego proviene del hecho de que el jugador se proyecta en cualquier momento, en uno de los entornos. Por ejemplo: en el Teatro Municipal, la gente está preparando una presentación nocturna. Mientras hacen esto, charlan, mueven las cosas, comienza un ensayo, etc. El jugador puede llegar al teatro a la hora 1, luego a la 2, etc. y ve la historia regularmente o llega al teatro en el tiempo 3 de esta secuencia y de repente se proyecta en el tiempo 1 de otra, en el 1 de otra más, y luego regresa al teatro en el tiempo 2 y entonces comprende mejor lo que ha visto anteriormente. Las tramas en todos los ambientes están enlazadas, y algunos personajes aparecen en más de uno de ellos en diferentes momentos.

En la versión de 2006, se construyó la Garçonnière, en 2006 y 1918, así como la Escuela Normal y el Jardín de Infancia, en diferentes momentos, lo que permitía al visitante experimentar el sentido poético del trabajo, explorar los espacios creados y jugar al menos en ambos ambientes.

Figura 3. Grupo Poéticas Digitais, La garçonnière (2006), videojuego Cozinheiro das Almas.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15330

El jugador Nunca se le ve, excepto en unos pocos reflejos (aun así, el reflejo será en espejos de baja calidad, para mantener la identidad del jugador lo más misteriosa posible), o cuando recoge algún objeto del entorno. Es decir, la exploración es siempre en primera persona. Camina, escucha diálogos y mueve objetos.

La interfaz: el piso de soltero Este es el piso de soltero adecuado (ya que varía con el tiempo, no necesitamos tener todos los elementos/portales allí a la vez). Evitaremos poner cualquier tipo de panel de visualización en la pantalla, para no comprometer en ningún momento la inmersión del jugador en el entorno virtual. Para que el jugador sienta que su tiempo en el entorno en el que se encuentra está a punto de terminar, haremos que sus pasos sean más lentos. Inmediatamente antes de la transición, su visión se volverá borrosa, sugiriendo vértigo. En ciertos puntos de los entornos, el jugador encontrará pequeñas botellas con líquido verde. Si bebe su contenido, descubrirá que tendrá más tiempo para explorar esta atmósfera.

EL PISO DE SOLTERO, EL REDESCUBRIMIENTO Y LA INSTALACIÓN ARTÍSTICA

Para la Escola Normal, que todavía existe en São Paulo, incluso con los cambios de tiempo, fue posible encontrar abundante documentación, planos arquitectónicos, una colección fotográfica de la época, con muebles, objetos, etc. De esta manera, fue posible reconstruir la Escuela Normal, que es uno de los entornos clave en el juego. El otro entorno clave era el piso de soltero, pero no teníamos referencias directas, descripciones precisas, dibujos, etc. Lo que teníamos era la descripción de ciertos objetos y el estado de ánimo en ciertas partes del propio diario. El resultado del piso de soltero hecho para el videojuego fue completamente ficticio. Los personajes del juego en el momento de su construcción se hacían en polígono bajo (con número reducido de polígonos), en parte por la dificultad técnica disponible en la época, pero luego asumido como parte poética. Los personajes no se movían, pero se colocaban en el juego como personajes "congelados", en medio de sus acciones. Donde el jugador en primera persona transitaba entre estos personajes y ambientes sonoros (murmullos, frases, ruidos,), dejando al descubierto el encuadre.

Figura 4. La garçonnière reencontrada en el centro de São Paulo en 2022. Fotografía Gilbertto Prado

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15330

En 2015, el piso de soltero que todos creían perdido y demolido fue redescubierto casi 100 años después en la misma calle, pero con diferente número (GIRON, 2015). En mi primera visita al espacio físico en 2022, me topé en el segundo piso del edificio de pisos de solteros con una chica que estaba bordando los nombres de los uniformes de bomberos. Ella será el único (nuevo) personaje que podrá moverse libremente y con todos sus movimientos (no como los personajes low poly congelados) y será parte del video y una posible actuación en tiempo real en 2 de las 5 pantallas. del juego instalación en el espacio expositivo.

En la instalación, estos personajes de baja poli dejan el entorno del juego de 1918 y también se sentarán inertes, pero en este caso son las personas vestidas como los personajes, en el piso de soltero de 2022. La ropa que simula esta estructura fue hecha y será llevada por los integrantes del grupo, que habitarán este espacio. Así, los personajes del juego llegan al espacio físico real del piso de soltero, en un juego espaciotemporal simultáneo; presente y pasado; entorno actual y entorno ficticio; tiempo simultáneo del jugador que pasa por varias situaciones simultáneamente.

La única persona que circulará libremente por el espacio físico de la antigua garçonnière es la bordadora. Bordará extractos del libro de Oswald, Miramar, que ya se puede ver en el diario del apartamento, la cocinera perfecta de las almas de este mundo.

La instalación artística (2022) trabajará, por tanto, sobre diferentes momentos de la ficción y el juego, de lo actual y lo virtual, de los diferentes pasados y presentes, en cinco pantallas simultáneas, 1918, 2006, 2022, con imágenes del propio piso de soltero revisitadas. hoy día.

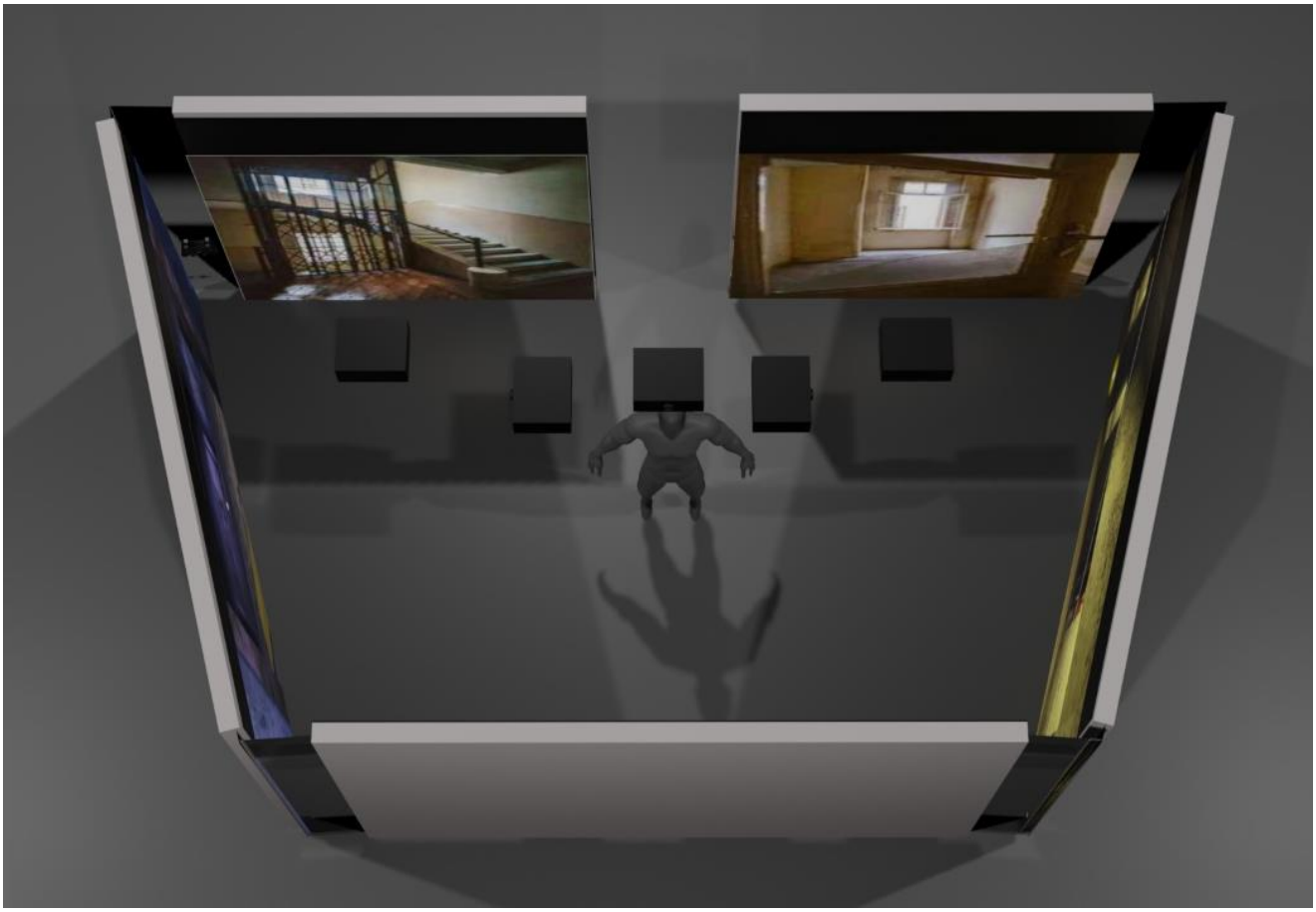


Figura 5. Diseño de la instalación artística, 2022

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15330

EQUIPO DEL GRUPO POÉTICAS DIGITAIS PARA EL VIDEOJUEGO EL COCINERO DE LAS ALMAS

2005/2006

Gilbertto Prado (coord.), Jesús de Paula Assis, Paula Janovitch, Lívia Gabbai, Luciano Gosuen, Fábio Oliveira, Gaspar Arguello, André Furlan y Hélia Vannuchi. Con la colaboración de Raul Cecílio, Ricardo Irineu de Sousa, André Kishimoto, Silvio Valinhos da Silva, Rafael Rodrigues de Souza, Mônica Ranciaro, Natália Gagliardi y Paula Gabbai.

2022

Gilbertto Prado (coord.), Jesus de Paula Assis, Juliana Henno, Lívia Gabbai, Matheus Montanari, Paula Janovitch y Rodrigo Moraes.

Premio y participación en exposiciones

El videojuego Cozinheiro das Almas ganó el VI Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia, São Paulo, 2005. Una primera versión fue presentada en la exposición Interconnect@ between atention and immersion, ZKM- Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe – Alemania, del 1 de septiembre al 15 de octubre de 2006; y también en la Exposición Arte Informático e Investigación, Espace Culturel 508 Sud, Brasilia, en 2007. También en la exposición Gamearte en el 1º Festival Internacional de Arte e Tecnología, CCBB Brasilia en 2014; Mostra de Artes -SBGAMES, PUCRS, Porto Alegre en 2014.

Agradecimientos

Esta obra El Cocinero de las Almas, recibió apoyo del proyecto Rumos Itaú para su actualización/restauración en 2019/20, pero recién ahora se está realizando en 2022, debido a la pandemia de Covid-19. Después de ese proceso, las obras El Cocinero de las Almas (2006), Amoreiras (2010) y Telescanfax (1999) pasarán a formar parte del acervo del Museo de Arte Contemporáneo de São Paulo – MAC USP.

Al CNPq y UAM/Anima, por apoyo a la investigación.

Figura 6. Diseño de la instalación artística, 2022

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15330

FUENTES REFERENCIALES

Campos, H. (1992). Réquien para Miss Cíclone, musa dialógica da pré-história textual Oswaldiana**.** En *O perfeito cozinheiro das almas deste mundo/Oswald de Andrade.* Globo. (Obras completas de Oswald de Andrade).

Giron. L. A. (2015, 20/12). A garçonnière redescoberta: pesquisador acha apartamento onde Oswald e seus amigos boêmios se reuniam no pré-modernismo**.** *Folha de São Paulo*, ilustríssima, 04-07.

Prado, G. (2018). Project *Amoreiras* (Mulberry Trees): Autonomy and Artificial Learning in an Urban Environment. *Leonardo*, *51*(1), 61-62. https://doi.org/10.1162/LEON_a_01557

Prado, G. (2017). Grupo Poéticas Digitais: Dialogo y Medio Ambiente. *ANIAV –Revista de Investigación en Artes Visuales*, [S.l.], *1*(1), 47-58. https://doi.org/10.4995/aniav.2017.7820

Prado, G. (2014). Arte digital, diálogos e processos. En G. Beiguelman y A. G. Magalhães (Eds.), *Futuros Possíveis: Arte, Museus E Arquivos Digitais/Possible Futures: Art, Museums And Digital Archives* (pp. 120-134). Ed. Peirópolis.

Prado, G. (2010). Grupo Poéticas Digitais: projetos Desluz e Amoreiras. *ARS (São Paulo), 8*(16), 110-125. https://doi.org/10.1590/S1678-53202010000200008

Prado, G. (2009). Game "Cozinheiro das Almas": breves relatos do processo de construção. En E. Trivinho y E. Cazeloto (Eds.), *A cibercultura e seu espelho: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa*. ABCiber; Instituto Itaú Cultural.

Prado, G. (2008). Apontamentos para o game Cozinheiro das Almas. En L. Santaella y P. Arantes (Eds.), *Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir* (pp. 421-430). Educ.

Prado, G. y La Ferla, J. (2018). *Circuito Alameda*. Ciudad de México, Instituto Nacional de Bellas Artes | Laboratorio Arte Alameda. http://www.gilberttoprado.net/assets/circuito_alameda_gttoprado_jlf.pdf

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15457

Prieto Martín, José.
Universidad de Zaragoza. Profesor titular de escultura. Unidad Predepartamental de BBAA.

Ruiz Capellán, Vega.
Artista plástica.

3 + 2 Pa(i)sajes sonoros sobre la guerra

3 + 2 Soundscapes (passage) about war

PALABRAS CLAVE

Pa(i)sajes sonoros, instalación, alerta, refugio, guerra.

KEY WORDS

Soundscape, passage, installation art, alert, refuge, war.

RESUMEN

El presente comunicado trata de pa(i)sajes sonoros de Prieto/Ruiz de varias instalaciones que se reinterpretan “work in progress”, según las necesidades expositivas:

1. **Alerta o la ciudad de cristal** (1992- 2003), revela la fragilidad del espacio urbano. Surgió a partir de la primera guerra del Golfo Pérsico. La pretensión era hacer reflexionar al espectador sobre el continuo estado de inseguridad al que todos estamos expuestos, pues las ciudades pueden desaparecer. Para su desarrollo decidimos simular un brevísimo instante antes del bombardeo de una ciudad, creando una situación de “alerta”. **Alerta,** su pa(i)saje sonoro fue creado recopilando sonidos relacionados con ruidos bélicos.

2. **Refugio** (2001), empezó a gestarse en Guernica en 2000. Allí tuvimos la oportunidad de recoger testimonios de supervivientes del bombardeo. Para construir su pa(i)saje sonoro **Testimonios**, nos interesaron en especial las experiencias vividas por supervivientes confinados, en espacios físicos limitados. Además, en 2018, con motivo del 80 aniversario del final de la batalla de Teruel, creamos **No. Nos restauréis**, que parte de la destrucción de la materia para, posteriormente, hacer una reconstrucción de la misma con los fragmentos encontrados. Por lo que, estaba formada por fragmentos de retablos destruidos durante los bombardeos y por el pa(i)saje sonoro **Inmemorian.**

3. **Souvenirs (**2002-11), obra de inspiración arqueológica que quiere personificar un compendio de los ejércitos del siglo XX. Se creó a raíz del atentado del 11S. Es un ejército cerámico que avanza hacia el interior de la tierra, contradiciendo el habitual desenterramiento propio de cualquier excavación arqueológica. Tiene dos paisajes sonoros: **Phamphet** (2002) con voces de periodistas hablándonos sobre las guerras en el siglo XX, y, un testimonio directo de un insumiso, Félix Romeo. **Historie d´un soldat** (2005), cuenta la historia de varios soldados participantes en el desembarco de Normandía.

ABSTRACT

The following statement is about the soundscape of Prieto/Ruiz of some installations that reinterpret “work in progress”, according to the exhibiting necessities

1. **Alert or the city of glass** (1992- 2003), shows how fragile is the urban space. It came up from the Persian Gulf War (1991). The purpose was to make the spectator to think about the continuous insecurity state in which everybody is expose, because cities can be destroying. For making it possible we decided to simulate a skimpy instant previous of the bombing of a city, creating an alert situation. Alerta’s soundscape were created by recovering sounds related with warlike noise.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15457

2. **Refuge** (2001), began to develop in Guernica in 2000. There we had the opportunity to gather testimonies of the survivors of the bombing. For building its Testimonies soundscape, we were specially interested in the live through experience's by the refuge survivors confined in limited physical spaces. Also in 2018, due to the 80th anniversary of the end of the battle of Teruel, we created N**o. Nos restaureis**, with came from the destruction of the matter for later making a reconstruction of it with the pieces found. So that, it is form by fragments of altarpieces destroy during the bombing and by soundscape **Inmemorian.**

3. **Souvenirs (**2002-11), work inspirited by archaeology with wants to personify a compendium of soldiers of the twentieth century. It came up because of the 11S attacks. It consists of a ceramic army which advances to the centre of the earth, to contradict the usual process of disinterment in any archaeological excavation. It has two soundscapes: ***Phamphet*** (2002) with voices of journalists talking about the wars during the twentieth century, and the direct testimony of the objector, Félix Romeo. ***Historie d´un soldat*** (2005), narrate the history of some soldiers that participated in the Normandy's landing

Este texto trata sobre un proyecto de creación artística de varios pa(i)sajes sonoros relacionados con instalaciones sobre conflictos bélicos, de Prieto/Ruiz, elaboradas desde 1991. Primeramente, advertiremos que para que exista un paisaje sonoro debe de haber dos elementos íntimamente relacionados: el objeto sonoro y el sujeto que lo escucha. Pero, el objeto sonoro, no está ahí si no existe un sujeto que lo conforme y lo contemple. Para Schaeffer, todo lo que se escucha es un objeto sonoro, se encuentra en todos los lugares y es fugaz.

> Y, finalmente, al ser efímero, la experiencia que hago con él, es única, sin continuación. O por lo menos lo era hasta la grabación. Al ser grabado el objeto se produce como idéntico, a través de las distintas percepciones que tendré en cada escucha (Schaeffer, 1988, pp. 163-164).

El término paisaje sonoro (soundscapes) se atribuye a Schafer, lo definió en *Tuning of the World*: "cualquier campo acústico de estudio […] podemos hablar de la composición musical como paisaje sonoro, de un programa de radio como paisaje sonoro, o de un medio ambiente acústico como paisaje sonoro" (Schafer, 1994, p.7). Junto con otros compositores fundó *World Soundscape Project*, donde investigaron los objetos sonoros y profundizaron en la *ecología acústica.* Iniciando un movimiento que registra la memoria sonora del mundo. Consideraremos también el *field recording* recurso técnico para grabar fuera de los estudios que "luego se convierte en un medio utilizado por un movimiento estético más o menos ligado a la ecología sonora. Como práctica musical, el *field recording* encuentra numerosas expresiones, de una gran diversidad, asociadas a la noción de paisaje sonoro" (Arroyave, 2013, p. 151).

Concretando, un paisaje sonoro es un conjunto de sonidos percibidos por el oído humano en un espacio determinado. Además, "plantea la posibilidad de entrar en contacto directo y analizar los sonidos del entorno con un planteamiento estético, permitiendo seleccionar, describir, apreciar... las fuentes sonoras que nos rodean" (Carles, 2019, p. 4). Sus inicios se pueden atribuir a la aparición de las grabadoras magnéticas[1], cuando el sonido pudo ser fijado en un soporte y materializado. Esta materialización hizo que se considerará como materia plástica moldeable. "Al principio estas grabaciones eran meras grabaciones de campo, sin ningún tipo de intención artística, pero poco a poco este arte comenzó a evolucionar conformando así el Paisaje Sonoro tal y como se conoce en la actualidad" (Costa, 2015, pp. 49-63). Schafer escribe: "la nueva orquesta es el universo sónico, y los nuevos músicos cualquiera o cualquier cosa que suene" (Schafer, 2011, p. 14). Para componerlos los artistas pensadores del arte sonoro utilizan herramientas tecnológicas para combinar, yuxtaponer y transformar los materiales sonoros elegidos. Su método de composición puede ser visto como un proceso de *organización de sonidos* término usado por primera vez, por E. Varèse. Se presenta al público con altavoces[2]. Conviene subrayar que es una narración subjetiva y artificiosa:

> El paisaje sonoro remite a una falsedad, o quizás a una imposibilidad: la de pretender una equivalencia entre los sonidos de un entorno, de un espacio real dado, y la constituida por esos mismos sonidos, una vez grabados y organizados en el espacio de una obra sonora en soporte mono, estéreo o multicanal (Iges, 2001, pp. 61-62).

[1] El magnetófono grabador y reproducir de sonido, fabricado por AEG-Telefunken y la cinta magnética de plástico de BASF fueron presentados al público en 1935, en la Exposición Radiotécnica de Berlín.
[2] La música acusmática es un tipo de música electroacústica compuesta para ser presentada con altavoces y, por tanto, opuesta a una presentación en vivo.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15457

Figura 1. Galleta del CD de SOUVENIRS, 2005.

El siguiente aspecto a tratar es el término **instalación** (installation art) empezó a ser utilizado por Dan Flavin a finales de la década de los sesenta. Definir este término, es muy complejo ha cobrado tal importancia que hoy se concibe como un género válido e independiente y esta al mismo nivel que otras disciplinas artísticas, pero, no existe una definición unánime. Las más usuales son las compuestas por sus características generales, que otorgan mayor relevancia al espacio específico, al sentido efímero, a la inmersión del espectador, y, al establecimiento de un diálogo con el espacio contiguo. En las mismas fechas, Max Neuhaus, acuñó el término *instalación sonora* para describir sus obras. Al añadir el sonido a la instalación, esta se expande, se dilata, generando una percepción temporal completamente nueva del espacio que se vuelve vivencial, debido a que el sonido define el espacio. Y, adquiere un carácter *intermedial*. Es obligado citar a Jean-Yves Bosseur *para él:* "En las instalaciones el sonido contribuye a delimitar activamente un lugar reabsorbiendo la oposición dualista entre tiempo y espacio. Una de las principales propiedades del sonido es la de esculpir el espacio (Bosseur, 1998).

> Existe una interacción natural que se da entre el público y la obra en el espacio. ¿Cuál sería la diferencia primordial entre una instalación que utiliza sonidos y una que no se sirve de ellos? Pienso que en el caso de la existencia de sonido este puede servir para obtener una experiencia más tangible del espacio, debido a los rebotes del sonido y a sus subsecuentes resonancias en las estructuras que lo limitan. Por otro lado, la presencia del elemento sonoro en una instalación puede producir una permanencia mayor del público en el sitio que alberga la obra, ya que el sonido tiene un carácter temporal, y el desarrollo de esta temporalidad obligará al perceptor a esperar, a escuchar y a estar atento a los cambios graduales o súbitos que se producen entre el sonido y el espacio (Rocha, 2020, p. 344).

El paisaje sonoro y la instalación sonora están dentro de la esfera del *arte sonoro*. Este concepto nació para denominar las obras de artistas que utilizaban el sonido para sus creaciones, y que no estaban basadas en parámetros musicales. Tiene el propósito de afectar al espectador por medio del sonido que interviene de una forma no tradicional. La mayor parte de estas obras son de carácter intermedia.

Podemos encontrar antecedentes del arte sonoro en las vanguardias históricas Dadaístas y Futuristas, ambas, mostraron interés por el material sonoro. Los primeros, con el sonido que producen las palabras y los segundos con los ruidos procedentes de las máquinas y los motores modernos. Luigi Russolo, en el manifiesto *El Arte de los Ruidos* de 1913, presentaba la música futurista. Más tarde, Pierre Schaeffer en *El Tratado de los Objetos Musicales (1966)* expuso las bases estéticas y teóricas de la *música concreta:* tipo de composición musical que utiliza como materia prima elementos sonoros grabados (ruido, voz o música tradicional), sin apoyarse en una notación musical tradicional. "Cuando en 1948 propuse el término de <<música concreta>> creía marcar con este adjetivo una inversión en el sentido del trabajo musical (Schaeffer, 1988, p.23). Por su parte, John Cage, es considerado un artista clave en el desarrollo del arte sonoro y la música experimental en *Silence* (1961), recopila escritos diversos sobre la evolución de su pensamiento y su posicionamiento respecto a algunos autores. El término arte sonoro (sound art) se empleó por primera vez en la exposición que se mostró en Nueva York en 1983 en *The Sculpture Center*, comisariada por William Hellerman (Molina y Cerdà, 2012, pp. 11-14.). Pero, tenemos constancia de tres exposiciones anteriores: en la *Cordier & Ekstrom Gallery* de New York (1964); en la *Akademie der Künste* de Berlín (1980); y, en el *Musée d'Art Moderne* de París en 1980.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15457

> (…), el arte sonoro se gestó en el contexto de las artes visuales con las creaciones de artistas plásticos que contaban con el sonido como material empleado lejos de todo principio musical, que se desarrollaban dentro de lenguajes artísticos contemporáneos –performance, ensamblaje, instalación, escultura– y se presentaban en espacios propios del arte y no de la música (Molina, 2008, p. 215).

METODOLOGÍA

Para crear y desarrollar estos pa(i)sajes sonoros buscamos, elegimos, registramos y organizamos sonidos relacionados con conflictos bélicos del siglo XX. Además, hacemos registros de material sonoro y de la voz (fuentes orales: memoria individual y colectiva) con un grabador reproductor Digital Audio Tape (DAT) portátil. Todos estos sonidos los mezclamos y editamos hasta llegar a la composición y al masterizado en el Laboratorio de Sonido del Ayuntamiento de Zaragoza con Daniel Ríos. Para crear los ambientes sonoros de nuestras instalaciones tenemos en cuenta el concepto de paisaje sonoro de Murray Schafer, aunque, nuestros paisajes son imaginarios, parciales y subjetivos. También, consideramos el concepto *pasaje*, como lugar o espacio por el que se pasa; y, como tránsito o mutación hecha con arte, de una voz o de un tono a otro[3]. Su estructura compositiva consiste en collages, con fragmentos sonoros relacionados con las guerras que surgen, circulan, se disipan, se transforman, re-emergen, se fusionan y se van, ensamblando y combinando, con la voz, y, a veces con música.

Por otro lado, nuestras *instalaciones* se caracterizan por ser moldeables, reinterpretarse, reinstalarse, adaptarse a los diferentes espacios expositivos, dado que, todas ellas se constituyen en una especie de "*work in progress*" que al tiempo que se desarrollan y se revisan, aumentan y se readaptan de continuo, retroprogresivamente, según las necesidades expositivas que cada situación física (y/o social) manifiesta. Con ellas tratamos de habitar el espacio de una manera mental. **Alerta** se construyó con los maestros vidrieros de la Granja de San Ildefonso, utilizando técnicas vidrieras tradicionales (vidrio soplado[4] y colada) combinadas con métodos experimentales. **Refugio**, es una obra *site specific* para un lugar (sala Cillero del Colegio de Arquitectos de Aragón); **Souvenirs** se manufacturó en la Escuela-Taller de Cerámica de Muel, empleando técnicas tradicionales con porcelana y barro. Y **No. Nos restauréis**, es una composición en el espacio combinando fragmentos de patrimonio artístico religioso destruido por la guerra**.**

DESARROLLO

Alerta (1992- 2003), está relacionada conceptualmente con la Guerra del Golfo Pérsico. La pretensión de esta obra, era hacer reflexionar de manera crítica al espectador sobre el continuo estado de inseguridad al que todos estamos expuestos cada jornada, ya que las ciudades pueden ir desapareciendo si alguien (o algo) lo decide. Es una ciudad como campo de conflicto, vista desde arriba, con sus calles vacías, limitada por una valla con forma de cruz. Bombardeada por un pa(i)saje sonoro. Para diseñarlo influyeron dos acontecimientos que marcaron 1991: La guerra del Golfo Pérsico; y, la celebración del 200 aniversario del fallecimiento de Mozart. Su estructura consiste en un collage con un fondo musical (sonata para piano KW 333 en si bemol mayor), con fragmentos sonoros relacionados con la guerra. Y, una sucesión alternada de conversaciones agrupadas al azar que fueron seleccionadas (eliminando la subjetividad e introduciendo la aleatoriedad) de dos películas: *Ice Station Zebra* (1968) y *James Bond contra Golfinder* (1964).

[3] Acepción 3ª y 13ª del Diccionario de la RAE. Recuperado el 1 de junio de 2022 de: https://dle.rae.es/pasaje?m=form
[4] Técnica declarada Patrimonio cultural inmaterial de España en 7 de julio de 2021.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15457

Figura 1. Alerta, septiembre 2001. Monasterio de Nuestras Señora de Prado, Valladolid.

Refugio (2001), se gestó en Guernica en el año 2000, donde tuvimos la oportunidad de grabar testimonios de víctimas del bombardeo y de evocar sus recuerdos para la recuperación técnica de un pasado extinto. Invita a una reflexión sobre una de las experiencias humanas más dramáticas la supervivencia durante la guerra. Para su desarrollo entrevistamos a supervivientes de conflictos del siglo XX: La guerra civil española (1936-39), la crisis de los misiles de Cuba (1962) y los conflictos entre los pueblos de la antigua Yugoslavia (1991-2001).

Se construyó con fragmentos sonoros de fuentes orales: la memoria oral y colectiva y la intrahistoria (voz introducida por Unamuno para designar la vida tradicional, que sirve de fondo permanente a la historia cambiante y visible. Explicaba que la historia se correspondía con los titulares de prensa, y la intrahistoria era todo aquello que ocurría, pero no se reflejaba en los periódicos). Estos fragmentos sonoros son de carácter narrativo y teatral. El resultado se muestra como una memoria artificial poseyendo algunos vicios propios de la condición humana como son la parcialidad y la subjetividad.

> En Memory and Phonograph, artículo publicado en 1880 citado por Friedrich Kittler, Jean-Marie Guyau, filósofo y poeta francés, compara el fonógrafo con la memoria, equiparando, "razonando por analogía", los procesos de grabación de sonidos en la placa del fonógrafo con la "grabación en las células del cerebro" (Kittler, 1999, p. 30).ç

A lo largo de la audición se perciben las voces que señalan su propia ausencia respecto al lugar y nos obligan a escuchar aquello que más nos asusta oír: las experiencias más míseras de la condición humana. El discurso sonoro se emite a través de aparatos de radio antiguos, pretende conmover al oyente envolviéndolo y confinando todo el espacio expositivo. Las voces se repiten de forma cíclica, combinadas y mezcladas con fenómenos sonoros efímeros y perecederos y con ruidos relacionados con los bombardeos de una ciudad: sirenas, motores de aviones, etc. Los protagonistas del relato sonoro son: Luis Iriondo (Guernica); Ismael Beltrán, Manuela Lobe, Teresa Mayandia y Domingo Serrano (Belchite); Anna Cabre Plá, (Crisis de los misiles de Cuba). Y, el reportero de guerra Jesús Antoñanzas, que estuvo en la guerra de los Balcanes. En 2018, con motivo del ochenta aniversario del final de la batalla de Teruel, creamos un "spin-off" de esta instalación sonora: **No. Nos restauréis**, obra que parte de la destrucción de la materia para, posteriormente, hacer una reconstrucción de la misma con los fragmentos encontrados.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15457

Figura 2. Refugio, 2001. Sala Cillero del Colegio de Arquitectos de Aragón, Zaragoza.

Souvenirs (2002-2011) surgió a raíz de la crisis de los ejércitos tradicionales, que, en nuestra opinión, se originó tras el atentado contra el *World Trade Center* el 11 septiembre de 2001 en New York. Este suceso, nos evocó una de las primeras formas del arte del camuflaje en la guerra *El caballo de Troya*. Su singularidad, sirviéndose de estrategias de ocultación y de invisibilidad para atacar por sorpresa un territorio y objetivo civil, "anuló" a uno de los ejércitos más poderosos del mundo. Representa un ejército de infantería en formación semicubierto de arena, que avanza hacia el interior de la tierra, contradiciendo así el habitual desenterramiento propio de cualquier excavación arqueológica, creando un efecto de hipotética *inversión arqueológica*. Cada vez que montamos esta instalación realizamos un enterramiento (de soldados) sobre el que plantamos un árbol. Lo denominamos *Camouflage, eclipse de la presencia,* se caracteriza por una estrategia de ocultación, de invisibilidad y de penetración en el paisaje.

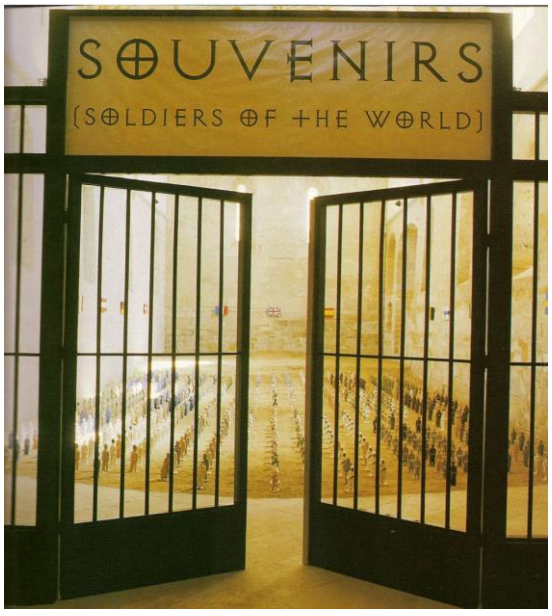


Figura 3. Souvenirs, 2002. Monasterio de Veruela, Vera del Moncayo (Zaragoza).

Consta de dos pa(i)sajes sonoros. **Phamphet 525-5** (2002), el nombre viene de un manual del ejército norteamericano. En él registramos las voces de periodistas (Anusca Buenaluque, Antón Castro, Carlos Mendoza, Carmen Ruiz, Concha Monserrat, Dessirée Orús, Fernando Rivares, Joaquín Carbonell y Roberto Miranda) que a modo de informativo nos retrasmiten noticias que relacionan a Zaragoza con el ejército. Y, los cambios en los ejércitos desde la Primera Guerra Mundial. Asimismo, hay un testimonio de un insumiso, el escritor Félix Romeo.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15457

Historie d´un soldat *(2005).* Al elegir los materiales sonoros tuvimos en cuenta, la operación militar del Desembarco de Normandía (día D), el papel de la radio en esa operación, y, las historias de algunos soldados que participaron en la operación. Con un mensaje codificado, retransmitido por la BBC, se ordenó el desembarco y el comienzo de las acciones de sabotaje de la resistencia francesa. Para ello, se emitieron los versos de un poema "*Chanson d´automme*" (1886) de Verlaine. Pero, el locutor cambió una palabra de una estrofa para poner en marcha la operación. Este mensaje codificado es el *leitmotiv* de esta obra sonora en la que participaron: Gérard Prieur, Alexandra Bonny, Françoise Cano, Jean-Pierre Bailly, Sébastien Louret, Josette Delaloi, Bénédicte Brocard, Teresa Torres, Carlos de Orte y Juan Marín.

CONCLUSIONES

Trabajamos en el ámbito de la instalación-sonora, reflexionando sobre cuestiones que afectan a las relaciones humanas. En todas nuestras investigaciones intentamos conseguir un perfecto equilibrio entre los valores ideológicos y los estéticos. Y, hacer una reflexión crítica y de denuncia de cuestiones socio-políticas como la guerra. Con nuestros pa(i)sajes sonoros la instalación se expande, generando una percepción temporal completamente nueva del espacio que se vuelve vivencial.

FUENTES REFERENCIALES

Arroyave, M. (julio-diciembre 2013). ¡Silencio!… Se escucha el silencio. *Calle 14*, *8*(11). https://doi.org/10.14483/udistrital.jour.c14.2013.2.a11

Bosseur, J.Y. (1998). *Musique et Arts Plastiques*. Minerve.

Carles, J. L. (2019). *El paisaje sonoro, una herramienta interdisciplinar: análisis, creación y pedagogía con el sonido.* Recuperado el 1 de junio de 2022 de: https://cvc.cervantes.es/artes/paisajes_sonoros/p_sonoros01/carles/carles_01.htm

Castro, A., Lorente, J.P., Ratia, A. y Hernando, J. (2005): *Souvenirs. Soldiers of the world.* Ayuntamiento de Zaragoza.

Clot, M. y Donaire, L. (2001). *Extensions in time and space. José Prieto/Vega Ruiz*. Gobierno de Aragón-Gobierno de la Rioja, ACTUAL-Colegio Oficial de Arquitectos de Aragón.

Costa, J. M. *(*2015). La ilusión del paisaje sonoro. *Arte y parte*, 117.

Giménez, C. y Sáenz de Gorbea, X. (2001). *JOSÉ PRIETO_VEGA RUIZ. Odisea en el espacio.* Junta de Castilla y León.

Grasa, I, Lorente, J.P., Ratia, A. y Hernando, J. (2002). *Souvenirs. Soldiers of the world.* Diputación de Zaragoza.

Hernando, P.L. y Prieto, J. (2008). *Souvenirs. Soldiers Of The World Enterramientos 2002-2008.* Ayuntamiento de Teruel / Fundación Siglo XXI / Caja Rural de Teruel.

Iges, J. (2001). Un approcio alla storia del paesaggio sonoro. *Musica / Realtà*, (65).

Kittler, Friedrich A. (1999). *Gramophone, film, typewriter.* Standford University Press.

Molina, M. y Cerdà, J. (2012). Entre el arte sonoro y el arte de la escucha. *Arte y Políticas de Identidad*, *7*.

Molina, M. (2008). El arte sonoro. *Itamar, revista de investigación músical,* (1).

Rocha, M. (2020). La instalación sonora. *Ólobo,* (4), 341-350. Universidad de Castilla la Mancha. Recuperado el 1 de junio de 2022 de: https://books.google.es/books?id=I0clEAAAQBAJ&pg=PA344&lpg=PA344&dq=En+las+instalaciones+el+sonido+contribuye+a+delimitar+activamente

Saénz de Gobea, X. (2000). *ALERTA ! GERNIKA 16:30 H. 26.04.37.* Gernika- Lumoko Kultur Elkartea.

Schafer, M. (1994). *Our Sonic Environment and THE SOUNDSCAPE (the Tuning of the World).* Destiny Books.

Schafer, M. 2011. *Limpieza de oídos*. Melos.

Schaeffer, P. (1988). *Tratado de los objetos musicales*. Alianza editorial.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15257

R. Gonell, Laura.
Estudiante y Becaria, Universidad de Barcelona, Departamento de Historia del Arte, Máster en Estudis Avançats en Història de l'Art. Graduada en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de Valencia.

La conexión de las obras con el espectador. La contemporaneidad en manos de los museos

The connection of the works with the spectator. Contemporaneity in the hands of museums

PALABRAS CLAVE

Contemporaneidad, conexión, Sociomuseología, museos, invisibilidad, EACC

KEY WORDS

Contemporaneity, connection, Sociomuseology, museums, invisibility, EACC

RESUMEN

La contemporaneidad es ese estado por el cual algo te toca en el aquí y ahora (Vanderlinden B. y Elena Flipovic, 2006, RAQS: Digressions from the memory of a minor encounter). Un espectador puede conectar con una obra de arte si siente esa conexión, esa contemporaneidad. Los limites indistinguibles de las prácticas contemporáneas han provocado una multiplicidad de conexiones y desconexiones con la sociedad actual, con la "gente corriente". Los museos están vacíos, sólo los estudiosos o conocedores van a los museos, o en algunos casos los turistas lo visitan por el prestigio del nombre del artista y por la foto y no por el deseo de conectarse con estas obras. Vamos a revisar aquí las caídas de la afluencia de visitantes de los museos como la caída de las posibilidades de conexión arte espectador y, por tanto, la caída de les posibilidades de las contemporaneidades. En esta comunicación deseo poner en debate una hipótesis, le responsabilidad de crear esa conexión entre el espectador y la obra de arte recae en los museos.

En el campo de la Sociomuseología las estrategias museológicas se diseñan para potenciar la figura del museo como un agente al servicio de la sociedad. Me posiciono en la teoría de que el museo debe tener la responsabilidad de revisitarse con los ojos de la sociedad en la que está situado para poder cumple su función de, tal como define la ICOM (2007) comunicar y exponer al patrimonio. Para explicar qué me ha llevado a este posicionamiento hablaremos de la invisibilización del espacio fin del *Espai d'Art Contemporani de Castelló (EACC).* Es un ejemplo, por el momento, de las consecuencias de un espacio contemporáneo con una trayectoria sin proyectar contemporaneidad con su sociedad. Para comprender esta invisibilidad acudiremos a explicadores desde la Física hasta la Filosofía, pasando por el Psicoanálisis y conceptos de Planificación Urbana como el no lugar o el espacio vacío.

ABSTRACT

Contemporaneity is that state by which something touches you in the here and now (Vanderlinden B. y Elena Flipovic, 2006, RAQS: Digressions from the memory of a minor encounter). A spectator can connect with a work of art if he feels that connection, that contemporaneity. The indistinguishable limits of today's artistic practices have caused a multiplicity of connection and disconnections with current society, with "ordinary people". The museums are empty, only scholars or connoisseurs are going to the museums, or in some cases tourists visit them for the prestige of artist's name and for the photo and not for the desire to connect with these works. We are going to revisit here the drops of the influx of visitors in museums as well as the drops the in the possibilities of art-spectator connection and, therefore, the fall in the possibilities of contemporaneity. In this communication I desire to discuss a hypothesis, the responsibility of creating that connection between the spectator and the work be borne in museums.

In the field of Sociomuseology, museological strategies are designed to enhance the figure of the museum as an agent at the service of society. I position myself in the theory that the museum must have the responsibility of revisiting itself with the eyes of the society in s

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15257

located which is located, to fulfil its function of defined by ICOM (2007) as communicating and exhibiting heritage. To explain what has led me to this position, we will talk about the invisibility of the physical space of the *Espai d'Art Contemporani de Castelló (EACC).* It is an example, at this moment, of the consequences of a contemporary art's space with a trajectory without projecting contemporaneity with its society. To understand this invisibility, we will turn to explanations from Physics to Philosophy, passing through Psychoanalysis and Urban Planning concepts such as non-place or empty space.

INTRODUCCIÓN

En esta comunicación se planteará una hipótesis para su difusión ante la comunidad científica. El espacio del Congreso Internacional de Investigación en las Artes Visuales ANIAV nos da cabida a esta difusión. La inquietudes de la autora de esta comunicación a lo local le disponen a encontrarse con situaciones donde advienen las sospechas que finalmente se convierten hoy aquí en hipótesis. La hipótesis principal que se va a exponer es la siguiente: Los museos son responsables de la conexión obra de arte-espectador. Para llegar a ella, relatamos un caso en particular, el *Espai d'Art Contemporani de Castelló (EACC)*. Veremos la decaída de afluencia de visitantes como consecuencia de la desconexión de la sociedad con la institución, provocando finalmente la invisibilización de esta.

Ese caso lo trabajamos a partir de una museología centrada en el museo al servicio de la sociedad, la Sociomuseología. En el caso del EACC veremos varias direcciones de arte que modificarán la conexión de la institución con la sociedad a través de la programación expositiva hasta encontrarnos con la situación actual. Tras estudiar el caso, volveremos a la hipótesis de la que partíamos, para dar a entender la importancia de esta para que un espacio de arte esté al servicio de la sociedad que lo rodea y no viva de visitas residuales.

METODOLOGÍA

Dado que mi trabajo ha sido de planteamiento de hipótesis, y no de investigación, mi metodología ha sido más parecida a un estado de la cuestión, revisando noticias y fuentes que han dado lugar a este planteamiento. He utilizado la teoría de la Sociomuseología para pensar en el museo como un agente al servicio de la sociedad y por ello, conectado a ella. Mis indagaciones han sido de observación participativa, acudiendo al entorno próximo al museo, así como a medios de comunicación que han relatado los sucesos del EACC. Estas indagaciones se han configurado como argumentos para poder plasmar las hipótesis, pero sin pretensión de ser una propuesta de vía de comprobación de esta. Observando el fenómeno de la visibilidad/invisibilidad en diferentes *papers*, he escogido el concepto de invisibilización, que al contrario de la invisibilidad no es una cualidad sino un estado impuesto y, esperemos, temporal.

DESARROLLO

El *Espai d'Art Contemporani de Castelló* está desértico, o la mayoría de las veces que he podido ir a visitar alguna exposición estaba completamente sola a excepción de la persona de control y seguridad. Aunque para mí siempre ha sido habitual en esta ciudad pequeña poder disfrutar de las exposiciones con esa soledad había algo que me hizo sospechar que era una tendencia que está prosperando últimamente. Las inauguraciones se llenan de *connoisseurs*, de familia y amigos de la artista, y de gente del ambiente artístico que van a posturear. Pero las semanas van pasando y las visitas a la exposición caen y suceden a cuentagotas. La sospecha surgió en mí en el momento de ir a visitar el espacio junto con unos amigos, la pregunta era, dónde quedamos, porque de los que íbamos sólo yo conocía la ubicación del espacio. ¿Cómo pudo pasar esto? El lugar está céntrico, al lado de varios lugares habituales de nuestro grupo de amigos. ¿Cómo podía ser que habiendo pasado al lado lo viesen y lo olvidasen? Una vez allí, con ellos y con sus comentarios de que no se esperaban para nada entrar en un museo de arte contemporáneo y que pudiera gustarles lo que allí dentro había, entendí la desconexión que había en los museos con la sociedad que la envuelve. Saber la ubicación de un museo que presupones que lo de dentro no va contigo, es de lógica que, al no ser información útil, la almacenemos entre otra tanta también inútil y llegar con ello a olvidar qué había en ese espacio físico.

Estamos ante una invisibilización de un espacio físico y no sólo por parte de las personas de mi alrededor, la sospecha de la invisibilidad se hizo real para mí cuando se publicó el artículo "Un callejón lleno de porros, orín y alcohol 'acorrala' el entorno del Conservatorio de Castellón" (Hernández, 2021). En este artículo las problemáticas del espacio de tránsito creado por la separación entre el EACC y el edificio del Conservatorio de Castellón, es visto como un problema sólo para los estudiantes del conservatorio, es decir, no es problema para los visitantes del EACC ya que no existen. Es preocupante esta desatención a que es un espacio compartido ya que en este espacio además hay una intervención de pintura urbana de Eltono "Modo nº6" (2016). Entonces, si es verdad el tema del orín en esas paredes,

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15257

no sólo hay problema de salubridad y olores como dice el artículo, sino de conservación de patrimonio[1], cosa que no se da cabida en el artículo citado. La invisibilización ya no es cosa de que el edificio no es ubicado por gente en un espacio, es que, compartiendo ese mismo espacio y siendo consciente de ello, el EACC es un vecino más de una institución, tan intrascendental para ella como una finca de viviendas.

Hemos visto cómo una sospecha nos ha llevado a una hipótesis, el espacio físico del EACC está invisibilizado. ¿Esto por qué ha ocurrido? Vemos desde el inicio de su construcción intención política del olvido, el olvido de una historia de descompensación de los esfuerzos por parte de la Generalitat hacia Castellón. Hasta entonces era notable la predilección del gobierno de la Generalitat hacia las otras dos provincias y eso generaba malestar entre la población de la provincia de Castellón. Entonces crearon la organización Castelló Cultura para promocionar diversas estrategias culturales en la provincia (Salanova, 2020). Esta intención se hace mucho más clara cuando se intenta inaugurar el centro en plena campaña electoral de 1999 y la Junta Electoral lo prohíbe (Fabra, 1999). Es decir, el EACC es un espacio de arte contemporáneo contemplado en su proyección inicial como un monumento en tanto que "busca transmitir valores y está proyectado al futuro (..) tiene la función de destruir la memoria e inducir al olvido para retornar desde el por-venir" (Echeverría Alvarado, 2020). El EACC es un por-venir, una promesa de futuro de la Generalitat hacia la provincia, una promesa de que iba a ser tratada de igual manera que sus vecinas y una promesa de revalorización de la ciudad como punto cultural de referencia[2].

A través de las palabras de la primera dirección de arte del EACC con Jose Miguel García Cortés: "El problema de un museo no es la piel que lo recubre, sino el contenido que le da vida" (Fabra, 2003). En estos más de veinte años que tiene de recorrido la institución han acontecido diversas etapas de dirección de arte que han ido moldeando la conexión de la sociedad con ésta. En el inicio de la programación expositiva del EACC, coincidiendo con un momento de auge económico, se desarrollaron proyectos que estaban en constante conexión con la sociedad. A partir de la dimisión de Jose Miguel G. Cortés se observa una tendencia a la programación de exposiciones sin conexión con la sociedad hasta tal punto que con la dirección de Lorenza Barboni las exposiciones son estructuradas desde un ente externo sin que ella tuviera margen de modificación[3]. En este año 2022 existe una nueva dirección de Arte a cargo de Carles Àngel Saurí (Garsán, 2021), que se ha realizado a través de un concurso, un proceso inusual en un centro de arte público que provocó ciertos debates entre los dispuestos desde hace tiempo a los concursos como la Asociación de Directores de Arte Contemporáneo de España (ADACE) que estuvieron promocionando este método (Almela,2008) y los más reacios por la mercantilización que suponía, según ANAV (Torres, 2021). Con este concurso, en mi opinión, se abren las posibilidades de evolucionar el centro hacia la conexión con su entorno social y la posibilidad de que el EACC empiece a ser una institución que proyecte y busque contemporaneidades.

La invisibilidad es un fenómeno Físico que ocurre cuando una refracción de la luz logra ignorar reflejarse en un espacio, cuando esto ocurre nuestra visión, captadora de luz, es incapaz de verlo (Torres de Huertas, 2016). Pero este espacio del que estamos hablando no está situado en una región convergente de la refracción de la luz, es decir, el fenómeno de la invisibilidad acontecido no es Físico, es Filosófico o de la teoría de las artes visuales. El ojo ha sido capaz de verlo y el cerebro ha visualizado y trasladado esa información a nuestro córtex sensorial, en el instante que lo estamos viendo existe para nosotros, pero al haber un desinterés no almacenamos ese recuerdo y para nosotros ese espacio físico no existe. Lo que está sucediendo en el EACC se llamaría en un videojuego, un bug. Un bug como una laguna de memoria, un espacio vacío con el que puedes convivir y seguir tu vida cotidiana porque un bug no tiene porqué impedirte seguir el videojuego.

Aquello que se recuerda tras haberlo visto es aquello que ha conectado con nosotros de alguna manera. Si partimos de la premisa de que la contemporaneidad de una obra de arte reside en la conexión alcanzada en el aquí y en el ahora con el espectador que la ha visto, ¿un espacio de arte contemporáneo no deja de ser tal si no logra conseguir esa contemporaneidad? Con esto llego a mi siguiente hipótesis, el museo contemporáneo es responsable de generar contemporaneidades, es decir, el museo tiene responsabilidad en la conexión entre obra-espectador. Pero esta conexión sí que sucede ese día de inauguración en que todas las personas que son contemporáneas a esas obras de arte hacen su aparición, pero en los diferentes días sucesivos aquellas personas que habitan aquel lugar no se les interpela entrar en el espacio presuponiendo que lo que tiene ahí dentro no les va a interesar. Si como museo te interesa crear esas conexiones en exclusiva para un grupo reducido de personas, enhorabuena, sigue así. Pero en la nueva museología orientada

[1] Cabe añadir que Eltono considera la destrucción de la obra como característica propia de ocupar un espacio que habita entre los ciudadanos, que éstos pueden intervenir encima, borrarlo o empeorar las condiciones de conservación con orín y otros líquidos. Pero eso no quita que el museo tiene la función de la conservación del patrimonio.

[2] Quisiera aquí nombrar un caso de museo como monumento en este mismo sentido, el MACBA. Este museo se planificó en la zona que está para revitalizar y parar la supuesta degradación del barrio, para olvidar porqué los habitantes del Raval tienen esa pobreza.

[3] Lorenza Barboni llegó a declarar que se enteraba mediante la prensa (Navarro, 2018, Castellón).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15257

a poner en valor el museo como un agente a disposición de la sociedad esa creación de contemporaneidades deberían orientarse a ser accesible a muchas más personas de las que actualmente son.

CONCLUSIONES

Tras observar la decaída de visitantes a los museos, la museología necesita imperativamente buscar las causas y las soluciones a este fenómeno. Concluimos que podría existir una relación entre el museo al servicio de la sociedad y la conexión obra-espectador. Las hipótesis planteadas darán lugar, tras su comprobación, a estrategias de reconexión para aumentar la afluencia de público. Estas hipótesis tratan de ubicar al museo como responsable de esta situación. La sociedad cambia y va a cambiar, por lo que una solución que no tenga en cuenta esta casuística de fluidez solo nos llevaría a un mismo resultado dentro de unos años, se repetiría el ciclo. Considero que, por lo expuesto anteriormente, las hipótesis planteadas deberían ser consideradas para su comprobación por la comunidad científica. Tengo el deseo de trabajar estas hipótesis, pero me encuentro con la inexperiencia y la falta de recursos para ello, por lo cual animo a la comunidad a recoger estas hipótesis y comprobarlas.

FUENTES REFERENCIALES

Almela, M. (23 de marzo de 2008). Juan de Nieves: 'Castelló Cultural debería elegir el director artístico del EACC con un concurso público'. *Levante.* https://www.levante-emv.com/castello/2008/03/23/juan-nieves-castello-cultural-deberia-13456643.html

Echeverria Alvarado, P. (25 de febrero de 2020). La invisibilidad del monumento, el archivo y la memoria del olvido. *Rev. Rupturas 10*(2), 69-99. https://doi.org/10.22458/rr.v10i2.3020

Fabra, M. (26 de mayo de 1999). La Junta Electoral suspende la inauguración del Espai d"Art de Castellón prevista por la Generalitat. *El País*. https://elpais.com/diario/1999/05/26/cvalenciana/927746277_850215.html

Fabra, M. (13 de julio de 2003). El problema de un museo no es la piel que lo recubre sino el contenido que le da vida. *El País*. https://elpais.com/diario/2003/07/13/cvalenciana/1058123903_850215.html

Garsán, C. (15 de noviembre de 2021). Carles Àngel Saurí, elegido como nuevo director del EACC. *Cultur Plaza*. https://valenciaplaza.com/carles-angel-sauri-elegido-como-nuevo-director-del-eacc

Hernández, C. (22 de noviembre de 2021). Un callejón lleno de porros, orín y alcohol 'acorrala' el entorno del Conservatorio de Castellón. *El Mundo*. https://www.elmundo.es/comunidad-valenciana/castellon/2021/11/22/619aacacfdddfff13a8b457b.html

Internacional Council of Museums. (24 de agosto de 2007). Definición de museo. https://icom.museum/es/recursos/normas-y-directrices/definicion-del-museo/

Navarro, V. (2 de abril de 2018). La directora del museo EACC de Castellón despedida se enteraba 'por la prensa' de la programación. *El Mundo*. https://www.elmundo.es/comunidad-valenciana/castellon/2018/04/02/5ac24aba468aebf5638b45fe.html

Salanova, M. (10 de noviembre de 2020). Desparasitar a un centro de arte. *Revista Mirall*. https://revistamirall.com/2020/11/10/desparasitar-a-un-centro-de-arte/

Torres de huertas, G. (12 de julio de 2016). Invisibilidad y desobediencia civil. *AusArt 4*(1), 11-17. https://doi.org/10.1387/ausart.16672

Torres, S. (2 de noviembre de 2021). El EACC de Castelló como síntoma de las estrecheces para dirigir un espacio público. *MAKMA*. https://www.makma.net/el-eacc-de-castello-como-sintoma-de-las-estrecheces-para-dirigir-un-espacio-publico/

Vanderlinden B. y Flipovic, E. (2006). *The Manifesta Decade: Debates on Contemporary Art Exhibitions and Biennials in Post-Wall Europe*. The MIT Press.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15496

Richarte Ramírez, Andrés.
Universidad de Málaga.

Animales no humanos: un acercamiento al otro desde la práctica artística

Non-human beigns: An approach to an Other from Artistic Practice

PALABRAS CLAVE

Arte, Aves, Interespecie, Cohabitar.

KEY WORDS

Art, Birds, Interspecies, Cohabiting.

RESUMEN

El siguiente texto propone una reflexión desde la práctica artística sobre el espacio común interespecie. Un espacio compartido, cohabitado, entre distintas especies supone un reto por la ausencia de un lenguaje común, al que solo pareciese posible enfrentarse a través del aprendizaje que aporta la experiencia y sus procesos. Si bien, la posibilidad de conexión con el otro, con el animal no humano, suele ir filtrada por una mirada eminentemente antropocentrista, la práctica artística puede ayudarnos a dibujar nuevos horizontes e introducir nuevas narrativas. Ejemplos de estas narrativas son las obras de los y las siguientes artistas: Ana Mendieta y la introducción de la gallina en la performance; Barbara Bosworth y su acercamiento al mundo natural a través de la fotografía; o Seraina Dür y Jonas Gillman con sus performances con palomas. La revisión de estas propuestas pretende manifestar la valía del arte y sus procesos como una disciplina clave allí donde otras han fracasado. Cercana a las anteriores producciones, desde la práctica artística personal atiendo a la problemática presentada anteriormente. Ejemplos de esta producción son las obras "Del preludio: Habitar la cornisa" (2020), donde el punto de mira gira en torno a la hostilidad a la que se enfrentan las palomas urbanas (*Columba livia*), ya sea entre individuos de la misma especie o resistiendo a la violencia que el humano introduce en el entorno para evitar su proliferación. Por otro lado, "Expanded Chicken" (2019-2020) atiende a un episodio donde un grupo de más de 300 gallinas domésticas se renaturalizan, se tornan improductivas e invaden un parque urbano, para desconcierto de la población local y con un gran potencial metafórico.

ABSTRACT

This text proposes a reflection upon art practices in relation to shared interspecies spaces. Spaces cohabitated by different species become a challenge in absence of a common language. The possibility of approaching non-human beings is usually filtered by an antrophocentric point of view but art practices could help us to draw new horizons and to introduce new narratives. We find examples of this new narratives in the following artists: Ana Mendita and her works with chickens in performances; Barbara Bosworth and how she approaches to natural world through photography; Seraina Dür and Jonas Gillman and their collaborative performances with pigeons. My own art practice is close to the artworks listed previously and becomes another confrontation of the exposed. Some examples of my artwork are "Del preludio: Habitar la cornisa" (2020) where I discuss pigeons (*Columba livia*) and urban hostility. Also "Expanded Chicken" (2019-2020), where a free-ranging population of 300 chickens becomes the point of attention. This population of free birds spread around an urban park revealing a powerful metaphor.

INTRODUCCIÓN

A lo largo del siguiente trabajo nos acercaremos tanto a autores teóricos como a artistas cuyas propuestas suponen una reflexión sobre el otro o los espacios compartidos entre especies. Comenzaremos reflexionando brevemente sobre el modo en que nuestra mirada viene condicionada desde otras disciplinas como la filosofía o las ciencias, afectando al modo en que nos acercamos a otros animales. Continuaremos con una revisión de algunos ejemplos de prácticas artísticas en las que los animales se ven involucrados en la propia práctica o son registrados a través del medio fotográfico. Estos ejemplos, algunos de ellos referencias en mi práctica artística personal, plantean escenarios de diálogo o reflexión sobre el otro. Posteriormente revisaremos dos de las obras que conforman la práctica artística personal del autor de este texto, cercanas a los ejemplos y las problemáticas previamente tratadas. Por último, serán recogidas aquellas

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15496

conclusiones fruto del análisis de obras de arte que suponen un acercamiento interespecie, así como las extraídas de los propios procesos de producción en el ámbito artístico.

METODOLOGÍA

Las conexiones establecidas en este artículo parten de la revisión teórica de posturas afines al tema de investigación, la reflexión sobre la investigación plástica personal, así como la investigación de las prácticas de otros artistas. Como antecedentes a la producción personal que analizaremos posteriormente, encontramos la propuesta fotográfica de Ricardo Cases en "Paloma al Aire" donde queda registrada la confluencia entre la actividad lúdica humana y el ciclo vital de la paloma. La obra fotográfica de Barbara Bosworth también debe ser considerada en las próximas reflexiones, dada su necesidad de registrar no solo una conexión del ser humano con su contexto sino más bien una vinculación compleja y permanente al mundo que habitamos. Para abordar una cuestión tan intrincada como las relaciones entre humanos y aves, animales a los que prestaremos especial atención, se hace necesaria la revisión de aquellas formulaciones a nivel teórico que nos permitan comprender dichas relaciones con mayor profundidad y amplitud. Estas revisiones van desde la ironía de las clasificaciones que Borges analiza en una narración incluida en "Otras inquisiciones" hasta las aportaciones más recientes de Donna Haraway en cuanto a la naturaleza de nuestras relaciones con los otros. Esta investigación teórica y análisis formal han tenido como objetivo desembocar en la investigación plástica y unos procesos, que han permitido materializar la producción plástica personal de un modo que podremos observar al final de este texto.

DESARROLLO

A continuación, matizaremos en primer lugar el modo en que nuestra mirada hacia el otro ha sido modelada. En segundo lugar, revisaremos prácticas artísticas que se acercan a animales y que han sido tenidas en cuenta para la producción artística personal. Siendo la práctica personal el último apartado de este punto.

1. De nuestra mirada y comprensión de una alteridad animal

El pequeño texto de Borges titulado "El idioma analítico de John Wilkins" y publicado dentro de "Otras inquisitudes", hace manifiesta la problemática de la clasificación u ordenación de aquellos elementos, cosas o seres que conforman el mundo. Sirenas y otros animales parecen seguir un orden lógico en la enciclopedia china que Borges incluye en el texto anteriormente citado (Borges, 2005). La irónica clasificación, donde animales mitológicos encontraron un espacio junto a otros seres visibles en nuestra experiencia vital, atrajo la atención del filósofo francés Michel Foucault por su carácter artificioso. La vecindad o cercanía paradójica que producía la clasificación de la enciclopedia china en aquellos animales, mitológicos o no, solo parecía posible en los dominios de la palabra (Foucault & Frost, 1997). El beneficio que la clasificación aporta a áreas del conocimiento como la ciencia, no debe confundirnos en cuanto a su carácter de herramienta eminentemente virtual. Ciencias como la taxonomía resultan convenientes a fin de abarcar y ordenar el vacío al que nos enfrentamos sin la palabra. Si bien, habría que reflexionar sobre la naturaleza de convención humana de estas prácticas.

El otro, el animal ajeno a la clasificación, se ha visto atravesado por convenciones ajenas a su naturaleza en lo que a convivencia interespecie con humanos se refiere. La mirada antropocentrista no solo ha regido en el ámbito de la ciencia, sino que ha tenido sus propias repercusiones negativas provenientes del ámbito de la filosofía. A esta cuestión dedica Derrida varios de sus trabajos reunidos bajo el título "El animal que luego estoy si(gui)endo", una cuestión que Donna Haraway recupera con su reflexión sobre el tipo de relaciones que establecemos con los animales, lo cual nos traslada a un debate con vigencia en la actualidad. Haraway distingue entre relaciones unidireccionales y relaciones bidireccionales, siendo las primeras una jerarquía de poder donde el otro es sometido y siendo las segundas un intercambio donde aprender mutuamente y desarrollar una capacidad de respuesta-responsabilidad frente al otro (Harway, 2008). Es ante un escenario donde nos encontramos desprovistos de un lenguaje común, donde podemos encontrar valiosas las prácticas artísticas que exploran los márgenes sobre los modos en que nos hemos relacionado con otros animales.

2. De las prácticas artísticas como énfasis y desvelo de relaciones interespecie

A continuación, revisaremos obras que incluyen animales en sus procesos y resultados plásticos, siendo un punto de atención específica las aves. Dentro del panorama artístico nacional encontramos el proyecto fotográfico de Ricardo Cases titulado "Paloma al aire" (2011). Publicado en forma de libro, este proyecto registra la actividad de ciertas comunidades dedicadas a la columbicultura en la región de Valencia. Esta actividad lúdica humana se centra en la cría y cuidado de las palomas, que a su vez son las encargadas de competir en carreras junto a otros ejemplares de su especie. La obra sirve de registro de una confluencia entre especies, donde el cuidado del otro no solo implica la inversión de tiempo y desembolso económico, sino que también son protagonistas ilusión y cariño por una práctica que hace comunidad (Cases, 2011). Esta relación interespecie entre humanos y palomas, puede remitirnos a otros momentos históricos en que la paloma y el palomar fueron una actividad agraria donde esta ave aún gozaba de una relación más extendida y arraigada en la sociedad, aun cuando esta fuese de naturaleza económica. Momentos históricos que incluyen legislaciones para proteger estas

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15496

explotaciones agrícolas, así como intentos por que proliferasen para hacer frente a la hambruna en el contexto de la España de posguerra (Castilla Pascual et al., 2020).

Profesora de fotografía en la Facultad de Arte y Diseño de Boston, Barbara Bosworth propone otro acercamiento a la naturaleza a través de su fotografía. Su obra trata de registrar interconexiones entre la actividad humana y la de otros animales como aves, fotografiando desde cazadores a anilladores de aves, así como los cambios cíclicos que sufren los paisajes (Bosworth, s.f.). Series fotográficas como "Birds and other angels" suponen la realización de retratos donde anilladores de aves son fotografiados junto a aquellas aves a las que acaban de capturar. Otras series como "Natural Histories" suponen la reflexión sobre el modo en que hemos comprendido la naturaleza a través de la clasificación por categorías de aquello que nos rodea. Por ello fotografía setas encontradas en el bosque, dientes de tiburón ordenados según tamaño y forma, entre otros ejemplos. Destaca que en esta serie fotográfica la artista fotografíe un libro de historia natural, que dialoga perfectamente con otras imágenes donde clasifica frutos vegetales o partes reproductivas de hongos.

Si bien la fotografía desvela y materializa a través de sus imágenes relaciones que podrían ser poco visibles para el espectador, es desde la práctica performativa y con la presencia del cuerpo donde encontramos nuevas y valiosas narrativas interespecie. Si bien las prácticas artísticas en que el animal vivo ha sido introducido en el espacio expositivo han supuesto numerosas críticas, podemos ver una evolución en el tipo de procesos que implican dichas prácticas. Atrás quedaron obras como "Untitled (Chicken Piece Shot)" (1972) de Ana Mendieta, donde el sacrificio de una gallina durante una performance nos remite a sus raíces cubanas, o "I Like America and America Likes Me" de Joseph Beuys, donde el artista convive con un coyote durante tres días en un espacio reducido y donde dialogan a través de dicha convivencia forzada. La obra de los artistas alemanes Seraina Dür y Jonas Gillmann se mueve entre los límites de la performance y la instalación. Su propuesta, con clara referencia a Haraway, propone espacios performativos e instalativos para el encuentro y la convivencia (Shared Campus, 2021). Junto a otras trece palomas, este dúo de artistas se consideran una compañía de performance interespecie que explora los límites de lo que consideramos producción artística. Las anteriores obras introducen no solo nuevas narrativas a través de su materialización o puesta en escena, sino que también suponen nuevos escenarios para el encuentro y el diálogo. Vinculada con estas producciones, a continuación revisaremos dos de las obras que han sido llevadas a cabo dentro de la práctica artística personal.

3. De la práctica artística personal como acercamiento al otro

El interés personal por un espacio común con el otro tiene su detonante en el encuentro con la tórtola turca (*Streptopelia decaocto*), ave con un canto atractivo y fácilmente reconocible en la ciudad, que posteriormente derivaría en un interés por la paloma bravía o doméstica (*Columba livia*). Esta última es una especie frecuentemente empleada como símbolo con variada significación a lo largo de la historia del arte, pero que como animal se encuentra denostado por habitar en las ciudades espacios no destinados a ello. Esa condición de marginalidad y violencia urbana camuflada a la que se presta atención en "Del Preludio: Habitar la cornisa" (Richarte Ramírez, 2021). En esta obra la paloma se torna metáfora de problemas de cohabitabilidad interespecie, ordenándose fotografías y recortes de prensa en cinco paneles de madera con las siguientes categorías: catalogación individual de individuos; relaciones intraespecie entre palomas; relaciones interespecie con otras aves y humanos; restos fruto de la actividad vital de la paloma y de humanos sin techo; y, por último, elementos de violencia contra aves y humanos.

El tipo de fotografía requerida por el proyecto era de naturaleza documental y con una cierta objetividad, cualidad que Lucy Soutter define como de actitud sencilla y directa, evitando la opinión o emoción al realizarla (Soutter & Lera, 2015). Siendo este tipo de enfoque en la fotografía algo propio del ámbito de las ciencias y que podemos ver en la obra fotográfica de Bernd y Hilla Becher con series de fotografías como "Torres de agua" (1967-1980). También son tenidas en cuenta producciones fotográficas como la de August Sander, cuya obra documenta con seriedad la esencia de una época, siendo la fotografía en si misma un documento que da fe de dicho momento (Lugon, 2010). En la fotografía de Sander prima el registro de los sujetos, es por ello que la composición queda subyugada a esta intencionalidad. Es por esta tradición de objetividad en la fotografía, por lo que las fotografías en "Del preludio: habitar la cornisa" están directamente influenciadas en el aspecto formal, o lo que es lo mismo, los sujetos y objetos aparecen centrados en la imagen y ocupan el punto de interés de esta. Por otro lado, la organización de las imágenes que conforman la obra tiene su potencia en la posible lectura intertextual que se produce entre las mismas. Una disposición con interconexiones que toma como referencia los paneles del historiador alemán Aby Warburg, donde sus fotografías y reproducciones de obras de arte desvelaban conexiones más allá de un orden cronológico tradicional (Warburg, 2010). Estos paneles nos trasladan al concepto de archivo, donde es configurado un dispositivo de almacenamiento de la memoria sociocultural a través de imágenes que funcionan como representaciones visuales y como maneras de pensar, sentir y concebir la realidad (Guasch, 2011). Es por ello por lo que parecía adecuado materializar la obra en forma de paneles.

La realización de las fotografías que componen los cinco paneles de esta obra precisaba un estudio de aquellas zonas de la ciudad donde las aves realizaban su actividad vital. De este modo pudieron ser identificadas no solo zonas de anidamiento o de alimentación, sino que comenzaron a destacar elementos violentos diseminados por cornisas, balcones y terrazas de la ciudad. El proceso de producción de la

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15496

obra implicaba el acercamiento y una mayor comprensión para el artista de las condiciones de vida del otro y un reflejo de estas en la obra final. Este aspecto es común a otra producción cercana en el tiempo y titulada “Expanded Chicken” (2019-2020).

Figura 1. Del Preludio: Habitar la cornisa (2020). Fuente: elaboración propia.

Figura 2. Del Preludio: Habitar la cornisa (2020). Fuente: elaboración propia.

“Expanded Chicken” tiene como punto de partida una serie de notas de prensa donde se habla de una población de gallinas que habita un parque urbano de la provincia de Málaga, y que había comenzado a extenderse por jardines y urbanizaciones cercanas sin control alguno. Esta obra, cuyo nombre es una cita irónica a las teorías sobre escultura expandida de Rosalind Krauss (Krauss & Gómez, 2006), requirió de un proceso que incluyó visitas frecuentes al Parque de la Paloma a lo largo del último trimestre de 2019. En dicho momento, la población de gallinas estaba censada en torno a 300-400 ejemplares. Dicho acontecimiento constaba de un gran potencial metafórico, pues la gallina doméstica (*Gallus gallus*) sufría una especie de renaturalización en el entorno urbano y ganaban una nueva condición perdida hacía siglos, la de ser perversamente improductivas para el sistema. La obra quedó conformada por un video ensayo con una narración de voz en off y una mesa iluminada donde estaban dispuestas notas de prensa y fotografías sobre dichas aves. La ironía con

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15496

que son narrados los hechos en el video ensayo supone una vía a través de la que desvelar problemáticas menos visibles pero cercanas al caso de estas gallinas, como son: el control sobre la población; la xenofobia; el racismo; entre otros. A enero de 2022 la población de gallinas había sido eliminada y los individuos restantes devueltos a recintos especializados, lo cual dota de un sentido más dramático a la obra.

Ambas producciones personales implican un doble acercamiento al otro. En primer lugar, el artista se ve involucrado en procesos que requieren un estudio y mayor compresión del otro, como ocurre en los anteriores casos con las gallinas asilvestradas o las palomas urbanas. Procesos que amplifican nuestra percepción del entorno y aquellos otros seres que nos rodean. Por otro lado, la recepción de la obra vislumbra nuevos escenarios e introduce al espectador ante nuevas narrativas que diversifiquen su comprensión del mundo.

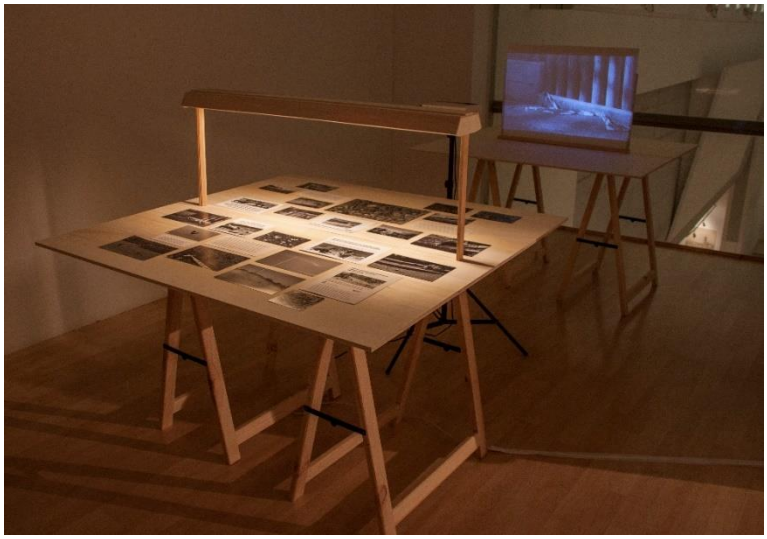


Figura 3. Expanded Chicken (2019-2020). Fuente: elaboración propia.

Figura 4. Expanded Chicken (2019-2020). Fuente: elaboración propia.

CONCLUSIONES

Las prácticas artísticas y la experimentación que acontece en sus márgenes pueden suponer una afrenta a los designios de nuestra era. Algunos teóricos han nombrado a este momento como Antropoceno, dentro de la nomenclatura empleada en la escala geológica para registrar grandes cambios acontecidos en la tierra (Braidotti & Hlavajova, 2018). Esta nueva era está marcada por importantes cambios que la actividad humana ha supuesto para el planeta que habitamos, alterándolo de forma considerable y difícilmente reversible. Obras como las anteriormente revisadas, se incluyen dentro de un espectro de prácticas artísticas que permiten amplificar nuestra percepción

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15496

del entorno a través de sí mismas. También introducen nuevas narrativas, ya sea a través del encuentro con el otro o propiciando la reflexión en el interior del cubo blanco. La potencia de estas obras no reside en una visión moralizadora de cómo nos deberíamos interrelacionar con otros animales no humanos, sino que desvelan nuevos recorridos posibles como alternativa a los que ya conocemos. Cuestionarnos el modo en que otros animales se integran en el espacio urbano, así como nuestra relación con ellos, como ocurre en "Expanded Chicken" o "Del Preludio: Habitar la cornisa", es algo de lo que podemos aprender a través de los propios procesos en los que nos sumergimos como artistas.

FUENTES REFERENCIALES

Borges, J. L. (2005). *Otras Inquisiciones* (1ª ed.). Alianza Ed.

Bosworth, B. (10 de mayo de 2022). *About. Barbara Bosworth.* https://www.barbarabosworth.com/about

Braidotti, R. y Hlavajova, M. (2018). *Posthuman Glossary*. Bloomsbury Publishing PLC.

Cases, R. (2011). *Paloma al Aire*. Ricardo Cases. Recuperado 10 de abril de 2022 de https://ricardocases.es/es/personal/paloma-al-aire/

Castilla Pascual, F. J., Cejudo Loro, D. y Sánchez-Migallón Jiménez, T. (2020). Los palomares como elemento característico de la arquitectura tradicional de La Mancha, España*. Journal of Traditional Building, Architecture and Urbanism*, (1), 447–462. https://doi.org/10.51303/jtbau.vi1.370

Foucault, M. y Frost, E. C. (1997). *Las palabras y las cosas*. Siglo XXI.

Guasch. (2011). *Arte y archivo, 1920-2010: genealogías, tipologías y discontinuidades.* Ediciones Akal, S.A.

Haraway, D. J. (2008). *When Species Meet.* Amsterdam University Press.

Krauss, R. E. (2006). *La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos*. Trad. A. Gómez Cedillo. Alianza Editorial.

Lugón, O. (2010). *El estilo documental. De August Sander a Walker Evans 1920–1945*. Ediciones Universidad de Salamanca.

Richarte Ramírez, A. (2021). *Del preludio: habitar la cornisa*. Riuma. https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/20833

Shared Campus. (2021). *Happening#4: Semiotics of Tenderness*. Recuperado 15 de abril de 2022, de https://shared-campus.com/themes/social-transformation/st-summerschool-19/happening-2/happening-5-semiotics-of-tenderness/

Soutter, L. y Lera, A. F. (2015). *¿Por qué fotografía artística?* Ediciones Universidad de Salamanca.

Warburg, A. (2010). *Atlas Mnemosyne*. Ediciones Akal.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15502

Rodríguez Arias, Ángel Manuel.
Universitat Politècnica de València, Centro de Arte y Entorno.
Investigador pre doctoral FPI-UPV

Kim, Ji Yeon.
Universitat Politècnica de València.
Estudiante máster en producción artística

For Eternity. Metodología de un proyecto de arte público

For Eternity. Methodology of a public art project

PALABRAS CLAVE

Arte público, sostenibilidad, plástico, arte relacional, ecología.

KEY WORDS

Public art, sustainability, plastic, relational art, ecology.

RESUMEN

En el siguiente artículo se recoge el proceso conceptual y proyectual de la obra *For Eternity* (2021), expuesta en la convocatoria de Art Públic / Universitat Pública. Este proyecto conecta la problemática del tiempo de degradación de los plásticos en el entorno, vinculándola con la concepción trascendente de la eternidad. Realizamos por tanto una exploración experiencial del concepto, centrados en concienciar en como es necesario tener en cuenta la sostenibilidad en los avances socio-científicos, configurando disciplinas subyacentes que se complementen en un saber transdisciplinar. Para en definitiva poder concebir el hecho artístico desde la *ecosofía*.

ABSTRACT

The following article contains the conceptual and design process of the work For Eternity (2021), exhibited in the call Art Públic/Universitat Pública. This project connects the problem of the degradation time of plastics in the environment, linking it with the transcendent conception of eternity. Therefore, we carry out an experiential exploration of the concept, focused on raising awareness of how it is necessary to take sustainability into account in socio-scientific advances, configuring underlying disciplines that complement each other in trans disciplinary knowledge. The main objective is to ultimately be able to conceive the artistic process as a path to acknowledge the *ecosophy*.

INTRODUCCIÓN

En esta intervención para el congreso ANIAV se resumen las fases de concepción y ejecución del proyecto For Eternity (2021), expuesto dentro de la convocatoria de Art Públic/ Universitat Pública número XXIV de la Universitat de València, comisariada por Alba Braza. Cabe mencionar que este proyecto ha contado con el asesoramiento del departamento de química de la Universidad de València, en concreto con los profesores Clara Gómez Clari y Rafa Muñoz Espí.

En marzo de 2019 el parlamento Europeo aprobó una directiva en la que se prohibían los denominados como plásticos de un solo uso, refiriéndose a utensilios como pajitas o vasos de plástico, para ser sustituidos por otros materiales biodegradables (Directiva UE 2019/904). Esta ley ampliaba por la legislación sobre el uso de bolsas de plástico del gobierno de España (Real Decreto 293/2018).

Esta normativa, aunque sirve como punto de partida, deja de lado la cantidad plásticos utilizados diariamente que no son remplazados por otra opción biodegradable. Hablamos de bolsas, envases, botellas, y un largo etcétera de enseres utilizados a diario de forma masiva.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15502

Con este antecedente en mente, llegamos al campus de Burjassot un día festivo, siendo éste nuestro primer contacto con el espacio. Al ir caminando por él no había estudiantes, ni profesores, ni investigadores o personal de servicio. Apenas los gatos tuvieron ganas de saludarnos. Lo que sí que pudimos encontrar fue el rastro de días pasados, quizás por el viento acumulado y la amplitud; multitud de distintos tipos de plástico se acopiaban entre los jardines, las esculturas y la fuente. Estos se entremezclan y nos cuentan el paso y hábitos alimenticios de los estudiantes. A diferencia de la huella que genera una pisada en el desierto, efímera, el plástico se concibe como una entidad perdurable a su uso.

Entendemos a este componente, en sus distintas variantes de polímero petroquímico, como un elemento perdurable, que se mantiene intacto en la naturaleza durante decenas o cientos de años. En este sentido, podemos establecer una correlación entre la noción de inmortalidad o eternidad, con este material.

De este modo, para este proceso se ha decidido construir una analogía entre la noción de perpetuidad, urdiendo una referencia satírica al referente de la tradición judeo-cristiana, con la eternidad del polímero. Max Weber explica en sus estudios sociológicos sobre la religión (Weber, Max, y Joaquín Abellán. 2016), que el capitalismo se erige desde occidente como un sistema influenciado por la moral protestante, en la que el consumo forma parte del ritual y el rito. Este modo de vida forma parte de la causa y vertebra el leitmotiv característico de la emergencia climática actual, y sirve de estructura significante para este proyecto. En este sentido, el material que tomamos como referente se erige como el símbolo del consumismo exacerbado, constituyendo un inconveniente arduo en el intento de confeccionar un programa de sociedad sostenible.

METODOLOGÍA

Tomamos como referencia a Félix Guattari (1996), y adquirimos los valores de la ecosofía como forma de aproximación al hecho artístico. De este modo, entendemos que el arte sirve de vehículo donde la subjetividad se configura y permite una nueva perspectiva a la hora de abordar problemáticas del ámbito científico y social. Se propone por tanto una visión en lo liminal que cuestione el estándar del antropoceno, desfigurando los útiles y desechos diarios para poder llegar a observarlos desde una nueva perspectiva, la cual permita desde lo concreto entender la magnitud de un problema mayor. En este sentido se sugiere como punto de partida una visión micro política, dentro de una óptica Deleuziana, para generar conciencia, en un contexto universitario, de aquellas acciones que puedan plantear un modelo diferente de hábitos de consumo.

DESARROLLO

Este proceso relacional parte de la intención de señalar cómo la perdurabilidad del plástico afecta y transforma nuestro entorno. Lo cual supone una problemática dentro del eje de la sostenibilidad, incidiendo por tanto como un factor aglutinante en la crisis climática. En este sentido, se plantea *For Eternity*, una instalación que cuenta con tres estructuras, cada una con un diseño gráfico integrado, en las inmediaciones del campus de Burjassot de la UV. Cada uno de estos paneles parte de una recolección y posterior registro de tres tipos de plásticos, que hemos encontrado como desechos a lo largo del campus.

Para la obtención de muestras in situ, se ha empleado un escáner de mano. Estas imágenes posteriormente han sido tratadas en un proceso de edición digital. En concreto, las muestras recogidas se corresponden con los siguientes plásticos: el polipropileno o PP, el polietileno de baja densidad o LPDE, y el policloruro de vinilo o PVC.

Figura 1. "Génesis", 1997. Denise Milan. Fuente: Fotografía de la autora

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15502

Figura 1. Diseño de los carteles. Cortesía de los artistas.

Para generar este supuesto se ha emprendido el proceso que se expone a continuación. Se trata de una propuesta dónde interviene por una parte la creación artística dentro de su intención constructiva; en el proceso de escaneado de los referentes obtenidos y la planificación de los soportes estructurales. Y por otra de una parte comunicativa, centrándose en el diseño y adecuación imagen/texto (fig.1). Se ha decidido emplear esta intersección para poder llegar al público que va dirigida, en concreto estudiantes de ciencias, y que éstos puedan sentirse atraídos y reflexionar sobre el tema expuesto.

En este sentido, primero los esfuerzos se han centrado en el tratamiento de los escáneres obtenidos, realizando una selección y posterior tratamiento de la imagen.

Figura 2. Recreación del proyecto For Eternity. Cortesía de los artistas.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15502

A continuación interviene la selección del mensaje que irá acompañándola. En cada uno de los carteles, que se relacionan con los tipos de plástico mencionados anteriormente. De este modo, las imágenes obtenidas vienen acompañadas de un texto con la referencia del compuesto, el tiempo que tarda en degradarse y algún otro elemento, como su composición química o su cadena polimérica ramificada. Los elementos gráficos han sido integrados de forma sutil, para que el espectador tenga que, una vez vista la obra de lejos, acercarse y contemplarla desde cerca para poder entender que lo que está advirtiendo.

En cuanto a la estructura, se ha optado por un diseño simple, mediante el cual la imagen pueda adquirir sentido en el espacio que es representada. De inspiración para la elaboración de la estructura se ha tomado como punto de partida la idea de retablo. Entendiendo a este como un espacio de representación iconográfico, donde la imagen que viene a ser representada adquiere un simbolismo en su totalidad. En este sentido tomamos la idea de traslación: del suelo al cielo, de espacio a la imagen, de la realidad al escáner y del escáner al texto (fig.2)

Por otra parte, se realizó un mapa con los posibles lugares de instalación de la intervención (fig. 3). Todos ellos se encuentran circundando el espacio entre la facultad de química y la biblioteca. Después de una visita al campus y con la ayuda de la comisaria y la asistencia del equipo de montaje, realizamos unas incursiones en la tierra de 50 centímetros para instalar las estructuras.

Figura 3. Mapa de las posibles ubicaciones. Cortesía de los artistas.

CONCLUSIONES

Desde la ideación misma del proyecto saltó la duda de cómo poder crear, a través del arte objetual, una obra que en sí misma fuera sostenible. No tendría sentido por tanto plantear la problemática señalada y hacer uso de materiales o técnicas que supongan un deterioro para el entorno. Como define Ruíz Marín (2014) en sus estudios sobre el arte medioambiental, existen una multitud de términos que se entremezclan y a veces contradicen a la hora de abordar la relación del arte con nociones como la ecología o la sostenibilidad. En este sentido hemos tomado la premisa de seguir una serie de reglas, autoimpuestas y asumidas desde una óptica imperfecta, a la hora de seleccionar a los materiales y recursos que comprenden a la intervención.

En primer lugar, hacer uso de materiales reutilizados y reutilizables, siempre con la perspectiva de que se les pueda dar otro uso después de la intervención. Se emprendió una búsqueda de madera (palés, estanterías, etc), que pudieran servir de base para crear la estructura. En un principio se había planteado el empleo de telas recicladas, pero no fue posible por intentar adaptar el tipo de impresión a una propuesta que iba a estar a la intemperie durante un mes.

Por otra parte, la siguiente regla era la de adquirir materiales de proximidad. Todos los recursos provienen de las inmediaciones y han sido adquiridos en la ciudad de origen.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15502

En este sentido, planteamos como siguiente premisa la de dar una nueva vida para todos los materiales empleados en la intervención. En consecuencia, las estructuras han servido de base para la construcción de estanterías para el taller de trabajo. Por otra parte, con las impresiones se ha planteado una edición de bolsas reutilizables limitada, lo cual nos permite generar una un proyecto artístico con una huella de carbono mínima. Los únicos recursos previstos que no han cumplido con este objetivo fueron los fungibles necesarios para la sustentación de la estructura: tornillos, clavijas y cuerda metálica. A continuación, en definitiva, se exponen los resultados de la instalación final del proyecto.

Figura 4. Vista de For Eternity. Impresión digital sobre loneta, madera. Cortesía de los artistas.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15502

Figura 5. Vista de For Eternity. Impresión digital sobre loneta, madera. Cortesía de los artistas.

Figura 6. Vista de *For Eternity*. Impresión digital sobre loneta, madera. Cortesía de los artistas.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15502

FUENTES REFERENCIALES

Albelda Raga, J. L. y Riechmann. J. (2004). *Ética ecológica : propuestas para una reorientación*. Icaria.

Areizaga, J., Cortázar, M. M., Elorza, J. M. and Iruin, J. J. (2002). *Polímeros*. Síntesis.

Elias Castells, X. (Coord.) (2012). *Tipología de los residuos en orden a su reciclaje.* Díaz de Santos.

Directiva (UE) 2019/904 del parlamento europeo y del consejo de 5 de junio de 2019 relativa a la reducción del impacto de determinados productos de plástico en el medio ambiente. *Diario Oficial de la Unión Europea*, 5 de junio de 2019. https://www.boe.es/doue/2019/155/L00001-00019.pdf

Guattari, Félix. (1996). *Las tres ecologías* (2ª ed.). Pre-Textos.

Marín Ruiz, C. (2014). Arte medioambiental y ecología: Elementos para una reflexión critica. *Arte y Políticas de Identidad*, *10*, 35-54. Recuperado a partir de https://revistas.um.es/reapi/article/view/219161

Matilsky, B. (1992). *Fragile ecologies: Contemporary artists' interpretations and solutions*. Rizzoli.

May, T. (2005). Gilles Deleuze: An Introduction. En G. Deleuze: an introduction (pp. ix–ix). University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9781139165419

RAE. (2021). Diccionario de la Lengua Española (23ª edición). Recuperado de http://www.rae.es/rae.html

Real Decreto 293/2018, de 18 de mayo, sobre reducción del consumo de bolsas de plástico y por el que se crea el Registro de productores. *Boletín Oficial del Estado*. 19 de mayo de 2018. https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2018-6651

Weber, M. y Abellán, J. (2016). *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*. 2ª ed. Alianza.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15495

Rodríguez López, Ramona.
Personal investigador doctor Margarita Salas, Universidad Politécnica de Valencia, financiada por la Unión Europea NextGenerationEU. Estancia en el IUCIE, Universitat de València,

Arte sonoro en la educación. Relaciones-transformaciones a través de la escucha en la formación de maestros/as

Sound art in education. Relations-transformations through listening in teacher training

PALABRAS CLAVE

Arte sonoro, educación a través del arte, cartografías sonoras, instalación.

KEY WORDS

Sound art, artistic education, sound cartographies, installation.

RESUMEN

Este estudio parte de una estancia de investigación en el Institut Universitari de la Creativitat i Innovacions Educatives (IUCIE), Universitat de València, con CREARI, Grupo de Investigación en Pedagogías Culturales. El objeto de la investigación consiste en llevar la indagación sobre arte sonoro hacia experiencias pedagógicas con alumnado de magisterio desde la perspectiva artística. Se trata de promover la escucha activa y encontrar estrategias que permitan la reflexión y la práctica sonora con distintas técnicas y estéticas, pero creando una relación-transformación de los contenidos docentes (conceptuales, procedimentales y actitudinales). La metodología utilizada es la Investigación Basada en las Artes que incorpora narrativas visuales, textuales y sonoras, bajo un modelo participativo y grupal. Los resultados de las acciones desarrolladas se muestran en diferentes contextos y formatos y reflejan el proceso de sonorización de los proyectos, con exhibiciones como “Cartografías Textiles” en la Facultad de Magisterio UV y en Quinta da Cruz - Centro de Arte Contemporânea de Viseu, Portugal, y “Disseny dels records”, instalaciones sonoras en el Museo de Informática UPV. A través de actividades de debate y cuestionarios de opinión, el alumnado ha valorado satisfactoriamente la escucha como forma artística para trabajar en la educación.

ABSTRACT

This study is part of a research stay at the Institut Universitari de la Creativitat i Innovacions Educatives (IUCIE), Universitat de València, with CREARI, Research Group in Cultural Pedagogies. The object of the research is to take the inquiry about sound art toward pedagogical experiences with teaching students from the artistic perspective. The objective is to promote active listening and find strategies that allow reflection and sound practice with different techniques and aesthetics but create a relationship-transformation of teaching content (conceptual, procedural, and attitudinal). The methodology used is Research in Artistic Education, incorporating visual, textual, and sound narratives under a participatory and group model. The results of the actions carried out are shown in different contexts and formats and reflect the sonorization process of the projects, which exhibitions such as: "Textile Cartographies" at the Faculty of Teaching, UV, and Quinta da Cruz (Center for Contemporary Art in Viseu, Portugal), and "Disseny dels records" sound installations at the UPV Computer Museum. Through debate activities and opinion questionnaires, the students have satisfactorily valued listening as an artistic way of working in education.

INTRODUCCIÓN

Las prácticas sonoras ofrecen un amplio espectro de estudio que no se limitan a ámbitos meramente estéticos (Cobussen, Meelberg & Truax, 2017), sino que abordan cuestiones acústicas, tecnológicas, filosóficas, socioculturales, fenómenos ambientales, performatividad, aspectos perceptivos y cognitivos, temáticas políticas, postcoloniales y un largo etcétera.

Esta investigación surge de la estancia Margarita Salas (UPV) en el Institut Universitari de la Creativitat i Innovacions Educatives (IUCIE), Universitat de València, con CREARI, grupo de investigación en Pedagogías Culturales vinculado al área de Educación Plástica y Musical y dirigido por Ricard Huerta. Cuenta con un amplio y rico historial de estudio sobre las sinergias culturales y las acciones educativas,

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15495

desarrollando proyectos de innovación educativa en el entorno de los museos, las artes visuales, la música y la cultura contemporánea. Muchas de sus líneas de trabajo son coincidentes con el objeto de nuestra investigación que consiste en llevar la indagación sobre el arte sonoro, entendido como "diferentes prácticas llevadas a cabo por el arte contemporáneo en las últimas décadas, las cuales tienen como elemento común el uso del lenguaje sonoro" (Molina, 2008, p. 235), hacia experiencias pedagógicas con alumnado de magisterio desde la perspectiva artística, es decir, implementar en el contexto de la formación de maestros/as conceptos, procedimientos y actitudes creativas que aporten enfoques cuyo eje vertebrador sea el sonido o que forme una parte importante en las obras, pensadas principalmente para ser exhibidas en espacios artísticos.

El presente texto es producto de una colaboración realizada en actividades de dos asignaturas del Grado de Magisterio, en calidad de artista e investigadora: Didáctica de la "Expresión Plástica y Visual en Educación Infantil" (DEPVEI), impartida por María Dolores Soto González y "Propuestas Didácticas en Educación Artística" (PDEA), asignatura optativa cuyo docente es el catedrático y artista Ricard Huerta. El planteamiento desarrollado es la introducción hacia aspectos del arte sonoro para su aplicación en las actividades de cada asignatura, en DEPVEI la realización de una cartografía textil y en PDEA una instalación artística. Cabe mencionar que en estos estudios universitarios las áreas temáticas como la plástica y la musical están separadas, así contenidos como la evolución estilística del arte sonoro, se contemplan dentro de las asignaturas de música (Martín-Piñol et al., 2016) y la plástica, por su parte, se ciñe más a lo visual. Con el objetivo de fomentar la educación interdisciplinar surgen iniciativas como la realizada por Martín-Piñol et al., en la Universidad de Barcelona, donde se fusionan asignaturas de cultura visual y música en la creación de producciones audiovisuales que emplean las tecnologías. Nuestra propuesta se situaría en esta línea de acción, pero buscando trabajar la hibridación de lenguajes y la experimentación con el sonido más orientada a detectar maneras de abordar los contenidos y la temática de las prácticas de manera flexible y abierta. No se pretende entrar en los límites sobre arte sonoro y música, sino crear relaciones significativas y situadas, generar una experiencia en contexto asociada a la continuidad, la interacción y la reflexión (Soto-González et al., 2021), en este caso a la labor profesional de maestros/as. Se trata, por tanto, de activar relaciones-transformaciones a través de la escucha como posicionamiento, como ejercicio dinámico de pensamiento que lleve a otro tipo de relaciones sensoriales y conceptuales, que vayan más allá del oído referencial que nos sitúa y resitúa en el mundo (Ramon, 2019), y demostrar sus posibilidades y capacidad de interferencia. Bajo esta perspectiva, el objetivo principal se funda en encontrar estrategias que permitan la reflexión y la práctica sonora con distintas técnicas y estéticas (bajo el perfil de investigadora-artista-tecnología), pero creando una relación-transformación de los contenidos docentes:

- conceptuales: sonido y escucha, conocer aspectos estéticos, perceptivos, cognitivos y artísticos.
- procedimentales: manejo de técnicas y herramientas entre las que se encuentran grabar, editar y exportar el sonido.
- actitudinales: motivar al alumnado hacia aspectos sonoros más allá de lo musical para aplicarlos en su vida cotidiana y en su futura labor docente.

Entre los referentes más destacados que exploran las posibilidades de lo sonoro en talleres está Brandon Labelle, artista y escritor que trabaja con experiencias de escucha y procesos de emancipación a través de métodos creativos como la "agencia sónica" (Labelle, 2018). Con una reflexión sobre el agua y los impactos en el medio ambiente, encontramos el taller de co-creación sonora "INLETS 2021", en forma de seminario teórico-práctico, deslocalizado y participativo realizado por Josep Credà (introducción de conceptos de arte sonoro y experimentación práctica) y Marina Buj (representación gráfica del sonido), en el marco del OPENLAB - PANORAMAS 2021 y coordinado por Lilian Amaral y Marcos Umpiérrez (Amaral et al., 2022). Otro proyecto artístico con un enfoque educativo es "Escuela de Oficios Electrosonoros" de Patricia Raijenstein y Jesús Jara (IVAM, s.f.), entre sus talleres se encuentra uno de sonorización de objetos a partir de la obra de Mona Hatoum "El sonido revelado", llevado a cabo en el IVAM en 2019.

METODOLOGÍA

La metodología utilizada se centra en la Investigación Basada en las Artes (Huerta, 2022; Finley, 2018), incorporando narrativas visuales, textuales y sonoras, bajo un modelo participativo y grupal que, finalmente, es llevado al espacio público de exhibición, de este modo, trabaja cuestiones propias de la creación artística, entre ellas, las relaciones con el espacio y el espectador de las instalaciones (González & Limperi, 2021). La investigación también incide en aspectos educativos (Huerta, 2022; Ramon, 2019; Hernández & Gaitán, 2019; Soto-González & Méndez, 2021) e incluso podríamos decir Artográficos por la combinación de roles: artista, investigadora y la posición de docente, o porque en la creación "hay más evocaciones que afirmaciones, más resonancias que insonoridades y constantes reverberaciones entre la teoría, la práctica y la poética" (Marín-Viadel & Roldán, 2019, p. 889). Se plantea desde la reflexividad "para construir y reconstruir significados en las actividades de enseñanza aprendizaje" (Soto-González & Méndez, 2021, p. 2559), el uso transdisciplinar de herramientas y medios donde adquiere gran relevancia tanto las obras como el proceso, este último testeado con métodos cualitativos que sirven de guía en una labor casi etnográfica, el alumnado ha sido consciente de su propio aprendizaje a través del análisis de las actividades en formato de cuestionarios y también, en algunos casos, el debate, llevando a situaciones de reflexión sobre lo experimentado, sus herramientas, técnicas, el tiempo invertido, los conocimientos previos, la atención recibida por la parte mediadora o docente, etc.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15495

DESARROLLO

La participación en las actividades se diseña con un proceso previo de experimentación sobre metodologías artístico-sonoras, tecnologías accesibles (gratuitas y con poca curva de aprendizaje) y enfoques pedagógicos. Se elaboran materiales didácticos como presentaciones teóricas a modo de introducción al arte sonoro con aspectos acústicos y perceptivos, formas de escucha, nociones de paisaje sonoro y ejemplos de prácticas y exhibiciones sonoras que van desde las vanguardias históricas a autores contemporáneos. Cada asignatura desarrolla una serie de proyectos y contenidos específicos, por lo que en cada presentación se adaptan los materiales y puntos de vista teóricos hacia la visualización sonora y ejemplos de cómo sonorizar el objeto artístico (Horta, 2019) o hacia las instalaciones artísticas. También se toma como referencia la clase invertida o "flipped classroom" elaborando material de consulta previo y accesible (instrucciones, videotutoriales y enlaces con información útil) para que el alumnado pueda consultarlo y que el aula se convierta en un taller práctico y de interacción. Durante las sesiones hay una convivencia con las problemáticas particulares de cada participante (Hernández & Gaitan, 2019) y un seguimiento del proceso creativo y el uso del lenguaje sonoro en los proyectos. También se evalúan las actividades a través de cuestionarios y debates que aportan información útil sobre los resultados educativos y actitudinales.

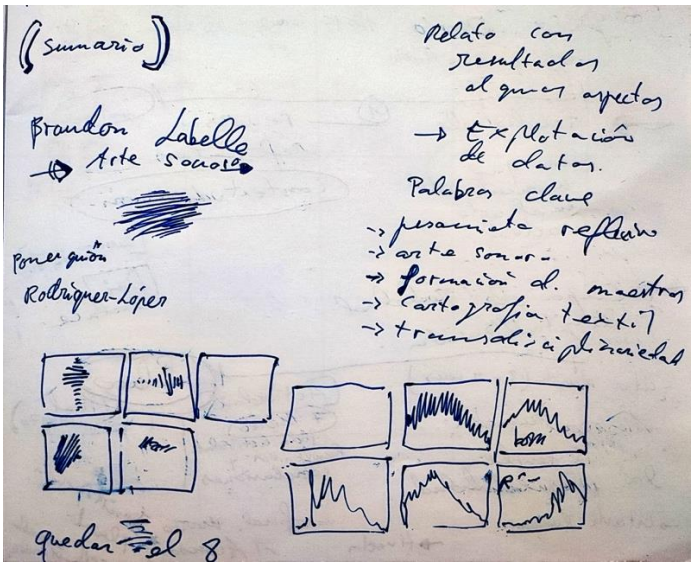


Figura 1. Bocetos previos del diseño de la actividad (elaboración propia)

DEPVEI. "Cartografías Textiles"

Bordado de fragmentos de ondas sonoras y códigos QR para escuchar narraciones que reflexionan sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), desde la voz de los/las maestros/as que expresan distintos y creativos puntos de vista. La actividad está enmarcada dentro del proyecto de investigación APEVC, cuyo objetivo es estudiar el impacto de la creación artística con materiales textiles y técnicas como el bordado y el tejido en la calidad de vida de las personas; está coordinado por el Grupo de Investigación de la Asociación de Profesores de Expresión y Comunicación Visual.[1] Cuenta con la participación de 14 países y en esta convocatoria los resultados se exhiben en encuentros y distintos espacios expositivos, en Portugal, Australia, Estados Unidos y Valencia.

El bordado textil como práctica artística

En función de los fines y los contextos, el arte textil puede servir a intereses meramente estéticos y formales o estar "fuertemente connotado por su vinculación a prácticas feministas, sociales y políticas" (Colina & Chinchón, 2012, p. 180). En el caso de los bordados, la elección de esta técnica, por lo general, conlleva un ejercicio político y conecta con tradiciones que conjugan saberes populares y artesanales (Comatelli, 2018). Un ejemplo de propuesta que emplea el bordado comunitario como una práctica artivista es "Bordando por la Paz y la Memoria. Una víctima, un pañuelo" del Colectivo Fuentes Rojas, realizado en la ciudad de México, 2012-17. En esta iniciativa el nombre de cada víctima asesinada es bordado en un pañuelo por personas que pasean por la plaza de Coyoacán. Con los pañuelos bordados crean una cuadrícula a modo de pancarta para sus reivindicaciones.

[1] https://www.apecv.pt/pt-pt/arte-e-comunidade

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15495

Visualización sonora: ondas

Las representaciones del sonido y la experimentación con sus dimensiones gráficas y sus formas de visualización está muy presente en la creación contemporánea, muchos artistas y músicos trabajan con la síntesis entre imagen y sonido desde distintas perspectivas, un ejemplo es el trabajo de Carsten Nicolai, en sus piezas "yes/no" (un retrato de Laurie Anderson, 2008) y "Sekundenschlaf" (microsueño, 2018), solidifica las forma de onda generadas por cada palabra en esculturas de aluminio. Por su parte, Michaela Melián, acompaña la instalación "ESRN 1" (2016) con dibujos en formas onduladas a modo de partituras (Horta, 2019). En el campo del diseño encontramos la representación gráfica de las ondas sonoras en la portada de la revista "Experimenta 90: El diseño tiene la palabra. Forma, lenguaje y contexto".

Resultados

Producción de 117 piezas textiles de 10X10 centímetros que combinan técnicas artesanales y las tecnologías para habilitar la escucha desde dispositivos móviles. El conjunto textil ofrece un panorama diverso y singular que tiene que ver con el trazo de las líneas y el estilo de cada puntada, evidenciando la destreza y la caligrafía de cada participante. También destaca la variedad de estéticas en la combinación de colores y los gráficos que parecen contornos de paisajes con elevaciones más o menos pronunciadas, en cierto modo, recuerdan a las obras de Hamist Fulton representando esquemáticamente sus caminatas. Los códigos QR añaden una segunda capa sonora, la voz de las narraciones despliega facetas que surgen del significado del lenguaje y de la interpretación que se da al contenido temático de cada ODS, pero también alude a formas más expresivas como la prosodia o las cadencias, rasgos fónicos que enuncian emociones y denotan actitudes y personalidades.

Los debates dan una valoración positiva de la experiencia con afirmaciones como "es un taller muy completo y motivador", "estas tareas me han servido para conocer un poco más el arte textil y sonoro", "conocer diferentes herramientas, recursos y técnicas", "son actividades muy completas que benefician el desarrollo de nuestro alumnado de forma interdisciplinar", "valoro el hecho de utilizar los TIC con cuestiones de la actualidad social como lo son los ODS", entre otras.

Exhibiciones: "Cartografías textiles" en la Facultad de Magisterio de la Universitat de València, comisariada por Mª Dolores Soto-González y Ramona Rodríguez-López (7 de marzo al 4 de abril de 2022). "Cartografias Têxteis", A Quinta da Cruz – Centro de Arte Contemporânea, Viseu, Portugal (12 de marzo al 26 de junio de 2022).

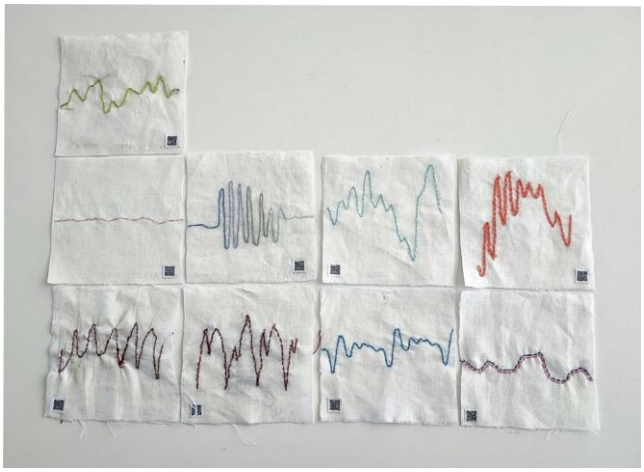


Figura 2. "Cartografías textiles", 2022. Imagen de nueve piezas textiles creadas por el alumnado de Magisterio UV (elaboración propia).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15495

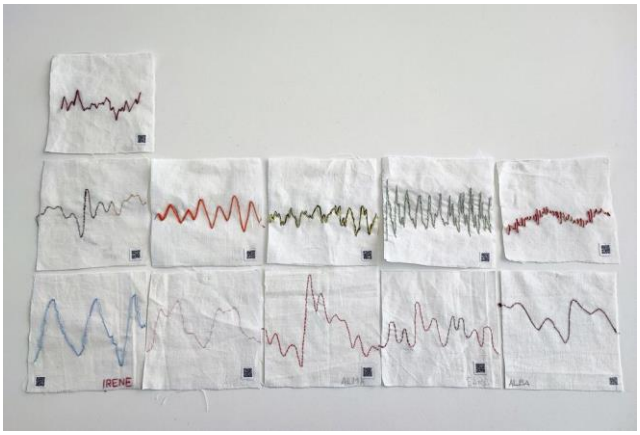


Figura 3. "Cartografías textiles", 2022. Imagen de once piezas textiles creadas por alumnado de el Magisterio UV (elaboración propia).

Figura 4 "Cartografías textiles", exposición en la Facultad de Magisterio de la UV**,** 2022 (elaboración propia).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15495

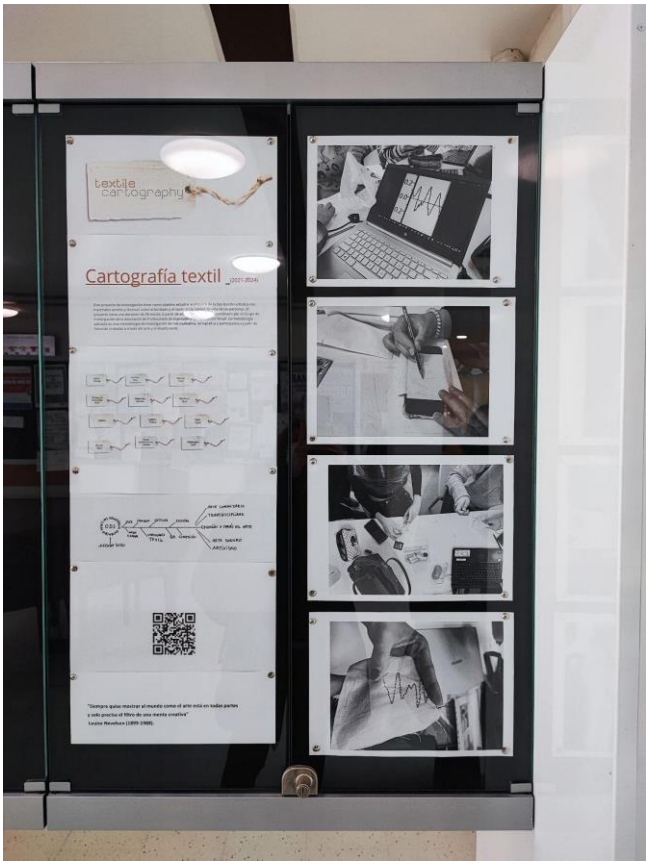


Figura 5. "Cartografías textiles", exposición en la Facultad de Magisterio de la UV**,** 2022 (elaboración propia).

PDEA. "El disseny dels records"

PDEA es una asignatura optativa que trabaja por proyectos "convirtiendo el aula de arte en un foco permanente de ideas, en un espacio donde predomina la cooperación, el respeto y el trabajo en equipo" (Huerta, 2021, p. 42). Utiliza metodologías innovadoras que impulsan saberes sobre patrimonio e involucran al alumnado en prácticas artísticas y procesos participativos en el museo (Huerta, 2021). Entre las distintas acciones que se realizan está la de invitar al aula a mujeres que trabajan sobre temas de interés para el proyecto, en esta ocasión ha contado con mi participación para incorporar el arte sonoro al tema de la exposición que era el diseño de los recuerdos y el espacio el Museo de Informática de la Escola Tècnica Superior d'Enginyeria Informàtica de la Universitat Politècnica de València.

Resultados

La muestra se compone de 21 instalaciones que dialogan con los objetos propios de la historia de la informática, fondos museográficos dispuestos en vitrinas. Aunque el tema son los recuerdos, el sonido está presente de diversas maneras, en clave implícita con alusiones simbólicas y medios de escucha, en piezas como un radiocasete, teléfonos, atriles, auriculares o una torre de cintas de casete que ensambla soportes ya obsoletos o restos de medios que han pasado a ser una arqueología, no solamente por los artistas e intérpretes, sino por el propio dispositivo. La misma obsolescencia se trabaja en la instalación con un reproductor de CD, pero, en este caso, el sonido se reproduce de forma explícita mediante un código QR donde se escuchan dos sonidos que simbolizan la evolución tecnológica en las aulas de la Facultad de Magisterio, el paso de la fricción de la tiza al sonido de las teclas del ordenador. Cada obra dispone de su propia cartela con la explicación breve de la idea y un código QR que da acceso a sonidos, vídeos y otros contenidos. Al finalizar la exhibición se realiza un seguimiento de la actividad con una valoración positiva de la experiencia y la adquisición de conocimientos generales sobre el arte sonoro.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15495

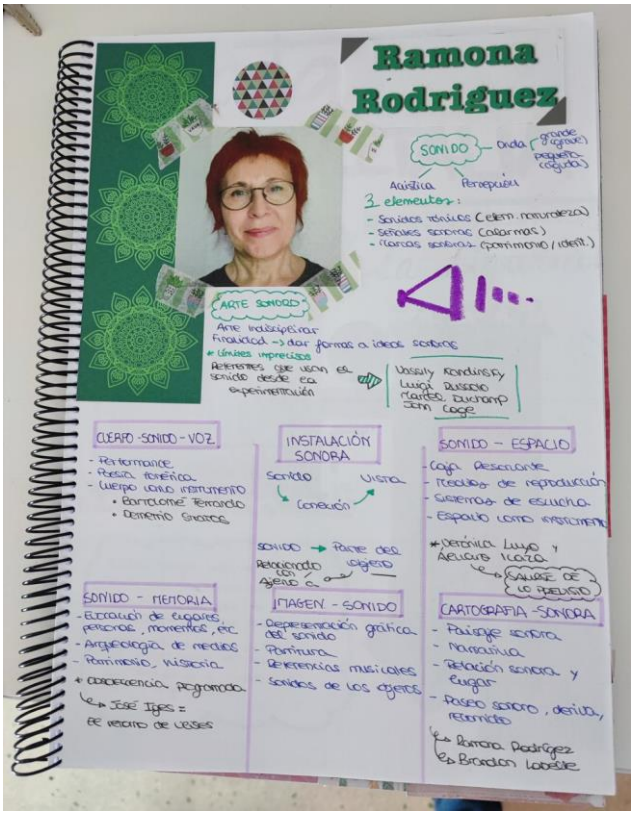


Figura 6. Imagen del dossier elaborado por una alumna de la asignatura PDEA, sobre los contenidos de la actividad (elaboración propia).

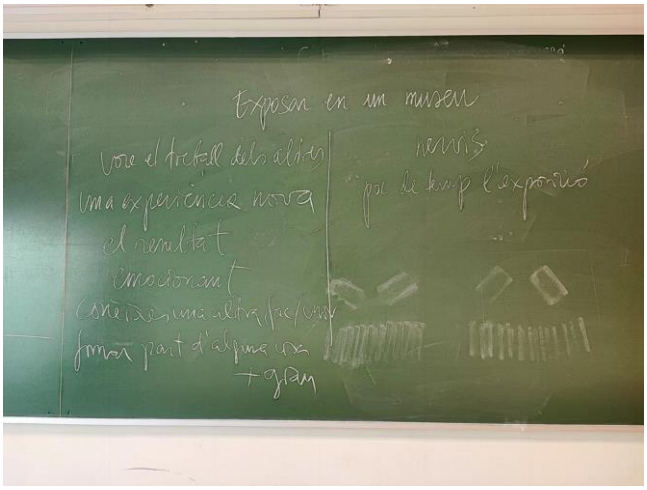


Figura 7. Imagen del balance de la experiencia artística “El disseny dels records” (elaboración propia).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15495

Figura 8. "Data tower" instalación artística del alumnado de Magisterio de la UV. Exposición "El disseny dels records" en el Museo de Informática UPV, 2022 (elaboración propia).

Figura 9. "Ruta sida" instalación artística del alumnado de Magisterio de la UV. Exposición "El disseny dels records" en el Museo de Informática UPV, 2022 (elaboración propia).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15495

Figura 10. "Escala móvil" instalación artística del alumnado de Magisterio de la UV. Exposición "El disseny dels records" en el Museo de Informática UPV, 2022 (elaboración propia).

Figura 11. "Laptop" instalación artística del alumnado de Magisterio de la UV. Exposición "El disseny dels records" en el Museo de Informática UPV, 2022 (elaboración propia).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15495

CONCLUSIONES

El resultado de las dos actividades ha sido significativo en relación a los objetivos marcados de fomentar lenguajes artístico-sonoros en las aulas, así como la materialización del trabajo en museos y otros espacios expositivos. Si bien en estas etapas formativas la educación artística de las asignaturas de plástica desarrolla contenidos más orientados a aspectos visuales, mediante las acciones hemos conseguido que el alumnado realice piezas que podían estar en la categoría de arte sonoro y aprendizajes aplicables a otras materias. Otro aspecto que ha desarrollado esta investigación es la experiencia con metodologías educativas y artográficas aplicables a futuros proyectos. Del mismo modo, hemos comprobado la capacidad de crear relaciones-transformaciones en los contenidos de asignaturas del Grado de Magisterio, a partir de la fusión de disciplinas y lenguajes artísticos que han aportado nuevos conceptos y teorías, procedimientos con técnicas y herramientas tecnológicas, y actitudes más abiertas a la escucha activa. La participación generalizada del alumnado en las prácticas sonoras y la realización de debates y cuestionarios, demuestra interés y curiosidad hacia otros enfoques en la formación universitaria.

Ha sido altamente enriquecedor participar en las asignaturas de Ricard Huerta y Mª Dolores Soto, de las que hemos extraído valiosos conocimientos pedagógicos y compartido emotivas experiencias.

FUENTES REFERENCIALES

Amaral, L., Umpièrrez, M., Cerdá, J., Buj, M. y Ortega-Frutos, A. (2022). Geopoética de la emergencia: el agua en el arte colaborativo. *ANIAV - Revista de Investigación en Artes Visuales*, (10), 1-15, marzo. 2022. https://doi.org/10.4995/aniav.2022.17310

Comatelli, L. (2018). Las poéticas del arte textil en el contexto contemporáneo: Prácticas estéticas de la resistencia desde el carácter político de la producción. EN: *Actas. Ensenada: Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Sociología*. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.11439/ev.11439.pdf

Cobussen, M., Meelberg, V. y Truax, B. (eds.) (2017). *The Routledge Companion to Sounding Art*. Routledge.

Colina Tejada, L. de la, & Chinchón Espino, A. (2012). El empleo del textil en el arte: aproximaciones a una taxonomía. Espacio Tiempo y Forma. Serie V, Historia Contemporánea, (24), pp. 179-194. https://doi.org/10.5944/etfv.24.2012.10264

Finley, S. (2018). Multimethod Arts-Based Research. En Leavy, P. (Ed.), *Handbook of Arts-Based Research* (pp. 477-490). Guilford.

González Vida, M. R. y Limperi, L. (2021). *Instalaciones Artísticas. Proyecto, Investigación y Aprendizaje*. Universidad de Granada. http://hdl.handle.net/10481/72226

Hernández, F. y Gaitan, J. (2019). Entrecruzar miradas: Aprender a partir de proyectos de indagación en un curso de Visualidades Contemporáneas. *REIRE Revista d'Innovació I Recerca En Educació*, *12*(1), 1–11. https://doi.org/10.1344/reire2019.12.121191

Horta, A (2019). La sonorización del objeto artístico: una cronocartografía tentativa. En A. Horta (Ed.), *¿Arte sonoro?* (pp. 10-18). Fundació Joan Miró.

Huerta Ramón, R. (2022). La Memoria. Investigación Basada en las Artes para la formación del profesorado. *Arte, Individuo y Sociedad*, *34*(1), 27-45. https://doi.org/10.5209/aris.70081

IVAM (s.f.). *El sonido revelado. Sonorización colectiva de objetos a partir de la obra de Mona Hatoum*. https://www.ivam.es/es/educacion/el-sonido-revelado-sonorizacion-colectiva-de-objetos-a-partir-de-la-obra-de-mona-hatoum/

Labelle, B. (2018). *Sonic Agency: Sound and Emergent Forms of Resistance*. Goldsmiths Press.

Marín-Viadel, R. y Roldán, J. (2019). A/r/tografía e Investigación Educativa Basada en Artes Visuales en el panorama de las metodologías de investigación en Educación Artística. *Arte, Individuo y Sociedad*, *31*(4), 881-895. https://doi.org/10.5209/aris.63409

Martín-Piñol C., Calderón-Garrido D. y Gustems-carnicer, J. (2016). Interdisciplinariedad y tecnología en la educación artística desde la experiencia creativa. *Arte y Políticas de Identidad*, 14(14), 79–95. https://doi.org/10.6018/280571

Molina Alarcón, M. (2008). El Arte Sonoro. ITAMAR. *Revista de Investigación musical: territorios del arte*, (1), 235-257. https://ojs.uv.es/index.php/ITAMAR/article/view/14028

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15495

Ramon, R. (2019). Prácticas artísticas de visualización entre cuerpo y objeto en entornos de mediación pedagógica. *Arte, Individuo y Sociedad*, *31*(3), 509-526. https://doi.org/10.5209/aris.60881

Soto-Gonzalez, M.D., Asensi-Silvestre, E. y López-Secanell, I. (2021). Creación de espacios y contextos educativos experienciales y diversos en la formación de maestras y maestros. En P. Sanz-Cervera, M.D. Soto-González y J. García-Rubio (Coords.), *Nuevas coordenadas para la formación y el aprendizaje* (pp. 291-200), 38. Graó.

Soto-González, M. D. y Méndez Cabrera, J. (2021). La transdisciplinariedad como estrategia de innovación educativa para el desarrollo del pensamiento reflexivo en didácticas específicas. En E. López-Meneses, D. Cobos-Sanchiz, L. Molina-García, A. Jaén-Martínez y A. H. Martín-Padilla (Eds). *Claves para la innovación ante los nuevos retos. Respuestas en la vanguardia de la práctica educativa* (pp. 2559-2567). Octaedro.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15497

Ruiz Martínez, Eva.
Universidad de País Vasco/Euskal Herriko Unibersitatea

#memeafectividad o notas sobre cuidar(nos) en el espacio-tiempo online expandido

#memeafectivity or notes on caring in expanded online space-time

PALABRAS CLAVE

Memes, cuidados, redes sociales, imagen digital, estrategia.

KEY WORDS

Memes, care, social networks, digital image, strategy.

RESUMEN

Posicionando la mirada en cómo nos relacionamos actualmente bajo las lógicas y herramientas que ofrecen las plataformas digitales como *WhatsApp* e *Instagram*, este texto plantea una reflexión en torno a cómo estamos gestionando las interacciones personales. Cada vez trabajamos con entornos de sociabilidad más entrecruzados entre lo *online* y lo *offline*, y nos encontramos con la carencia de no poder trasladar el trato afectivo de las relaciones presenciales a las interacciones en las redes sociales.

Estas nuevas relaciones se tejen en entornos de atención instantánea en los que estamos accesibles sin límites por estar más tiempo conectadas que desconectadas. Experimentamos aquí excesos inabarcables en cuanto a gestionar tiempos que dedicamos a socializar, donde también debemos cuestionarnos cómo mostrar afecto y/o cuidar en lo *online*, donde el agotamiento que genera exponernos a estos factores hace que nuestra forma de interactuar se vea afectada.

Al observar estrategias o en cómo (nos) cuidamos y (nos) mostramos afecto en las plataformas digitales, propondré el término de *memeafectividad* para definir una forma intuitiva de utilizar imágenes digitales a modo de alternativa para gestionar la sociabilidad *online* expandida en un tiempo conectado también expandido. Así, los *memes* son pequeñas píldoras visuales que pueden actuar como posible solución a atender redes emocionales en lo *online,* o como placebo efectivo que nos calman y tranquilizan ante el vértigo que supone enfrentarse a gestionar nuestra vida y nuestro tiempo en un entorno que nos absorbe cada vez más y exige estar en/con conexión.

ABSTRACT

Looking at how we currently relate to each other through the logic and tools offered by digital platforms such as WhatsApp and Instagram, this text reflects on how we are managing personal interactions. We are increasingly working with environments of sociability that are more and more intertwined between the online and the offline, and we are faced with the shortcoming of not being able to transfer the affective treatment in face-to-face relationships to interactions on social networks.

These new relationships are woven in environments of instant attention in which we are accessible without limits because we spend more time connected than disconnected. Here we experience unmanageable excesses in terms of managing the time we spend socialising, where we must also question how to show affection and/or care online, where the exhaustion generated by exposure to these factors affects the way we interact.

By looking at strategies or how we (care for) ourselves and show affection on digital platforms, I will propose the term memeaffectivity to define an intuitive way of using digital images as an alternative to manage expanded online sociability in an expanded connected time. Thus, memes are little visual pills that can act as a possible solution to attending to emotional networks online, or as an effective placebo that calm and reassure us in the face of the vertigo of managing our lives and time in an environment that increasingly absorbs us and demands us to be on/with connection.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15497

INTRODUCCIÓN

Más allá de las relaciones entre amistades y familiares, que también se extrapolan al ámbito digital, o de entablar un vínculo de cualquier tipo en los diferentes escenarios *online,* vivimos una realidad social en el que alrededor del 66% de la población mundial[1] estamos globalmente conectadas.
En ese nuevo orden de relaciones sociales globalizadas, vamos a conocer y a relacionarnos también con otras personas totalmente desconocidas, y en esta nueva sociabilidad *online* las redes sociales son el nuevo estado de normalidad. Tal como advierte Lovink (2019): "en tanto la plataforma y el individuo se vuelven inseparables, las redes sociales se vuelven idénticas a lo "social" en sí mismo" (p. 14).

Estamos en un momento en el que debemos comprendernos bajo el binomio cuerpo-pantalla que propone Remedios Zafra (2015), entendida la pantalla como un "dispositivo democratizado" que está al alcance de casi todas las personas, de los países desarrollados, y en una buena parte (aunque en menor medida) de los países en vías de desarrollo. Este desplazamiento del cuerpo en su presencialidad, sumado a la desubicación de un lugar espacial tangible, y añadido al acceso global de unos aparatos que nos permiten ver y ser vistos hace que las propias relaciones que establecemos se hayan visto modificadas.

Carlos Scolari advierte que las redes sociales son actualmente una herramienta con la que gestionamos nuestras relaciones (Gallego, J. 2021, 12m00s). Ya sea a través de canales internos (mensajería privada) como en canales más abiertos como foros, en los chats de las propias redes sociales, o en blogs/vlogs, las diferentes vías comunicativas cumplen con la función básica de "encuentro", "intercambio", y de hacer público y/o visible cómo estamos, ya sea desde una relación más horizontal, o en una de espectador y público.

Si entendemos que también hay varias maneras de participar o estar en lo *online*, y que estamos envueltas y rodeadas de plataformas que tratan de adecuarse a diferentes niveles o intereses (*instagram*, *wallapop* y *tinder* por ejemplo) nos encontramos con aplicaciones con herramientas parecidas pero objetivos diferentes. En el caso de *instagram* nos encontramos con algo similar a un "diario *online* abierto", en *wallapop* una plataforma de compra-y-venta de objetos, y *tinder* una aplicación de citas. Todas ellas nos ponen en contacto con personas, y establecemos relaciones en el que las herramientas que ofrece cada aplicación delimita o configura las características de las mismas.

A nivel individual nos encontramos con un acceso rápido para conectarnos y hablar (verbalmente generando archivos de audio, o por escrito) con cualquier persona. Aunque tengamos un círculo pequeño de amistades o relaciones (tangibles u *online*), el mantenimiento de las mismas no siempre puede replicarse de las mismas formas en que lo hacemos en una relación cara-a-cara, debido a que el tiempo que podemos relacionarnos online se ha expandido, mientras que en lo offline sigue habiendo limitaciones.

En este texto profundizaremos en el análisis relacionado con cómo nos dedicamos tiempos de cuidados entre relaciones afectivas que queremos cuidar, dado que las lógicas de consumo rápido de relaciones sexo-afectivas puntuales que promueven las aplicaciones como *tinder* quedarían fuera del marco que aquí generamos.

METODOLOGÍA

Para establecer un camino que sirva para comprender lo que hemos configurado como *memeafectividad*, primero expondremos el contexto en el que nos encontramos, haciendo hincapié en algunos factores que determinan que nos relacionemos de una manera concreta.

El texto se adentrará seguidamente en el meme como herramienta comunicativa y discursiva sobre la que se derivan diferentes usos. Uno de estos usos es el afectivo, dando entrada al concepto que se expone en el presente escrito, y terminaremos con las conclusiones y otros apuntes a tener en cuenta con idea de dar continuidad al debate.

DESARROLLO

Los intereses económicos y políticos bajo los que se configuran las redes sociales acaban por afectar a la forma en la que participamos en ellas. Actualmente requerimos del *smartphone* hasta para consultar un menú en un restaurante, por lo que la solución no es apartarnos del móvil, sino volvernos conscientes del tiempo que le dedicamos, y cómo lo dedicamos.

1 Información obtenida a través de *Internet World Stats: Usage and Population Statistics* (https://internetworldstats.com/stats.htm) (recuperado en fecha 29/05/2022)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15497

Desarticular la forma en la que (nos) manejamos a través de estas herramientas para poder comprenderlas (y a su vez comprendernos) en su uso, es un primer paso de aproximamiento a repensarnos como usuarias. Motivado por la forma en la que se nos insta a participar y/o formar parte de las redes sociales sin siquiera saber qué conlleva estar en ellas, no es habitual que dispongamos de un tiempo de reflexión y análisis para entender cómo se producen estos acercamientos. Estamos carentes de lo que el teórico de los medios de comunicación Carlos Scolari define como "alfabetización mediática", entendida ésta como unos acercamientos previos a comprender qué conlleva tener *gmail* o cualquier cuenta en una red social, nociones básicas sobre nuestros datos, qué es el algoritmo, etc.

Ante la falta de tiempo (o la sensación de falta de tiempo) que la velocidad de lo *online* parece promover, la producción y el consumo también se ven acelerados. Un ejemplo de ello son los memes, en su mayoría imágenes acompañadas de texto y que ejemplifican una situación cotidiana desde el humor. Estas creaciones rápidas son la mayor muestra de reciclaje de imágenes y de democratización en el acceso y creación de las mismas, a la vez que se convierte en una herramienta de queja popular y de chiste democrático.

Autores como Lovink (2019) habla de ellos como artefactos culturales poderosos que son capaces de generar cambios sociales a diferentes escalas: "Los memes proliferan a través de su capacidad para crear sentimientos de identificación y conexión entre los usuarios de la red (...) genera algo altamente eficiente, fácilmente digerible y continuamente perfeccionado para la socialización" (p 202).

Los memes son también elementos fluidos no solo en cuanto a su forma y su carácter modificativo, sino también en su capacidad descentralizada y por tanto no ubicables ni en una sola plataforma, ni en una sola esfera *online* social concreta, tal como propone Jason Rowan (2015): "(...) lo interesante de los memes no es el mensaje que transportan, sino las atmósferas y ecosistemas que construyen en su transitar de un lado a otro" (p. 6).

Figura 1. Imagen. A n t i m e m o r i a アンチメモリ @antimemoria_____, 2022. Fuente (A n t i m e m o r i a アンチメモリ [@antimemoria_____]. (27 de mayo de 2022) [Imagen]. Instagram https://www.instagram.com/p/CeEqRy6uAF_/)

Lo que más nos interesa de los *memes* es que son un acto comunicativo, son resultado de la cultura del momento en el que se crean, tal como propone Rowan (2015): **"**El meme surge de una serie de relaciones entre sujetos, tecnologías, ideas, deseos y estéticas. Con tantos elementos, es fácil que acontezcan cambios, transformaciones y mutaciones." (p. 12).

El meme es creado y consumido principalmente por su lenguaje humorístico, y es debido a esta faceta que pueden desdoblarse y viajar más rápido por el interés que suscita. También, ayuda a tratar desde el humor otras temáticas sociales, como advierte el propio Rowan (2015), remitiéndonos a la caricatura, la sátira y los chistes que funcionan como mecanismos accesibles a toda la población a través manifestar un malestar, ya sea individual o colectivo. Como señala el autor, un buen chiste puede ser un arma poderosa.

Pero Rowan (2015) también señala que lo que se deja ver como una imagen cómica sobre una situación puntual, puede ser también una herramienta de cambio a la hora de opinar o dar pie a debate, y advierte de la facilidad de producir una imagen que incorpore una opinión o punto de vista frente a los requisitos que exige redactar un texto resumiendo un posicionamiento político, y señala que por

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15497

esto los memes se vuelven preponderantes en las batallas políticas contemporáneas, ya que el elemento humorístico del meme le ayuda a circular con mayor facilidad.

Figura 2. Imagen. memesdelartisteo @choyarchischa, 2022. Fuente (memesdelartisteo [@choyarchischa]. (21 de mayo de 2022) [Imagen]. Instagram https://www.instagram.com/p/Cd0yuTWDB9Q/)

Viendo cómo el meme ha modificado lo conversacional, Lovink (2019) compara un diálogo en persona, un cara-a-cara con los memes, y señala cómo la primera es una "experiencia extensiva" mientras que la segunda es una "experiencia condensada", y señala:

> "Estos mensajes visuales comprimen problemáticas complejas en una imagen, añadiendo una capa irónica, con el objetivo explícito de duplicar y propagar el mensaje que puede ser aprehendido en una milésima de segundo (...). Los memes suplican que les demos *like* y hacen visible la distracción, como en el caso de meme del novio distraído" (p. 73).

Si bien es verdad que los memes son entendidos bajo un contexto social concreto y compartido (los memes que yo utilizo no van a ser comprendidos por cualquier persona), nos encontramos compartiendo memes a nuestros contactos en diferentes plataformas de mensajería, e incluso generando conversaciones de meme-a-meme:

> "Muchos memes se refieren a otros, son comentarios sobre acontecimientos de actualidad, chistes que se construyen sobre chistes previos o que se refieren a arquetipos o ideas que circulan en plataformas muy específicas. De esta forma, los memes juegan con sentimientos de comunidad y pertenencia, a la vez que buscan siempre escapar de sus nichos de creación e invadir otros canales". (Rowan, 2015, p- 34).

Volviendo a Rowan (2015), también señala el doble filo de uso de los memes, ya que como todas tenemos las herramientas, tanto para crearlos como para compartirlos, puede haber memes de todo tipo. La democratización de la herramienta, da pie a que surjan las denominadas guerras de memes, en las que los bandos, usando el humor, tratan de que sus ideas proliferen por las redes, siendo ejemplo de ello el caso de la Rana Pepe, un icono que nació lejos de ser aliado de la ultraderecha y que su creador ha intentado rescatar de esa visión que se le da hoy día, como relata Felipe G. Gil (2021).

En nuestro contexto más inmediato tenemos otro ejemplo con lo sucedido en las elecciones de Madrid 2021, donde cuentas de memes como @solounmeme_ animaron a realizar una "huelga de memes" como medida para frenar la avalancha de memes que se estaban realizando de Ayuso, los cuales se estaban convirtiendo en propaganda política, haciendo que siempre se estuviese hablando de ella, tal como recoge Carles Planas Bou (2021).

Pero en este texto queremos proponer que hay cosas más allá de la chanza rápida que ofrece el *meme* o el *shitposting* que nos sirve sólo para el ocio. Adriana Calvo Solís, en su artículo "Memes feministas, memes que nos cuidan" (2021) habla a través de creadoras de memes sobre el poder generar algo dotado de experiencia y que abra debate y diálogo, ya que el meme puede traer de forma fácil y eficaz temáticas incómodas o acuciantes que necesitan ser revisadas, como la depresión, la precariedad o el cambio climático.

Teniendo en cuenta su faceta humorística, Adriana Calvo Solís trae a colación la diferenciación entre "memes de chicos" (superficiales y entretenidos) y los "memes de chicas" (reflexivos y aburridos). La creadora de memes @culomala, entrevistada por Adriana Calvo, defiende que esta diferenciación ocurre debido a que siempre se ha relacionado a los hombres con lo humorístico, y evadir ciertas problemáticas "aburridas" como lo afectivo es parte del privilegio que deviene en ser hombre.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15497

Encontramos en los memes de creadoras como las cuatro que nos propone Adriana Calvo (@culomala, @zorras.regular, @lapayaseria_ y @fluorrazepam2 en instagram) una lucha contra la política de lo *cute* y el imperativo de la felicidad. Tanto en la producción como en el consumo frenético de memes furiosos, sentimentales, reflexivos, bobos y tristes, estamos ante un contenido que activa y nos invita a interactuar y compartir. Es este compartir(nos) afectivo el que nos hace conectar con querer cuidar(nos). Este nuevo elemento propone que pensemos en otros usos de esta herramienta, donde el encuentro con la identificación hacen del meme una imagen que produce afectos.

Figura 3. Imagen. Kos @terriblesbichitos, 2022. Fuente (Kos [@terriblesbichitos]. (8 de abril de 2022) [Video]. Instagram https://www.instagram.com/p/CcFdy-aDCw7/)

Resumiendo lo ya expuesto, no sentimos que haya tiempo suficiente para poder cuidar de la misma manera todas las relaciones desde el ámbito digital**.** Hemos integrado en nuestra cotidianeidad las plataformas e internet, tanto en ámbito laboral, educacional, de ocio y/o de consumo. La conexión devora y fatiga, y nos enfrenta a grandes retos como la búsqueda de maneras adecuadas para la gestión de los tiempos o el poder concentrarnos en una tarea concreta mientras lidiamos con las distracciones digitales a nuestro alrededor.

Hemos incorporado además nuevos ritmos y herramientas conversacionales que también son utilizadas bajo estas características *online* de velocidad, exceso y acceso, como hemos visto con el *meme*. Como toda producción audiovisual, los memes también se alimentan de la realidad inmediata para configurarse, como mensajeros de la realidad. Como señala Rowan (2015), los memes no son solamente elementos dotados de un mensaje que nos enviaos entre nosotros, sino que también producen el entorno que habitarán tanto memes como personas.

Los *memes* son utilizados de forma intuitiva por todas, y se ha hecho palpable una vía en su uso como estrategia que (nos) cuida y que ayuda a mostrar(nos) afecto, ya sea desde su posición de creadoras como sugiere Adriana Calvo, o desde su condición de consumidoras.

La *memeafectividad* trata de solventar esa falta de tiempo del cuidado afectivo desde lo digital de forma rápida y concisa, compartiendo una imagen que nos ha recordado a alguien (o a varias personas), estamos diciendo “hola, espero que estés bien, me acordé de ti, te quiero”. Son el nuevo “cntxt” (contesta) que tecleábamos en los sms para seguir hablando. Son un texto, un saludo que, si bien sabemos que no sustituye a una conversación en persona, un abrazo o una visita física, algo hace, algo calma, y todavía calma más una reciprocidad en compartir memes y que te devuelvan otros memes.

La *memeafectividad* debe comprenderse también como otro uso que surge primero por una necesidad, y segundo por la necesidad de analizar más allá de la capa superficial que nos muestra la imagen. Jorge Luis Marzo (2019) habla de iconología, que es “una ciencia que casa la historia del pensamiento, de la política, de la ciencia y de la transmisión de la cultura (...) nos permite buscar una comprensión integral de la función de las imágenes en su tiempo (...).” (p. 16). Al trasladarla al ámbito de redes sociales, señala: “No podemos entender lo que supone hoy Instagram sin la iconología, sin la capacidad de establecer por qué aparecen los patrones que aparecen y qué tejido subterráneo revelan” (p 16).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15497

CONCLUSIONES

Primero debemos tener en cuenta cómo estos entornos de sociabilidad *online* han supuesto una ventana para poder entablar relaciones afectivas de otra manera. También pueden ser una herramienta para poder buscar los entornos sociales a los que no tenemos acceso y que son vitales para nuestro crecimiento emocional: adolescentes que sufren de *bullying,* o quienes han nacido en entornos rurales con muy poca población y por tanto solo pueden relacionarse en el ámbito familiar y/o alrededor de los centros de estudios, por ejemplo.

En segundo lugar, conviene recordar que las tecnologías comunicativas son herramientas que debemos usar atendiendo las necesidades propias, y aunque en sí mismas no son ni buenas ni malas, no debemos ignorar los efectos positivos y negativos que devienen en su uso cotidiano.

Lovink (2019) se pregunta qué conlleva saber sobre estas distracciones organizadas y si aún así nos exponemos igualmente a ellas. Aceptamos y nos entregamos; pero saber que existen y que de hecho se han configurado con esa intencionalidad es un paso para poder verlas de otra manera. Esta sería otra conclusión a la que podemos llegar.

Otra podría ser dar con formas de uso que nos beneficien, evitando la dependencia. Nos vienen a la cabeza las salas de *coworking* o los *Study With Me* de la red social *Twitch*, llenas de estudiantes y de opositores que necesitan establecerse una rutina para poder estudiar; una evolución o alternativa a estudiar en la biblioteca, pero desde casa.

Podemos concluir, reflexionando en torno a la propia *memeafectividad*, entender que no es ni la única manera ni la forma correcta de hacer las cosas. Es un apunte a tener en cuenta y a incidir sobre él, y que nos ayuda a entender sobre cómo nos expresamos y por qué lo hacemos de una determinada manera.

Por mucha accesibilidad que nos ofrecen las redes sociales, hay que repensar sobre esta precariedad afectiva y realizar(no) preguntas: ¿cómo hacíamos las cosas anteriormente? ¿Hablábamos con más gente? ¿Teníamos más control sobre nuestro tiempo? ¿O ahora somos más libres respecto a los horarios de sociabilidad y antes vivíamos con unas barreras restrictivas?

Ricardo Antón (2020) propone hacer “menos cosas más cuidadas” cuando habla sobre la situación de precariedad laboral que sufrimos las trabajadoras culturales/artistas: “Y es que hacer menos cosas más cuidadas supone un reto transformador que nos implica a todes (desde lo individual, en colectivo) y que nos enfrenta a nuestros propios monstruos, a esos monstruos que nosotres mismes encarnamos” (p. 131). Es decir, no es tan imprescindible abarcar todo el espectro de relaciones online, sino cuidar lo más inmediato.

Citando el artículo de Adriana Calvo (2021): “No puedes hacer un meme y quedarte relajado pensando que ya has cumplido con tu parte”, sino que esta creación, este abocetear una idea y exponerla a lo público es un primer paso que configura pensamientos y acciones a realizar más adelante.

El meme por sí solo no es suficiente, pero puede resultar de ayuda. Debemos pensarlo como un brote o semilla, y el resto depende de nuestra iniciativa, ya sea a nivel individual, o como acción colectiva.

FUENTES REFERENCIALES

Calvo Solís, A. (13 de marzo de 2021). Memes feministas, los memes que nos cuidan. *El Salto.* https://www.elsaltodiario.com/redes-sociales/memes-feministas-los-memes-que-nos-cuidan

G. Gil, Felipe (5 de junio de 2021). Cómo terminó la Rana Pepe convirtiéndose en un meme que la ultraderecha reclama como propio. *El diario*. https://www.eldiario.es/tecnologia/termino-rana-pepe-convirtiendose-meme-ultraderecha-reclama-propio_1_8007744.html

Gallego, J. (Anfitrión). (6 de octubre de 2021). La sociedad plataforma: de Netflix a Instagram (N° 933) [Episodio de Podcast]. En *Carne Cruda*. Spreaker: https://www.spreaker.com/user/carnecruda/cc_12?utm_campaign=episode-title&utm_medium=app&utm_source=widget

Marzo, J. L. (2019). *Iconografía post-millenial* (1ª). Morsa.

Lovink, Geert y Calderón Torres, M. (2019). *Tristes por diseño: Las redes sociales como ideología*. Consonni.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15497

Planas Bou, C. (21 de abril de 2021). Huelga de memes: la campaña para frenar a Ayuso para las elecciones de Madrid. *El Periódico*. https://www.elperiodico.com/es/politica/20210421/huelga-memes-campana-busca-frenar-11671679

Rowan, J. (2015). *Memes: Inteligencia idiota, política rara y folclore digital*. https://www.overdrive.com/search?q=EBAD7B5E-2EED-4B60-BCC0-23EADE22E697

VVAA. (2020). *Especulaciones sobre/para una producción artística sostenible = Ekoizpen artistiko jasangarri bati buruzko/baterako espekulazioak*. Banizu Nizuke.

Zafra, R. (2015). *Ojos y capital*. Edición consonni.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15415

Sánchez Pérez, Mª Dolores.
Universidad de Málaga. Área de Pintura, departamento de Arte y Arquitectura.

Los Locos Tejidos de Penélope. Tiempo, Palabra y Pintura

Penélope's Crazy Fabrics. Time, Word and Painting

PALABRAS CLAVE

Pintura, proceso, palabra, tiempo.

KEYWORDS

Painting, process, word, time.

RESUMEN

"Los Locos Tejidos de Penélope. Tiempo, Palabra y Pintura" presenta el proyecto pictórico personal realizado durante el confinamiento (comenzado en marzo del 2020 y terminado en diciembre del 2021). Es un trabajo dónde la temporalidad del proceso marca los resultados, dónde el hacer y su transcurrir se convierte en refugio del encierro, de la emoción y de la expresión de frustraciones, miedos y pulsiones personales. La temporalidad de la palabra se une a los tiempos de la pintura. Tiempo de encierro, tiempo de palabra y tiempo de pintura, en un solo espacio. Estos son los tres ejes en los que gira este trabajo y que se abordarán desde la muestra de los resultados en tres bloques: Piccolos quehaceres (obras de pequeño formato sobre papel de arroz), Grandes y Locos (obras de gran formato sobre tela), Tejidos libres de encierro (Formato de libro de artista).

ABSTRACT

"Penelope's Crazy Fabrics. Time, Word and Painting" presents a personal painting project that was developed during the confinement (started in March 2020 and finished in December 2021). The results of this project are marked by the temporality of the process. The act of doing and its passing became a comfort to me during confinement, a comfort from emotions and frustrations, fears and personal drives. In these works the temporality of words and the time of painting join together to let confinement time, word time and painting time share a single space. These are the three axes on which this work revolves and which will be addressed in three blocks: Small tasks (small works on rice paper), Big and crazy (large works on canvas) and Confinement-free fabrics (Artist's book format).

INTRODUCCIÓN:

En esta ponencia se presenta el proyecto pictórico "Los Locos Tejidos de Penélope" comenzado en marzo del 2020 y dado por concluido en diciembre del 2021, coincidiendo su inicio con el confinamiento. Se recogen las obras prácticas de una amplia investigación en torno a las relaciones entre poesía, palabra y pintura, como un punto de anclaje que hace fértil la investigación artística más allá del conocimiento meramente referencial. Esta comunicación muestra la experiencia propia, tan necesaria desde la investigación en artes, donde teoría y práctica deben ir de la mano.

> Esta íntima falta de conexión con los universos referenciales del habla provoca el discurso estéril, típico de la época actual, la palabra coc-tel: agitación de significados cuyos referentes inmediatos son discursos ajenos que a su vez se han estructurado a través de otros discursos, y asís sucesivamente: La experiencia original del primer discurso referencial se pierde en el tiempo. Hablar de la propia experiencia se ha vuelto algo extraño. (Maillard, 1998, pág. 32)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15415

Figura 1. "Palabras/Caricias" (DlLTdP) Mixta sobre papel Bambú. Lola Alba (Mª Dolores Sánchez). Elaboración propia.

Todas las pinturas que se muestran a lo largo de la ponencia están marcadas por el tiempo. Tiempos de pandemia, tiempos de encierro y tiempos de espera. Tiempos de proceso. Tiempos de Pintura y de Palabra. Tiempos entendidos en sus diferentes formas que acaban entreteniéndose y mezclando, conformando en un solo espacio una compleja red de significación atravesada por la figura de Penélope. Este proyecto resalta el goce del hacer y el penetrar en la obr, como creadores, dar vueltas en torno a ella, volver a empezar, romper-crear. Experimentar de desde dentro en su demorarse y dilatar los tiempos, *Hay que entrar ir allí, entrar y dar vueltas, recorrerlo progresivamente (…) se trata de que aprendamos a demorarnos de una forma específica en la obra de arte.* (Gadamer, 1991, pág. 110)

METODOLOGÍA:

La metodología utilizada se inserta en las metodologías basadas en artes, donde la investigación teórica y la práctica artística son una totalidad y crecen de la mano, en un sistema de retroalimentación constante. En esta ponencia se presentan resultados de la investigación práctica que viene a completar y profundizar resultados expuestos teóricamente tales como: "Poesía Pintura. La Verdad de las Relaciones entre Artes". (Bucero & Sanchez-Perez, 2014) o "Investigación y Arte" (Bucero & Sanchez-Perez, 2013)

Para la investigación práctica desarrollada en este trabajo se utiliza un método experimental y procesual: el propio hacer marca la obra y ella a la siguiente. Se busca la unión de la emoción de la pintura con el pensamiento de la palabra.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15415

DESARROLLO:

1. Del tiempo

1.1_Tiempos de pandemia, tiempos de encierro y tiempos de espera: Tiempos de proceso.

En este proyecto la pintura se entiende como el diario personal de un tiempo específico. Un diario de emociones, un refugio desde donde afrontar la espera. La pintura surge como un lugar íntimo, dónde mostrarse. Es un lugar dónde toda emoción, toda idea, todo concepto es volcado como un inicio para que la pintura suceda. Luego ella se alza protagonista y cambia, se transfigura en ideas nuevas y se muestra a sí misma.

> La pintura es un suceso, un íntimos suceso que se manifiesta, claro, en formas y figuras, cualesquiera que sean representativas o no, figurativas o no. Un cuadro muestra un suceso que le ha sucedido a alguien y que le sucede a quien lo mira. (…) Un suceso en la intimidad, un misterio. Un sueño; que abrazaría la pintura toda. (zambrano, 1989, págs. 93-94)

Figura 2. "¿y cuéntame… cómo son los cíclopes?" (DlLTdP) Mixta sobre papel Bambú.15,5 x 18 cm. Lola Alba (Mª Dolores Sánchez). Elaboración propia.

Hubo dos factores que determinaron Los Locos Tejidos de Penélope: La pandemia del covid 19 y una ruptura amorosa.

La pandemia no es el tema del proyecto, tampoco lo es la ruptura, pero derivada de ellos nace. No es sin el confinamiento obligado como este proyecto se configura. Nuestra sociedad viene marcada por un ritmo acelerado, un "no parar" marcado por un horario continuado y rápido. De repente, en cuestión de una semana todo se paró. Todo se frenó. Quedamos suspendidos y a la espera. Las horas del día se dilataron y ese no dar tiempo a nada se convirtió en un tiempo vacío para la mayoría, que se llenó de diferentes formas: surgieron las modas de hacer pan, dulces y todos nos convertimos en grandes chefs. Se multiplicó el uso de las pantallas: cursos, teletrabajo, charlas con amigos o quedadas para cenar online invadieron nuestras rutinas. El reloj que antes con sus alarmas marcaba las horas de trabajo de forma insistente, ahora marcaba un tiempo con la cita de las ocho para aplaudir en el balcón. Y los pintores podíamos pintar más.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15415

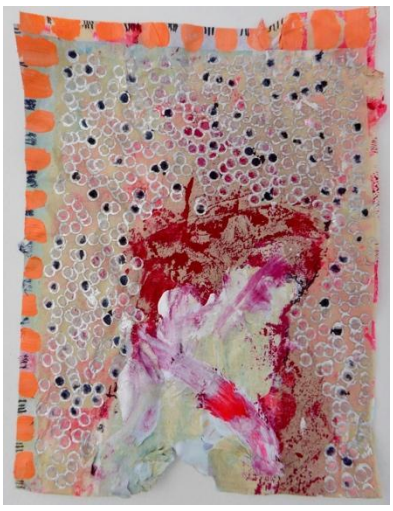
Pero esta romantización del tiempo no era real, todo iba acompañado del miedo, angustia y desasosiego ante la incertidumbre, debidos en parte a la enfermedad y en parte al sentir amenazada nuestro sistema de vida, nuestra forma de relacionarnos con el otro. Perdimos la oportunidad de tocarnos, perdimos lo táctil, el contacto piel a piel. El aislamiento también acentuó, en mi caso particular, ese vacío que ocasionan las rupturas a la vez que la nostalgia de un reencuentro y elevación de la belleza de lo vivido. Pero los pintores pudimos pintar más, y de esa conjunción de emociones nació y explotó Los Locos Tejidos de Penélope. Un proyecto dónde se deja ser a la pintura, se deja libre… para buscar una belleza como lugar de oposición a la incertidumbre que el confinamiento produjo. Quizá pueda entenderse como superfluo centrarse en la pura pintura cuando la agitación es tan fuerte… No existen en mi proyecto palabras hacia la pandemia, ni obras con mascarillas, ni críticas sociales. Solo es pintura. A fin de cuentas, no hay nada más provocador que la pintura. Y no tiene un porqué:

> I, 289: Sin porqué
> La rosa es sin porqué, florece porque florece,
> no se cuida de sí misma, no pregunta si se la ve. (Silesius, 2000, pág. 47)

Se entendió el proyecto como un lugar de estar en el tiempo. Un refugio en el hacer. Un hacer continuo, sin final, dónde, si era necesario, el romper y rehacer formaban parte del proceso. Surge así la vinculación a Penélope en la concepción del juego del tiempo. El personaje en eterna espera encuentra en el hacer/rehacer el tejido una forma de dilatar los días, los años y manejar el tiempo a su antojo. Un personaje refugiado en la creación y en su destrucción.

Los Locos Tejidos de Penélope surgen desde la emoción, pero un sentir entendido como pensamiento que deja salir la pintura expandiéndose para ser la protagonista de su propia representación. Adquiere un cuerpo y un camino para crecer en contacto con el mundo.

Bajo estos parámetros se construye una pintura que en su presentarse como tal busca una belleza propia, como reivindicación de la relación de contrarios, porque también desde el encierro encontramos alegrías y lugares de crecimiento. Es una belleza atravesada por una herida. Es un homenaje a la belleza de poder estar pintando, un homenaje al proceso, al gesto, al color, a la materia. Belleza necesitada de tiempo. No hubo criterio, no se juzgó la obra… solo se hizo.



Figuras 3 y 4: "Trama Delicatta" (DlLTdP) Mixta sobre papel Bambú. Lola Alba (Mª Dolores Sánchez). Elaboración propia.

> La belleza es una tardana, una rezagada. Lo bello no es un brillo momentáneo, sino seguir alumbrando en silencio. Su preferencia consiste en este reservarse. Los estímulos y los logros inmediatos obturan el acceso a lo bello. Su oculta belleza, su esencia aromática, las cosas solo las desvelan posteriormente y a través de los rodeos, Largo y despacioso es el paso de lo bello. A la belleza no se la encuentra en un contacto inmediato. Más bien acontece como reencuentro y reconocimiento. (Han, 2020)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15415

Los materiales y su posibilidad de acceso marcaron el hacer y el rehacer. No era viable la compra de material artístico de manera continuada… se pintó sobre lo que se tenía acumulado, se comenzó con material que se había preparado… o papeles disponibles… se acabó pintando sobre papel craft, que tenía normalmente para el embalaje de la obra, con gelatina y los pigmentos que quedaban. Lo que iba sobrando, lo que se podía reutilizar y lo que se podía rehacer. Pero de forma continua, dejando salir la emoción que recorría los días. La materia se convirtió en el cuerpo de la obra, lo caracteriza, lo forma, porque una pintura y su corporalidad es su misma alma. Una unión indisoluble citando al místico polaco: *SI mi alma está en el cuerpo, y asĩ por todos los miembros, digo a ciencia cierta, que el cuerpo está a su vez en ella.* (Silesius, 2000, pág. 33)

El proyecto continuó más allá del confinamiento, hasta diciembre del 2021, cuando la emoción que atravesó Los Locos Tejidos de Penélope se transfiguró. Fue cambiando poco a poco, como poco a poco está siendo la vuelta a una vida que se parece a la anterior a la pandemia.

1.2_ Tiempos de Pintura y de Palabra

Los locos tejidos de Penélope ponen en acción una de las relaciones más antiguas: Imagen y Palabra, Jugando con la visualidad del texto, la significación de la imagen y de la palabra en múltiples variantes se han originado multitud de expresiones artísticas. Desde la invención de la escritura dibujamos palabras. La palabra marca la evolución de las artes visuales, bien sea desde su distancia o su fusión absoluta. La crítica de arte, la caligrafía, los textos ekphratiscos, la pintura basada en textos o los propios títulos de la obra de arte son ejemplos para poner encima de la mesa. ¿Cuánto se ha escrito sobre arte? ¿Sobre pintura? ¿Y cómo esos escritos configuran la propia pintura y su comprensión? Recordemos a Frenhofer, ese loco pintor de Balzac que en “Una Fábula del Arte Moderno” Dore Ashton (Ashton, 1991) llega a situar como el origen de la pintura contemporánea.

Figura 5. “Lanza Puentes” (DlLTdP) Mixta sobre lienzo. 212 x 150 cm. Lola Alba. (Mª Dolores Sánchez). Elaboración propia.

En los locos Tejidos de Penélope la palabra y la imagen se utilizaron constantemente como motor generador de la creación y a diferentes niveles: desde el exterior de la imagen pictórica, que se denominará a partir de ahora como relaciones externas, y desde el interior de la propia imagen que se denominan relaciones internas:

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15415

A) Relaciones externas:

- Relación Pintura-Literatura:

La relación con la literatura se establece a dos niveles:

Los locos tejidos de Penélope marcan un punto de unión al personaje literario de la Odisea. Un realzar el protagonismo de una mujer relegada a la espera y cómo dentro de esa espera encuentra un lugar en el tejer. Tejer para destejer, sin fin. Sin un propósito más que el del dilatar el tiempo dentro de ese hacer infinito. A lo largo del desarrollo del trabajo me preguntaba cómo serían esos tejidos de Penélope, que nadie iba a ver… me la he imaginado tejiendo desde lo más profundo de ella… según el día. Me imaginaba que habría de todo: un clásico sudario, de lino blanco y de ahí a cualquier cosa que surgiera. Lo que quisiera. Nadie iba a verlos. Desde esa vinculación al personaje de Penélope y a la Odisea se establece una tensión metafórica que permite usar el personaje como una activación de sentido mayor a la pintura. La significación aumenta al conocer la vinculación al texto y carga el proyecto con una experiencia estética previa: la de la lectura. Pero no es necesario conocer la Odisea para apreciar la pintura. Los cuadros tienen un pequeño vínculo con ella, son un ser y no ser, un juego. Juego que es *autorrepresentación del movimiento del juego* (Gadamer, 1991, pág. 20)

Figura 6: “El Garabato del Vuelo de una Mariposa” (DlLTdP)
Mixta sobre lienzo. 212 x 150 cm. Lola Alba. (Mª Dolores Sánchez). Elaboración propia.

La segunda relación establecida con la literatura es a través del formato. Una de las obras de Los Locos Tejidos de Penélope es un libro de artista. La pintura se apropia del soporte tradicional de la literatura y cada página es un tiempo propio. La narratividad de la literatura queda marcada en el pasar de página, el espectador marca el tiempo de ese pasar y la obra se comprende como una totalidad de sentido. Traigo hasta aquí las palabras de Ulises Carrión para definir el libro (Carrión, 2003, págs. 311-12)

¿Qué es un libro?

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15415

- Un libro es una secuencia de espacios
- Cada uno de esos espacios se percibe en momentos diferentes
- Un libro no es un estuche de palabras, ni un saco de palabras, ni un soporte de palabras
- Un escritor, a diferencia de la creencia popular, no escribe libros
- Un escritor escribe textos
- (…) un libro es una secuencia espacio-tiempo
- En un principio los libros existieron como recipientes de textos literarios
- Sin embargo, los libros vistos como realidades autónomas pueden contener cualquier lenguaje (escrito), no solo literario, e incluso cualquier otro sistema de signos.
- Hacer un libro es actualizar sus secuencias espacio-tiempo ideales mediante la creación de secuencias paralelas de signos, ya sean verbales u otros

- Relación de la palabra como génesis para la obra: Para comenzar cada obra se realizaba un ejercicio previo desde la palabra. En una libreta, con un lápiz se apuntaban frases, inconexas, que giraban en torno a la pintura, el proyecto y a las emociones, tanto personales como procesuales. Se continuaba hasta que una de ellas hacía saltar una chispa, que se convertía en "motivo pictórico". Se utilizaba como motor generador la experiencia estética de la palabra al resonar y también de la pintura en su proceso.

> Las palabras no son objetos o sustancias. Los textos son ideas. Usar el texto sirve para realzar la imagen o contradecirla, para levantar expectativas o afirmarlas. El texto está para escarnecer, para cuestionar la imagen, es más también para interrogarla (Kiefer, 2007, pág. 473)

- Relación título, pintura: Cada obra fue titulada con la frase que la originó y entre paréntesis las siglas del proyecto al que pertenecen: LLTdP. El título fue usado para desvelar la pintura, guiar su interpretación por parte del espectador. Es parte de la obra, aunque no pertenezca a su espacio. Fue concebido como pequeñas ekphrasis, como una *puerta literaria* (De la Calle, 2005) por la que acceder a la pintura.

Figura 7. "Cuando se encuentran dos enredos se llenan de lunares" (DlLTdP). Mixta sobre lienzo. 180 x 212 cm. Lola Alba. (Mª Dolores Sánchez). Elaboración propia.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15415

B) Relaciones internas:

La imagen de la palabra: La escritura se introdujo desde el inicio sobre el lienzo o el papel. Una escritura que sirvió para componer y estructurar la imagen. En ocasiones esta imagen es clara: se puede leer el texto, en otras desaparece y el texto es ilegible, casi no puede identificarse, ya sea por la pintura y sus capas que acaban por ocultarlo o por que el texto se acumula y deforma uno sobre otro una y otra vez. Una reiteración que se acentúa al coincidir este texto con el del título, marcando la importancia del desarrollo temporal de la escritura y otorgándole un tiempo diferente a la pintura, obligándonos a leer lo ilegible y transformándolo en tiempos dilatados.

2. Resultados

La obra se enmarca en tres series: Piccolos quehaceres, Grandes y Locos, Tejidos libres de encierro.

2.1 Piccolos Quehaceres:

Piccolos quehaceres son pequeños dibujos/pinturas/palabras sobre papel de arroz. Rápido. Un dejar salir. Un buscar. Una "trama delicatta" de un quehacer sutil. Es la parte más íntima del proyecto, son palabras que se acercan al susurro en su timidez, pero en las que se manifiesta una rotundidad matérica en contraste con la delicadeza extrema del papel de arroz. Son tiempos cortos, de disfrute. Un gozar del proceso y eso quieren comunicar.

Figura 8: "Entre bosques y desiertos, Brujas y Tesoros" (DlLTdP) Mixta sobre papel de arroz. 30 X 22 cm. cada uno. Lola Alba. (Mª Dolores Sánchez). Elaboración propia.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15415

Son obras cargadas de materia. Realizadas con tintas, acrílicos, pasteles, sprays y óleo. Se permite que lla pintura respire, que rellene las letras, que las rodee y las dote de espacio. En ocasiones se agrupan, como en el caso de la figura 6. Se introduce la narratividad de obra en obra, para alcanzar un mayor juego referencial con el título. Es necesario para poder abarcar la complejidad de la palabra: tiempos intermitentes en espacios separados.

2.2. Grandes y Locos

En los Grandes y Locos todo se hace grande… y loco. De un rollo de tela comprado antes del confinamiento surgen estas obras en las que el espectador puede perderse. El tiempo y el espacio lo engloba. De un recoger y tener el tiempo en nuestras manos que encontramos en los Piccollos quehaceres, pasamos a un lugar dónde el tiempo se desborda en las dimensiones, dónde la palabra aparece y desaparece, dónde el color se come la palabra y el gesto del escribir se rompe en gesto pictórico que quiere abarcar el espacio. Grandes y Locos se convierten en una fiesta del "puedo hacer lo que quiera" que inspira Penélope. Son un viaje de experiencias volcadas en lienzos, experiencias del encuentro de un amor, como en *Cuando se encuentran dos enredos se llenan de lunares,* de la nostalgia al recordar el sonido del mar de niña, *Suaves Mares de plata,* del sentir las mariposas volar en el estómago, *El garabato del Vuelo de una Mariposa,* o el comprender la unión con el otro desde dos orillas que se unen, *Lanza Puentes*

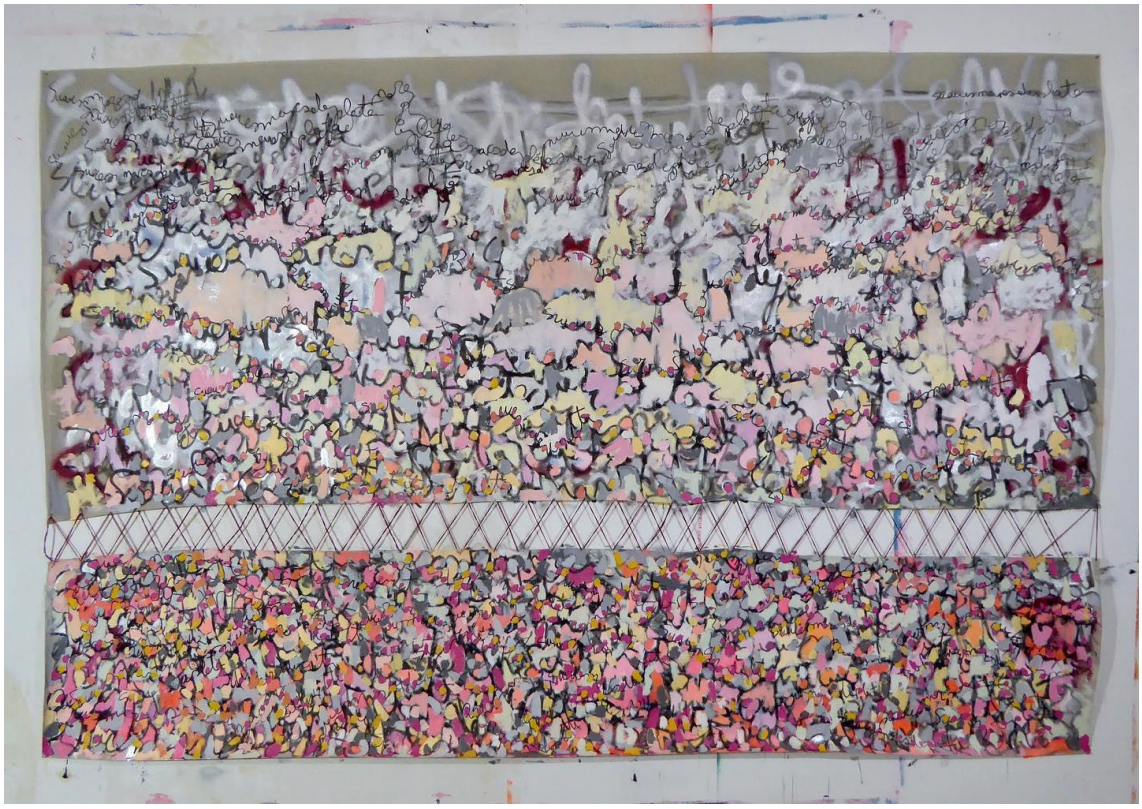


Figura 9. "Suaves Mares de Plata" (DlLTdP) Mixta sobre lienzo. 162x212 cm. Lola Alba. (Mª Dolores Sánchez). Elaboración propia.

2.3 Tejidos Libres de Encierro

En el último periodo del confinamiento nació Tejidos Libres de Encierro. Un libro de artista, realizado con los restos de material que quedaban. Papel Kraft y gelatina con pigmentos, alguna tinta y algún acrílico. Cada página era un escape del encierro. Una libertad absoluta del hacer y el romper. Un lugar para ir hacia delante y hacia atrás a voluntad.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15415

Figura 10: “Tejidos Libres de Encierro” (DlLTdP) Mixta sobre papelKraft. Lola Alba. (Mª Dolores Sánchez). Elaboración propia.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15415

CONCLUSIONES

Las conclusiones de un trabajo artístico siempre son abiertas, y cerradas a la vez. Las conclusiones son las obras, y en su ser llevan un espíritu de permanencia, pero también de cambio. Los resultados que se muestran en este trabajo quedan… pero la mayoría de aquellas ideas y emociones que le dieron origen se han transfigurado y han dado lugar a un nuevo proyecto. Mariposas de Alas Rotas. Nace de Los Locos Tejidos de Penélope, del hacer durante todo ese tiempo y abre a una nueva posibilidad.

FUENTES REFERENCIALES

Ashton, D. (1991). *Una Fábula del Arte Moderno.* Turner publicaciones.

Bucero, J. y Sanchez-Perez, M. (2013). *Investigación y Arte*. Sonda.

Bucero, J. y Sanchez-Perez, M. (2014). Poesía Pintura. La Verdad de las relaciones Entre Artes. *Escritura e Imagen*, *10*, 181-198. http://dx.doi.org/10.5209/rev_ESIM.2014.v10.46405

Carrión, U. (2003). El Arte Nuevo de hacer Libros. En *Libros de Artista.* Martha Hellion/Turner.

De la Calle, R. (2005). El espejo de la Ekphrasis. Más acá de la imagen, más allá del texto. *Escritura e Imagen*, *1*, 59-81. Recuperado 4 de julio de 2022, de https://revistas.ucm.es/index.php/ESIM/article/view/ESIM0505110059A

Gadamer, H. (1991). *La Actualidad de lo Bello. El Arte como Juego, Símbolo y Fiesta.* Paidós.

Han, B.-C. (2020). *La Salvación de lo bello.* Herder.

Kiefer, A. (2007). La distancia entre la idea y el resultado. En *Anselm Kiefer.* Museo Guggenheim.

Maillard, C. (1998). *La Razón Estética.* Laertes.

Silesius, A. (2000). *Peregrino Querubirico.* Ediciones Nueva Helade.

Zambrano, M. (1989). *Algunos Lugares de la Pintura.* Espasa Calpe.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15447

Santos-Hermo, Alberto.
Universidad de Vigo, Escuela Universitaria CEU de Magisterio-

Hallazgo y autenticación de una firma de Muelle en Vigo

Finding and authentication of a Muelle tag in Vigo

PALABRAS CLAVE

Autenticación, conservación, firma, grafiti, Muelle, Vigo.

KEY WORDS

Authentication, conservation, tag, graffiti, Muelle, Vigo.

RESUMEN

En enero de 2022 se halló una firma atribuida a Juan Carlos Argüello, Muelle, pionero del grafiti en España, durante las obras de un aparcamiento anexo a la estación de tren de Vigo-Urzaiz, en Vigo (Pontevedra). La firma se conservó prácticamente intacta, oculta tras una densa capa de vegetación, lo que facilitó su identificación por parte de un trabajador tras una operación de desbroce. Gracias a la buena voluntad de los responsables de la obra y del Concello de Vigo, se inició un proceso para llevar a cabo la autenticación y conservación in situ de la firma, contando para ello con la colaboración de la Escuela Superior de Conservación Restauración de Bienes Culturales de Pontevedra, y con el asesoramiento de Elena García Gayo y Fernando Figueroa, principales impulsores de la iniciativa de solicitud para la de declaración como Bien de Interés Cultural de la firma de la calle Montera de Madrid para asegurar, así, su conservación. El presente trabajo tiene como objeto analizar el citado proceso desde el hallazgo, analizar los precedentes, analogías y diferencias de las firmas de las calles Montera y Moratín de Madrid, y las de la Plaza de Compostela y Urzaíz en Vigo, y poner en relieve, no sólo la presencia de Muelle en la ciudad de Vigo y su influencia en el desarrollo del *writing* local, sino la movilidad de su firma en un contexto espacial, así como el valor didáctico de sus planteamientos éticos y cómo estos han favorecido la pervivencia de su legado.

ABSTRACT

In January 2022, a tag attributed to Juan Carlos Argüello, Muelle, a pioneer of graffiti in Spain, was found during the construction of a car park attached to the Vigo-Urzaiz train station, in Vigo (Pontevedra). The tag was preserved practically intact, hidden behind a dense layer of vegetation, which facilitated its identification by a worker after a clearing operation. Thanks to the good will of those responsible for the work and the Vigo City Council, a process was started to carry out the on-site authentication and conservation of the signature, with the collaboration of the Escuela Superior de Conservación y Restauración de Bienes Culturales de Pontevedra, and with the advice of Elena García Gayo and Fernando Figueroa, main promoters of the application initiative for the declaration of the signature of Montera street in Madrid as an Bien de Interés Cultural to ensure its conservation. The present work aims to analyze the aforementioned process since the discovery, analyze the precedents, analogies and differences of the signatures of the Montera and Moratín streets in Madrid, and those of the Plaza de Compostela and Urzaíz in Vigo, and highlight, not only the presence of Muelle in the city of Vigo and his influence on the development of local writing, but also the mobility of his signature in a spatial context, as well as the educational value of his ethical approaches and how these have favored the survival of his legacy.

INTRODUCCIÓN

Juan Carlos Argüello, Muelle, es considerado el pionero del *graffiti* en España. Nacido en Madrid en el año 1965, desarrolló una carrera comprendida entre los años 1982 y 1993 (Figueroa, 2006, p. 92) basada en reproducir su icónica firma en innumerables localizaciones:

primero en su barrio, Campamento, para dar el salto a la red de metro y las calles de la capital, y desde ahí a otros lugares del territorio nacional e incluso al extranjero, quedando únicamente evidencias gráficas de su paso por Londres. Muelle no se limitaba al empleo de un único útil o formato en las calles, sino que utilizaba tanto aerosoles como rotuladores o pegatinas, plasmando firmas de diversos tamaños sobre distintas superficies escogidas con esmero desde un particular compromiso ético. Su actividad no se limitó a las intervenciones no comisionadas en el espacio público, pues también desarrolló una faceta comercial, e incluso intentó ingresar en el

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15447

circuito del arte contemporáneo de manos de la galería Estiarte en la edición de la feria ARCO del año 1989. La trascendencia de Muelle como símbolo de una época ha llevado a que en los últimos tiempos se multipliquen los homenajes hacia su figura y su legado.

De su prolífica actividad en Vigo quedan dos firmas, documentación gráfica y testimonios de escritores de la época. La hallada el pasado mes de enero de 2022 en la calle San Lorenzo (Figura 1) durante las obras del aparcamiento exterior de la estación de ferrocarril de Vigo-Urzáiz y centro comercial Vialia, es la que motiva esta investigación. La otra firma se encuentra en el entorno de la Plaza de Compostela, y ha sido noticia en varias ocasiones ya que hasta la fecha era la única que se conservaba totalmente legible en la ciudad. Es por ello que este hallazgo es susceptible de añadir un capítulo más al legado del pionero, lo que justifica su conservación y puesta en valor, teniendo en cuenta factores como su tipología, su ubicación y su importancia como símbolo de una época.

Figura 1. Firma de Muelle en la calle San Lourenzo, Vigo. Fuente: propia.

METODOLOGÍA

El presente trabajo tiene como fin recopilar e interpretar información de diversas fuentes por medio de la investigación cualitativa para indagar en las causas de la presencia de Muelle en Vigo, autenticar la firma hallada en la calle San Lourenzo y ofrecer razones para justificar su conservación y puesta en valor como parte del patrimonio cultural local y nacional. En el desarrollo del trabajo se seguirá un esquema en el que en primer lugar se tratará la información relativa a su presencia en la ciudad. A continuación, se pondrán en relieve los precedentes en la conservación y puesta en valor de las firmas de las calles Montera y Moratín de Madrid. Seguidamente se desarrollará la cronología y circunstancias del hallazgo de la calle San Lourenzo en Vigo. Finalmente se procederá a ofrecer razones para su conservación y puesta en valor desde la perspectiva de la didáctica de las artes plásticas.

1. De Madrid a Vigo

Muelle está estrechamente relacionado con Madrid, pues es la ciudad en la que dio comienzo su prolífica andadura y la que más intervenciones acogió. Sin embargo, su alta movilidad permitió que su presencia trascendiera los límites de la capital, y el caso de Vigo es particularmente interesante por varios motivos que desarrollaremos a continuación.

Las causas de la presencia de Muelle en Vigo encierran numerosas incógnitas, aunque se puede encontrar una explicación a través de diversos testimonios. No sabemos exactamente cuántas fueron las visitas o su frecuencia, y tampoco podemos concretar fechas exactas más allá de un rango de años que van desde 1988 a 1990. Por ejemplo Ozo, pionero del *writing* local, sitúa una visita en la Semana Santa de 1989 (comunicación personal, 30 de mayo de 2022). Es inevitable preguntarse también qué le unía a Vigo o cómo se desplazaba hasta Galicia.

Una de las ideas más arraigadas en cuanto a su relación con la ciudad es la de la existencia de nexos familiares, ya que el imaginario popular caló el relato de que Muelle tenía una abuela en Vigo. La Voz de Galicia lo refleja en una entrevista al escritor Crawler, pionero del *writing* en Pontevedra: "¿Sabías que tenía una abuela viguesa? Se venía desde allí hasta aquí en moto a visitarla. De pequeñajo recuerdo como desde Madrid hasta Ourense había firmas suyas" (Pereiro, 2016). Esta hipótesis del parentesco quedó desmentida por su hermano Fernando, quien apuntaba hacia su actividad como músico y sus amistades en la ciudad. Sabemos gracias a su entonces pareja que recaló en Vigo en una ocasión con motivo de un concierto de La Coartada, banda en la que militaba como batería y con la

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15447

que grabó un LP editado en 1988 (F. Argüello, comunicación personal, 1 de marzo de 2022). En una entrevista para la TVG realizada por Xose Ramón Gayoso, Juan Carlos menciona que veraneaba en Galicia, donde tenía "buenos amigos". (Gayoso, 1990)

La importancia del medio de transporte es fundamental para entender su actividad. Cabe reseñar que Muelle practicaba el *mototagging*, una modalidad de *bombing* consistente en realizar desplazamientos en motocicleta dejando su rastro a lo largo del recorrido. Presumiblemente, por medio de este procedimiento dejó su marca en lugares como Xinzo de Limia en uno de sus desplazamientos a Galicia. Sin embargo, hasta donde sabemos el grueso de su producción en el medio urbano dentro de la Comunidad Autónoma tuvo lugar en Vigo. Una vez en la ciudad, la motocicleta (más maniobrable que un automóvil) le permitiría abarcar en poco tiempo un gran rango de territorio marcado por una peculiar orografía dispersa y con calles a diferentes cotas.

Vigo, por su carácter *periférico*, permitía a Muelle actuar con una libertad que comenzaba a perder en su ciudad natal debido a su "fama externa" (Figueroa, 1999, p.514) fuera de los círculos del graffiti. Javier Escudero, su amigo y compañero en la banda Pánico en el teléfono, apunta en este sentido que Juan Carlos se preocupaba de establecer una separación con Muelle, e incluso marcar una línea entre su actividad como escritor y otras facetas de su vida como la de músico, lo que contribuía a evitar la sobreexposición (comunicación personal, 23 de mayo de 2022). Lo que parece claro es que la presencia de Muelle en Vigo no fue anecdótica ni casual. Escritores como Mason, Let o Ace, pioneros del *writing* local, hacen referencia a la multitud de firmas que dejó en la ciudad. (Mason, Let, Ace, comunicación personal, 2022).

2. Precedentes en la conservación: Montera y Moratín

La forma de actuar de Muelle iba más allá de reproducir su icónica firma en la mayor cantidad de lugares posibles. Debemos destacar que Muelle se guiaba por unos principios claros en cuanto al desarrollo de su actividad, que tenían como fin dotar de un carácter noble a sus acciones, ganándo a su vez el favor del público y facilitando la preservación de su legado. El buen criterio de Muelle le llevaba a escoger determinados espacios cuya intervención no suponía una agresión, dentro de una actitud que Figueroa describe como "*muellismo*" (2020, pp. 192-196). Muelle dejó constancia de su particular ética a modo de ejercicio de la didáctica de sus modos de hacer en documentos audiovisuales como en el documental de TVE *Mi firma en las paredes* (1992) y la entrevista de la Televisión de Galicia (1990) en la que afirmaba lo siguiente: "Ante todo hay que saber dónde pintas. Es decir, la gente no comprende igual una pintada en un muro de una obra que en una propiedad privada." (Gayoso, 1990).

Por este motivo se explica que algunas de sus producciones hayan resistido el paso del tiempo hasta nuestros días. Es el caso del *grosor* (firma de trazo ancho, perfilada y con brillos) de la calle Montera o de la firma de la calle Moratín, ambas en Madrid, pero también de los vestigios vigueses. En el caso de la calle Montera, la restauración y puesta en valor se llevó a cabo en un largo proceso iniciado por Elena García Gayo y Fernando Figueroa (Abarca, 2020). En un principio se pretendía la declaración del conjunto del *grosor* y firmas como Bien de Interés Cultural en 2010, pero tras largas gestiones con la Administración se desistió. En 2011, tras un desprendimiento en la cornisa del edificio en que se encuentra, se impulsaron las acciones destinadas a la visibilización de la iniciativa de conservación, manteniendo un perfil bajo. Finalmente, en 2016 se consigue la autorización para iniciar los trabajos de consolidación del conjunto, realizados por el alumnado de la Escuela Superior de Conservación y Restauración de Bienes Culturales de Madrid (ESCRBC).

En cuanto a la firma de la calle Moratín, descubierta en el año 2017 al retirar el revestimiento de la fachada de un edificio, se llevó a cabo un proceso de restauración y consolidación con el beneplácito de la familia de Muelle y de los propietarios del inmueble (P. Colao, 2017). En el proceso tomaron parte Patricia Colao, antigua alumna de la ESCRBC y Elena García Gayo. La firma se asemeja notablemente a la que se conserva en la Plaza de Compostela de Vigo (Figura 2), aunque esta última se encuentra paradójicamente en un mejor estado de conservación pese a llevar décadas expuesta, ya que su situación en la boca de entrada de un callejón, parcialmente tapada por una tubería, ha ayudado a su preservación. Junto a ella se encuentran algunos tags de diferentes épocas, destacando los de Spike y Kaos.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15447

Figura 2. Firmas de Muelle en Plaza de Compostela (Vigo) y calle Moratín (Madrid). Fuente: propia.

3. Cronología del hallazgo en Vigo

El día 11 de enero de 2022 recibí una llamada del Concello de Vigo en la que se me comunicaba el hallazgo de una firma atribuida a Juan Carlos Argüello, Muelle, durante las operaciones de desbroce en una parcela destinada al aparcamiento exterior de la nueva estación y centro comercial de Vigo-Urzáiz. El descubrimiento se produjo de la siguiente manera: al retirar una densa capa de enredaderas situadas sobre unas vallas publicitarias y un muro perimetral de placas de granito, Brais Piñeiro, jefe de producción de la constructora San José, creyó reconocer la característica firma de Muelle, dando aviso para que no se interviniera sobre la zona, en la que estaba proyectado un tramo de escaleras de acceso al aparcamiento.

Tras visualizar una fotografía de la firma enviada a través de *Whatsapp*, comprobé que era prácticamente idéntica a otra que estaba situada en las escaleras que comunicaban las calles Urzáiz y Talude, a la altura del Colegio Mariano. Tuve constancia de ésta gracias a la documentación gráfica que me proporcionó David Ribada, un ciudadano de Madrid con familia en Vigo que en su infancia se fotografió junto a la citada firma (Figura 3). Ribada sitúa la fotografía entre los años 1993 y 1994, y menciona que pidió a su madre que tomase la instantánea porque era seguidor de Muelle. (D. Ribada, comunicación personal, 25 de mayo de 2022). Alrededor de la firma, plasmada encima de una superficie de cemento, se pueden observar otras de escritores locales, como Scott, Kail, Coke (miembros de los TCB), Santi (de los TSB, hermano pequeño de Scott) Tedy, Moky y Davy (Ace, comunicación personal, 17 de mayo de 2022). Se da la circunstancia de que esta firma estaba situada relativamente cerca de la aparecida en la calle San Lourenzo.

Figura 3. Firma de Muelle en las escaleras de la calle Talude. Fuente: David Ribada.

Tanto la firma de la calle Urzáiz como la de la calle San Lourenzo coinciden en su tipología con la fotografiada por Miguel Trillo en la estación de metro de Bilbao, en Madrid, entre finales del año 1988 y principios de 1989, lo que nos ayuda a establecer una fecha aproximada. (Figura 3) Esta firma, también rodeada de otras en lo que podemos considerar un “conjunto de homenaje” como en Montera (Figueroa, 2020) tiene como soporte uno de los espacios para carteles publicitarios de gran formato del Metro de Madrid, en aquel momento ocupado por un anuncio de la empresa encargada de la gestión de estos. Las tres firmas coinciden en el empleo de dos colores, compuestas en primer lugar por una firma de trazo continuo, en blanco, a la que añade una segunda línea fragmentada a modo de sombra (en el caso de Madrid en rojo, y en las firmas de Vigo en negro). En las tres encontramos también la coincidencia de que la sombra se sitúa a la derecha. Sin embargo, la firma de la calle San Lourenzo está pintada directamente sobre granito.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15447

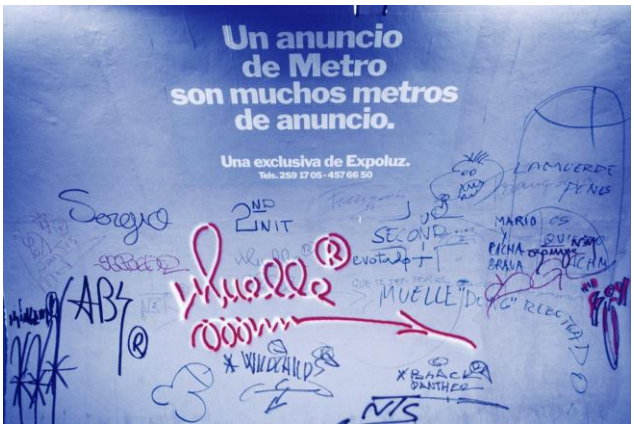


Figura 4. Firma de Muelle en la estación de Metro de Bilbao, Madrid. Fuente: Miguel Trillo

La firma se ha mantenido prácticamente intacta gracias a permanecer más de tres décadas cubierta por la vegetación y unas vallas publicitarias (Figura 5), y ha sobrevivido a varias amenazas: la urbanización del ámbito del nudo de Isaac Peral en 1992, con la ampliación del viaducto del tren, la construcción de los túneles del Eje Atlántico de Alta Velocidad a escasos metros, y la reciente reforma del aparcamiento. En esta última actuación se proyectó un tramo de escaleras cuyo acceso coincidía exactamente con la ubicación de la firma y, debido a esto, se realizó un nuevo proyecto para reubicarlo y poder conservarla *in situ*.

El hecho de que Muelle escogiese un lugar privilegiado en un cierre rústico a tres metros sobre el nivel de la calzada (Figura 6) consiguió mantener su firma virtualmente inaccesible, dificultando su borrado al igual que ocurrió con el *grosor* de Montera. Sin embargo, el muro permaneció completamente virgen de *tags* en ese tramo, apreciándose únicamente algunos rastros de pintura azul. En otro tramo cercano del muro podemos ver más firmas, entre las que destacan otros escritores pioneros como Willy, Mooky, Davy o Pierce. Unos metros más adelante se encuentran dos solitarios *tags* de grandes dimensiones a una altura de unos 4 metros, pertenecientes a Sly94 y Ace (Figura 7).

Figura 5. Pantalla vegetal que cubría y protegía la firma (derecha), Vigo. Fuente: Antonio Morales.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15447

Figura 6. Brais Piñeiro junto a la firma de la calle San Lourenzo, Vigo. Fuente: propia.

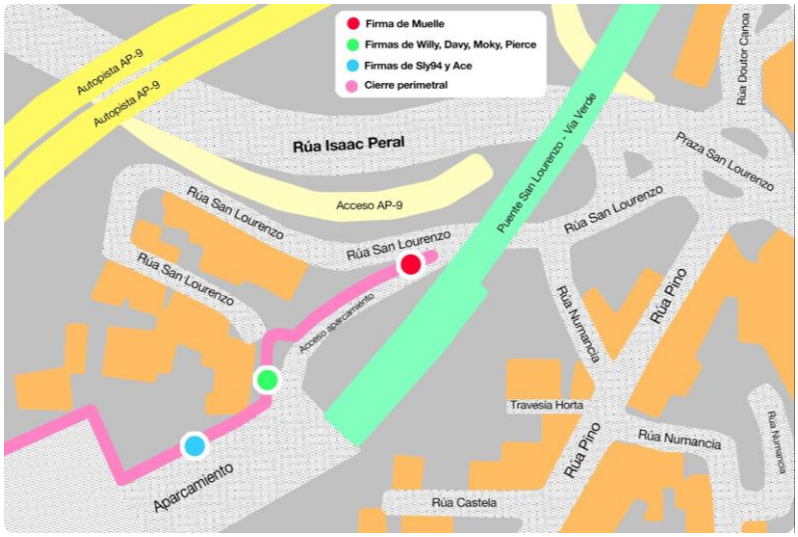


Figura 7. Mapa de la zona a fecha del hallazgo. Fuente: propia.

4. Conservación y puesta en valor de la firma

¿Qué hace a la firma de Muelle merecedora de ser preservada? Desde el punto de vista de la didáctica de las artes plásticas podemos aportar algunas razones. En Lowenfeld encontramos una justificación a la elección del lugar: en su célebre trabajo *Desarrollo de la capacidad creadora* muestra una fotografía de un paisaje urbano degradado y pone en relieve la falta de "sensibilidad estética" colectiva que permite que proliferen ese tipo de lugares. (1975, p. 392). Lowenfeld afirma que a través de la práctica artística es posible ofrecer un "estímulo para una acción constructiva", buscando "organizaciones nuevas y armoniosas" y confiando en "sus propios medios de expresión" (1975, p.400). Muelle solemnizó un espacio degenerado y carente de interés, aportándole valor desde la ética y la estética. Con Lowenfeld concuerdan autores contemporáneos como Blanco y Cidrás, quienes apuntan hacia la necesidad de educar el sentido estético para dar valor a nuestro contexto, afirmando que "educar el sentido estético promueve la acción transformadora, y quizá esa sea la principal razón por la que el sistema educativo no quiere incluirlo." (2019, p.49)

Sin embargo, dentro del proceso de conservación, restauración y puesta en valor de la firma, se plantean algunas incógnitas que giran principalmente alrededor de los procesos de "*turistificación*"(Sequera, 2020, pp. 83-86) que se están dando en Vigo alrededor del arte urbano comisionado y no comisionado, con ejemplos como el del "blanqueo selectivo" del *Callejón de los Punkis* (Santos-Hermo, 2021) o la iniciativa *Churruca Barrio das Artes*, impulsada por la asociación de hosteleros de la zona y el Concello de Vigo, una suerte de festival de arte urbano comisionado a modo de "espacio intermedio colaborativo" (García Gayo, 2019, p.161) en el que se intervinieron farolas,

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15447

papeleras y jardineras. (Metropolitano, 2021) Estas acciones favorecen la creación de recorridos turísticos a modo de *free tours* en los que se ofrece una visión parcial y edulcorada de la realidad del arte urbano no comisionado.

La obra de Muelle, tratada con el rigor que requiere, nos sirve por tanto para valorarnos como sociedad, apreciar nuestro patrimonio material e inmaterial y plantear cuestiones importantes relativas a la didáctica de las artes plásticas y a la divulgación artística en general. A fecha de hoy, el hallazgo ha sido puesto en conocimiento de responsables de la Escuela Superior de Conservación y Restauración de Bienes Culturales de Pontevedra, con el objeto de ser documentado por una alumna dentro de sus estudios de Trabajo de Fin de Grado.

CONCLUSIONES

Con la información recabada una vez analizada, y establecidas las analogías anteriormente expuestas, podemos concluir que la firma de la calle San Lourenzo pertenece a Muelle y está realizada según los parámetros seguidos habitualmente por el pionero, puesto que se integra en un lugar carente de valor arquitectónico, cultural y material; y privilegiado por su ubicación en altura, motivos por los que ha sido respetada. Además, tras la comparación de la documentación de la firma que estaba situada en las escaleras de la calle Talude, y ambas a su vez con la fotografiada por Miguel Trillo en el Metro de Madrid, apreciamos notables similitudes entre ellas. Si nos apoyamos en los numerosos testimonios y documentación que lo sitúan en Vigo, sabemos que se trata de una figura relevante en el contexto histórico de la época en la ciudad.

También podemos afirmar que la figura de Muelle está de total actualidad, en gran parte gracias a las iniciativas de Elena García Gallo, Fernando Figueroa y Fernando Argüello, lo que ha permitido que la firma sea fácilmente reconocible y valorada, algo fundamental para favorecer la conservación de este hallazgo. No obstante, queda un largo camino por delante para difundir la labor de las personas profesionales de la conservación y restauración, así como de lo complejo y necesario de su labor para preservar el patrimonio cultural y, en concreto, las diversas formas de arte urbano.

FUENTES REFERENCIALES

Abarca, J. (7 de noviembre de 2020). Comienza la restauración de la firma de Muelle en la calle Montera de Madrid. *Urbanario*. https://urbanario.es/comienza-la-restauracion-de-la-firma-de-muelle-en-la-calle-montera-de-madrid

Colao, P. (14 de diciembre de 2017). *Blog – Conservando MUELLE*. Conservando Muelle. https://conservandomuelle.wordpress.com/blog/

Figueroa, F. (1999). *El Graffiti Movement en Vallecas: Historia, estética y sociología de una subcultura urbana (1980-1996)* [Tesis doctoral].

Figueroa, F. (2006). *Graphitfragen: una mirada reflexiva sobre el graffiti*. Minotauro Digital.

Figueroa, F. (2020). *El reconocimiento cultural del graffiti: el caso Muelle* [Video de Youtube]. https://www.youtube.com/watch?v=71AV9Fkb7o4&t=1s

Lowenfeld, V. (1975). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Kapelusz.

Metropolitano. (11 de septiembre de 2021). Nueva vida para Churruca: Vigo ya disfruta de su "Barrio das Artes". *Metropolitano.gal*. https://metropolitano.gal/gafapasta/nueva-vida-para-churruca-vigo-ya-disfruta-de-su-barrio-das-artes/

Pereiro, C. (9 de diciembre de 2016). El rondador nocturno que convirtió las paredes en lienzos. *La Voz de Galicia*. https://www.lavozdegalicia.es/noticia/pontevedra/pontevedra/2016/12/09/rondador-nocturno-convirtio-paredes-lienzos/0003_201612P9C12991.htm

García Gayo, E. (2019). El espacio intermedio del arte urbano. *Ge-Conservacion*, *16*, 154-165. https://doi.org/10.37558/gec.v16i0.704

Gayoso, X.R. (1990). *Entrevista a Muelle. Adiviña quen ven esta noite* [Programa de televisión]. Televisión de Galicia.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15447

Santos-Hermo, A. (2021). Repercusiones del blanqueo selectivo en el Callejón de los Punkis. ¿Anomalía, apropiacionismo o malentendido? *Atrio. Revista De Historia Del Arte,* 2, 46-62. https://doi.org/10.46661/atrio.6292

Sequera, J. (2020). *Gentrificación: Capitalismo cool, turismo y control del espacio urbano*. Catarata.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15256

Sarzi-Ribeiro, Regilene Aparecida.
Facultad de Arquitectura, Artes, Comunicación y Diseño - UNESP - Brasil
Rocha, Cleomar de Sousa.
Facultad de Artes Visuales - Universidad Federal de Goiás - Brasil

La performatividad videográfica y la ocupación del espacio en línea: OUTROS Art Festival

Videographic performativity and the occupation of online space: OUTROS Art Festival

PALABRAS CLAVE

Videoarte, performatividad videográfica, OUTROS Festival de Arte, Pandemia de COVID-19.

KEY WORDS

Video art, videographic performativity, OUTROS Art Festival, COVID-19 pandemic.

RESUMEN

El tema de esta investigación es la performatividad videográfica y surgió de la observación de la competencia del lenguaje video para interactuar con diferentes sujetos y entornos virtuales, actuando como agente transmisor de rasgos propios del lenguaje audiovisual, que resultan en la incorporación del video como práctica cultural. La estética electrónica asociada a la poética experimental provoca mutaciones en las estructuras básicas del vídeo, dando lugar a otras audiovisualidades, fruto de la performatividad videográfica. Para este trabajo, nosotros presentamos la descripción y la lectura crítica de un conjunto de obras de video que participan en el evento en línea OUTROS Festival de Arte (2021), una muestra con el objetivo de apoderarse del espacio de la red, en línea, teniendo lo virtual como locus de composiciones videográficas mostradas en vivo. En la metodología propuesta, el video es considerado una práctica cultural en la que la performatividad videográfica –técnica y poética– es la clave para entender el video como un fenómeno cultural, desde el cual hemos habitado el mundo. Habitar, vivir, ocupar, son verbos que se traducen en acciones y formas de presencia, de estar y estar en el mundo, dándole la configuración, un diseño que es el resultado del lenguaje audiovisual y su comportamiento viral que contamina y se convierte en acción. Y está más claro que nunca que hemos habitado el mundo videograficamente, ocupando audiovisualmente espacios, lugares, territorios. Los resultados muestran que un aspecto de la performatividad videográfica emergente de los tiempos de la pandemia del COVID-19 es la expansión de las prácticas videográficas colectivas y el crecimiento exponencial de las manifestaciones audiovisuales generadas por el sentimiento de que la telepresencia no reemplaza la realidad, sino que condiciona y moldea nuestro comportamiento cultural en la medida en que ocupamos poéticamente el espacio virtual y lo hacemos videograficamente.

ABSTRACT

The theme of this research is videographic performativity and it arose from the observation of the competence of video language to interact with different subjects and virtual environments, acting as a transmitting agent of characteristics of audiovisual language, which result in the incorporation of video as a cultural practice. The electronic aesthetics associated with experimental poetics causes mutations in the basic structures of video, giving rise to other audiovisual forms, the result of videographic performativity. For this work, we present the description and critical reading of a set of video works that participate in the online event OUTROS Art Festival (2021), an exhibition with the aim of taking over the space of the network, online, having the virtual as the locus of video compositions shown live. In the proposed methodology, video is considered a cultural practice in which videographic performativity –technical and poetic– is the key to understanding video as a cultural phenomenon, from which we have inhabited the world. Inhabit, live, occupy, are verbs that translate into actions and forms of presence, of being and being in the world, giving it the configuration, a design that is the result of audiovisual language and its viral behavior that contaminates and turns into action. And it is clearer than ever that we have inhabited

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15256

the world videographically, occupying spaces, places, territories audiovisually. The results show that one aspect of the emerging videographic performativity of the times of the COVID-19 pandemic is the expansion of collective videographic practices and the exponential growth of audiovisual manifestations generated by the feeling that telepresence does not replace reality. rather, it conditions and shapes our cultural behavior to the extent that we occupy virtual space poetically and do so videographically.

INTRODUCCIÓN

El video siempre ha sido y será el lenguaje que provoca la convergencia mediática y tecnológica, incrustándose en las prácticas sociales contemporáneas hasta el punto de que, en 2019, alrededor del 82% de las comunicaciones e interacciones humanas fueron mediadas por video (Maggessi, 2019). Con la pandemia del COVID-19, esta interacción o hiperconexión se amplió y las observaciones previas realizadas para la redacción de esta propuesta de investigación apuntan a un aumento significativo de las manifestaciones artísticas que involucran el video.

En 2020, el incremento en la producción, transmisión y consumo de mensajes, información y video comunicaciones que ya se venía observando, se incrementó debido al aislamiento social impuesto por la pandemia del COVID-19, cuando comenzamos a realizar todas las actividades de comunicación y desde el teletrabajo hasta el entretenimiento, mediado por tecnología de video, ya sea en vivo (sincrónico) o través de archivos y registros (asincrónico). Con el aislamiento social, nos vimos obligados a comunicarnos, crear y expresarnos aún más a través del video y todo un campo de reflexión sobre los aspectos temporales y espaciales, que definen el lenguaje del video, volvió a la discusión. Sarzi-Ribeiro (2021) dice

> Mientras el video se caracteriza como uno entre medios y comienza a habitar los intersticios de lo audiovisual, el lenguaje videográfico es hoy matriz de diversos tratamientos de la imagen, como montajes, mezclas, superposiciones y efectos de sonido e imagen que modelan otras experiencias espaciotemporales (p.14).

Integrados al video, nos reconocemos como seres audiovisuales cuyo lenguaje ha sido incorporado al punto de alterar nuestra corporeidad y nuestra fisicalidad a un estado de video. Hoy, gran parte de nuestras acciones diarias están ligadas a nuestra capacidad de actuar en videos y el video está constantemente actuando en la sociedad tecnológica, traduciendo comportamientos culturales.

METODOLOGÍA

La metodología de investigación consistió en recopilar datos sitiográficos en catálogos y plataformas digitales con el objetivo de tener una base de datos de trabajos de video producidos para espectáculos y festivales que tuvieron lugar entre 2020 y 2021, en línea. La investigación cualitativa se caracterizó a través de un estudio exploratorio realizado en tres etapas. En la primera, buscamos contextualizar el estado del arte a través de la constitución de un banco de obras de video producidas durante el período de pandemia de COVID-19. La segunda, resultó en el mapeo de un conjunto de prácticas de video para describir el comportamiento videográfico en la cultura digital. La tercera consistió en la descripción de un conjunto de obras artísticas en video para una discusión sobre la performatividad del video. Buscando la aprehensión de la obra en estudio de manera holística, la metodología de investigación prevé una descripción de la obra sumada a la exposición de posibles intersecciones entre sus elementos estructurales para revelar rasgos que caracterizan el comportamiento videográfico, la versatilidad y la performatividad de la obra del vídeo.

El procedimiento metodológico aplicado buscó nombrar mecanismos que revelen cómo las estructuras básicas del audiovisual se reiteran en video tales como encuadres, superposición de imágenes, opacidades, transparencias, imágenes fantasmas, imágenes en bucle, filtros e inversiones cromáticas, ventanas múltiples, tonalidades y colores , fragmentos e imágenes mosaico, *zoom in* y *zoom out*, *off-screen* y sonido para trazar puntos de inflexión entre las características del videoarte y su identidad experimental como definiciones de la performatividad videográfica.

DESARROLLO

Curado por Ruy Filho y Pat Cividanes, directores de Antro Positivo Plataforma de Arte, OUTROS FESTIVAL DE ARTE se compuso de ocupaciones que tuvieron lugar en un entorno virtual, en marzo de 2021. Outros Festival de Arte presentó obras en video, “pensadas como dípticos y trípticos inéditos y exclusivos, creados durante el aislamiento social” (OUTROS, 2021). El objetivo del evento fue reunir a artistas del teatro, la danza, la performance, la música y las artes visuales, buscando un movimiento de acercamiento entre artistas y diferentes lenguajes. Segundo Outros (2021), se trata de producciones colaborativas desarrolladas en parejas o tríos de artistas, con el objetivo de asumir el espacio de la red, en línea, virtual como locus de composiciones videográficas mostradas en vivo, siempre a las 19 horas, en los días siguientes al festival, entre el 15 de marzo y el 28 de febrero de 2021.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15256

Según el texto de presentación, el Festival es una propuesta para crear espacio para nuevos discursos e investigaciones de la realidad y propone discutir la alteridad y el diálogo con el otro. Por Outro (2021) "cuanto más plural, diversa, distinta, mayor la capacidad de revelar la realidad desde la Alteridad Significativa capaz de encontrar lo común en la diferencia [...] seamos la materialidad de nuevas cualidades discursivas no iguales a las productivas expectativas de que se apropien de cuerpos y presencias para determinar identidades controlables".

Al festival asistieron los dúos de artistas Eduardo Fukushima y Augusto Severin, Elisa Ohtake y Carolina Bianchi, Juliana França y Celina Portella, Laura Vinci y Joana Porto, Leonarda Glück e Igor Augustho, Mirella Brandi y Muep Etemo, Sandra-X y Edu Marins y el trío Yara Ktaish, Panosaprahamian y Cadu Tenório.

Para este ensayo y entre las obras participantes en el Festival de Arte OUTROS en 2021, elegimos describir la obra Câmara قُمرة de los artistas Yara Ktaish, Panosaprahamian y Cadu Tenório, con el objetivo, sobre todo, de explorar la diversidad de resultados encontrados en una sola trabajo para subrayar la performatividad del video, es decir, cómo el video incorpora distintas estéticas y arreglos de lenguaje y también, a través de cuántos modos distintos se proyecta el video dentro de un mismo proceso constructivo, dando forma a los más variados resultados estéticos.

1. La obra Câmara قُمرة

El texto de presentación de la obra Câmara (Outros, 2021) afirma que el video transcurre dentro de un apartamento y personas aisladas por una pandemia mundial al final de la segunda década, obliga a las personas a una inactividad física, tiempo o dificultad para afrontarla es el elemento que da ritmo a la cotidianidad, al trabajo digital ya los cuerpos remodelados por los filtros de Instagram. La percepción del espacio, del lugar lleva a la reflexión de que el afuera está más afuera que nunca.

Silencio, imágenes en blanco y negro aparecen superpuestas como marcos. Las escenas interiores de una casa se convierten en imágenes translúcidas, muy finales desde las que se pueden ver otras imágenes debajo. Los marcos de colores se superponen a marcos en blanco y negro, los filtros de coloración invierten los colores y un enorme mosaico se revela gradualmente en diferentes escenas dentro de un mismo marco, capas y capas de imágenes sobre un fondo transparente en blanco y negro. Muy lentamente se observa a la gente entrando en el encuadre y cambiando de lugar casi imperceptiblemente. Collage electrónico. Las imágenes se superponen como superficies translúcidas, huecas, que, en medio de una u otra opacidad, se suman a las transparencias fusionadas, creando una tercera, cuarta, quinta e incluso sumando una sexta, séptima imagen, compuesta por todas las anteriores, imagen fusionada y compuesta por los vacíos de las imágenes dentro de la imagen. Capas y capas, el paisaje es el resultado de fragmentos opacos que desaparecen bajo la superposición de formas y colores y texturas de dormitorios, salas, jardines, baño y la fachada que se ve a través de la ventana. El cuerpo presente en las imágenes multifacéticas por la disposición informe de la imagen videográfica se mezcla con las formas, los colores, la naturaleza, las ramas de los árboles, y al igual que en los fotogramas, los objetos se transmutan en diseños abstractos, huecos transparentes y meros fragmentos cromáticos, puro deleite estético. Recortes de luz organizados por otra plasticidad, que no encuentra límites para las mutaciones, realizadas por el lenguaje del video desde sus contaminaciones.

El aspecto temporal del video se caracteriza por un movimiento lento, casi imperceptible y la ausencia de sonido que hace que la percepción del movimiento sea aún más lenta. La experiencia temporal tiene lugar a través del paso del tiempo marcado por la entrada y salida de la escena de dos cuerpos diferentes y aún en diferentes posiciones en los encuadres dentro del encuadre. Ellas, presencias corporales en la escena, atraviesan el lienzo a veces muy rápidamente y permanecen en el encuadre realizando gestos muy lentamente, en lugares que alteran el paisaje en la medida en que estas presencias son fragmentos de otras partes ausentes que generan capas y nuevas capas de imágenes. No hay sonido y por unos instantes reina el silencio. El tiempo está dado por los pequeños gestos de estas presencias corporales y sus gestos como el movimiento de los pies, la cabeza de lado a lado, las piernas en el sofá, o los rápidos pasajes frente a la cámara. En ciertos momentos se puede escuchar el sonido de la lluvia, el agua corriendo, brotando mientras los fragmentos de cuerpos se mueven lentamente en diferentes partes dentro de las diferentes escenas del mosaico. Hay campanas, ruidos metálicos y fragmentos sonoros de viento que conforman un sonido íntimo. Lo sonido aparece en forma de melodía continua y creciente a medida que las escenas vuelven a estar compuestas por imágenes en blanco y negro, nuevamente como fotogramas que nos revelan cómo la luz es central en la construcción de esas imágenes. La luz es un elemento moldeador del espacio cromático, pero también un elemento estructurador formal que garantiza al campo de la imagen una sinergia con el sonido, incorporando la experiencia de la luz a la cadencia sonora. El sonido se encarga de integrar la luz en el entorno cromático de las escenas, llevando la experiencia del vídeo a su totalidad audiovisual.

En un momento dado del video, los fragmentos de los cuerpos están presentes en menor cantidad y las superposiciones de colores de otros momentos ya vividos por esos mismos cuerpos, "Figura 1", en los mismos ambientes regresan, cómo un *déjá vu*. Aparecen objetos

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15256

significativos, como un reloj sobre varios libros, un televisor sobre una alfombra en el suelo, una lámpara encendida. La TV muestra imágenes que se proyectan en las paredes, sofás, cama, y como un acuario, sobre un colchón hay el cuerpo de una mujer cubierto con una tela color rojo oscuro. Sobre la imagen de la fachada de un edificio, una tormenta de nieve, fría, en tonos blancos y grises y estas imágenes se proyectan sobre el cuerpo de la mujer recostada sobre el colchón. El conjunto se traduce en una verticalidad reducida a la horizontalidad de la escena en la extensión del encuadre para conectar figura y fondo a través de un encuadre que prescinde de los ejes vertical y horizontal de la estructura arquitectónica para centrarse en la relación entre el cuerpo y el hielo, nieve fría que cubre, sobre todo, el fondo que intenta calentar sin éxito. Esta construcción de sentido es tejida a través de diferentes recursos visuales como la topología gráfica en sinergia con una efímera visual que no se fija en un solo aspecto de la imagen, sino en su mutabilidad, evoca un diálogo narrativo como lo fugaz que se va plásticamente deconstruido por una estética de fusión, una estética de mezcla. Las fusiones resultan de variadas operaciones que condicionan las imágenes en blanco y negro de una oficina, un ambiente de trabajo a la figura vista frente al cuadro, y escenas de un acuario como paisajes de fondo, a veces en tonos verdes, ocres, y suaves rosas compuestas de guijarros, algas y agua. Los cuerpos y objetos en blanco y negro generan contrastes en el espacio topológico de las escenas que nos remiten a las sombras, al margen, de ese paisaje que se destaca al fondo, el acuario.

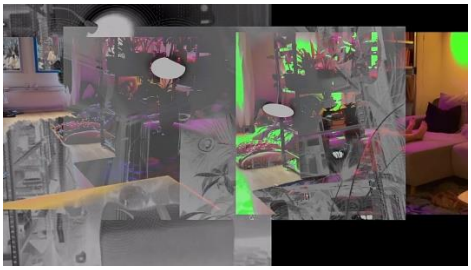


Figura 1. Câmara قُمرة

Yara Ktaish, Panosaprahamian y Cadu Tenório. 2021. Fotograma del vídeo. OUTROS Festival de Arte. Fuente: https://www.outros.art/camara

Figura 2. Câmara قُمرة

Yara Ktaish, Panosaprahamian y Cadu Tenório. 2021. Fotograma del vídeo. OUTROS Festival de Arte. Fuente: https://www.outros.art/camara

Es entonces cuando notas una enorme tortuga, “Figura 2”, que se mueve lentamente, peces, pequeños cardúmenes y fragmentos de estos animales, como patas y aletas, que destacan en verdes y azules cristalinos. Aparecen voces masculinas que se suman a los sonidos del agua y un zumbido que provoca malestar. Asociadas a las emociones y la energía del agua y que cuando está sana es señal de que todo el ecosistema donde vive el animal también lo está. Es curioso observar que en ese paisaje árido y sin vida, un animal símbolo de sanación y renacimiento es una presencia vivificada por el elemento color, tonalidades de verde y amarillo verdoso, “Figura 3”. La velocidad de las imágenes asociadas a los sonidos de los ruidos metálicos, nos trasladan inmediatamente a las vías del tren y nos lanzamos a un viaje por paisajes fríos y sin vida que atraviesa frenéticamente el encuadre.

Figura 3. Câmara قُمرة

Yara Ktaish, Panosaprahamian y Cadu Tenório. 2021. Fotograma del vídeo. OUTROS Festival de Arte. Fuente: https://www.outros.art/camara

Figura 4. Câmara قُمرة

Yara Ktaish, Panosaprahamian y Cadu Tenório. 2021. Fotograma del vídeo. OUTROS Festival de Arte. Fuente: https://www.outros.art/camara

Tales luces de ciudad en el fondo se vuelven de un rojo intenso que tiñe la noche oscura y lúgubre y la imagen se convierte en un tejido en la oscuridad teñido de rojo, rojo sangre. El quiebre tonal y cromático es intenso. En la secuencia aparecen imágenes de un paisaje natural seco y árido, sin vida, en tonos grises superpuestos a la escena de un animal, una salamandra verde transparente, de la que vemos los órganos internos. La simbología de este animal puede aludir al renacimiento, la curación y la limpieza El animal desaparece y domina el paisaje árido, brumoso. La imagen gris da espacio a un marco rosa intenso justo en el centro de la pantalla y lo que vemos es lo que encuadra una cámara en el techo de una habitación y desde arriba podemos ver un espacio cerrado por los límites del marco en

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15256

que una persona, una mujer, está acostada sobre una alfombra y parece aburrida. Las escenas, ahora de ciudades y luces nocturnas, siguen desfilando por el encuadre a una velocidad frenética confirmando que el tren continúa su viaje sin dejar de dictar el ritmo temporal. El cuerpo de la mujer dentro de ese marco de color rosa intenso todavía está atrapado allí y muestra signos de inquietud. Surgen diferentes voces, pero no puedes entender lo que dicen y la música se vuelve dramática. La mujer del marco rosa mira hacia arriba y mira a la cámara, "Figura 4", su cuerpo ahora gigantesco por la proximidad al lente definitivamente hace eco del encarcelamiento y el video termina con escenas de ciudad y oscuridad total.

En definitiva, de la descripción realizada para el estudio de la cámara de vídeo se desprende que reitera las estructuras básicas del lenguaje audiovisual. Sin embargo, el video y su esencia cambiante provoca rupturas experimentales dentro del propio lenguaje, revelando la performatividad del video que actúa en la generación de imágenes contaminadas por la incorporación de operaciones poéticas como fusiones y mezclas que exploran todo tipo de experimentalismos, tanto a través de fragmentación, así como la reconstitución de todo el signo anclado por el sonido.

CONCLUSIONES

Para cerrar este artículo, vale reiterar que el lema de OUTROS Festival de Arte fue provocar y promover acciones denominadas ocupaciones en la *web*, en línea, articulando expresiones y manifestaciones, a veces asociadas a diferentes movimientos vinculados al activismo digital y al arte y la política, arte y video comprometidos, que se convierte en el lenguaje por excelencia de las experiencias poéticas, que encuentran en el video la forma y plasticidad para la expresión del contenido y la visión del escenario de la pandemia.

Al describir y analizar la obra Câmara قُمرة participante en OTROS Festival de Arte (2021), se observa que esta, al igual que otras participantes del festival, legitiman el campo del audiovisual experimental, intimista, activista, dotado de una poderosa capacidad de comunicación y expresión, pero también la construcción de otros nexos, otros diálogos y miradas circunstanciadas por la temporalidad videográfica y el territorio digital, marcando posición y acción social. El término ocupación adquiere un sentido de posesión, de invasión, de actitud política y consciente cuya presencia se da a medida que las acciones en video, en tiempo real, configuran un territorio ampliamente democrático y accesible delimitado por las redes sociales como YouTube, Vimeo, Instagram o Facebook.

Finalmente, cabe aclarar que a menudo nos encontramos con investigaciones sobre arte electrónico y/o arte y tecnología que revelan la dificultad de entender el video como un evento, fruto de la cultura, por lo que empezamos a asociar comparativamente el comportamiento del video con aspectos humanos integrados en el giro epistemológico que estamos tratando de describir para señalar un paradigma diferente para los estudios del video como una práctica social que se difunde y penetra en diferentes entornos, penetrando en diferentes esferas sociales.

En la metodología aquí aplicada, el video se considera una práctica cultural en la que la performatividad videográfica – técnica y poética – es la clave para entender el video como un fenómeno cultural, desde el cual hemos habitado el mundo. Habitar, vivir, ocupar, son verbos que se traducen en acciones y formas de presencia, de presentificación, de estar y estar en el mundo, habitarlo y darle la configuración, la forma, un diseño resultante de un comportamiento, una manera de ser. presente. Y está más claro que nunca que hemos habitado el mundo en video, espacios, lugares, territorios ocupados audiovisualmente.

En este contexto, un aspecto de la performatividad videográfica emergente de los tiempos de la pandemia del COVID-19 es la expansión de prácticas videográficas colectivas y manifestaciones audiovisuales creadas de manera colaborativa, cuyo trabajo por parte de colectivos de artistas y actores sociales quizás ni siquiera sea novedoso, pero gana nuevo sentido y sentido, se amplifica cuando se aísla, porque sentimos que la presencia es algo insustituible y que necesitamos ocupar ritualista y poéticamente el espacio virtual, y así lo hacemos videográficamente.

FUENTES REFERENCIALES

Maggessi, L. (2019). *A segunda revolução em vídeo já começou*. Meio & Mensagem. Opinião. https://www.meioemensagem.com.br/home/opiniao/2019/05/27/a-segunda-revolucao-em-video-ja-comecou.html

Outros Festival de Arte. (2021). *Sobre.* https://www.outros.art/sobreofestival

Sarzi-Ribeiro, R. A. (2021). Videographic experiences in times of pandemic. En: *10th International Conference on Digital and Interactive Arts (ARTECH 2021)*. (pp 13–15). ACM. https://doi.org/10.1145/3483529.3483698

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15352

Segura Crespo, Juan Francisco.
Universidad de Granada.
Programa de Doctorado en Historia y Arte.

Delimitaciones históricas y estéticas del territorio ampliado de la práctica pictórica

Historical and aesthetic delimitations of the expanded territory of pictorial practice

PALABRAS CLAVE:

Pintura Contemporánea, Pintura Expandida, Territorio Ampliado de la Pintura, Instalación, Práctica Pictórica.

KEY WORDS

Contemporary Painting, Expanded Painting, Expanded Territory of Painting, Installation, Pictorial Practice.

RESUMEN

A través del análisis de la historia de la pintura podemos observar varias metamorfosis en su práctica; desde las paredes de las cuevas y hasta la pintura de caballete y, más recientemente, la radical hibridación de formas en su territorio ampliado. En cada etapa histórica, se desprende un aspecto inherente a la imagen pintada, como su pasada función ritual y espiritual, que se ha resuelto en nuestra actualidad como eventos efímeros profanos. Esta transformación de la pintura se ha intensificado a lo largo del último siglo, donde la reiterada muerte de la pintura ha producido un renacimiento revulsivo de su práctica como un modo de autocuestionamiento radical.

En este artículo, nos adentramos en el término pintura expandida, buscando definir y acotar una aproximación a sus significado y significante. Analizaremos los precedentes en el territorio ampliado de la práctica pictórica según Alberto Carrere y Jos Saborit, su relación con la instalación tras los planteamientos de Rosalind Kraus y su aplicación a la pintura por Almudena Fernández Fariña, así como la relación de estas prácticas expandidas con los ideales postmodernos y la estética ontológica propuesta para la pintura expandida por Mark Titmarsh.

Desde esta revisión, profundizamos en el estudio de un complejo término, cuyo uso y presencial en el arte se hace extenso, pero aún con un amplio margen que apostillar.

ABSTRACT

Through analysis of the history of painting we can observe various metamorphoses in its practice, from cave walls to easel painting and, more recently, the radical hybridisation of forms in its expanded territory. At each historical stage, an inherent aspect of the painted image emerges, such as its past ritual and spiritual function, which has been resolved in our present day as profane ephemeral events. This transformation of painting has intensified over the last century, where the repeated death of painting has produced a revulsive rebirth of its practice as a mode of radical self-questioning. In this article, we delve into the term expanded painting, seeking to define and delimit an approach to its meaning and signifier. We will analyse the precedents in the expanded territory of pictorial practice according to Alberto Carrere and Jos Saborit, its relationship with installation after the approaches of Rosalind Kraus and its application to painting by Almudena Fernández Fariña, as well as the relationship of these expanded practices with postmodern ideals and the ontological aesthetics proposed for expanded painting by Mark Titmarsh. From this review, we delve into the study of a complex term, whose use and presence in art is becoming extensive, but still with a wide margin to be pointed out.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15352

INTRODUCCIÓN

El tiempo de la pintura implica siempre una nueva definición, aunque sea para volver a empezar.

David Barro

En 1839 el pintor Paul Delaroche enuncia, tras asistir a la presentación de la recién descubierta tecnología de la fotografía, la manida frase; "*A partir de hoy ¡La pintura ha muerto!*" (Debray, 1995, p. 225). Delaroche podría encontrarse sentado frente a su caballete, pintando un retrato cuyo mimetismo con la realidad sería puesto en cuestión al compararse con la capacidad de la nueva tecnología que acababa de surgir.

Esta supuesta muerte significará realmente una liberación para la práctica de la pintura. Con la llegada de la fotografía, quedan "obsoletas las convenciones miméticas que habían marcado a la pintura en toda su historia" (Fernández Fariña, 2009, p.28).

En las primeras décadas del siglo XX, es posible observar una pulsión por ir más allá de la práctica pictórica convencional, hacia otra pintura que, sin negar su esencia, transciende la tradición de esta. Es en este momento cuando los artistas de la vanguardia se proponen desviar la atención, tanto por la forma como en contenido, de lo que sucede en los límites del marco y el espacio tradicional de representación. Del mismo modo, la idea de imagen y aquellos aspectos asociados a la representación ilusoria bidimensional se desvinculan y se aplican a situaciones y materiales concretos.

Suprematismo y constructivismo aportarán, junto con el *collage* cubista y el movimiento dadaísta, las mayores contribuciones para la ruptura con la pintura anterior, durante el siglo XX. Afirmaba sobre esto el artista Kazimir Malevich en referencia a su obra *Cuadro negro sobre fondo blanco* (1915):

> Me he convertido en el 0 de la forma y me he rescatado del suicidio cenagal del arte académico. He destruido el anillo del horizonte y me he salido del círculo de objetos, el anillo del horizonte que ha enjaulado al artista y a las formas de la naturaleza (Malevich, 1930, p. 34).

Al cuestionarse aquí los límites del marco, la idea de imagen representada y su superficie, comienzan a desmoronarse los pilares que hasta el momento habían sustentado la práctica pictórica tradicionalmente. La experimentación continúa en décadas siguientes, y será en los 80, cargados de energía desafiante hacia el "cubo blanco", donde, de la mano de un nuevo campo de acción para la escultura, el arte de la instalación, tomen forma las nuevas prácticas de la pintura. La crítica hará uso del término "pintura expandida" para referirse a la práctica, originalmente neoconceptualista, de Daniel Buren.

Este término tomará sus precedentes del ensayo de la autora Rosalind E. Krauss en *La escultura en el campo expandido* (1978), que, sin hacer en alusión a la práctica de la pintura, acabará siendo un texto crucial e influente en el pensamiento sobre la superación de la práctica pictórica tradicional.

En nuestra actualidad observamos continuas menciones al término pintura expandida, pero sin una clara delimitación como categoría estética o movimiento. Encontramos como la Bienal de Praga, desde 2003, incorpora entre su programación una sección dedicada a las prácticas ampliadas de la pintura que repiten en cada edición. En un contexto más cercano, encontramos lo que fue el Premio Internacional de Pintura Expandida de Castellón, celebrado desde 2004 a 2009, por la Diputación Provincial de Castellón.

Encontramos multitud de fuentes y referencias a este término, sin embargo, se aprecia amplio margen para el debate y la apostilla. Nos adentramos aquí a definir y acotar una aproximación a sus significado y significante.

METODOLOGÍA

En este artículo analizamos el contexto, antecedentes y pensamiento por el cual la práctica pictórica se ha desarrollado hasta poder hablar de ella fuera de los estándares tradicionales que conformaban su práctica. Mediante una investigación de corte cualitativo, a partir de la revisión bibliográfica de fuentes documentales, históricas, filosóficas y estéticas, así como la lectura formal de las obras, procedemos a señalar los diferentes hitos que han propiciado la ampliación las formas de hacer en la práctica pictórica, hasta hablar de "pintura expandida" en nuestra contemporaneidad. De este modo, construimos un marco ideal para entender desde donde y porque de aquellas obras pictóricas que abandonan el marco de representación, la bidimensionalidad, la estaticidad de las formas e incluso el propio medio pintura.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15352

DESARROLLO

En 1912, Picasso y Braque comenzarán a incluir elementos y sustancias ajenas al medio pictórico tradicional en los cuadros, como recortes de papel, telas de arpillera, cajetillas de tabaco, sellos, sobres, entre otros. Esta incorporación de componentes extrapictóricos, que será denominada *Collage*, supone el desarrollo de un nuevo método para la pintura que chocaba frontalmente con las convicciones de representación e ilusionismo espacial presentes desde el renacimiento. Los artistas cubistas desarrollaron esta práctica como oposición a las convicciones tradicionales, "surgió de la necesidad de un acercamiento a la realidad frente a la creciente abstracción del cubismo analítico". (Greenberg, 1979, p. 69) Este acercamiento a lo real será desde el objeto mismo y la intervención del material directamente sobre el lienzo.

El vínculo con el objeto y el empleo de materiales externos a los considerados propios del arte, será amplificado en la práctica de los dadaístas, y especialmente de la mano de Marcel Duchamp, cuya herencia inundará todo el arte posterior sin ser la pintura una excepción. Con relación a la obra, *Le Grand Verre* (Marcel Duchamp, 1915-23) (Fig.1):

> Su superficie bidimensional alude a la tradición pictórica de la que proviene, pero el soporte es transparente y se puede ver lo que hay tras el cuadro simultáneamente, al igual que anverso y reverso de la obra, apoyada en el suelo y exenta como una escultura, que rodeamos para observar desde cualquier punto de vista. Podemos decir que no estamos ante una escultura o una pintura, pero también podemos entender que, a través de desvíos retóricos como éste, el territorio de las disciplinas tradicionales se amplía con un sentido más permeable de las mismas. (Carrere & Saborit, 2000, p. 49)

Figura 1. "Le Grand Verre", 1915-25. Marcel Duchamp. Fuente: Philadelphia Museum of Art, Philadelphia (Estados Unidos)

Con estos movimientos se abandona en gran medida la idea de imitar los modelos y las formas aparentes de las cosas. Se instaura un rechazo a lo anterior, que será fuente ideal de la que beberán las diferentes tendencias del arte contemporáneo cuestionando así todas y cada una de las características que habían construido el arte de pintar durante siglos, como podían ser, la búsqueda de la belleza, la destreza, el material, el soporte o la pintura misma.

Al abandonar las técnicas de materialización de las obras, en favor de técnicas intelectivas de realización del objeto encontrado, abriendo vías una pintura "cuyos frutos no permiten hablar del medio pictórico o el medio escultórico con la misma decisión que hace un siglo" (Carrere & Saborit, 2000, p. 44)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15352

Como una herencia ampliada del *collage* cubista, encontramos en los 60 las obras de Robert Rauschenberg, en lo que el mismo denomino *Ensamblage* y que, sin lugar a duda, vendrá a superar el territorio pictórico a partir de la intromisión de objetos externos a sus retóricas tradicionales. La conceptualización de la práctica pictórica será también una constante entre los pintores de los 60, pudiendo citar obras de autores como Yves Klein o Lucio Fontana.

Señala Donald Kuspit: "En la década de 1980, las dos principales posiciones artísticas eran el neoexpresionismo y el neoconceptualismo" (Kuspit, 1991, p 134). Es aquí donde observamos una fuerte vuelta a las retóricas de la pintura tradicional, retomando del lienzo y la representación, pero sumando una ampliación de significados dada por artistas anteriores. Tras dos décadas de práctica conceptual imperante, el formato tradicional de la práctica pictórica se convirtió rápida e inesperadamente en un producto de primera calidad en un mercado de arte global en auge (Reiss, 1999, p. 178).

La figura y obra del artista neoexpresionista Julian Schnabel sirve como ejemplo de lo que consistió la práctica de este movimiento durante los ochenta, desde cuyas maneras de hacer podemos aprehender prácticas de un terreno ampliado. Citamos obras como *Spain* (Fig. 2) de 1986, propiedad de la colección Guggenheim Bilbao Museoa, de 333 x 580 x 23 cm. Pintura realizada al óleo sobre madera con platos de cerámica incrustada.

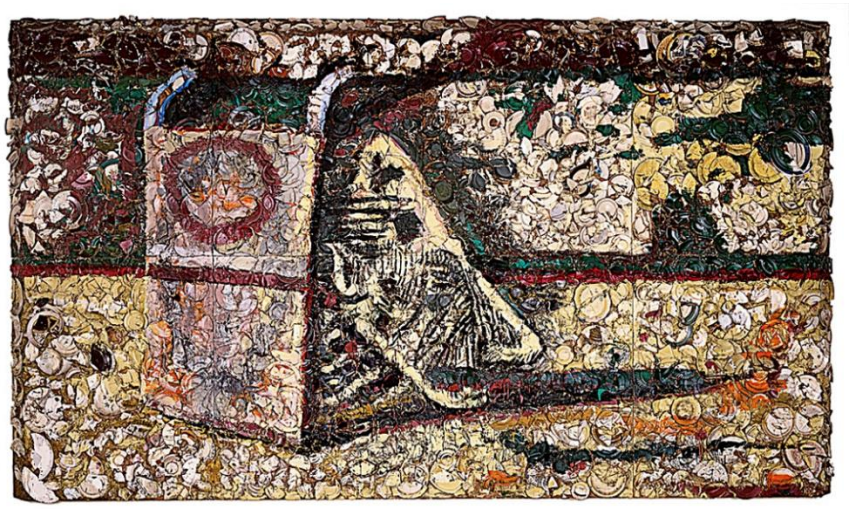


Figura 2. "Spain", 1985. Julian Schnabel. Fuente: Guggenheim Bilbao Museoa

El neoconceptualismo de los 80, presentaba una oposición a las prácticas neoxpresionistas. Era así como "en el arte neoconceptualista está en juego el estatus del objeto, incluido el objeto de arte (…) (el arte neoconceptualista) presenta las mercancías como objetos de arte (…) en lo que Marcel Duchamp llamó 'forma asistida'" (Kuspit, 1991, p. 134).

Con esta afirmación, el crítico estadounidense se refiere a las prácticas de artistas como Jeff Koons y Haim Steinbach quienes, durante la década de los 80, presentarían obras basadas en grandes referencias hacia los ready-made de Duchamp y los objetos específicos de Donald Judd, partiendo de objetos comprados o encontrados, que incluirían dentro de vitrinas de exposición o sobre pedestales.

Estos autores, junto con toda una generación de pintores, abandonan su formación vinculada inicialmente a la práctica en el taller para acercarse a una nueva forma de arte que finalmente sería denominada como "arte de la instalación". La práctica de la instalación fue "originalmente marginal, ya que se ejecutaba fuera de las principales salas de arte instituciones, criticando las reglas de mercado y las formas estructuradas de otras disciplinas como la pintura y la escultura". (Titmarsh, 2012)

El arte de la instalación toma la especificidad del sitio como parte fundamental de su práctica, tomando consideración de las características físicas y aspectos sociopolíticos del lugar en el que se despliega la obra. Esta práctica, chocaba frontalmente con la forma tradicional de la pintura, que desde su producción en el caballete podría colgarse de cualquier pared del "cubo blanco", sin guardar relación alguna con las características del contexto en el que se inserta.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15352

El artista Allan Kaprow, dramatizará décadas antes sobre esta relación en lo que llamó *Collages de acción* y *Environment*, incorporando un acercamiento al contexto, el acto creativo y el espectador. Atendemos a "un vínculo con las tradiciones experimentales de la pintura y una preocupación por la acción y el hacer, más allá de las imágenes estáticas refinadas" (Titmarsh, 2012)

Como explica el propio artista Allan Kaprow en una entrevista recogida en el portal digital UbuWeb;

> Mis collages de acción se hicieron más grandes e introduje luces intermitentes y trozos de materia más gruesos. Estas partes se proyectaban cada vez más desde la pared hacia la habitación e incluían cada vez más elementos audibles: sonidos de zumbadores, campanas, juguetes, etc. (UbuWeb, 2008).

Este nuevo devenir de la pintura presentará entre su discurso la herencia conceptual, formal y material de las décadas posteriores desde la vanguardia. Mencionan los autores, Alberto Carrere & Jos Saborit, al pensar sobre la pintura desde los 80 hasta el arte contemporáneo:

> Hoy es necesario hablar de un territorio ampliado por nuevos procesos de elaboración y realización de la pintura, de la es-cultura, de la permeabilidad entre ambas y de la permeabilidad respecto de otros medios. Así encontraremos obras: Ajenas en gran medida al uso de recursos tradicionalmente escultóricos o pictóricos, que sin embargo forman parte, con todas sus consecuencias, de la tradición de las artes plásticas (…). Interdisciplinares en cuanto a la utilización simultánea de recursos escultóricos o pictóricos. Interdisciplinares respecto a otros medios de aprehensión de la realidad (…) (Carrere y Saborit, 2000, p. 44)

El arte de la instalación será de especial atención para teóricos del arte. Subrayamos la especial aportación de Rosalind E. Kraus en cuanto al pensamiento sobre la instalación, sus porque y sus dinámicas. La autora publica en 1979 el ensayo *La escultura en el campo expandido.* Aquí teoriza sobre la estética que jóvenes artistas del momento, andaban explorando y que cuya práctica iba directamente ligada al espacio. Kraus estudia obras de creadores tan consagrados en nuestros días como son Walter de María, Sol LeWitt o Robert Smithson.

La elasticidad del medio, terminología que usará la autora para referirse a la versatilidad de la práctica influenciada por los movimientos anteriores, conduce a una ampliación de las posibilidades expresivas y de discurso. Sin embargo:

> La influencia de las teorías de la modernidad le impidieron pensar en una pintura que fuera más allá de su propio medio, una pintura que supusiera los imperativos formales de su disciplina. No era posible reclamar para la categoría pintura las nuevas experiencias artísticas de finales de los años sesenta y setenta (Fariña, 2009, p.84).

En el texto, la autora razonaba sobre la ruptura histórica que dio paso a la concepción de la escultura desde mediados de los 70. Fue también a partir del cuestionamiento y abandono de la tradición, cuando surgió la necesidad de proporcionar una fundamentación a este cambio sustancial en la concepción y significados.

Rosalind E. Kraus reflexiona en este ensayo desde una oposición a las clasificaciones binarias que regían el pensamiento occidental a través del enfrentamiento entre dicotomías. Así como la lógica inversa influida por el método estructuralista.

La autora concluye con un nuevo esquema que explica la disciplina donde se pone fin al sistema estático y binario, abriendo el campo a términos anteriormente prohibidos en la escultura, como paisaje y arquitectura, y articula nuevos ejes relacionales; paisaje/no paisaje, arquitectura/no arquitectura. Aunque este ensayo se centrase en entender las maneras de la nueva escultura, dejará la puerta abierta a un razonamiento similar en pintura:

> La lógica espacial de la práctica posmodernista ya no se organiza alrededor de la definición de un medio dado sobre la base del material o de la percepción de este, sino que se organiza a través del universo de términos que se consideran en oposición dentro de una situación cultural. (El espacio posmodernista de la pintura implicaría evidentemente una expansión similar alrededor de una serie diferente de términos a partir del par arquitectura/paisaje, una serie que probablemente plantearía la oposición carácter único/reproductibilidad)" (Kraus, 1979, p. 73)

Posterior a su celebre ensayo *La escultura en el campo expandido*, Rosalind E. Krauss hará un acercamiento a la pintura que planteará de la mano del arte conceptual y el readymade con lo planteado como "condición post-medium" (Krauss, 1999, pág. 32). En esta condición "post-medium" el arte ya no está confinado por "las propiedades materiales de un objeto meramente físico como soporte" (Krauss, 1999, p. 27).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15352

Sus posiciones aquí servirán para marco/contexto del que reflexionar, volviéndose referencial para entender los fenómenos de apertura e hibridación que se dan hasta nuestros días.

La artista e investigadora, Almudena Fernández Fariña, en 2010, será quien aporte en su tesis doctoral; *Lo que la pintura no es. La negación como afirmación del campo expandido de la pintura*, una aplicación de la estructuración expansiva que plantea Rosalind E. Kraus a los conceptos propios de la práctica pictórica.

> Empleamos, como Krauss, la lógica estructuralista: la oposición de dos elementos que entre ellos mantengan una relación de contradicción. Un elemento serían las convenciones señaladas, su contradicción aquello que la pintura no es: -Las convenciones serían: el sustrato material [medio pictórico], la lógica espacial del cuadro [marco], la planitud [bidimensionalidad] y la estaticidad. Aquello que la pintura no es: sería lo que no contiene pintura, medio pictórico [no medio], lo que está fuera del marco/límite que acota la superficie [no marco], lo que tiene tres dimensiones [no bidimensionalidad], lo que tiene movimiento [no estaticidad]. Obtenemos cuatro binomios: -medio/no-medio -marco/no-marco -bidimensional/no-bidimensional -estaticidad/no estaticidad." (Fernández Fariña, 2010, p.5)

Estas relaciones, al igual que las desarrolladas por Kraus, surgen del pensar en el modo, manera o forma de realizar la pintura; sistematizada, organizada y estructurada. Son las diferentes formas de hacer y proceder que desarrollan los artistas para llegar a un resultado o fin determinado lo que nos permite pensar en estas relaciones de oposición. De este modo, estas pueden ser entendidas desde la práctica como métodos para la superación expansiva de la convicción tradicional.

Pueden inscribirse aquí aquellas metodologías expansivas de la pintura desde las primeras vanguardias históricas hasta nuestros días. La intromisión de objetos ajenos al medio, como el *collage*, se entendería desde el binomio medio/no medio. Los métodos de la pintura por los cuales se supera el espacio tradicional, desde el marco/no marco. Los métodos en los que la pintura vence la planitud de la bidimensionalidad para avanzar al cuerpo tridimensional de la pintura que interpelan al espectador se entiende desde la relación bidimensionalidad/no bidimensionalidad. Finalmente, encontraríamos el cuestionamiento de la estaticidad tradicional de la pintura, hablando de la hibridación con medios tecnológicos de la imagen en movimiento en la relación estaticidad/no estaticidad.

CONCLUSIONES

Vislumbramos del análisis anterior un posible eje cronológico e hitos en cuanto acontecimientos en la práctica de la pintura, relacionada con su ampliación formal y conceptual, que han posibilitado el desarrollo de formas expandidas de pintura y el pensamiento sobre un terreno ampliado de la pintura.

En 1839, con el surgir de la tecnología fotográfica, dará inicio un revulsivo para la práctica de la pintura, que desligará a la pintura de su capacidad para la representación inaugurando así un desarrollo en el pensamiento sobre la disciplina, ampliando el marco retórico que la componía. Es así que, durante las primeras décadas del siglo XX, será el cubismo, en las figuras de Picasso en 1912, con obras tales como *Naturaleza muerta con silla de rejilla* (1912) las que comiencen a experimentar indagando sobre posibles materiales extrapictóricos, por medio del *collage*. El movimiento dadaísta, enfatizando la figura de Marcel Duchamp, instaurará el *ready-made* en el arte posterior, así como el pensamiento sobre los objetos, como objeto del arte mismo. *Le Grand Verre* (1952 – 1923), supone el Fin del marco en la pintura y la apertura de la bidimensionalidad a la tridimensionalidad del hacer pictórico. Suprematismo y constructivismo ruso entre 1913 y 1923, encargando en figuras tales como Zacimir Malevic y El Lissitzky, en obras como *Cuadro Negro* (Malevic, 1913 – 15) y *Prounenraum* (El Lissitzky, 1923) cuestionarán la idea de espacio pictórico y representación en el plano.

Esta influencia se hará especialmente notoria en los años 60, donde subrayamos la acción de diversos artistas que transcenderán y ampliarán la herencia de la primera década del siglo XX, como Rober Rauschenberg, Ives Klein, o Lucio Fontana. Continuarán ampliando las relaciones entre lo pictórico y extrapictorico, con obras como *Monograma* (Robert Rauschenberg, 1959), el pensamiento entorno a la práctica de la pintura, la gestualidad o demás elementos del hacer pictórico con obras como las que componen la *Serié antropometrías* de Ives Klein en 1960 y el cuestionamiento más rotundo del espacio pictórico y la acción en obras como Concetto spaziale (Lucio Fontana, 1959).

Durante los 80, con el surgir del arte de la instalación y los movimientos neoexpresinismo y neoconceptual, capacitarán la acción de artistas que, asumiendo el contexto anterior y partiendo de la tradición de la pintura como base, transcenderán la propia disciplina incorporando a una misma obra la presencia de objetos extrapictóricos, el fin de las delimitaciones del marco, el acercamiento a la tridimensionalidad de las formas pictóricas y el pintar como pensamiento sobre pintura. Estas cuestiones tomarán forma y relación en un mismo espacio, donde el espectador como elemento de la pintura también será parte.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15352

A este tipo de práctica de la pintura en su terreno ampliado, será a lo que llamemos en nuestra en su teorización "pintura expandida". En esto enmarcamos autores como desde los 90 hasta nuestros días: Guillaume Bijl, Ilya Kabakov, Jannis Kounellis, Wolfgang Laib, Meg Cranston, Ange Leccia, Mike Kelley, Jessica Stockholder, katharina Grosse, Richard Tuttle, Franz Erhard Walther, Angela de la Cruz, Carlos Bunga, Guillermo Mora, etc.

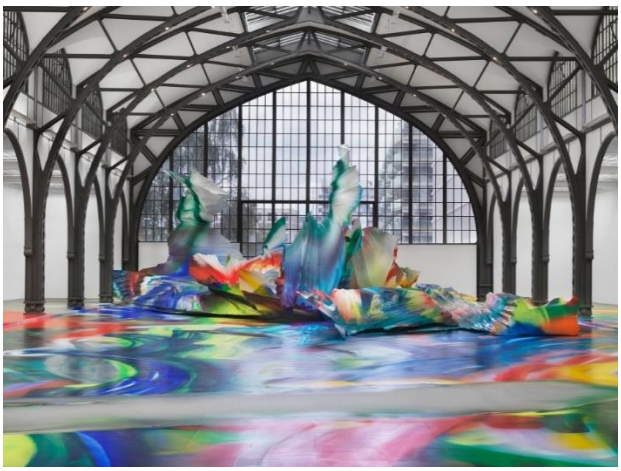


Figura 3. "It Wasn't Us", 2020. Katharina Grosse. Fuente: Museum für Gegenwar Berlin

Desde las primeras décadas del siglo XX, hemos atendido a una constante reinvención de lo que es pintura y pintar, instaurándose en nuestra actualidad como un medio de pensamiento apartado de la finalidad autoritaria de la representación. La pintura actual, es un terreno de experimentación constante. Su práctica se ha convertido en un terreno poroso donde las filtraciones entre disciplinas y saberes artísticos forman parte de la dinámica instaurada en la práctica del arte actual.

Sin embargo, la práctica de la pintura en su formato convencional continúa estando vigente. La pintura ha sufrido múltiples transformaciones y su sentido ha evolucionado a lo largo de los siglos. Estaríamos atendiendo a una transformación más de las formas de hacer pintura, que recoge una herencia iniciada en las primeras décadas del siglo XX, junto a una energía de transgresión y ruptura con lo anterior.

El hablar de fórmulas expandidas de la pintura no contradice ni plantea una oposición ante la creación actual de pinturas que conserven entre sus retóricas los elementos tradicionales de la misma. Por lo tanto, hacemos referencia así, o una idea de pintura plural en nuestra actualidad. No encontramos una única idea de pintura, manera de hacer o entender esta, sino que atendemos a la convivencia de múltiples formas que coexisten en el mercado actual del arte, los círculos institucionales y las tendencias.

El estudio y afirmación de un territorio ampliado de la pintura, nos capacita para hablar de una nueva "área" para la creación de la pintura. Los mismo que supuso instaurar el arte de la instalación como forma artística, el producir pintura más allá de la tradición de esta y con el contexto anteriormente estudiado, nos posibilita el estudio de esta sección que se enmarca entre las formas del arte contemporáneo.

FUENTES REFERENCIALES

Barro, D. (2015). La pintura, lo pictórico y otra vez la pintura. En A.F. Fariña (Ed.), *Arte + Pintura* (pp. 51-62). Consejo de Cultura Gallega.

Chan-Magomedov, S.O. (1990). *Un nuevo estilo: El suprematismo tridimensional y los Prounen. El Lissitzky, 1890-1941: Arquitecto, pintor, fotógrafo, tipógrafo.* Fundación Caja de Pensiones.

Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente.* Paidos.

Fariña, A.F. (2009). *Lo que la pintura no es. La lógica de la negación como afirmación del campo expandido en la pintura.* Diputación de Pontevedra.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15352

Greenberg, C. (2006). *La pintura moderna y otros ensayos.* Ediciones Siruela.

Guasch, A.M. (2000). *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural: 1968-1995*. Alianza.

Ingo, F.W. (2005). *El arte del Siglo XX.* Taschen.

Krauss, R. E. (1979). *La escultura en el campo expandido*. October.

Krauss, R. E. (2010.). *Inventario perpetuo.* MIT Press.

Maderuelo, J. (1994). *La pérdida del pedestal.* Círculo de Bellas Artes.

Malevich, K. (1920). *Suprematizm.* UNOVIS.

Museum of moderm Art (MOMA). (26 de enero de 2022). *Robert Rauschenberg with Willem de Kooning and Jasper Johns. Erased de Kooning Drawing, 1953.* https://www.moma.org/audio/playlist/40/642

Perniola, M., (2016). *El arte expandido.* Casimiro Libros.

Reiss, J.H. (1999). *From Margin to Center: The Spaces of Installation Art.* MIT.

Stoichita, V. (2000). *La invención del cuadro. Arte, Artífices y artificios en los orígenes de la pintura europea.* Ediciones Serbal.

Tarabukin, N. (1977). *El último cuadro. Del caballete a la máquina/ Por una teoría de la pintura.* Gustavo Gili.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15528

SENA, Djane.
Estudiante del Programa de Posgrado en Culturas Populares. Universidad Federal de Sergipe.

Maciel, Neila.
Profesor del Programa de Posgrado en Culturas Populares. Universidad Federal de Sergipe.

Festival de Parintins - Detrás del Escenario de Opera Cabocla

Parintins Festival - Behind the Backstage of Opera Cabocla

PALABRAS CLAVE: Cultura popular, Semiótica, Etnocenología, Boi-bumbá y Parintins.

KEYWORDS: Popular culture, Semiotics, Ethnocenology, Boi-bumbá and Parintins.

RESUMEN

La Fiesta de Parintins es una celebración popular de la región Norte donde el Bois Garantido y Caprichoso en medio de la selva amazónica. En la arena denominada Bumbodromo, personajes y elementos imaginarios, de leyendas amazónicas y rituales indígenas, actúan como hilo conductor del espectáculo que hoy es la mayor manifestación popular del norte de Brasil y que tiene lugar el último fin de semana de junio. Tomando como punto de partida mis recuerdos de infancia, historias que contaba mi abuela, este trabajo tiene como principal objetivo explorar el backstage del Festival utilizando como marco temporal, el estudio de las transformaciones en el período de 1988 a 2019. A través del estudio de las etapas del proceso creativo, analizaremos la contribución de estos sistemas al mantenimiento del Festival como manifestación de la cultura popular. Haciendo uso de los cuentos de mi abuela como teoría y método, tendremos un instrumento de análisis en la construcción de las narrativas. Haciendo uso de la semiótica de la cultura como teoría y método, describiremos los sistemas y subsistemas de la Semiósfera del Festival de Parintins y así identificar los personajes que compondrán esta investigación. Para comprender la dinámica de esta manifestación popular, recurriremos a los fundamentos teóricos de la Etnocenología de Armindo Bião y Jean Marie Pradier. Para hablar del Festival de Parintins desde los estudios culturales, utilizaremos los conceptos de Burke, Thompson y Canclini. Como soporte metodológico, utilizaremos la investigación cualitativa participativa, además del análisis semiótico para mapear la semiosfera. En cuanto a los personajes principales y secundarios de este proceso, pretendemos garantizar su lugar de intervención a través de entrevistas abiertas, adoptando el método de observación participante, cumpliendo con todas las normas de seguridad por la pandemia de la Covid-19 y el Consejo de Ética en Investigación - CEP.

ABSTRACT

The Parintins Festival is a popular celebration from the North region where the Bois Garantido and Caprichoso duel in a great open-air show in the middle of the Amazon rainforest. In the arena called Bumbodromo, characters and imaginary elements, from Amazonian legends and indigenous rituals, act as the guiding thread of the show that today is the largest popular manifestation in Northern Brazil and which takes place on the last weekend of June. Taking as a starting point my childhood memories, stories that my grandmother told, this work has as main objective to explore the backstage of the Festival using as a time frame, the study of the transformations in the period from 1988 to 2019 from the perspective of those who build the Festival, but do not appear. By studying the stages of the creative process (design, production and execution), we will analyze the contribution of these systems to the maintenance of the Festival as a manifestation of popular culture. By giving voice to these cultural agents who, like my grandmother, were and are, an integral and important part of the maintenance of this show, we want to contribute to research in the field of Popular Cultures and the Parintins Festival itself, which is seen by many as a mere product of the culture industry. Making use of my grandmother's stories as a theory and method, we will have an instrument of analysis in the construction of the narratives that are staged in the bumbodromo. Making use of the semiotics of culture as a theory and method, we will describe and contextualize the systems and subsystems of the Semiosphere of the Festival de Parintins and thus identify the characters that will compose this research. In order to understand the dynamics and evolution of this popular manifestation, we will resort to the theoretical and conceptual foundations of the Ethnocenology of Armindo Bião and Jean Marie Pradier. To discuss the Parintins Festival from cultural studies, we will use the concepts of Burke, Hall, Babha, Thompson and Canclini. As methodological support, we will use participatory qualitative research, in addition to semiotic analysis to map the semiosphere of the Parintins festival with its systems and subsystems. Regarding the main and secondary characters of this process, we intend to guarantee their place of speech using open interviews, adopting the method of participant observation, complying with all safety standards due to the Covid-19 pandemic and the Research Ethics Council- CEP.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15528

INTRODUCCIÓN

En el contexto del boi-bumbá amazónico, como en un teatro, asistimos a una epopeya caboclo en una gran semiosis lingüística, cultural, mítica e histórica. 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 conformación de este territorio plural que se condensan sujetos y relatos que de alguna manera mantienen un vínculo con todo su pueblo y su historia, sustentados en un amplio universo semiótico, que pretendemos abordar en esta investigación. En Parintins, además de desarrollar procesos altamente creativos, se construyó un sistema cultural único. Una cultura en evolución, integrada y formando la identidad amazónica. Una fiesta, de estructura rígida, rica en plasticidad, en la que las leyendas y rituales indígenas y las figuras regionales son requisitos obligatorios, muestra la riqueza mítica de la cultura y el folclor amazónico. Una cultura que vibra en dos colores: una estrella azul y un corazón rojo. El Boi Garantido, que lleva un corazón en la frente, representado por el color rojo, y el Boi Caprichoso, que lleva una estrella en la frente, representada por el color azul, se enfrentan en el ruedo llamado Bumbodromo, donde figuras del desfile de imaginación caboclo. Todo cuidadosamente preparado, durante meses, para ser revelado en tres espectáculos completamente diferentes, de proporciones monumentales, en tres días consecutivos el último fin de semana de junio.

Presente en varias regiones del país, el eje propulsor del jolgorio se desarrolla, a partir del auto do boi, que nos cuenta la historia de Mãe Catirina, embarazada, esposa de Pai Francisco, campesino, le pide a su marido que mate el buey de mascota del patrón para satisfacer su deseo de comerse la lengua del querido buey del patrón. El jefe, el amo del buey, descubre y comienza una saga para resucitar al buey favorito del jefe, el juguete mascota de su hija, la damita de la granja. Llame al Padre, Dr. da Vida y un chamán. El chamán hace una pajelança y el buey se levanta y todos celebran. Según Furlanetto (2011, p. 03), una especie de ópera popular, una obra de teatro al aire libre, resultante de la unión de elementos de las culturas europea, africana e indígena, en la que el buey es la principal figura de representación, esta es la Festival Folclórico de Parintins.

Una cultura tejida en la relación entre el hombre y la naturaleza, reinventada en el arte y el folclore. Etimológicamente, la palabra folklore nos remite a dos términos en inglés: “folk” y “lore”, cuyos significados son respectivamente: pueblo y conocimiento. Traducirlo a “la letra” sería algo así como Folklore is the science of the people. El concepto más sólido de folklore nos lo da la Carta del Folklore Brasileño, aprobada en 1951. Según el documento: “Folklore es el conjunto de creaciones culturales de una comunidad, a partir de sus tradiciones expresadas individual o colectivamente, representativas de su identidad social. Los factores de identificación de la manifestación folclórica son: aceptación colectiva, tradicionalidad, dinamismo, funcionalidad. Destacamos que entendemos el folclore y la cultura popular como equivalentes, en la línea de lo que preconiza la UNESCO” (BRASIL, Carta do Folclore Brasileiro, 1951). Sin embargo, con la diversidad de la cultura popular, ¿cómo determinar si algo se considera folclórico? Para ello, se deben observar algunas características del folklore: espontaneidad; falta de autoría o anonimato; transmisión oral; la tradicionalidad, es decir, la transmisión de generación en generación; aceptación colectiva – debe haber identificación masiva con el hecho y popularidad o vulgaridad, es decir, debe ocurrir en el ámbito popular. Contextualizar y relativizar las nociones maestras - folklore y cultura popular - que guiarán esta investigación y que fundaron el tema en cuestión es, por tanto, nuestro primer paso.

Fue en la década de 1950 que se inició un amplio movimiento en torno al folclore y la cultura popular, reuniendo nombres como Cecília Meireles, Câmara Cascudo, Gilberto Freyre, Artur Ramos, Manuel Diégues Júnior, Renato Almeida, entre muchos otros. Se creó la Comisión Nacional de Folklore en el Ministerio de Relaciones Exteriores, para cumplir con la recomendación de la UNESCO. En el contexto de posguerra marcado por la preocupación internacional por la paz, el folclor se vio como un factor de comprensión y de fomento de la valoración de las diferencias entre los pueblos. La Campaña urgía actuar: los auténticos elementos culturales de la nación estarían seriamente amenazados por el avance de la industrialización y la modernización de la sociedad. Cavalcanti (2003) nos dice que por eso el folclore debe ser inmediatamente preservado y difundido intensamente. Los estudiosos de la época, sin embargo, no ignoraron las contradicciones y tensiones provocadas por la atribución de una original autenticidad y pureza al folclore y la cultura popular. El carácter dinámico y contemporáneo de las manifestaciones populares se impuso desde muy temprana edad. Se reveló, sobre todo, en el abordaje del tema privilegiado de las preocupaciones del Movimiento Folklórico: las jolgorias, o si queremos usar un término más amplio, nuestras fiestas populares.

Por lo tanto, es difícil decir dónde comienza y termina el folclore, y se ha corrido mucha tinta en la búsqueda de definir los límites de una idea tan extensa. En este sentido amplio de “conocimiento popular”, la idea de folclore designa de manera muy simple las formas de conocimiento expresadas en las creaciones culturales de los diferentes grupos de una sociedad. Para Cavalcanti: “¿Es frevo, chorinho, xote, baião, embolada, pero también es samba, funk, rock? ¿Es Navidad, Semana Santa, lo Divino, Bumba-meu-boi, pero también será el desfile de las escuelas de samba y el festival de Parintins?”. Por lo tanto, el Folklore, como hilo conductor de esta investigación, significa extrapolar límites entre lenguajes, técnicas y estéticas sin, sin embargo, desatenderlos. Entonces, ¿cómo se relacionan el folclore y la cultura popular en este enfoque? Estas nociones subyacen en el sistema de clasificación cultural de nuestra sociedad e implícitamente traen consigo una fuerte carga valorativa. Potenciando las actividades tanto individuales como grupales e instigando una conexión provocadora para el desarrollo de esta investigación.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15528

Así, cuando en este texto aparece la palabra Folclore o Folclórico en mayúsculas, o con mayúscula en la inicial, siempre me estoy refiriendo al repertorio de cuentos populares, mitos y leyendas amazónicas interpretadas teatralmente en la arena del bumbódromo en Parintins. En este sentido, no me refiero sólo a las historias contadas a lo largo de las generaciones, que, en el sentido más común, se asocia inmediatamente a esta palabra, sino a cómo se interpretan en la arena y de qué manera contribuyen al mantenimiento de esta manifestación secular que es el boi-bumbá de Parintins.

El folklore y la cultura popular no se dan en la realidad de las cosas, definidas indiscutiblemente y de una vez por todas. Su contenido de significado varía a lo largo de su existencia y esta variación representa un debate importante. La orientación de los estudios del folklore ha cambiado, siguiendo la evolución general de los paradigmas del conocimiento. El folclore y la cultura no son comportamientos concretos, sino significados que los hombres atribuyen permanentemente al mundo. Son categorías de nuestro pensamiento, integran una forma de organización social, un determinado modelo de civilización, y fueron forjadas por una tradición de estudios datada. Son hechos y procesos que traspasan las fronteras entre la llamada cultura popular, erudita o de masas, e incluso las fronteras entre diferentes estratos sociales. Son vehículos de relaciones humanas, valores y cosmovisiones.

De ahí, y del desarrollo de manifestaciones culturales populares, relaciones de poder, influencias y confluencias que el encuentro de las culturas indígena, europea y negra (me refiero a estas en plural, pues considero que cada pueblo tiene muchas culturas) proporcionó, en En el nivel brasileño, la figura del buey, como se sabe, fue tomada como el símbolo principal de varios jolgorios y juegos, primero en el Nordeste y que luego se extendería por todo Brasil. Bajo diferentes guiones, tramas y perspectivas, las fiestas del buey se desarrollaron en zonas urbanas y rurales, cada una con características propias, ya veces incluso similares. Pero lo pertinente a plantear aquí es el hecho de que, en algún momento, alguna manifestación cultural dentro de su lógica de funcionamiento, la figura del buey acaba apareciendo con características humanizadas.

Según Gilberto Freyre (1937), la figura del buey aparece por primera vez en los ingenios azucareros del nordeste cuando se trae este animal para ayudar al desarrollo de la agricultura y la ganadería en el Brasil colonial. En la lógica que operaba en la vida cotidiana de las haciendas, era el buey, el animal que terminaba viviendo con los esclavos y creando así con ellos una relación casi simbiótica de intercambio tanto en la sociedad de trabajo, ya que el buey y el esclavo el hombre estaba sometido a enormes jornadas de trabajo y de sufrimiento, y en inmanentes cambios y devenires.

Resistencia, lucha, muerte, resurrección, resignificación, relatos de la vida cotidiana, son siempre temas que afectan al buey dentro de las tramas de las fiestas del buey, dentro de sus registros. Y entonces, casi como en una invitación metafísica y ontológica, somos de alguna manera invitados a esa experiencia, que es lo que despierta en nosotros, investigadores, entusiastas y jugadores de las fiestas del buey, la identificación.

Además de los significados personales, están los elementos simbólicos que acaban entrando en las fiestas del buey, como personajes representativos de la región en la que se realiza, la elección de colores específicos que aluden a un santo católico, o en los casos más comunes donde el sincretismo es lo que opera en la parte religiosa de las festividades, los colores de los bueyes tienen que ver con los orixás y dioses a los que se ofrecen los bueyes.

Es en estas experiencias de fiestas populares donde tiene lugar la vida y la cultura. Como recuerda Darcy Ribeiro (1995), “es ahí, dentro de las líneas de creencias compartidas, de voluntades colectivas abruptamente erizadas, que las cosas suceden”, las lógicas que operan en las culturas populares son más de lo que el ojo puede ver. Son subjetividades y líneas de fuerza que componen y recomponen la vida cotidiana, y el ser humano. El buey, en estas fiestas, acaba siendo la expresión de los elementos, deseos y voluntades del hombre, del pueblo. Ya no folklore, sino existencia e historia. Y esta es la historia de mi gente.

METODOLOGÍA

Partiendo del objetivo general, que es indagar entre bastidores del proceso creativo del Festival de Parintins, pretendo como objetivos específicos al hacer uso de la semiótica de la cultura como teoría y método, describir y contextualizar los sistemas y subsistemas de la Semiósfera del Festival de Parintins y así identificar los personajes que compondrán esta investigación. Mediante el estudio de las etapas del proceso creativo (diseño, producción y ejecución), pretendo analizar la contribución de estos sistemas al mantenimiento del Festival como manifestación de la cultura popular, para contribuir no solo a los estudios de las culturas populares, sino al propio Festival de Parintins.

Aprendiendo que la investigación es reflexión, pero también es un proceso de autoconocimiento, de relación, de construcción de afectos, un proceso gestacional. Por lo tanto, nuestro punto de partida para esta investigación fue una investigación cualitativa participante basada en una investigación en archivos personales que conservo desde 2016 cuando comencé mis estudios sobre el tema. Documentos institucionales de los fondos de las instituciones Boi Garantido y Boi Caprichoso, además de artículos en periódicos, correspondencia y producción intelectual de investigadores también vinculados al tema. A través de este material pretendo utilizar el análisis semiótico para

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15528

mapear la semiosfera del festival de Parintins con sus sistemas y subsistemas. Abordar semióticamente el detrás de escena del proceso creativo en el Festival de Parintins, me permitirá comprender la semiosis entre los sistemas de signos identificados e identificar los personajes principales y secundarios de este proceso, sobre los cuales pretendemos abordar el método de participante. observación.

Para establecer la relación entre los diferentes sistemas de signos que configuran esta red creativa y comprender este gran sistema semiótico que genera signos, sistemas y subsistemas, pretendemos utilizar los conceptos de semiosis, de Charles Sanders Peirce, y semiosfera, de Iuri Lotman, entre otros, semióticos. Tomando los conceptos de semiosis y semiosfera, como teoría y método, podremos profundizar en nuestros estudios y comprender la organización de cada uno de estos sistemas. También podremos identificar los procesos de transculturación, entre los valores culturales locales actualmente presentes y su vínculo con el imaginario indígena y caboclo y cómo estas culturas fueron incorporadas a la escena festiva de Parintins.

Para comprender la dinámica y evolución de esta manifestación popular, recurriremos a las bases teóricas y conceptuales de la Etnocenología de Armindo Bião y Jean Marie Pradier, que a su vez, abre campos para la exploración de ideas, posibilitando el diálogo interdisciplinario, utilizando otras áreas. de conocimiento.

Al ingresar al programa de posgrado en Culturas Populares, me di cuenta de que ninguna investigación o libro trata sobre la contribución del Festival de Parintins a la cultura popular. Para ello, utilizaremos los fundamentos de los estudios culturales utilizando los conceptos de Burke, Babha y Canclini.

DESARROLLO

El camino que me llevó a esta investigación comenzó hace mucho tiempo, con mi abuela jugando con Boi Garantido por las calles del centro de São José, un barrio tradicional de Parintins. Nacida en 1913, supuesto año de creación del Boi Garantido, vino a acompañar de niña la tradicional salida del Boi Garantido por las calles de Parintins. En 1933, se casó y vino a vivir a Manaus, trayendo en su pecho el amor que, como dice la melodía: “Garantizado mi juguete de la infancia, te amaré por siempre”.

El tiempo ha pasado. Mi abuela tuvo 5 hijos. Soy tu hija menor. Como mi madre necesitaba trabajar, terminé siendo criada por mi abuela. Mi primer contacto con Boi Garantido sería en 1983. En esa época, era común que los vecinos de Parintins vinieran a Manaus en busca de tratamiento médico, ya que Parintins no contaba con una estructura hospitalaria. Es costumbre en la región amazónica regalar a nuestros conocidos miniaturas del Bois de Parintins. Mi primo, sobrino de mi abuela, vino a traer a su hija pequeña para que la operaran del brazo y me trajo una miniatura del Boi Garantido. Habló de la evolución de Boi Garantido y de la creación del Festival para mi abuela.

En esa época, la Fiesta se realizaba en la tarima Tupi Cantanhede y presentaba tribus indígenas, alegorías en menor proporción que la que se presenta hoy, siempre retratando la temática indígena y el imaginario amazónico. Esta imagen me fue presentada desde una edad temprana. Estas fueron las historias que mi abuela entonces comenzó a contarme antes de ir a dormir. Ella, descendiente de indígenas Parinttintins, era lo que llamamos en la región amazónica una benzedeira, una especie de curandera, que domina el poder y el conocimiento de las hierbas y oraciones.

Mi abuela falleció en el 2012. Ella que tenía medicina para todo, no me enseñó ninguna medicina para sobrellevar su partida a los 99 años. No me vio entrar a la federal, ni pudo estar en mi baile de graduación, ni estará el día de mi calificación/defensa de maestría. Pero él siempre está ahí. El Buey Garantizado. Por eso, escribir sobre su historia, su gente, su cultura, fue la forma que encontré para mantenerla viva cerca de mí. Este trabajo representa la continuidad de los estudios sobre el Festival de Parintins que vengo desarrollando desde que comencé mi graduación en Artes Visuales. Para mi monografía, elegí como tema el análisis cromático de la representación de Parintins, hablando de la influencia del color en la rivalidad y el espectáculo. Explicar qué representamos con el color y por qué lo representamos es un problema mucho más complejo de lo que uno podría imaginar. Aún más grande es hablar de color en el Festival de Parintins. De hecho, el color está en gran parte relacionado con nuestros sentimientos, al mismo tiempo que está influenciado por la cultura, convirtiéndose en un símbolo, además de aspectos puramente fisiológicos.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15528

Figura 1. Coca Cola Azul En Respeto a la Tradición del Buey Caprichoso
Fuente: Internet. Sitio web: http://g1.globo.com/am/amazonas/noticia/2012/07/marcas-internacionais-mudam-de- cor-para-agradar-dois-bois-em-parintins.html

> "El que es azul no compra nada rojo. Por lo tanto, solo llegamos a una parte de la población. "Obviamente tendríamos que adaptarnos al color de los bueyes. Por supuesto, nunca faltaríamos al respeto poniendo el color normal de Coca-Cola, el rojo, en las manifestaciones de Caprichoso. Para eso teníamos que tener una autorización especial de la red cuya sede está en Atlanta, Parintins es el único lugar en el mundo donde esto sucede".
>
> Marco Simões, vicepresidente de Coca-Cola Brasil.

Sin embargo, este camino no fue fácil ya que mis profesores de pregrado creían que el Festival de Parintins no era un tema interesante para la investigación, ya que se enmarcaba como un producto de la industria cultural. La Fiesta de Parintins es una de las mayores fiestas populares de Brasil y la mayor fiesta folclórica de la región Norte. La inversión, alrededor de R$ 20 millones (en 2019) en gran parte a través de proyectos de la Ley Rouanet en asociación con varias empresas que buscan una mayor visibilidad combinando sus imágenes con el Festival de Parintins, incluso cambiando sus logotipos, como ya se explicó, sin embargo, muchas reglas son dictadas por los patrocinadores del evento.

Parintins es la segunda ciudad más poblada del estado de Amazonas, el municipio está ubicado a 420 km al este de Manaus por vía fluvial y 325 km en línea recta, con una superficie de 7 mil km². Según estadísticas del Instituto Brasileño de Geografía y Estadística (IBGE) en 2018, el municipio tiene cerca de 115 mil habitantes. Según Mathieson y Wall (1982 apud Pires 2014), el turismo de masas está rodeado, pero no integrado, en la sociedad receptora. Es decir, sucede, pero al turista no le interesa conocer la cultura de la sociedad receptora, por lo tanto, no respeta ni conserva su patrimonio cultural. La rivalidad expresada en la representación cromática es un problema para los turistas que tienen que elegir un bando, incluso sin conocer el espectáculo. Y el hecho de no poder manifestarse durante la presentación del buey opuesto.

Toda esta millonaria inversión en el Festival de Parintins retorna en forma de ICMS recaudado, que se acerca a los 150 millones de reales. Después de todo, las bebidas, el combustible, los productos del supermercado, los mercados, etc., todos recaudan el impuesto. Ganan los municipios, incluidos los otros 61 de todo el estado, porque el ICMS recaudado con la Fiesta de Parintins se prorratea entre ellos. Propietarios de puertos en Parintins, que proporcionan energía y agua de pozo para barcos amarrados; Bares, cafeterías, restaurantes, hoteles, posadas, propietarios de suites en el proyecto bed and breakfast. Las recreaciones regionales, a chorro, triunfan todas encima de una pasión impulsada por los colores azul y rojo. Las aerolíneas cobran el valor de un billete internacional por 40 minutos de viaje: R$ 1.500,00. La falta de un servicio de internet de calidad hace que la mayoría de los establecimientos no acepten tarjetas de crédito/débito. Y la ciudad tampoco cuenta con cajero las 24 horas ni casa de cambio de divisas. Y solo 04 sucursales bancarias: Bradesco, Caixa Econômica Federal, Banco do Brasil e Itaú.

Parintins cuenta con 900 camas en la cadena hotelera, ninguna con servicio 5 estrellas. Muchos turistas se alojan en transatlánticos, barcos o alquilan casas a los residentes, que es una de las principales fuentes de ingresos de los parinenses. El alquiler de una casa con 02 habitaciones cuesta alrededor de R$ 10 mil reales. A efectos comparativos, la tarifa Four Seasons en las Islas Maldivas es R$ 3.200,00.

Como se muestra en la Figura 2, podemos ver las entradas elegidas por el público que asiste al Festival de Parintins. Los precios cobrados en estos lugares son para la clase media y alta. Solo las cabañas cuentan con servicios diferenciados como buffet exclusivo, barra libre, playeras y tazas personalizadas.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15528

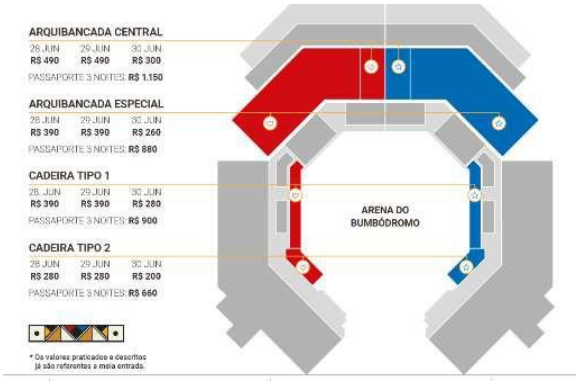


Figura 2. Mapa de venta de entradas para el Festival 2020

El evento está en su 55ª edición y cuenta con una participación masiva de turistas de varios estados brasileños, así como de otros países, en menor número. En 2020, por primera vez en la historia, el Gobierno del Estado de Amazonas pospuso la realización del Festival Folclórico de Parintins, debido a la Pandemia del COVID-19 en Brasil. El último fin de semana de junio de 2020, días que se realizaría el Festival, el gobierno realizó un Live simbólico. Sin embargo, todavía había esperanzas de que el Festival pudiera realizarse en octubre, época del aniversario de la ciudad de Parintins. Sin embargo, el 11 de septiembre de 2020, durante una reunión con los poderes y representantes de clase, el gobernador Wilson Lima anunció la cancelación de la edición, debido al mantenimiento de la pandemia. Los boletos se han reprogramado automáticamente para 2021.

Sin embargo, a principios de 2021, Amazonas fue golpeada por una segunda ola devastadora, marcada por la falta de oxígeno en la ciudad de Manaus y, en consecuencia, Parintins, porque como la ciudad no tiene una UTI, los casos graves esperaban la liberación de Camas de UCI en Manaus. Las marcas de esta segunda ola provocaron que los gobiernos estatales y municipales no quitaran las restricciones aún con casos en declive y el inicio de la vacunación. En junio, bajo fuertes restricciones como el toque de queda, se pospuso otra edición del Festival y se reemplazó por un Live especial realizado el 26 de junio. El acto no contó con la asistencia de público, participando únicamente los empleados de las bumbás, todos debidamente probados y con mascarillas durante toda la presentación.

Mucho se cuestiona sobre la edición del próximo Festival, ya que la pandemia del covid-19 dejó al descubierto las debilidades de Parintins. Aun reconociendo el valor cultural que este evento representa para la sociedad parintina, mucho se cuestiona sobre los beneficios para la mejora de las condiciones de vida de la población, ya que la ciudad no cuenta con suficientes camas hospitalarias y hasta UCI, a pesar del presupuesto millonario del Festival.

El equipo que piensa, prepara y ejecuta el espectáculo de la arena está integrado por alrededor de 5.000 trabajadores, entre ellos: artistas de vanguardia, artistas plásticos, pintores, diseñadores, escultores, soldadores, electricistas, empujadores de carrozas, costureras, utileros, coreógrafos. Sin embargo, la mayor visibilidad es de los personajes del espectáculo: Los elementos individuales, entre ellos: Presentador, Levantador de toadas, Porta Estandarte, Amo do Boi, Sinhazinha da Fazenda, Rainha do Folclore, Cunhã Poranga, Boi-bumbá evolution, Pajé. También forman parte del juicio los temas colectivos: Galera, Tuxauas, Vaqueirada, Tribus Indígenas, Coreografía, Alegoría y Organización del conjunto folclórico y los momentos más esperados por el público de cada parte del espectáculo que siempre culminan con la aparición de un Ítem individual: Figura típica regional Amazónica Leyenda y Ritual Indígena.

Además de la monografía de graduación, también participé en un proyecto de iniciación científica - Pibic, sobre la fiesta de Parintins donde el objetivo era investigar referentes indígenas en el contexto del boi-bumbá, además de numerosos artículos sobre el tema, y fue durante estos estudios algo me empezó a molestar: Quien realmente piensa, prepara y ejecuta el toro en el ruedo, termina por no participar en el espectáculo. Muchos acaban viendo el Festival en casa, ya que las entradas son caras y la parte del público que está libre tiene que hacer frente a todo un día de cola.

Por lo tanto, pretendemos en este trabajo investigar las contribuciones del Festival de Parintins a la cultura popular, con el objetivo principal de investigar el backstage del Festival, centrándonos en el estudio de las transformaciones en el período de 1988 a 2019 desde la perspectiva de los que construyen el Festival y los que no aparecen. La elección de la época se hizo pensando en el Festival que se presenta en el escenario actual: O Bumbodromo de Parintins. Este trabajo pretende contribuir a la investigación en el campo de las Culturas Populares sobre la Fiesta de Parintins.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15528

La historia del arte en Parintins adquiere personalidad propia, moldeada por la naturaleza que rodea la ciudad, bañada por el majestuoso río Amazonas, nacido de una leyenda tupi: Ayakamaé, que en tupi es la unión de las palabras aya (río) y kamaé (amor). La leyenda indígena narra que el sol y la luna estaban enamorados, pero algo se lo impidió. Ella, dueña de la noche. Él, dueño del día. De esta mezcla imposible, lo inesperado: el llanto hizo excavar la tierra, surgiendo valles y montañas. Entre ellos, nació un curso de agua: el río Amazonas.

Influenciados por los superlativos de la región capaces de generar árboles gigantes como el angelim rojo que puede superar los 80 metros de altura, hicieron del Amazonas en la imaginación de los invasores europeos una región en la que probablemente la mayoría de los seres mitológicos podrían encontrarse fácilmente. Ugarte (2003, p.04) destaca que las narraciones (escritas y orales) contadas por los viajeros reforzaron el imaginario permeado de mitos y escenarios compatibles con los que actualmente se escenifican en el bumbódromo.

El mismo nombre del estado más grande de la región Norte, parte de un imaginario mitológico. El "Rio das Amazonas", como era conocido en el siglo XVI, el más caudaloso de los ríos de la inmensa cuenca hidrográfica de la región, recibió su nombre de la leyenda de las Icamiabas, las Amazonas, luego de que se mencionara la existencia de mujeres muy similares a ellos en las riberas de los ríos. Y así comenzó a configurarse un imaginario en torno a la región amazónica cuyos restos aún hoy se pueden detectar.

El boi-bumbá, nacido de la promesa a San Juan Bautista, el santo católico, tiene profundas raíces en la religiosidad de las matrices africanas, también reinventadas en la Amazonía, además de traer marcas cruciales de la presencia negra en su musicalidad. Las poblaciones indígenas ganan espacio en estas manifestaciones, asumiendo progresivamente su lugar como protagonistas. Es una fiesta de calle, una fiesta de todos y para todas. Cada uno con su Buey celebrando una parte importante de lo que lo define como individuo en este lugar, el espacio de sus pertenencias. El momento de la celebración es siempre un momento para revisitar las narrativas, pero también es un momento para negarlas, porque la fiesta también es el lugar donde es posible cuestionar el orden, enfrentar las sombras, desafiar el poder, deconstruir jerarquías. Festa es también un espacio para reconocer la lucha de quienes nos han permitido llegar hasta aquí y nos han dado aliento para seguir. Es hora de reconocer que la vida se hace en la pequeñez de la cotidianidad y que es esta inmensa mayoría de personas anónimas que se hace Historia cada día en el silencio del bosque. Es el momento único para reafirmar nuestras utopías. Un lugar y un tiempo donde la alegría es la regla y la libertad un derecho inalienable.

El boi-bumbá también es así. Una fiesta longeva que se viene realizando en la Amazonía desde hace varias generaciones, marcada por los cambios del tiempo y resignificada continuamente en varios aspectos. Ese laboratorio permanente para el descubrimiento de materias primas, creatividad, audacia, calidad artística que traspasó los límites de la selva y ganó espacio en otros lugares, contribuyendo significativamente al avance estético de las manifestaciones de la cultura popular en Brasil. La fiesta sigue siendo la misma, siendo siempre diferente, renovada y reinventada de forma sistemática. Pero, ¿de dónde vienen estas ganas que se renuevan de volver a celebrar? Es la pregunta que los partidos ayudan a responder.

Al límite, la fiesta nace de la alegría y la tristeza. Para romper el silencio de los prejuicios y la invisibilización de la diversidad de los pueblos que conforman la Amazonía, como acertadamente dijo Peres (2002, p. 18): "La fiesta no sólo es buena para participar en ella, también es buena para pensando, pensando las bases del vínculo colectivo, lo que hace a la sociedad." Celebramos para no dejar morir la esperanza, para que no se apague la risa, para que no se apague el sueño. Nos reímos para alejar las sombras del miedo y el desencanto cotidianos. Para quitar el dolor y la fatiga de la lucha. La fiesta ayuda a no olvidar que el sueño puede ser real en algún momento. Celebramos juntos porque compartimos el dolor y la lucha de estar en el mundo. Superar nuestras desigualdades porque el partido tiene el poder de reducir las diferencias.

El universo amazónico explorado por Bois Garantido y Caprichoso recuerda lo que Loureiro (2015) identificó como un gran signo modulado por el tiempo, un universo lleno de seres, signos y los más variados significados. Desde la perspectiva del estudio de Loureiro (2015), la cultura amazónica es el resultado del mestizaje racial de 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 los La sociedad imaginaria amazónica cobró especial importancia.

Un ensueño que actúa como nexo entre lo real y lo imaginario. Este último, actuando como el poeta estetizador que se rige por un sistema de funciones culturales. Un conjunto de relaciones culturales con el mundo, reguladas por la poética que emana de la libertad de la imaginación amazónica. Una poética que se revela no sólo en las creaciones de los diferentes campos del arte, sino que también establece la forma de una ética de las relaciones de los hombres entre sí y con la naturaleza. Una poética en acción que se instaura en el seno de una cultura regida por la función estética del imaginario.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15528

1.1. **Esta es la historia indígena que se ha contado de abuelo a nieto, de generación en generación.**

> "Hijo mío, cree la historia que te voy a contar
> Lo vi con mi padre y ahora te lo voy a contar..."

El deseo de contar historias es un aspecto fundamental de la condición humana. Cuando se combina con la necesidad innata de dar sentido a nuestro entorno y comprender los orígenes de las cosas, el resultado es lo que los eruditos llaman mitología. Esto no quiere decir que la humanidad sea el foco principal de los mitos; su verdadero atractivo está en los dioses vívidos y fantásticos que crean mundos, dan forma a las montañas, organizan las estrellas y llenan los océanos. Después de crear el escenario, lo pueblan con humanos y otros animales, otorgando a la humanidad los beneficios de la civilización y estableciendo las leyes naturales básicas de nuestro mundo.

Que estas historias son universales y atemporales es evidente por nuestro continuo interés en la mitología. Generación tras generación, la Ilíada de Homero sigue teniendo éxito. Thor protagoniza películas de Hollywood y la leyenda del Rey Arturo generó toda una industria que atrae a multitudes. Una de las razones de este interés es que las mitologías están llenas de emociones muy humanas: amor y odio, valentía y estupidez, maldad y bondad. D. H. Lawrence describió el mito como "el intento de narrar una experiencia humana completa, cuyo propósito es demasiado profundo, demasiado profundo en la sangre y el alma, para una explicación o descripción de naturaleza psicológica". Como sugiere Lawrence, los mitos rara vez son solo una forma de entretenimiento. Son más urgentes, más importantes que la mera narración: encarnan elementos que retrotraen a la humanidad a sus orígenes.

Una parte importante de la mitología es la cosmogonía, o la explicación de cómo surgió el universo. Como el Antiguo Testamento, que comienza con las palabras "En el principio", la mayoría de las mitologías admiten una época en la que el mundo no existía, del desorden antes que del orden. En el corazón de todas las mitologías del mundo se encuentra la creencia en un reino sobrenatural más allá de nuestra prosaica vida cotidiana.

La fiesta de Parintins es un espectáculo lleno de personajes y elementos imaginarios de la amalgama que generó el caboclo amazónico. Esto viene del encuentro de muchos pueblos, de muchas culturas, de una maraña de experiencias. Su génesis está en este tiempo de mestizajes, de colisión de saberes, de la diáspora humana en el poblamiento de la Amazonía. Este arquetipo fue formado por los superlativos de esta inmensidad verde. Domina el agua, se sumerge en el interior de la mayor selva tropical, camina sobre la mayor región brasileña y se sostiene sobre una especie de Olimpo sumergido donde habitan los encantados de la cultura amazónica y prevalecen, principalmente, los valores ribereños.

Del delfín seductor de las aguas que corre libre por la ribera en la noche de luna, del Ypupiara que asusta al vaquero en la planicie de inundación, del Curupira que camina por los senderos amazónicos, del silbido estridente de Matinta. El dulce canto de Iara, la legendaria Boitatá que prende fuego a los bosques para ahuyentar a los cazadores, las peleas de los hermanos Honorato y Caninana de la leyenda de Cobra Grande. O incluso la preparación de los jóvenes a través del Ritual Tucandeira, y la celebración de la muerte a través del Ritual Kuarup del pueblo Xinguano. Estas fueron las historias que escuché cuando nací. Cuentos que cuentan los mayores para que el curumim duerma. Y que cobran vida a través del arte de Parintina.

Mi abuela se ganó mi corazón por Garantido en 1983, pero recién en 1994 tuve la oportunidad de ver el Festival en persona. Ella estaba allí, solo una aprendiz, sin experiencia. Todo era nuevo y básicamente dejé que mis ojos absorbieran toda la belleza que pasaba ante ellos. Durante los siguientes dos años estaba cada vez más encantado con todo lo que veía y a finales de junio tenía otro año de formación en la universidad de folklore. Hasta entonces, vi la alegría de la gente, el carisma de los artículos, el poder de la multitud y admiré la grandeza de las alegorías. Llegó 1997 y Boi Garantido trajo el tema Parintins para que el mundo lo viera. Vi la recreación de la lucha de los Cábanos contra los poderosos que explotaban a negros, caboclos e indígenas. La tonada "tiempos de camarote" tradujo el genocidio de proporciones amazónicas (vivimos de nuevo en estos tiempos oscuros).

Cuando de repente me estremece la Leyenda Amazónica Mapinguari: "El monstruo maldito surgió del bosque. Un animal enviado por Jurupari...' una gigantesca alegoría que parecía un King Kong amazónico con una boca en el vientre representaba al mitológico Mapinguari. Comenzó el enfrentamiento entre los indios de la tribu, comandados por Pajé y Cunhã Poranga Valéria da Carbrás. Nadie podía parpadear, todos estaban completamente en trance viendo casi un "pas-de-deux" en el que Cunhã Poranga giraba en torno al Mapinguari. Con un arco, disparó flechas hacia la boca del ser mitológico. Recuerdo que uno de los últimos pensamientos lógicos que me vino a la mente fue: ¿Alguna vez has pensado si este mono gigante cae herido por la flecha? Apenas tuve tiempo de terminar el pensamiento, y el enorme mono comienza a caer en 3 o 4 movimientos mientras escucha... "y el extraño monstruo termina ahogado, en la oscuridad del lago encantado"...

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15528

Una mezcla de éxtasis, catarsis, perplejidad, solo pude proferir muchas blasfemias, mirando para un lado como buscando a otros que también habían visto lo que yo vi, como una forma de tratar de entender qué había pasado y si realmente había pasado. sucedió. ¡Fue un momento magico! Parecía haber presenciado un apocalipsis, un "ragnarok".

Mapinguari es una entidad del imaginario indígena que se proyectó entre los caboclos que viven en la selva. Para los indios y caboclos que viven en la selva, el Mapinguari es un gigante peludo con un ojo en la frente y una boca en el ombligo. Algunos indígenas creían que cuando llegaran a una edad más avanzada, evolucionarían y se convertirían en Mapinguari y comenzarían a habitar el interior de los bosques, comenzando a vivir solo adentro y solos. También hay quienes dicen que sus pies tienen forma de mano de mortero.

El Mapinguari emite gritos similares al grito de los cazadores. Los ribereños del Amazonas cuentan muchas historias de grandes batallas entre los Mapinguari y valientes cazadores. Es una leyenda que ha sido objeto de muchos informes e investigaciones por parte de científicos que intentaron encontrarla en el bosque sin éxito. Para el científico estadounidense David Oren, exdirector de investigación del Museo Goeldi, en Belém do Pará, la leyenda Mapinguari puede estar asociada a posibles contactos con restos de los perezosos gigantes que existieron en la Amazonía.

Así fue como Boi Garantido tocó mi alma por primera vez. La primera de muchas veces fui testigo de la capacidad de las creaciones de Parintina para brindar momentos inexplicablemente emotivos. En Parintins, los artistas parecen tener un toque divino que nos toca el alma. En Parintins solemos decir que no eres tú quien elige a qué Buey animarás, sino el Buey quien te elige a ti.

Un ejemplo de esto era que admiraba demasiado al opuesto. Mi abuela incluso provenía de una familia predominantemente azul. Con su mudanza a Manaus, fue fácil convertir a sus descendientes a Garantido. Recuerdo su cara de asombro cuando le mencioné la belleza de lo contrario. Me atrevo a decir que si no hubiera sido por la influencia de mi abuela, de lo contrario habría sido animadora. Sin embargo, me alegro de que Garantido me haya elegido.

Cuando Boi Garantido eligió Matintaperê para su segunda noche de actuación en 2018, parecía que estaba escuchando a mi abuela decir: "Corre, niña. Toma las tijeras, un crucifijo y una llave, de lo contrario alguien morirá". Cuando lo rasga el sudario, una especie de ave que se posa en los techos o paredes de las casas emitiendo un fuerte y estridente silbido para que los vecinos se percaten de su presencia, mi abuela mandaba por unas tijeras, una llave y un crucifijo para romper el hechizo da Matintaperê, porque si no lo hiciéramos, alguien en la casa moriría. Ya dice la tonada: "Ofrendas y oraciones de protección, es necesario escapar. Toma el tabaco, pero perdóname la vida, susurran los caboclos en superstición.

Y le tocó al artista Roberto Reis retratar la leyenda de la anciana que se convierte en sudario, un ominoso búho que tiene su origen en la herencia indígena, transmitida por tradición oral, que alimenta la imaginación no solo de los pueblos amazónicos, sino de todo Brasil. Con su silbido aterrador y escalofriante, Matintaperê provoca miedo, asombro y pavor, sobre todo, en los niños que viven en los zancos de los ríos o en los tapiris de las comunidades rurales. Con conocimientos transmitidos por antiguos curanderos, para romper el hechizo de Matintaperê se recomienda enterrar unas tijeras, un crucifijo y una llave por donde pasa. También es necesario ofrecerle tabaco y esperar a que amanezca el día en que vendrá por el tabaco, revelando así la identidad de la anciana inquietante. Invisible y en metamorfosis en medio de la noche, el Matintaperê también puede manifestarse a través de un gran viento, provocado por sus alas, que barre las copas de los árboles y el suelo del bosque.

En Parintins, la leyenda de Matintaperê es conocida simplemente como Matin y fue muy recurrente en la ciudad hasta el advenimiento del desarrollo y la modernidad. Con el tiempo, la leyenda terminó siendo mantenida solo en las comunidades rurales, donde la superstición todavía prevalece y hablar de Matintaperê siempre es una forma de asustar, especialmente a los niños para que no salgan de noche, porque pueden ser tomados por la dama metamorfoseada en Matintaperê.

Roberto Reis es de Parintina, tiene 43 años y trabaja en Boi Garantido desde hace 19 años. Comenzó como un artista de fantasía, luego se convirtió en un artista de alegorías. El artista también formó parte de la comisión de artes. Su equipo está formado por unas 22 personas, entre diseñadores, escultores, pintores, soldadores y electricistas. Sin embargo, en el material de apoyo a los jueces, el nombre que firma el conjunto alegórico es solo Roberto Reis.

En el costado de nuestra casa en Manaus, mi abuela hizo "su bosque". Crajiru, calabaza mansa, ajo enredadera, uña de gato, entre otros. Para ingresar a este espacio sagrado, era necesario pedir permiso. Mi abuela decía que el bosque tenía vida. Que los árboles pudieran oírnos. Fue entonces cuando me contó la historia de Curupira.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15528

A pesar de haber sido retratado varias veces en el ruedo, tanto por Garantido como por Caprichoso, me ceñiré a la última función de 2019. La tonada nos decía "Caminando viene..." y nuevamente el escenario alegórico fue el artista Roberto Reis y su equipo.

Descrito como el niño con el cabello de fuego y los pies hacia atrás, el curupira es un espíritu que se transforma en un gigante para proteger la naturaleza. Incorporado a otros seis espíritus, el del jaguar, el halcón, el jacuraru, el camaleón, la serpiente y la propia “madre naturaleza”, protege la fauna y la flora de los ataques de cazadores y depredadores. Los ataques criminales contra la naturaleza, incluida la ruptura de represas y la contaminación de los ríos, ahora son parte de la rutina diaria de protección de Curupira. A través de la sabiduría indígena ancestral, Curupira nos enseña cómo sobrevivir sin degradar lo que la naturaleza ofrece a la humanidad. Curupira es una de las leyendas indígenas más antiguas del folclore brasileño, que se remonta a la Amazonía precolombina y tiene su origen en los relatos orales de los indios Nawa, que habitaban el Valle de Juruá, en Acre. Y los indios Tembé Tenetehara, que habitan Maranhão y Pará y que se autodenominan “Pueblo Verdadero”.

En las noches de luna llena de agosto, los amazónicos suelen reunirse para divertirse en los “bailes de barriles”, ocasiones festivas donde se revive el espíritu de comunión comunitaria, las caboclas llegan desde distintos puntos de la orilla, con sus ropas coloridas y brejeiras, exhalando el aroma embriagador del “Pachulí”, convirtiendo la noche en un preludio mágico para vivir la “mística seducción del delfín”. Ataviado con su encantador traje, todo de lino blanco, con su enigmático sombrero en la cabeza, aparece el delfín, deseoso de bailar y seducir y conquistar a los desprevenidos caboclas al amanecer. Con esta historia, mi abuela me decía que me alejara de los ríos y las fiestas nocturnas. Con el tiempo me di cuenta de que esta historia sirve para encubrir violaciones familiares y que tal vez contar esta leyenda sería una especie de advertencia para tener siempre al mozo al acecho.

Con conversación suave, postura seductora y coqueta, el “boto man”, al salir de las aguas, silba, dando lugar a un aura de encantamiento, demarcando el territorio y luego pasea por el salón de fiestas, conversando, antes bailando, como actuando. la danza de la conquista, para elegir, al final de la mañana, a quien será invitado a atravesar el portal del encantamiento, para encontrarse como hombre y animal, con el señor de las aguas, el delfín. Algunos dicen que vive en un palacio, construido en el fondo de las aguas, adornado con cristales brillantes, adornado y habitado por mujeres raya, hombres crustáceos y muchas otras criaturas encantadas. Desde allí, la cabocla encantada volverá a la superficie, marcada para siempre, como la madre del hijo del boto, un destino desafiante, sugerente, surrealista, muy presente en la maraña de los legendarios misterios amazónicos.

Boi Caprichoso eligió al artista Márcio Gonçalves, de 43 años, para dar vida a la leyenda de Boto. Ha trabajado durante 26 años como artista, todos en Boi Caprichoso. De los artistas entrevistados, este fue el más organizado, ya que cuenta con archivos de sus obras tanto en digital como en papel, lo que permitirá un análisis más profundo de su proceso de creación. Su documentación abarca desde croquis hasta maquetas, vídeos y fotos de la nave. Su equipo está formado por 33 personas.

De todas las leyendas que escuché de mi abuela, la leyenda de Vitória Régia, así como la de Iara, fueron las que más despertaron mi curiosidad. La leyenda de Vitória Régia fue retratada en 2014 como Flor das Aguas por el Boi Garantido y como Sissa, la flor de las Aimarás por el Boi Caprichoso en 2018.

La leyenda de la victoria real nos cuenta la historia de perseverancia de la india Naiá, nacida y criada en un pueblo tupí-guaraní. De rara belleza, Naiá encantaba a todos allá donde iba. Un día, se enamoró de la luna, que todos en el pueblo creían que era una guerrera llamada Jaci, que venía a la tierra en las noches de luna llena para casarse con las indias más hermosas y llevárselas con él, convirtiéndolas en hermosas estrellas en el cielo. Naiá, como yo, creció escuchando esta historia, y creyendo que la Luna era el dios Jaci, quiso vivir con él en el cielo. Entonces Naiá subió a las colinas todos los días, después de que su gente durmiera, con la esperanza de ser notada. Sin darse cuenta, el amor de Naiá se convirtió en una obsesión. En una de sus tantas noches de clamor, Naiá notó que la luz de la luna se reflejaba en las aguas del lago, muy cerca del cerro. Pensando que el dueño de su corazón se estaba bañando allí, tan cerca, Naiá se lanzó al costado en busca de quien, según creía, sería el responsable de su felicidad. Nadó tan profundo que no pudo volver a la superficie. Tupã, conmovida por el sacrificio de la hermosa india, la transformó en una bella estrella de las aguas, única y perfecta. La hermosa India era ahora la Victoria Regia, la flor de las aguas, cuyos fragantes pétalos cambian de color con la hora del día, blancos al anochecer y rosados al amanecer.

El imaginario de los pueblos amazónicos constituye un rico marco para los espectáculos folclóricos de los bueyes de Parintins, personajes y elementos imaginarios como fuentes de conexión y origen a través del mito que no es más que la escenificación poética del lenguaje. En este sentido, Lotman (1996 apud MACHADO, 2003, p. 30), afirma que el legado de tradiciones remotas funcionó como programa de acción, intervención y experimentación. Y que, de esta forma, la tradición sería continuamente recreada, traducida, haciendo que el nuevo sistema se convirtiera en tributario de otros, que no fueron así destruidos, sino recodificados.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15528

1.1.1. Ítems Figura Típica Regional, Ritual Indígena y Leyenda Amazónica

Figura 3. Ítems. Típica Regional, Ritual Indígena y Leyenda Amazónica

En la fiesta bumbá boi, según Batalha (2010, p. 100), se mencionan muchas etnias indígenas: Tucano, Carajá, Tupí-Guarani, Kamayurá, Saterê-Maué, Munduruku, Tupinambá, Kaxinauá, Apinayé, Mehinakus, Yanomami, Xavante, Makú, Tarian, Wari, Zuruahá, Tapajós, Baniwa, Marubo, Ashsninka, Deni, Katukina, Kulina, Mukaya, Ikolen, Mayoruna, Matis, Waimiri-Atroari, Apurinã, Issé, Ingaricó, Hixkariana, Taulinpang, Juruena, Caiapó, Tikuna, Macuxi, Teneterara, Jarauara, Javaé, Bororo, Matsé, Nambikuara, Parintintin. Estas y otras etnias se encuentran entre las muchas mencionadas en el festival de Parintins.

En el caso peculiar de la Amazonía, muchos mitos indígenas se han transformado en leyendas a lo largo de los años, es decir, las relaciones entre la mitología indígena y la leyenda caboclo son muy estrechas. En este acto se evidencian elementos potenciadores del espectáculo como efectos de aparición, pirotecnia, grúa y diseño sonoro. No sólo por las bellas y gigantescas alegorías, sino también por la historia a representar, las mismas que contaba mi abuela. En este contexto, tres ítems cobran fuerza dentro del espectáculo: Figura Típica Regional, Leyenda Amazónica y Ritual Indígena.

1.1.1.1. Cifra Regional Típica

Crecí rodeada de hierbas medicinales, usadas para curar enfermedades, atraer la suerte, alejar la mala suerte, atraer buenos fluidos, limpiar energías negativas. De mi abuela aprendí rituales de sanación, bendiciones, ni siquiera me di cuenta que algún día iba a suceder a mi amada abuela. Las curanderas son mujeres que poseen conocimientos tradicionales, técnicas y el respeto que les brindan otras mujeres y sus comunidades. Aprendieron de sus mayores a reconocer el poder de la naturaleza y las divinidades; usar hierbas y oraciones; ejercer la caridad y la hermandad estando disponibles en cualquier momento del día o de la noche, a cualquier distancia, para atender a las mujeres en el parto; tener paciencia y esperar el momento en que la mujer y el niño den la señal de que “ha llegado el momento” y que lo necesitarán; enseñar a las mujeres cómo cuidarse durante la custodia y el niño. Recuerdo lo divertida que era mi abuela al bañar a un recién nacido: Con muchas hierbas para la suerte y cuidar el cordón umbilical para que el niño siguiera un buen camino en su vida.

La Figura Típica Regional, como su nombre lo indica, trae este lado regional de la Amazonía. Es el retrato dramatúrgico de la vida cotidiana del caboclo amazónico, lidiando con las dificultades de la vida en la selva, su lucha contra la naturaleza indomable; de sus fiestas, de su religiosidad. Es folklore, vida cotidiana, fe, imaginación y todo el universo cultural, rico y amplio, del caboclo ribeirinho, el caboclo de la Amazonía.

De acuerdo con el Reglamento actual del Festival Folclórico de Parintins, este artículo está configurado como:

DEFINICIÓN: Símbolo de la cultura amazónica, en su suma de valores a partir de los elementos que conformaron su mestizaje.

MÉRITOS: Homenaje a las raíces de la tierra, belleza y originalidad.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15528

ELEMENTOS COMPARATIVOS: Fidelidad al artículo, acabado, estética, tamaño y puesta en escena.

Fuente: Reglamento del Festival de Parintins, 2017. Internet

1.1.1.2. Leyenda amazona

Machado (2003) informa que traducir un determinado sector a uno de los lenguajes de la cultura, transformándolo en información codificada, es decir, en texto, es lo que introduce la información en la memoria colectiva. El ítem Lenda Amazônica, dentro del reglamento del Festival de Parintins, es el ítem nº15, definido como el momento en que el mundo mítico, 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 los que 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 del acabado, originalidad y desarrollo criterios para el juicio del tema. Es en la apoteosis del ítem Leyenda del Amazonas que interpreta la india más hermosa de la tribu. Ella es la cunhã poranga (Figura 3), una bella mujer en lengua tupí.

Figura 4. Isabelle Nogueira - Cunhã Poranga do Boi Garantido
Foto: Xavier Pernée, 2018.

De acuerdo con el Reglamento actual del Festival Folclórico de Parintins, este artículo está configurado como:

Definición: Ficción que ilustra la cultura de los pueblos de la Amazonía dentro del contexto folclórico del boi bumba de Parintins.

Méritos: Imaginación, implicación, escenografía y puesta en escena.

Elementos comparativos: Acabado, puesta en escena, originalidad y desarrollo.

Fuente: Reglamento del Festival de Parintins, 2017. Internet

Artículo 15 - La leyenda amazónica explica hechos misteriosos o sobrenaturales, mezclando realidad y fantasía, que son modificados por la imaginación popular, por la oralidad del caboclo o de los indígenas de la región. Exaltando la imaginación amazónica, desconocida para muchos, con tanta grandeza e imbuida de armonía, que nos transporta al universo místico y fantástico que se despliega frente a nosotros.

1.1.1.3. Ritual Indígena

Desde la antropofagia del pueblo Tupinambá, relatada por Hans Staden, hasta los misterios de los indios murciélago Kuep-Dyep de la sierra de Roncador; desde la guerra de Tariana en el río Uapés hasta el Couro dos Espíritos. Así, los bueyes de Parintins escenifican y recrean rituales indígenas para develar escénicamente el rico universo y cosmología de estos pueblos indígenas, dentro de un campo apoteótico, en tres actos en la arena Bumbódromo.

Los artistas visuales trabajan junto con el Consejo o Comisión de las Artes para comprender la investigación antropológica con el fin de recrear rituales a través de inmensas estructuras alegóricas y retratar diferentes ambientes de las creencias de los pueblos indígenas de Brasil. El espectáculo gana un apoyo fundamental a través de melodías específicas para estos dos grandes momentos.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15528

El Ritual Indígena, uno de los momentos más esperados de la noche, es el colofón apoteótico, suele ser el acto final de la fiesta, pero no necesariamente el último, y rara vez se puede realizar al inicio de las presentaciones. Portando varios signos del mítico universo indígena, esta pieza no sólo retrata el simbolismo fantástico de la mitología de estos pueblos, sino que abarca, de manera compleja y amplia, su saber y su forma de percibirse en el mundo, su fe, y sus relaciones sociales en las más variadas formas.

De acuerdo con el reglamento vigente del Festival Folclórico de Parintins, este artículo se presenta como:

Definición: Recreación de un rito chamanístico, basado en la investigación, dentro del contexto folclórico del boi bumbá.

Méritos: Teatralización, creatividad, belleza, originalidad y efectos.

Elementos comparativos: Fidelidad a la tonada cantada en la presentación del ritual, desarrollo, belleza y puesta en escena, observando su fundamento (investigación/referencias) dentro de la folclorización del boi bumbá.

Fuente: Reglamento del Festival de Parintins, 2017. Internet

La apoteosis del Ritual trae al gran chamán, al sanador, al chamán (Figura 6), el que dirige la ceremonia indígena en forma de alegoría artística y dramatización. La fidelidad a la tonada, cantada en la ceremonia, desarrollo, belleza y puesta en escena son los elementos comparativos en el juicio de este ítem.

Figura 5. André Nascimento - Pajé do Boi Garantido
Fuente: https://www.visiteobrasil.com.br/noticia/lendas-e-rituais-indigenas-dao-o-tom-no-belo-festival-folclorico-de-parintins

Durante el Ritual, podemos comprender y sentir algunos misterios de la selva, tales como: seres fantasmales, danzas, peleas, muertes, animales, la naturaleza, el Pajé y, a veces, la llegada de la mujer más bella de la tribu: A Cunhã Poranga .

1.2. **Bumba mi boi ahora es boi bumbá, tiene las raíces de la gente del noreste**

> "Ven a nuestra fiesta, como un indio, caboclo
> De negros, de la gente, de pueblos, quilombos y calles
> De la querida tierra brasileña"

Según Furlanetto (2011, p. 03), la fiesta folclórica de Parintins (2011, p. 03) es una especie de ópera popular, una obra de teatro al aire libre, resultado de la unión de elementos de las culturas europea, africana e indígena, en el que el buey es la figura principal de representación. Presente en varias regiones del país, el eje propulsor del jolgorio se desarrolla, a partir del auto do boi, que nos cuenta la historia de Mãe Catirina, embarazada, esposa de Pai Francisco, campesino, le pide a su marido que mate el buey de mascota del patrón para satisfacer su deseo de comerse la lengua del querido buey del patrón. El jefe, el amo del buey, descubre y comienza una saga para resucitar al buey favorito del jefe, el juguete mascota de su hija, la damita de la granja. Llame al Padre, Dr. da Vida y un chamán. El chamán hace una pajelança y el buey se levanta y todos celebran. Sin embargo, según Carvalho (2014, p. 205), algunos participantes comenzaron

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15528

a pensar que el Auto do Boi ocupaba demasiado tiempo durante la presentación y rompía la armonía. En una entrevista (ibidem, p.206) Fred Góes, miembro de la comisión de arte de Boi Garantido, decía:

> El buey resucita, ahí mismo. (...) en el compacto no hacemos la muerte del buey, porque es lo siguiente: la fiesta, está muy arriba, y la muerte es muy densa, como toda muerte, (risas) es un momento denso, entonces ya tratamos de meterlo, pero entonces (...) hay una reacción muy grande... "Hermano, vas a matar al público, 'llevas' a algo muy denso.

Así nació la fiesta folclórica, acto que reúne a todos los personajes del auto-do-boi (Pai Francisco, Catirina, Gazumbá, Padre, Pajé, Amo do Boi, el propio buey, etc.). Así, estas figuras se convirtieron en meras reminiscencias, en alusión a lo que alguna vez estuvo en el corazón de la juerga. Sin embargo, en 2015, Mencius Melo, entonces miembro de la comisión de artes de Boi Garantido, dio un toque de protagonismo a estos personajes, incluso dando "voz" a Pai Francisco, interpretado por João Paulo Faria, cantando el Auto do Boi dentro del Folklórico. Celebración:

> Me encanta: Dilo, Padre Francisco
>
> ¿Por qué mataste a mi buey?
>
> Padre Francisco: Yo no quise matar
>
> solo queria sacar la lengua
>
> Porque deseo saciar
>
> Y Catirina no me empuja
>
> Decir que iba a llegar nuestro hijo cara de buey
>
> Amo: Mira cabrona se te acaba la paciencia
>
> Dispara vida, sangre y punta de barba
>
> Por si no sirve para el toro mas famoso del lugar
>
> Padre Francisco: No se preocupe, mi jefe
>
> Resolveré este problema.
>
> Llamaré al poderoso sanador chamán.
>
> ¡Rufa Tamura!
>
> ¡Escala de maracas!
>
> ¡Rufa Tamura!
>
> ¡Escala de maracas!
>
> Amor: rugió mi becerro
>
> mi amado garantizado
>
> mi gente esta de fiesta
>
> vi resucitar a mi buey
>
> (Toada Auto do Boi Garantido. Composición: Enéas Dias / João Kennedy / Marcos Boi)

Debido a la gran repercusión y al hecho de que aportaba las notas del personaje Sinhazinha da Fazenda, dada la carga dramática de la puesta en escena, Boi Caprichoso acabó adoptando también el nuevo (¿antiguo?) formato.

Así, el espectáculo del Festival de Parintins se dividió en 05 actos: Celebración Folklórica; Figura Regional Típica; Momento Tribal; Leyenda Amazónica y Ritual Indígena, compuesta por un total de 21 elementos a juzgar, en el marco de un tema definido previamente por el cabildo y comisión de arte de los bumbás. Así, se trabaja la construcción del discurso bumbás, los mitos seleccionados son apropiados por la temática bumbás. Para Carvalho, en la narrativa central, estos mitos son recontextualizados, en la medida en que el discurso del acontecimiento le asigna a la fiesta popular el papel de heredero directo, manifestación y vehículo de una supuesta esencia ancestral, mítica, teniendo como trasfondo un tema definido de previamente por el consejo y la comisión de arte de bumbás. Así, se trabaja la construcción

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15528

del discurso bumbás, los mitos seleccionados son apropiados por la temática bumbás. Para Carvalho, en la narración central, estos mitos son recontextualizados, en la medida en que el discurso del acontecimiento atribuye a la fiesta popular el papel de heredero directo, manifestación y vehículo de una supuesta esencia ancestral, mítica. Para Carvalho (ibid., p. 273), es posible afirmar que la construcción de las bases que sustentan el espectáculo coincide con un discurso formulado estéticamente para evocar una conciencia temporal a partir de fragmentos de momentos indeterminados de un pasado ancestral imaginado, proponiendo reconstruir significados a partir de leyendas y mitos recuperados selectivamente. La estructura involucra principalmente aspectos épicos.

En 1976, el artista Jair Mendes insertó las artes visuales en el universo folclórico del Boi Garantido, según Tenório (2016, p. 192), creando la robótica, técnica responsable de los actuales movimientos de las gigantescas alegorías. Esta técnica se perfeccionó con el paso de los años y se introdujeron otras novedades, lo que permitió a los bueyes experimentar con cada edición para llamar la atención del público. En 1978, el poeta Tonzinho Saunier insertó los cuentos y leyendas y Jair Mendes modificó la forma de hacer que la estructura del buey, antes hecha con palos de igapós y tablillas de palma, fuera hecha de fibras y esponjas. En 1979, el artista Vandir Santos inventó e insertó las alegorías en módulos. Fue a partir de la década del 90 que aparecieron las famosas alegorías articuladas.

ENTREVISTA JAIR MENDES

Los artistas de Parintina son maestros en el arte de crear alegorías literalmente impresionantes de 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 deseoso de saber qué les deparan los bueyes cada noche. Turistas de todo el mundo y cobertura de prensa del país y del exterior, muestran la creciente inversión económica para la organización del festival y para la producción artística de las bumbás, así como en la calidad de lo exhibido. Esto demuestra que el espectáculo es, de hecho, grandioso, compuesto por enormes alegorías, lujosos disfraces y efectos de luz y sonido cada vez más sofisticados. La magnitud del espectáculo, aliada al lugar donde se desarrolla, son elementos relevantes en las manifestaciones de extrañeza y asombro presentes en las valoraciones de parte de los medios sobre Parintins.

1.2.1. Asociación Folclórica Boi Bumbá Garantido

> "... De la promesa del niño poeta, salió mi buey,
> Mi buey Garantizado..."

Según Silva (2007, p. 24), existen diferencias en cuanto a una fecha específica para la creación del boi-bumbá garantizado. Se estima que fue creado en 1913, según relatos orales, en esa época, el curumim Lindolfo tocaba en las calles del centro de Doña Xanda con su boizinho de curuatá. En 1919, aquejado de una grave enfermedad, Lindolfo Monteverde hizo una promesa a São João Batista: si vencía la enfermedad, saldría todos los años con su boizinho de curuatá a las calles, para jugar en las fiestas de São João. Esa promesa continúa hasta el día de hoy, con el "pago de la promesa" en San Juan Bautista, el 24 de junio. El Boi Garantido es conocido como "O boi do povão", tiene un corazón rojo en la frente (figura 00) y defiende los colores rojo y blanco. Se consagró campeón en el año del centenario de las bumbás en 2013, y es el actual campeón sumando 32 títulos.

El color predeterminado del buey garantizado es el rojo. Según Pedrosa (2000, p. 107) el rojo es un color primario, por tanto, indescomponible, tanto en color-luz como en color-pigmento. Tiene un alto grado de cromaticidad y es el más saturado de los colores, de ahí su mayor visibilidad frente a los demás. Es el único color que no se puede aclarar sin perder sus características esenciales. El rojo era el color de Dionisio para los paganos y es el color del amor divino para los cristianos. En la mayoría de las leyendas europeas y asiáticas, el espíritu del fuego siempre se representa con ropa roja. Es el color de Marte, de los guerreros y conquistadores. Era el color distintivo de los generales romanos y la nobleza patricia, convirtiéndose en el color de los emperadores. El rojo es el símbolo del amor ardiente.

referencias indígenas

El mayor desafío de Boi Garantido es no poder usar ningún tono de azul, incluidos algunos tonos de verde, muchos cercanos al azul. La acción de cada color único es la base sobre la que se armonizan diversos valores. Kandinsky (1996) afirma que el color ejerce una influencia directa. El color es el tacto, el ojo, el martillo que hace vibrar el alma, el instrumento de mil cuerdas. El artista es así la mano que, con la ayuda del tacto exacto, obtiene del alma la vibración correcta. Para producir su espectáculo de arena, Boi Garantido cuenta con un equipo de 12 artistas de vanguardia, llamados así porque encabezan cada proyecto que se les encomienda, pero cada artista de vanguardia tiene a su disposición un gran equipo, formado por delineantes, soldadores, pintores y ayudantes.

El actual presidente de Boi Garantido es D. Antônio Andrade, hijo del maestro Venâncio.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15528

ENTREVISTA A ANTONIO ANDRADE

1.2.2. Asociación Folclórica Boi Bumbá Caprichoso

Según la folclorista Odinéia Andrade (pensé traer aquí el discurso de la propia Odinea), el Boi Caprichoso surgió el 20 de octubre de 1913, también de una promesa hecha, esta vez, por los hermanos Cid: si triunfaban en la nueva tierra (Parintins), ponían a bailar un buey en las fiestas de São João. El Caprichoso Boi es conocido como el diamante negro (cifra 00) porque es todo negro - o el Parintins Boi y tiene una estrella en la frente, pero los colores predominantes son el azul y el blanco. Tiene 23 títulos y se coronó campeón en el año del jubileo de oro del festival en 2015.

El color predeterminado del Caprichoso Boi es el azul. Como el más oscuro de los tres colores primarios, el azul es análogo al negro. Curiosamente, el Boi Caprichoso está cubierto de terciopelo negro y sus aficionados lo llaman cariñosamente el "toro negro". Es indescomponible tanto en color-luz como en color-pigmento. En las luces de colores, su color complementario es el amarillo. Mezclado con rojo, produce magenta. En color pigmento, su complemento es el naranja. Siendo esta la mayor arma de Boi Caprichoso contra su rival, como se muestra en la figura, Boi Caprichoso juega con el complemento naranja.

Todos los colores que se mezclan con el azul, chulos. El azul es el más profundo de los colores, la mirada lo penetra sin encontrar obstáculo y se pierde en el infinito. Es el color mismo del infinito y los misterios del alma. Una superficie pintada de azul se diluye en la atmósfera, dando la impresión de desmaterialización, como algo que se transforma de lo real a lo imaginario. Ante el azul, la lógica del pensamiento consciente da paso a la fantasía y los sueños que emergen de los abismos más profundos de nuestro inconsciente y preconsciente. Según Kandinsky, el azul arroja al hombre al infinito y despierta en él el deseo de pureza y la sed de lo sobrenatural.

Es el color de la ropa de Odín, dios supremo de los pueblos nórdicos. El dios hindú Vishnu era azul. Es el color de la ropa de Nuestra Señora. El azul era el color sagrado de los druidas. En el norte de Europa, alrededor de 1600, se usaba un paño azul alrededor del cuello para protegerse de las enfermedades. Las culturas asiáticas creen que usar o llevar algo azul evita el mal de ojo. En las culturas orientales, el azul se conoce como la envoltura áurica que contiene y sustenta la vida. Las novias usan algo azul el día de su boda para la buena suerte.

En Boi Caprichoso, el proceso creativo parte tanto de la elección de los temas que compondrán el cd bumbá, como del proyecto artístico elaborado por el Consejo de las Artes. Después de este proceso y de las melodías elegidas, los diseñadores elaboran los bocetos (figura 07) que guiarán a los artistas. Boi Caprichoso cuenta con un equipo de 12 artistas de vanguardia, llamados así porque encabezan cada proyecto que se les encomienda, aunque a muchos no les gusta este término, porque a sus ojos desvaloriza al resto de miembros del equipo. Según Silva (2007, p. 26), el Festival de Folklore fue creado en 1965, liderado por un grupo de jóvenes vinculados a la iglesia, Juventude Alegre Católica (JAC). Aunque el cristianismo y la cultura del boi bumbá son secularmente antagónicos, la mayoría de los chicos de la JAC estaban vinculados al Boi Garantido y el objetivo de la fiesta era contribuir a la construcción de la Catedral de Nossa Senhora do Carmo. Con la fiesta, los bueyes comenzaron a actuar en una tarima, siendo evaluados en cinco aspectos: marcado, organización, vestimenta, ritmo, animación y opinión pública. Se probaron cuatro lugares diferentes antes del Bumbodromo, donde actualmente se desarrolla el espectáculo.

1.3. **¡Hola, Brasil! Quien habla es de Parintins, conocida como la tierra de Bumbá**

> "Ven a conocer a mi boi-bumbá,
> la imaginación te invita a jugar en la fiesta cabocla..."

Mi abuela me decía desde muy pequeña: "Has heredado mis dones. Tus manos están bendecidas y tu oración tiene mucha fuerza". De ese plan salió en 2012 y al despedirse de mí me dijo: "No estés triste, hija mía. Nunca estarás solo. Eres la continuación de mi historia en este avión". Nunca entendí muy bien lo que significaba todo esto. Hasta mi primera reunión de orientación de maestría.

Devastado por las pérdidas causadas por la pandemia de covid-19, le conté a mi supervisor mi dificultad para producir. Muy emocionada, trató de calmarme y empezamos a tener una pequeña charla. Y entonces, en un momento, dije que yo también estaba triste porque mi abuela siempre quiso que encontrara un camino en la vida y que era muy triste que yo hubiera encontrado ese camino cuando ella ya no estaba para presenciarlo. Mi asesor respondió: ¿Pero quién te dijo que no lo es? Y ahí es donde todo tenía sentido. Recordé todos los momentos juntos, y en especial, recordé a mis ancestros, apodo cariñoso que les daba a los espíritus que me hablaban desde niño.

Para Boaventura de Sousa Santos (1997), el modelo de racionalidad que preside la ciencia moderna, configurado a partir del siglo XVI y desarrollado en los siglos siguientes "niega el carácter racional a toda forma de conocimiento que no se guíe por su epistemología y por sus reglas metodológicas (Santos, 1997, p.11).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15528

Entre los habitantes de las ciudades del Bajo y Medio Amazonas, existe la creencia en los "encantados". Seres con poderes sobrenaturales con los que estas poblaciones mantienen una relación de ambivalencia. Muchos pobladores de comunidades y ciudades distribuidas a lo largo del río Amazonas aseguran que los encantados viven en la ciudad del Fundo o Encante, cuya ubicación exacta pueden determinar, pero aseveran que existen, en distintos puntos de la topografía amazónica, portales de acceso a este cosmos. En Parintins, estos seres incorporan el nombre de animales del fondo y viven en la ciudad del fondo, un lugar encantado. Estos seres pueden partir de cualquier ser vivo, e incluso elementos no animados, perceptibles o no a los ojos de las personas, para visitar una ciudad por encima de Parintins - donde pasan desapercibidos. Estos seres antiguos, poseedores del conocimiento de múltiples mundos e inmanentes al sistema cosmológico del Bajo Amazonas, son una clave para acceder a la potencia de la curación, la enfermedad, la muerte y la vida en Parintins. (Cordero, p.12).

Hoy estoy seguro que lo que me trajo aquí fue la energía simbiótica de estos Ancestros. La imaginación amazónica ha trascendido los confines de la selva, donde se pueden observar una variedad de encantamientos que custodian, bendicen, veneran y conviven en armonía con los caboclos y los ciclos de la naturaleza. El escenario de todo esto es la Amazonía, esta morada de cuentos, reino de encantamientos y panteón de dioses. El telón de fondo es la majestuosa inmensidad verde, en la isla de Tupinambarana, la hermosa ciudad de Parintins, ubicada en el estado de Amazonas. Un encuentro de pueblos, de fe. Recreación, vida, creencia, del pueblo y del terreiro.

El concepto más importante formulado, además del imaginario como guía de la cultura amazónica, es el de conversión semiótica, es decir, el proceso de cambio en la calidad del signo y/o símbolo en la narración de una historia, mito, cuento o similar a través del lenguaje. Esto, a su vez, ya sea escrito, hablado o interpretado. Sólo desde la comprensión de la cultura como un gran espacio semiótico, de cómo este sistema es productor de otros textos, generando así una continuidad semiótica, de manera que la cultura produce cultura ininterrumpidamente.

Las diversas referencias utilizadas en la fiesta, ya sean indígenas o caboclos, están ligadas a la cultura y tradición popular, transmitida de generación en generación. Con el tiempo y sus transformaciones contribuyeron a la construcción de una cultura contemporánea, que necesita ser entendida y debidamente estudiada. Según Assayag (1997, p.64), el cambio de bumba-meu-boi a boi bumbá en la región amazónica se debió precisamente a las referencias indígenas, mientras que Andrade (2002) nos enseña que el boi-bumbá amazónico valora lo indígena. cultura. - aunque sea de forma estilizada.

En este sentido, Lotman (1996 apud MACHADO, 2003, p. 30), afirma que el legado de tradiciones remotas funcionó como programa de acción, intervención y experimentación. Y que, de esta forma, la tradición sería continuamente recreada, traducida, haciendo que el nuevo sistema se convirtiera en tributario de otros, que no fueron así destruidos, sino recodificados. Loureiro (2015) nos presenta un análisis de la cultura amazónica desde el ángulo dominante de una poética surgida del imaginario cultural inserto o derivado de ella. Esta cultura, en el sentido ético y estético, que él mismo denominó paidea, de Amazonian Bildung, constituida por individuos formados según un modo de profunda relación con la naturaleza y entre los hombres.

El festival de Parintins, como manifestación cultural, puede ser considerado mucho más que un mero espectáculo, pero también una forma de hacer, una técnica, un bien cultural de carácter inmaterial para la población brasileña, demostrando, por lo tanto, su importancia al resaltar temas tales como: la cultura indígena, la figura del caboclo amazónico, el mestizaje, la religiosidad, entre otros. Una cultura que crea y recrea, inventa y se reinventa, manteniendo viva esta tradición de la boi-bumbá de Parintins desde hace más de un siglo, valorizando narrativas simbólicas de los pueblos que constituyen la identidad del pueblo amazónico. Así, para comprender este gran sistema semiótico generador de signos y subsistemas, pretendemos utilizar los conceptos de semiosis, de Charles Sanders Peirce, y semiosfera, de Iuri Lotman, entre otros semióticos, para establecer la relación entre estos diferentes sistemas de signos que configurar esta gran red creativa-sistémica-semiótica.

La semiótica de la cultura surgió de los estudios en los encuentros anuales que tuvieron lugar durante los seminarios de verano de la Escuela de Tartu-Moscú (ETM), en la década de 1960, en la Universidad de Tartu, Estonia. Estos estudios buscaron comprender el papel del lenguaje en la cultura. Yuri Lótman fue el responsable de los principales trabajos que orientaron esta corriente semiótica y definió la semiótica de la cultura como una disciplina que investiga las relaciones entre sistemas de signos diversamente estructurados. En estos términos, Lotman (1996) afirma que:

> "La conformación de la semiótica de la cultura –disciplina que examina la interacción de sistemas semióticos diversamente estructurados, la uniformidad interna del espacio semiótico, la necesidad del poliglotismo cultural y semiótico– ha cambiado en gran medida las ideas semióticas tradicionales."

Mesquita (2016, p.72) afirma que solo podemos entender la dinámica de la cultura a partir de los textos culturales, concepto que es fundamental para los estudios semióticos de la cultura, ya que trata la cultura desde su semiosis, sus procesos semióticos y el funcionamiento de los textos culturales. en la formación del tejido de la cultura objeto de estudio. La cultura es así tratada como un gran

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15528

texto, y la comunicación como un proceso de semiosis, o la acción del signo. Genera estructuralidad, y así crea una esfera social alrededor del hombre que, como la biosfera, hace posible la vida, ciertamente no orgánica, sino social. En este caso, se entiende que, para desempeñar su papel, "la cultura debe tener en sí misma un "dispositivo estandarizador" estructural. Esta función suya la realiza exactamente el lenguaje natural" (Lotman, 2000. p. 171).

Todas las demás manifestaciones culturales, sus productos o ritos, se organizan por tanto como un lenguaje (texto), por tanto de segundo grado. Estos supuestos sitúan a la cultura como dinámica, cambiante a partir de su relación con nuevas fuentes de información, que se estructura en múltiples generaciones a partir del lenguaje y crea modelos culturales de sentido que organizan las relaciones humanas.

Sólo desde la comprensión de la cultura como un gran espacio semiótico, de cómo este sistema es productor de otros textos, generando así una continuidad semiótica, de modo que la cultura produce cultura ininterrumpidamente, podemos comprender la semiosfera del Festival de Parintins. El concepto de texto de cultura presupone: relaciones sistémicas, modelación del lenguaje y estructuralidad. Sólo en este sentido puede aprehenderse el texto del arte en lenguajes culturalmente modelados y estructurados. Así, presento el espacio semiótico del Festival de Parintins, (figura 5) donde identifiqué los sistemas de signos existentes en el espacio del Festival de Parintins y las relaciones entre ellos, para luego proceder a identificar los agentes culturales.

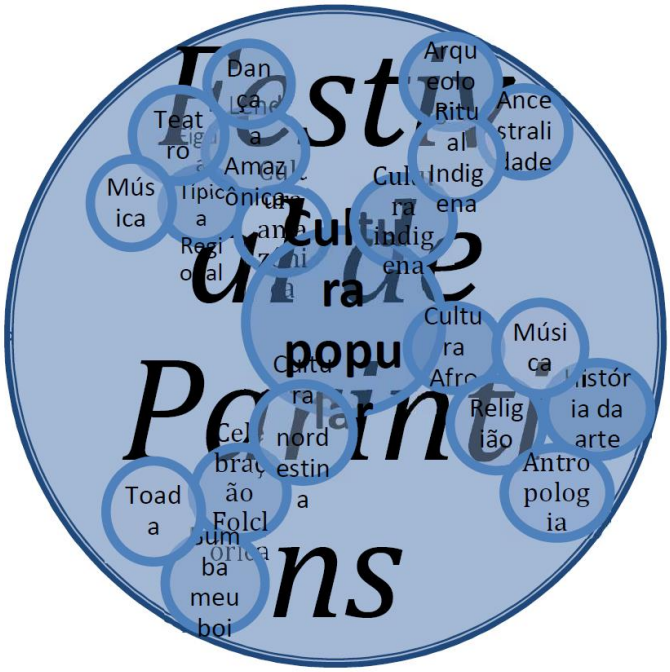


Figura 6 - Semiosfera del Festival de Parintins
Fuente: Elaboración del autor. Djane Sena, 2020.

En este enfoque, la semiosis es lo que permite enfocar las instancias de este lenguaje como lugar de producción de un mensaje, de transformación de la información en signo, de generación y circulación de sentido, de construcción de campos de sentido. Por lo tanto, podemos decir que el auto do boi inició esta generación de nuevos textos. O incluso el propio ritual indígena, constituido por la fusión sincrética y políglota de textos gestuales, orales y visuales. Considero que el Festival está dotado de sistematicidad, interactuando en la semiosfera, compartiendo el dinamismo que fascinaba a Lotman y la Escuela Tartu-Moscú, sin embargo, reitero que mi objetivo aquí no es un análisis semiótico de esta semiosfera.

El Festival de Parintins articula en un solo texto imágenes en movimiento (leyenda/ritual), imágenes estáticas (alegoría), discursos (diálogos), música (toada), danza (elementos individuales). Lotman insistía en que el arte, frente al conocimiento técnico y científico, era la forma más densa de comunicación humana por su carácter híbrido, denso, complejo y creador de mensajes. Todas estas formas cooperan para la constitución de un texto creativo y denso, generando nuevos significados.

A partir del auto do boi del Festival de Parintins, se desarrollaron varios textos, por lo tanto, nuevos códigos. Un texto que, además de la codificación que genera su sistema semiótico, está codificado por el contexto ambiental de su producción. Para Lotman, todo texto debe estar codificado al menos dos veces: por el código que capta la información y la transforma en un conjunto organizado de signos; por el

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15528

contexto sistémico de la cultura históricamente constituida. El juego de auto do boi que comenzó en las calles de Parintins y años más tarde echó raíces fructíferas en el bumbodromo arena, explica un proceso que implica planificación, producción y ejecución. El Festival de Parintins constituye así un espacio semiótico donde interactúan varios otros textos/códigos y la consecuente formación de un continuum de relaciones significativas de inteligencia.

Para identificar los agentes culturales presentes en el proceso creativo objeto de esta investigación, estructuraremos los sistemas semióticos del Festival de Parintins a partir del establecimiento del continuo de esta gran red creativo-sistémica- semiótica, teniendo como punto de partida inicial, el la semiosfera en su conjunto y los procesos implicados. El punto de partida inicial es la construcción del macro proyecto. Vamos a ver:

RED CREATIVA / SISTÉMICA / SEMIÓTICA - CONSTRUCCIÓN DE MACROPROYECTOS

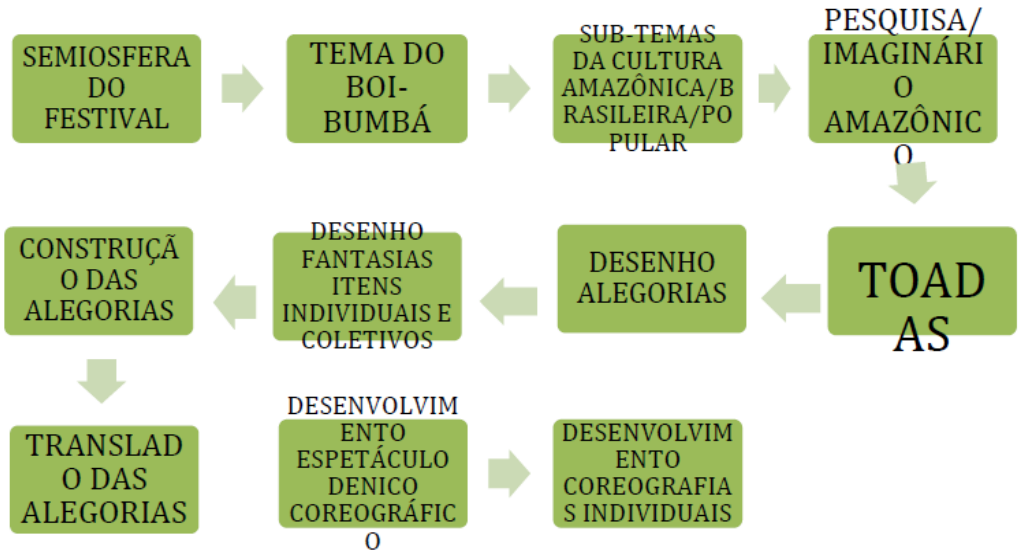


Figura 7 - Red de construcción de macroproyectos
Fuente: Elaboración del autor. Djane Sena, 2021.

En esta etapa identificamos a los agentes culturales responsables del desarrollo de dicho proceso creativo. Vamos a ver:

RED CREATIVA / SISTÉMICA / SEMIOTICA - DESARROLLO DE MACROPROYECTOS

Figura 8.- Red de desarrollo de macroproyecto
Fuente: Elaboración del autor. Djane Sena, 2021

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15528

En esta etapa, identificamos a los agentes culturales responsables de ejecutar el proceso creativo mencionado. Vamos a ver:

RED CREATIVA / SISTÉMICA / SEMIÓTICA - EJECUCIÓN DE MACROPROYECTOS

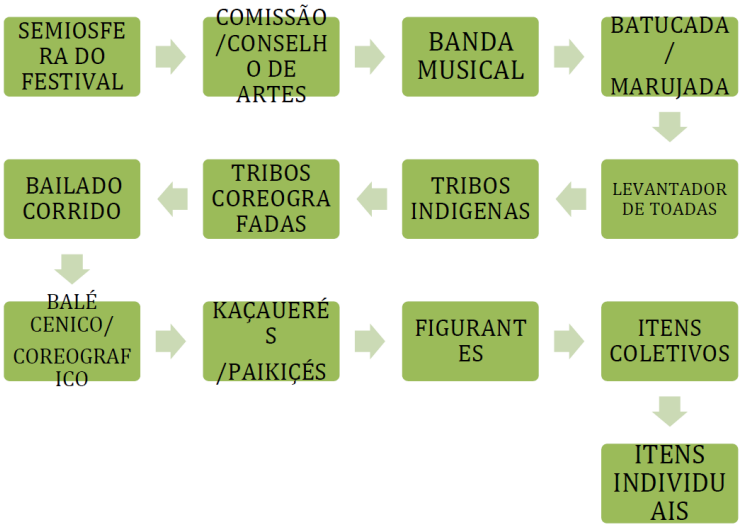


Figura 9. Red de ejecución de macroproyectos
Fuente: Elaboración del autor. Djane Sena, 2021.

De esta manera, percibimos la concepción dinámica que tiene sobre el Festival de Parintins. Así, identificamos los agentes culturales responsables de cada etapa del proceso creativo y las identidades que en ellos se construyen, definidas en sus ritos, personajes, imaginarios y prácticas, se configuran dentro de esta noción, pues realizan un intercambio dialógico entre sus textos. y códigos. Para promover la comprensión del papel que juega cada agente cultural, lo dividimos en tres sectores, a saber:

- Núcleo de Cuentacuentos: Trayendo griots de la isla Tupinambarana, como Simão Assayag, Tadeu Garcia, Zezinho Faria, Antônio Andrade, Maria Monteverde, Raimundo Vieira, João Batista Monteverde, Odineia Andrade.

- Núcleo de Cultura Popular: Develando las manos invisibles de: Diseñadores, escultores, ayudantes, soldadores, costureras, fantásticos, kaçaueres/paikicés, batuqueiros/marujeiros, bailarines, figurinistas y extras.

- Núcleo El Brasil que queremos reinventar: Con la intención de traer a la luz la discusión sobre el espectáculo del Bois de Parintins como lugar de resistencia, traeremos: João Paulo Faria, Adriano Aguiar, Erick Nakanome, Irian Butel, Eneas Dias, Valentina Cid , Valentina Coimbra , Cleise Simas, Edilene Tavares, Sebastião Junior, Patrick Araújo.

CONCLUSIONES

Manifestaciones populares y convivencia con cambios vertiginosos emprendidas por las tecnologías contemporáneas en los modelos de vida y en los diversos sectores de la sociedad revelan una nueva mística en las tradiciones. No más como "matrices enyesados con identidades fijas, sino como "impulsores culturales" en construcción permanente. Manifestaciones culturales contemporáneas dinámicas e interactivas mover y garantizar la continuidad de las tradiciones. Y, como "motores", alimentan el sentido de una identidad comunitaria. Coherente con tu vocación revestidos de sentidos contemporáneos, encarnados en la poderosa y eficiente sabiduría popular. Llegan, con el paso del tiempo, a festejar la amazonía y rebuscar en su interior el presente, trayendo al escenario del Festival, abolengo y patrimonio histórico, integrado en la estética lúdica, festiva y ritualista. Frente a referencias pasadas y las exigencias del presente, opta por reordenar el universo simbólico e inmaterial, a la luz las marcas culturales invisibles de la herencia étnica afroindígena y otras culturas borrados de la historia que contribuyeron a la construcción de las identidades de Parintina, en consecuencia, con la creación de Boi-Bumbá. Desde esta perspectiva, el Boi de Parintins cumplir su rol y responsabilidad social en defensa de la historia, la cultura, bosque. La fiesta de Parintins hoy es mucho más que un mero espectáculo, pero así como una forma de hacer, una técnica, un bien cultural de carácter intangible no sólo para la población brasileña, sino quizás para el mundo. Pues lo ha demostrado importancia en resaltar las culturas indígenas, afro y cabocla, el mestizaje, 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 transmite de generación en generación y que ya ha durado más de 50 años. Todo ello, apoyado por el Bois Garantido y Caprichoso, representado por

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15528

los colores rojo y azul respectivamente. Entendemos, por tanto, por qué este partido es llena de diferentes significados. Así, imaginarios, historias y recuerdos de los pueblos aquí mencionados, encuentran significación en la fiesta y contextualizan en un vínculo simbólico que involucra tradición y modernidad. Esta investigación también buscó compartir parte del proceso creativo, percibido, experimentado y elaborado como espectáculo y unir el esfuerzo de tantos estudiosos sobre el tema y crear un marco dentro del Festival de Parintins, que sin duda servirá en el future para apoyar y contribuir a esta área del conocimiento que aún carece legitimación.

FUENTES REFERENCIALES

Assayag, S. (2002). Caprichoso, el buey de Parintins. *Revista Boi Caprichoso* 1997, Manaos, 1997. ANDRADE, Odinéia. Arte y cultura regionales, In Somanlu, v. 2, número especial, 2002.

Biriba, R. B. (2005). *Ciudad ritual de Parintins: boi-bumbá, performance y espectacularidad*. Tesis (PhD) – Universidad Federal de Bahía. Escola de Teatro, 2005. Disponible en https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/27484 . Consultado el 09.12.2021

Biao, A. (Org.) (2007). *Artes del cuerpo y el espectáculo: cuestiones de etnocenología*. Armindo Jorge de Carvalho Bião (organizador). P&A Editora.

Braga, S. I. G. (2002). *Los bumbás de Parintins.* Funarte/ Editora Universidade do Amazonas.

Braga, S. I. G. (2007). *Cultura popular, patrimonio inmaterial y ciudades*. Editorial de la Universidad Federal de Amazonas.

Cámara Cascudo, L. da. (1986). *Cuentos tradicionales de Brasil*. Itatiaia/EDUSP, p. 15.

Carvalho, R. M. S. (2014). *Parintins: boi-bumbá y afirmación identitaria: discurso, representaciones, sonidos e identidad en la Amazonía contemporánea*. Tesis de doctorado. Unicamp. Disponible en .http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/285206. Consultado el 09.12.2021

Cavalcanti, M. L. V. de C. (2001). Cultura y saberes de los pueblos: una perspectiva antropológica. *Revista Tiempo de Brasil. Patrimonio intangible*, 147, 69-78.

Eliade, M. (2016). *Mito y realidad*. Traducción de P. Civelli. Perspectiva.

IPHÁN Patrimonio Inmaterial (2006). *El Registro del Patrimonio Inmaterial: Dossier final sobre las actividades de la Comisión y el Grupo de Trabajo del Patrimonio Inmaterial*. Brasilia: Ministerio de Cultura / Instituto del Patrimonio Histórico y Artístico Nacional, 4ª ed. Disponible en http://portal.iphan.gov.br/uploads/publicacao/PatImaDiv_ORegistroPatrimonioImaterial_1Edicao_m.pdf. Consultado el 09.12.2021

Loureiro, J. de J. P. (2015). *Cultura amazónica: una poética de lo imaginario* (5ª ed.). Valor del editor.

Lotman, Y. (1996). *La semiosfera I*. Traducido por D. Navarro. Ediciones Catedra.

Lotman, Y. (2000). *La semiosfera III*. Traducido por D. Navarro. Ediciones Catedra.

Lotman, Y. (1978). *La estructura del texto artístico*. Editorial impresa.

Lotman, Y. (2010). Sobre el problema de la tipología de la cultura. En B. Schnaiderman (Org.), *Semiótica Rusa* (2ª ed.). Perspectiva.

Machado, I. (2003). *Escuela de Semiótica*. Editorial Ateliê.

Mesquita, W. (2016). *Semiosis en la web: los procesos comunicativos del proyecto google art* (1ª ed.). Appris.

Nakanome, E. da S. (2017). *Representación indígena en el Boi-Bumbá de Parintins*. UFBA. Disponible en http://www.ppgav.eba.ufba.br/sites/ppgav.eba.ufba.br/files/producaocientifica/ericky_da_silva_nakanome.pdf. Consultado el 09.12.2021.

Nogueira, W. (2014). *Boi Bumbá – Imaginario y Espectáculo en la Amazonía*. Editora Valer.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15528

Nunes, M. R. F. (2011). Pasajes, paradas, caminos: semiótica de la cultura y estudios culturales. En.: Sanches, T. A. (Org.), *Estudios culturales: un enfoque práctico* (pp. 13-38). SENAC.

Pelegrini, S. C. A. (2006). Cultura y naturaleza: los desafíos de las prácticas conservacionistas en el ámbito del patrimonio cultural y ambiental. *Rvdo. Brasil Hist.*, *26*(51), 115-140. Disponible en: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-01882006000100007. Consultado el 09.12.2021.

Ramos, A. V. et al. (2007). Semiósfera: exploración conceptual en los estudios semióticos de la cultura. En: Machado, I. (Org.), *Semiótica de la cultura y semiosfera* (pp. 27-44). Annablume/Fapesp.

Schnaiderman, B. (Org.) (2010). *Semiótica Rusa* (2ª ed.). Perspectiva.

Silva, J. M. da. (2007). *El espectáculo del boi bumbá – folklore, turismo y las múltiples alteridades en Parintins*. Editorial de la UCG.

Tenorio, B. (2016). *Cultura del buey Bumba*. AM: Editorial y gráfica João XXIII.

Ugarte, A. S. (2003). Márgenes míticos: la Amazonía en el imaginario europeo del siglo XVI. En M. Del Priore y F. dos Santos Gomes (Orgs.), *Los señores de los ríos*. Elsevier.

Velho, A. P. M. (2009). La semiótica de la cultura: apuntes para una metodología de análisis de la comunicación. *Revista de Estudios de la Comunicación*, *10*(23), 249-257.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15458

Alonso, Christian.
Escola Superior de Disseny ESDi-Universitat Ramon Llull.

Lega, Ferran.
Universitat de Lleida.

Sgaramella, Chiara.
Universitat Politècnica de València-Margarita Salas.

Territorios de confluencia: una aproximación socio-eco-estética a las ecologías del Delta del río Llobregat

Territories of Confluence: a Socio-Eco-Aesthetic Approach to the Ecologies of the Llobregat River Delta

PALABRAS CLAVE

Arte y ecología, imaginación multiespecies, colaboración extradisciplinar, Delta del río Llobregat.

KEY WORDS

Art and ecology, multispecies imagination, extradisciplinary collaboration, Llobregat River Delta.

RESUMEN

El Delta del río Llobregat es un ecosistema biodiverso pero a la vez frágil, situado a pocos kilómetros del centro de Barcelona. Esta red de humedales constituye el hábitat principal para diferentes especies de flora y fauna protegidas, y representa también la zona agrícola periurbana más importante del área metropolitana de Barcelona. Los equilibrios ecológicos de este complejo biotopo se han visto gravemente afectados por las transformaciones urbanísticas que han tenido lugar en las últimas décadas en la capital catalana y sus alrededores. La ampliación de infraestructuras como el puerto y el aeropuerto de Barcelona junto al desarrollo no regulado del tejido urbano y de una red de carreteras y ferrocarriles, han fragmentado el territorio generando una severa reducción del hábitat, así como unos profundos cambios en los usos del suelo.

El Grupo de trabajo de las ecologías híbridas del Delta del Llobregat estudia este ecosistema naturcultural como un espacio donde se hacen visibles los múltiples factores críticos que caracterizan el modelo neoliberal y su relación predatoria con el medio ambiente. Haciendo referencia a las nociones de ecosofía (Guattari, 1996), conocimiento situado (Haraway, 1998) y cuidado interespecie (Puig de la Bellacasa, 2017), el grupo propone un acercamiento experiencial a este lugar a través de proyectos de creación artística, mediación cultural y comisariado. Basándose en metodologías colaborativas y transdisciplinares, el colectivo busca ofrecer percepciones que sean capaces de transformar la sensibilidad, formular relatos basados en la justicia multiespecie y desarrollar estrategias de compromiso ecosocial con el territorio.

Esta comunicación recoge los procesos de investigación que se han plasmado en la instalación titulada *Observatorio naturcultural del Delta del río Llobregat: patrones de complejidad*, realizada en el contexto de la exposición *Imaginarios multiespecies. El arte de vivir en un mundo de contingencia e incertidumbre* (febrero-abril de 2022) en el Centro de Arte La Capella, Barcelona, ahondando en las ideas, métodos y técnicas que han impulsado esta indagación, así como en su formalización estética.

ABSTRACT

The Llobregat River Delta is a biodiverse yet fragile ecosystem located a few kilometers from the center of Barcelona. This network of wetlands constitutes the main habitat for different species of protected flora and fauna, and also represents the most important peri-urban agricultural area of the Barcelona metropolitan area. The ecological balances of this complex biotope have been severely affected by the urban transformations that have taken place in recent decades in and around the Catalan capital. The expansion of infrastructures

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15458

such as the port and airport of Barcelona, together with the unregulated development of the urban fabric and the creation of a network of roads and railroads, have fragmented the territory, causing a severe habitat loss, as well as profound changes in land use.

The Working Group on Hybrid Ecologies of the Llobregat Delta studies this naturcultural ecosystem as a space where the multiple criticalities of the neoliberal model and its predatory relationship with the environment become visible. Referring to the notions of ecosophy (Guattari, 1996), situated knowledge (Haraway, 1998) and interspecies care (Puig de la Bellacasa, 2017), the group proposes an experiential approach to this place through projects of artistic creation, cultural mediation and curatorship. Based on collaborative and transdisciplinary methodologies, the group seeks to offer perceptions that are capable of transforming sensitivity, formulate stories based on multispecies justice, and develop strategies of eco-social commitment to the territory.

This paper describes the research processes that led to the creation of the art installation entitled *Observatory of the Llobregat River Delta: Patterns of Complexity*, shown in the context of the exhibition *Multispecies Imaginaries. The art of living in a world of contingency and uncertainty* (February-April 2022) at La Capella Art Center, Barcelona, delving into the ideas, methods and techniques that have driven this inquiry as well as its aesthetic configuration.

CONTEXTUALIZACIÓN

El delta del río Llobregat es un rico y frágil sistema naturcultural situado aproximadamente a 15 km del centro de Barcelona. Esta zona húmeda alberga numerosas especies amenazadas de aves, mamíferos, reptiles, anfibios y peces que están protegidos por el Plan Catalán de Espacios de Interés Natural (PEIN) y la Red Europea Natura 2000 (Germain, 2018). Representa también una zona estratégica para las rutas migratorias de las aves que se desplazan de África a Europa y viceversa. Además, es la zona agrícola periurbana más importante de la Ciudad Metropolitana de Barcelona. A pesar de su interés ecológico y cultural, este ecosistema está expuesto a numerosas amenazas.

La dinámica de desarrollo neoliberal del Área Metropolitana de Barcelona inspirada en el modelo de ciudad global hiperconectada a las rutas comerciales y turísticas ha propiciado la ampliación de numerosas infraestructuras en el territorio del Delta del río Llobregat, como el aeropuerto y el puerto de mar. Asimismo, la construcción de una amplia red de carreteras, autopistas y conexiones ferroviarias ha fragmentado el territorio y restringido la movilidad en las pocas zonas protegidas que aún se conservan. Se ha producido así una significativa pérdida de hábitats biodiversos. Otro fenómeno preocupante es la salinización del Llobregat y de las aguas subterráneas debido a la reducción del caudal del río y al desvío de la desembocadura 2,5 kilómetros hacia el sur en 2005 para ampliar el puerto marítimo. La última ampliación del aeropuerto se completó en 2009 y supuso la pérdida de 670 hectáreas de humedales, bosques costeros y llanuras de inundación. Si bien estas obras preveían unas medidas de compensación ambiental, éstas se han aplicado sólo en parte. La Comisión Europea ha abierto recientemente un procedimiento de infracción contra el Gobierno Español para exigir una mayor protección de un entorno que pertenece a la red Natura 2000 señalando que no se han compensado los daños medioambientales causados por la ampliación del aeropuerto.

La propuesta de expansión de las infraestructuras aeroportuarias anunciada en 2021 ha generado un intenso debate sobre el futuro del Delta. Numerosas organizaciones, representantes de la sociedad civil y administraciones públicas se oponen al proyecto al considerarlo incompatible con los compromisos climáticos establecidos por los gobiernos de Cataluña y España en materia de emisiones de gases de efecto invernadero. Además, sostienen que la ampliación no solo podría perjudicar de forma irreversible a algunos de los ecosistemas más importantes del Delta (Grupo F.E.H.M., 2021), sino que también beneficiaría únicamente a una élite económica aumentando así las desigualdades sociales ya existentes (Mingorria y González, 2021).

EL GRUPO DE TRABAJO DE LAS ECOLOGÍAS HÍBRIDAS DEL DELTA DEL LLOBREGAT: ENFOQUE Y METODOLOGÍAS

El Grupo de trabajo de las ecologías híbridas del Delta del Llobregat está formado por Christian Alonso, Vicky Benítez. Eduard Ruiz, Ferran Lega y Chiara Sgaramella. Se trata de un colaboratorio de investigación que promueve proyectos de creación, mediación y experimentación artística situados en el territorio del Delta del río Llobregat. La labor del colectivo parte de un análisis crítico de las visiones conservacionistas y de las medidas ambientales compensatorias que informan las políticas de protección del entorno, para reconsiderar la vida urbana desde una mirada menos antropocéntrica, basada en la solidaridad entre especies. Hasta el momento el grupo ha trabajado con diferentes colectivos realizando recorridos perceptivos, talleres experimentales, proyectos artísticos, publicaciones, mesas redondas y seminarios.

La práctica artística que aquí se presenta hace referencia a la noción de investigación *extradisciplinar* acuñada por Brian Holmes (2008) para describir las experiencias de desbordamiento de las disciplinas convencionales en la creación contemporánea. Al respecto, el autor (Holmes, 2008) enfatiza la interacción entre “agenciamientos heterogéneos que conectan actores y recursos del circuito artístico con

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15458

proyectos y experimentos que no se agotan al interior de dicho circuito" (p. 211). La búsqueda de espacios de confluencias entre disciplinas y distintas formas de conocimiento se debe a la complejidad de las problemáticas socioambientales que atraviesan el Delta. Dicha complejidad pone de manifiesto los límites epistemológicos de la visión de la ciencia basada en la especialización del saber. Así pues, la investigación situada del grupo de trabajo se nutre del diálogo con biólogos, ornitólogos, agricultores, activistas y colectivos ciudadanos, entre otros agentes presentes en el territorio.

Las metodologías utilizadas conectan además con las reflexiones del filósofo Félix Guattari y el concepto de ecosofía (1990). Partiendo de la premisa de que la crisis ecológica remite a una crisis más general de la subjetividad, Guattari plantea la idea que la existencia humana y no humana está permanentemente atravesada por ecologías psicológicas, sociales y medioambientales, y propone un modelo de ecología basado en la creación de nuevas formas de sensibilidad, relación, organización y acción social. La ecosofía reivindica una expansión de la creatividad a todos los ámbitos del conocimiento. Según Guattari, de hecho, la creatividad no pertenece de forma exclusiva a ninguna disciplina ni tampoco es prerrogativa del ser humano, sino que está al alcance de todos los vivientes. En este sentido, la labor creativa del grupo pretende hacer visibles aquellas fuerzas -locales y globales a la vez- que configuran el ecosistema del Delta en permanente negociación entre las comunidades humanas y el mundo más que humano. Esta práctica artística procesual se basa también en formas de *cuidado interespecie* (Puig de la Bellacasa, 2017) y se materializa a través de diferentes lenguajes y estrategias creativas como el arte sonoro, la instalación, la escultura y la mediación artística, entre otros. En esta publicación se describen tres líneas de investigación desarrolladas y algunos de los resultados de esta indagación que confluyeron en la instalación titulada *Observatorio naturcultural del Delta del río Llobregat: patrones de complejidad* incluida en la exposición *Imaginarios multiespecies. El arte de vivir en un mundo de contingencia e incertidumbre* (2022) en el Centro de Arte La Capella (Institut de Cultura de Barcelona).

Figura 1. Christian Alonso, comisariado (2022). *Imaginarios multiespecies. El arte de vivir en un mundo de contingencia e incertidumbre (2022).* Vista general de la exposición, Centre d'art La Capella, Barcelona. Fotografía de Edu Pedrocchi.

2.1. Infraestructuras subjetivo-afectivas

La línea de trabajo del investigador cultural y curador Christian Alonso examina cómo las infraestructuras producen la subjetividad y transforman la sensibilidad de los seres humanos y no humanos. Partiendo de una noción de infraestructura como un dispositivo que concentra una amalgama de relaciones entre materiales, artefactos, sistemas, procesos, cuerpos, grupos, instituciones, gobiernos y

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15458

culturas, su investigación se centra en comprender cómo estas tecnologías influencian, condicionan y determinan la experiencia vivida, sentida y conocida.

En el contexto de la instalación *Observatorio naturcultural del Delta del Llobregat*, Christian Alonso presentó *Parasitismo condal* (2022) en colaboración con Mélissande Macheffer, científica investigadora para la observación de la Tierra que utiliza datos satelitales y modelos para evaluar los riesgos asociados a los escenarios climáticos y para desarrollar aplicaciones para hacer frente a la emergencia climática. *Parasitismo condal* es una animación en dos pantallas que muestra, a vista aérea y satelital, las transformaciones antropogénicas del territorio del Delta basándose en datos obtenidos en 1956 y 2020 de la aplicación web del Institut Cartogràfic i Geològic de Catalunya. La primera animación muestra un detalle del aeropuerto, ampliado en mitad del siglo XX en detrimento de los campos de cultivo, los espacios naturales y la franja litoral. Durante este periodo, la construcción de embalses y diques en la cuenca y en la desembocadura del río provocan un colapso sedimentario que hace que el Delta deje de crecer mar adentro, y recule más de 320 metros entre 1956 y 1999. Hasta la década de 1960 se conservaba un ecosistema de humedales, pinares litorales sin fragmentar, un río sin canalizar y poco contaminado, y unos arenales costeros bien conservados. Desde 1960 hasta 2022 sufre una alteración radical, caracterizada por la substitución de suelo agrícola por superficies construidas (urbanas, comerciales, industriales y viarias), la contaminación de los ciclos de agua, la sobreexplotación, la pérdida de la biodiversidad y la reducción de los recursos para la población.

La segunda animación muestra la evolución del proyecto de desviación de la desembocadura del río Llobregat, completada en 2004, y motivada por la demanda de terrenos para la ampliación del puerto de Barcelona con la ZAL (Zona de Actividades Logísticas). La creciente disminución de la tracción del río y la ampliación de la desembocadura han provocado que el agua del mar Mediterráneo esté penetrando en el río, salinizando las aguas subterráneas y superficiales y los suelos agrarios. La nueva desembocadura, la única de toda Cataluña recubierta de asfalto, se inauguró en 2004. Tres meses antes de su inauguración, el Tribunal Supremo consideró nulo el proyecto de desvío por un defecto de forma. Aunque históricamente el Ayuntamiento de El Prat se ha opuesto a la ampliación, terminó accediendo a cambio de varias compensaciones ambientales incluidas en el Plan Delta. La mayoría de esas medidas no han sido implementadas.

2.2. Agri-culturas de resistencia

La investigación de la artista e investigadora Chiara Sgaramella analiza la transformación en los usos del suelo del territorio del Delta del Llobregat, planteando un estudio crítico e interdisciplinar sobre su geografía agraria. A partir de una noción expandida de agricultura, entendida como un espacio de coevolución en el que las comunidades humanas, animales y vegetales han generado a lo largo de los siglos formas de convivencia, cooperación y cuidado mutuo, la artista explora el potencial de las prácticas artístico-culturales para aproximarnos a los procesos socio-biológicos y a las redes productivas que nos alimentan. En el contexto de la exposición *Imaginarios multiespecies* la creadora presenta los resultados de su búsqueda en la colección de imágenes y documentos *Memoria(s) y resistencias* (2022), realizada en colaboración con Ivette Serral (Centro de Investigación Ecológica y Aplicaciones Forestales) y la plataforma ciudadana Ni Un Pam de Terra. A partir de un proceso de investigación basado en el diálogo con diferentes agentes del territorio y el estudio de documentos de archivo, se expone una selección de mapas históricos que describen las múltiples agresiones que ha sufrido el ecosistema del Delta del Llobregat. De forma paralela, se muestran diferentes estrategias de resistencia colectiva que se han activado a lo largo de las últimas décadas ante grandes proyectos especulativos y que han permitido preservar una parte de este territorio.

Siempre en el ámbito de esta exposición, Chiara Sgaramella guía, junto al artista Eduard Ruiz, uno de los recorridos por el Delta del Llobregat previstos en el rico programa de actividades públicas. En el paseo se atraviesan diferentes lugares modificados por la presión antrópica y, de la mano de Andrea Conte, representante de la asociación Ni un Pam de Terra, se aprende acerca de las luchas impulsadas por diferentes redes ciudadanas y colectivos sociales en defensa de este frágil ecosistema. Se recorren también los campos del Parque Agrario del Baix Llobregat, una figura de protección que incluye un conjunto de espacios agrícolas dedicados sobre todo a la horticultura. El recorrido ofrece la posibilidad de reflexionar sobre el legado agrícola del Prat de Llobregat y el valor de la agricultura periurbana, una actividad especialmente relevante para la producción de alimentos de proximidad y la preservación de la biodiversidad. Así pues, se enfatiza el papel de las luchas ciudadanas y de las prácticas agrícolas en la preservación del Delta como paisaje biocultural vivo y productivo.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15458

Figura 2. Grupo de trabajo de las ecologías híbridas del Delta del Llobregat (2022). *Observatorio naturcultural del Delta del río Llobregat: patrones de complejidad,* vista general de la instalación. Centre d'art La Capella, Barcelona. Fotografía de Edu Pedrocchi.

2.3. Hidrofonías

Otra de las líneas de investigación analiza a través de la ecoacústica, las hidrofonías del delta del Llobregat para conocer el estado de salud y la biodiversidad de los ecosistemas que conforman los ríos, canales y zonas lacustres. La investigación se focaliza en la sonificación de los sistemas hídricos tanto naturales como artificiales y los ecosistemas que conforman. La transformación vivida durante los últimos 30 años a través de la industrialización masiva de muchos de los espacios naturales que conforman el Delta ha mermado significativamente los espacios acuáticos. El desplazamiento de la desembocadura del río Llobregat y su canalización han originado que el agua del mar se adentre por el río centenares de metros, suponiendo un riesgo claro y evidente para el acuífero natural a través de la salinización. La construcción de cajones de purificación del agua de la depuradora en pleno espacio natural y la construcción de estanques artificiales, han propiciado la aparición de especies alóctonas que han acabado con el equilibrio sistémico, empobreciendo drásticamente la sonificación de dichos espacios.

Durante la investigación se han estudiado, recogido muestras de agua y registrado el sonido tanto del interior del agua como de los ecosistemas que rodean a los 20 principales sistemas hídricos que conforman el Delta, (desde el río Llobregat, los canales de riego, acequias, cajas de depuración, la desembocadura, las playas y las diferentes lagunas como la Roberta, La Ricarda, El Remolar, La Vidala, Estany Cal Tet, Ca l'Arana, etc.), para construir con ello una obra de arte contemporáneo que pone de manifiesto cómo la intensa sonificación del entorno industrial (puerto y aeropuerto), afectan a los ecosistemas que rodean estos espacios, y las afectaciones generadas sobre el propio entorno han empobrecido los ecosistemas acuáticos. La obra, titulada *Hidrofonies deltaiques 2021-2022* y presentada en el centre d'art la Capella de Barcelona dentro de la exposición *Imaginarios Multiespecies*, consta de 20 botellas con el agua de cada uno de estos puntos, y una pieza sonora editada con los sonidos registrados desde el interior del agua, los ecosistemas que rodean los sistemas hídricos y el sonido más invasivo del delta, el efecto doppler del paso de los aviones en su descenso final para aterrizar.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15458

Figura 3. Ferran Lega (2022). *Hidrofonies deltaiques 2021-2022*, detalle de la instalación sonora. Centre d'art La Capella. Fotografía de Edu Pedrocchi.

CONCLUSIONES

Los resultados de la investigación presentados en esta comunicación constituyen una muestra de las actividades realizadas por el Grupo de trabajo de las Ecologías Híbridas del Delta del Llobregat. Se trata de un trabajo en progreso que tiene como objetivo cultivar procesos de diálogo con el territorio y estrategias de colaboración a largo plazo involucrando a diferentes agentes humanos y más que humanos vinculados al Delta del Llobregat. La fusión de diferentes perspectivas disciplinares ha permitido examinar este complejo ecosistema desde un abordaje amplio contemplando las implicaciones bioculturales, políticas y estéticas de las agresiones sufridas por este territorio en las últimas décadas.

Las diferentes líneas de indagación descritas generan preguntas sobre las inercias del sistema neoliberal y al mismo tiempo proponen otras formas de relacionarnos con el hábitat que nos sostiene mediante la construcción de relatos y experiencias que faciliten nuevos modos de acercamiento, vínculo y responsabilidad en un mundo heterogéneo. La dimensión afectiva ligada a la creación artística y los cambios perceptivos que ésta puede generar permiten observar y comprender las complejas interacciones entre agencias humanas y no humanas en el territorio de referencia. En este sentido, la transformación de la sensibilidad adquiere un papel decisivo para el desarrollo de una relación menos antropocéntrica con los ecosistemas y las formas de vida que nos rodean en una época caracterizada por una situación de insostenibilidad generalizada (Guattari, 1995; 2000). Así pues, la práctica artística puede contribuir a abrir espacios de reflexión crítica sobre el presente y al mismo tiempo vislumbrar nuevas posibilidades de resistencia e imaginación para el futuro del Delta.

FUENTES REFERENCIALES

Germain, J. (2018). Iniciatives de conservació del delta del Llobregat. En J. Germain i Otzet y Joan Pino i Vilalta (Eds.), *Els Sistemes naturals del delta del Llobregat* (pp. 651-661). Institució Catalana d'Història Natural.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15458

Grupo de investigación F.E.H.M. (Freshwater Ecology, Hydrology and Management) (2021). *La Ricarda: un ecosistema único e imprescindible para el funcionamiento ecológico del Delta del Llobregat.* Universitat de Barcelona.

Guattari, F. (1990). *Las tres ecologías.* Pre-Textos.

Guattari, F. (1996). *Caosmosis*. Manantial.

Haraway, D. J. (1988). Situated knowledges: the science question in feminism and the privilege of partial perspective. *Feminist Studies*, *14*(3), 575-599.

Holmes, B. (2008). Investigaciones extradisciplinares. Hacia una nueva crítica de las instituciones. En *Producción cultural y prácticas instituyentes. Líneas de ruptura en la crítica institucional*. Traficantes de sueños.

Mingorria, S. y González, A. (Plataforma Zeroport) (2021). 10 raons per les quals ampliar l'aeroport és inacceptable. *Crític*. Disponible en: https://www.elcritic.cat/opinio/10-raons-per-les-quals-ampliar-aeroport-es-inacceptable-95073 (Última consulta: 1 de junio de 2022).

Puig de la Bellacasa, M. (2017). *Matters of Care. Speculative Ethics in More Than Human Worlds*. University of Minnesota Press.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15507

Silvestre García, Laura.
Profesora Titular Universitat Politècnica de València, Departamento de Escultura.

Maisa Montero, Micaela.
Estudiante del programa de Doctorado en Arte: Producción e Investigación, Universitat Politècnica de València

Gurrea Moreno, Sara.
Estudiante del programa de Doctorado en Arte: Producción e Investigación, Universitat Politècnica de València

Proyectos expositivos en la Sala d'Arcs. Análisis de las experiencias en las convocatorias VIII y IX

Exhibition projects in the Sala d'Arcs. Analysis of the experiences in calls VIII and IX

PALABRAS CLAVE

Exposición, Fundación Chirivella Soriano, Valencia, instalación, audiovisual, plataformas digitales.

KEY WORDS

Exposition, Chirivella Soriano Foundation, Valencia, instalation, audiovisual, digital platforms.

RESUMEN

Desde 2012, la Convocatoria Sala d'Arcs que la Fundación Chirivella Soriano lanza anualmente se ha convertido en plataforma de referencia para jóvenes artistas, consolidándose como programa para la difusión del arte. La convocatoria fomenta su inserción en el circuito expositivo valenciano, facilitando a la persona seleccionada la posibilidad de producir una exposición para este espacio y editar un catálogo del conjunto de la muestra.

Por las circunstancias derivadas de la pandemia, las exposiciones de Micaela Maisa Montero y Sara Gurrea, ganadoras de la octava y novena edición respectivamente, no pudieron realizarse en los plazos previstos. Finalmente, en noviembre de 2021, ambas artistas desplegaron con convicción sus proyectos expositivos *Moretta Project. Acciones crípticas* y *La estancia, inmejorable*.

La presente comunicación se asoma al proceso de gestación de ambas propuestas expositivas, desde la ideación del proyecto hasta su adecuación a las particularidades de la arquitectura gótica de la Sala d'Arcs, en la planta baja del Palau Joan de Valeriola que alberga a la Fundación.

ABSTRACT

Since 2012, the Sala d'Arcs Call for Art launched annually by the Chirivella Soriano Foundation has become a reference platform for young artists, consolidating itself as a program for the dissemination of art. The call encourages their insertion in the Valencian exhibition circuit, providing the selected person with the possibility of producing an exhibition for this space and publishing a catalog of the exhibition.

Due to the circumstances arising from the pandemic, the exhibitions by Micaela Maisa Montero and Sara Gurrea, winners of the eighth and ninth editions respectively, could not be held within the scheduled timeframes. Finally, in November 2021, both artists displayed with conviction their exhibition projects *Moretta Project. Cryptic Actions.* and *The Stay, unbeatable*.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15507

This paper looks at the gestation process of both exhibition proposals, from the conception of the project to its adaptation to the peculiarities of the Gothic architecture of the Sala d'Arcs, on the ground floor of the Palau Joan de Valeriola, which houses the Foundation.

INTRODUCCIÓN

Nada alrededor del proyecto expositivo es neutral. Todo tiene un impacto en la manera en que interpretamos lo que estamos viendo, desde el modo en que el proyecto es expuesto, su estructura narrativa y su ritmo, hasta el carácter del espacio en el que está ubicado. Para que un proyecto expositivo concebido expresamente para un espacio resulte verdaderamente satisfactorio, tiene que haber una idea clara de las posibilidades del espacio y una visión de conjunto del proyecto desde su concepción hasta su finalización.

Este es el caso de las propuestas *Moretta Project. Acciones crípticas* y *La estancia, inmejorable,* que las artistas Micaela Maisa y Sara Gurrea nos presentan en el marco de la Convocatoria Sala d'Arcs que la Fundación Chirivella Soriano convoca anualmente desde el año 2002. Se trata de una convocatoria dirigida a jóvenes aristas para la realización de proyectos expositivos que versen sobre cualquier faceta de la creación artística actual y que destaquen por su innovación, calidad y adecuación al espacio de exposición.

Con sus nueve ediciones, Sala d'Arcs se ha convertido en plataforma de referencia para jóvenes creadores, consolidándose como programa para el apoyo y difusión del arte. La convocatoria fomenta su inserción en el circuito expositivo, facilitando a la persona seleccionada la posibilidad de producir una exposición y editar un catálogo del conjunto de la muestra. Como en cada convocatoria, la selección del artista ganador la lleva a cabo un jurado, que avala la calidad de los proyectos presentados. Nombres que ya cuentan con proyección a nivel nacional e incluso internacional han pasado por la Sala d'Arcs durante estos años, planteando distintas maneras de creación artística.

La ganadora de la VIII Convocatoria Sala d'Arcs 2019 es Micaela Maisa, artista de origen argentino y residente en Valencia. Su línea de trabajo estudia los modos de construcción de la visualidad desde la crítica, empleando una perspectiva de género, que se materializa en propuestas interdisciplinares que incorporan el audiovisual y la instalación.

Su exposición *Moretta Project. Acciones crípticas* aúna prácticas artísticas que, tanto en las temáticas de las piezas como en sus procesos, están vinculadas a una pregunta que se hace Maisa: ¿cómo habitamos la ciudad las mujeres? A través de las obras mostradas en esta exposición se plantea el acto de ocupar los espacios públicos mediante la performance y el arte, reivindicando la presencia de la mujer y de otros colectivos no normativos que en muchas ocasiones se sienten incómodos y violentados en esos espacios.

Para ello, Micaela Maisa se vale de la máscara como elemento a través del que esconderse, invisibilizando los rasgos que permiten reconocer a un rostro e impidiendo así la lectura de información como el género, procedencia o edad de la persona que se esconde tras ella. Tomando la idea de la máscara *moretta*, típica de los carnavales venecianos, como símbolo de invisibilidad, Maisa se apoya en el mecanismo de cripsis, fenómeno por el que un ser vivo presenta adaptaciones que le hacen pasar desapercibido a los sentidos de otros.

Por su parte, la artista valenciana Sara Gurrea es la ganadora de la IX Convocatoria Sala d'Arcs 2020. Su línea de trabajo gira en torno a la exploración de las posibilidades de la gráfica, la tipografía y los diferentes formatos de comunicación en relación a la creación del archivo, partiendo de redes sociales y de plataformas digitales.

En la exposición *La estancia, inmejorable,* Gurrea reflexiona sobre la gentrificación que sufre desde hace varios años el barrio del Carmen de Valencia en relación con el fenómeno de los apartamentos turísticos. Para ello, despliega un mural de hojas tamaño cuartilla, todas iguales, y perfectamente alineadas en una retícula y tres fotografías que configuran una radiografía de la progresiva gentrificación de un barrio que se ha ido convirtiendo en una atracción turística. Planteado como un proyecto participativo, en él se recogen opiniones encontradas en plataformas de alquiler de apartamentos vacacionales en relación al espacio donde se produce su estancia en este barrio. A su vez, unos códigos QR que la artista ha introducido en relación a cada uno de estos comentarios, nos conduce a imágenes de algunas zonas del barrio en estado de degradación.

El objetivo principal de la pieza consiste en generar un pensamiento crítico en torno al impacto socioeconómico y los contrastes que generan estos alquileres fugaces entre lo construido y lo destruido, lo habitado y lo deshabitado, lo que es y no es. A través de este proyecto se pretende devolver esas palabras a su lugar de origen, al barrio que los huéspedes habitaron, pero trasladándolas a los otros lugares, a las decenas de solares e inmuebles que permanecen abandonados, esperando que llegue su turno, aquellos que quedaron olvidados por una restauración del barrio desigual, donde muchos de los edificios han sido remodelados de cara a la galería pero donde otros tantos han quedado abandonados, solares vacíos y planes urbanísticos olvidados.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15507

METODOLOGÍA

En primer lugar, se construyó un corpus de análisis fruto de una investigación documental sobre los antecedentes de la Convocatoria Sala d'Arcs, tratando de justificar la idoneidad de la misma para el desarrollo de las propuestas creativas de las artistas Micaela Maisa y Sara Gurrea. Ello obligó a acudir tanto a las fuentes referenciales sobre los proyectos expositivos ganadores de las siete ediciones anteriores, como al propio espacio de exposición, para compilar la información necesaria acerca del mismo.

La segunda opción metodológica se centró en investigar las posibilidades de nuevos lenguajes y formatos de exposición interdisciplinares que incorporan la instalación, la imagen, el audiovisual y la gráfica, para generar las obras a exponer en la Sala d'Arcs.

La tercera, consistió en adecuar los planteamientos formales de las obras al espacio de exposición, atendiendo a las particularidades de su arquitectura, para generar dos proyectos en sintonía con el espacio para el que han sido concebidos. De este modo, ambos se desarrollan a través del diálogo de las obras con la Sala d'Arcs y con sus características arcadas góticas y artesonados de madera.

Por último, se ha estructurado el desarrollo de esta comunicación en dos apartados principales, enfocando el primero de ellos al análisis de caso de la exposición *Moretta Project* VIII Convocatoria Sala d'Arcs y, el segundo, al análisis de caso de la exposición *La estancia, inmejorable*, IX Convocatoria Sala d'Arcs.

DESARROLLO

1. ANÁLISIS DE CASO: MORETTA PROJECT. VIII CONVOCATORIA SALA D'ARCS

1.1. ANTECEDENTES Y PARTICIPACIÓN EN LA CONVOCATORIA

La Convocatoria Sala d'Arcs se presenta como una oportunidad para Micaela Maisa de exponer los resultados de Moreta Project, una propuesta que se venía gestando desde el 2019 y que se realizó en las ciudades de Londres y Valencia, en colaboración con la artista Sonia Tarazona. Surgió como una iniciativa desde el interés por la construcción de la imagen, el estudio del espacio público y urbano desde una perspectiva de género y el uso de la máscara como elemento activador. Las acciones se realizaron como una manera de ocupar el espacio y poner a prueba los límites de la actuación en el espacio, que se ven afectadas inconscientemente por el uso de la máscara, y que convierte a la portadora en anónima. Cualquiera puede usar la *moretta* y poner en práctica esta acción.

En la práctica artística contemporánea no son infrecuentes las manifestaciones que apuntan a criticar las normas que rigen los espacios públicos urbanos, en ocasiones apoyadas en la tensión entre visibilidad e invisibilidad para criticar la mirada, la representación y la construcción de imágenes ideales y sus efectos en nuestros comportamientos y libertades. Al mismo tiempo, estas estrategias permiten poner en práctica nuevas estrategias de ver y conocer la ciudad como sujetos (femeninos, disidentes, racializados, etc.) (Meskimmon, 1997). Itziar Okariz, por ejemplo, con su Mear en espacios públicos o privados (2002), se centra en la diferenciación entre lo que se espera de los comportamientos de hombres y mujeres en la vía pública, buscando "erosionar la separación estricta entre lo público y lo privado, entre lo femenino y lo masculino, marcando con su orina su decisión de ocupar cualquier tipo de espacio" (Aliaga & Mayayo, 2013). También Alicia Framis se pregunta: Is my body public? (2018), una acción en la que un grupo de mujeres recorre las calles hasta llegar a la galería llevando ese mensaje ["¿mi cuerpo es público?"]. En este trabajo Framis toca cuestiones como el derecho básico a disponer del propio cuerpo, ligado a la intimidación o acoso callejero y el minucioso examen al que se somete la apariencia de las mujeres (Svenson, 2018).

1.2. DEL PROYECTO ARTÍSTICO AL PROYECTO EXPOSITIVO

El carácter de acción o performático de la propuesta enfrentó a Maisa al desafío de generar un proyecto expositivo viable, y que fuera capaz de ponerse en relación con el espacio concreto de la Sala d'Arcs, funcionando también como una forma de poner en relación el espacio interior de la sala con el espacio exterior urbano, donde en parte se desarrollaron las acciones. Por ello se propuso exponer documentación de las acciones, en formato videográfico y fotográfico, así como presentar la máscara como pieza axial, resaltando su carácter activador y unificador, tanto a nivel de las acciones como de la exposición.

La disposición de las fotografías aprovecharía las características de la sala, que permiten colgar obra a pared tan sólo por la izquierda, al tiempo que hacer servir el característico ventanal de la sala como marco para el objeto máscara, y así otorgarle un lugar de relevancia visual privilegiado, al tiempo que permite también ocupar el espacio de la sala y generar un recorrido y una tensión.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15507

1.3. MONTAJE EN EL ESPACIO SALA D'ARCS

Es importante tener en cuenta, como se ha mencionado previamente, que la resolución de la convocatoria se dio en 2019, pero dadas las circunstancias ocasionadas por la pandemia de la COVID-19 fue pospuesta, inaugurándose finalmente el 26 de noviembre de 2021. Las incertidumbres, el tiempo pasado entre la resolución y la exposición, y los cambios producidos a nivel mundial jugaron un papel relevante en la reconfiguración del proyecto expositivo. Además, la situación pandémica hizo que se produjeran muchos cabios en la relación de la población con el espacio público y con el uso de máscaras. Por otro lado, las posibilidades de realizar más acciones se vieron afectadas, pero también se tuvo más tiempo para nutrir el proyecto desde otras vertientes. La parte referencial y conceptual se volvió más relevante, y por ende cobró protagonismo en la propuesta, materializándose en un "muro" de referentes, que mostraba la recopilación de imágenes y algunos textos que formaban un universo visual que acompañaba el proyecto. En ese mismo mural se montó una tablet para mostrar vídeos documentales de la acción, de manera que se vieron integrados dentro de ese dispositivo.

Por otro lado, las fotografías debieron de ser reubicadas, y pasaron a ser más pequeñas, resaltando su carácter documental y no tanto de pieza acabada. La disposición de la máscara se mantuvo, reforzando su centralidad.

La ubicación final y relación espacial entre los tres elementos que conformaron la exposición (el muro, las fotografías y la máscara) fueron montados *in situ*, aunque la máscara permaneció en el mismo lugar que se pensó desde el principio.

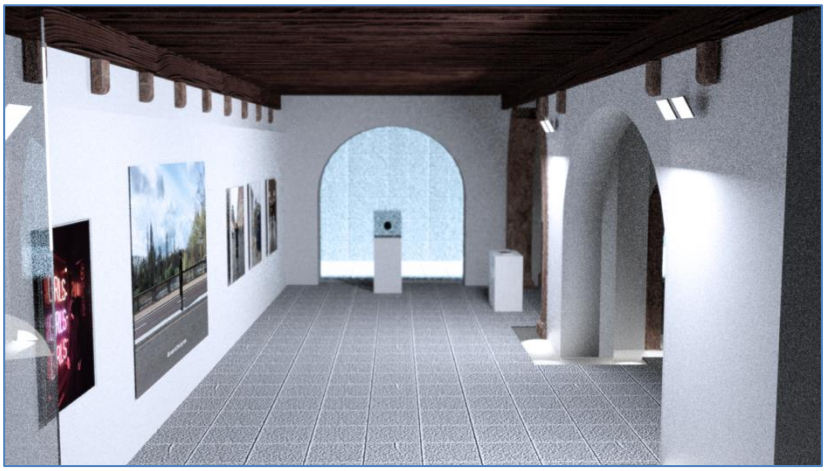


Figura 1. Proyecto expositivo *Moretta Project* para Sala d'Arcs (2019)

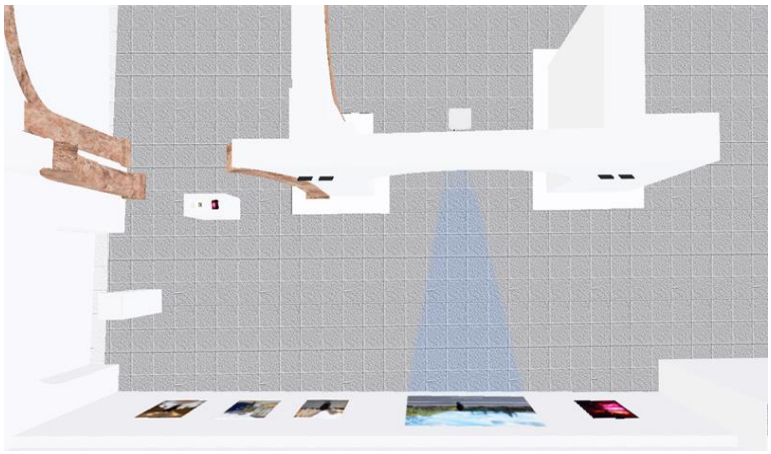


Figura 2. Proyecto expositivo *Moretta Project* para Sala d'Arcs (2019)

Figura 3. Detalle de la instalación de *Moretta Project* (2021) en Sala d'Arcs, Fundación Chirivella Soriano.

Figura 4. Detalle de la instalación de *Moretta Project* (2021) en Sala d'Arcs, Fundación Chirivella Soriano.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15507

1.4. RESULTADOS. MORETTA PROJECT

La exposición resultante de este proceso se compuso, como se comentaba más arriba, de tres elementos básicos. Por un lado, se mantuvo la centralidad proyectada desde un principio en la máscara, como objeto activador de la acción y como nexo objetual entre la acción y el hecho expositivo en sí mismo. Por otro lado, las fotografías documentales se imprimieron en formato pequeño y se montaron conformando una hilera o camino. Y, como punto de unión entre ambas, se ejecutó lo que Maisa denominó como "muro", una propuesta que surgió de la readaptación del proyecto al espacio, tras la larga pausa producida por la pandemia del COVID-19. En este muro se volcó gran parte de la investigación visual que acompañó la realización del proyecto, que aportó un contexto simbólico y establece nexos significativos con los otros elementos de la exposición.
La Sala d'Arcs ofrece una estructura desafiante a la hora de plantear una exposición, por su gran carácter propio, que bien aprovechado, junto con su emplazamiento en el corazón de la ciudad de Valencia la convierten en un espacio sugerente para este tipo de propuestas.

Figura 5. Vista de la instalación de *Moretta Project. Acciones crípticas.* la Sala d'Arcs de la Fundación Chirivella Soriano (2021)

Figura 6. Vista de la instalación de *Moretta Project. Acciones crípticas.* la Sala d'Arcs de la Fundación Chirivella Soriano (2021)

Figura 7. Detalle de la instalación del muro *Moretta Project* (2021), en Sala d'Arcs, Fundación Chirivella Soriano.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15507

2. ANÁLISIS DE CASO: LA UBICACIÓN, EXCELENTE.

2.1. ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN DE PARTICIPACIÓN EN LA CONVOCATORIA.

Sara Gurrea se enfrenta a la convocatoria Sala d'Arcs como una oportunidad no sólo de exponer en un espacio concreto, sino de realizar una pequeña investigación previa sobre aquello que rodea a ese mismo espacio y generar, a través de la práctica artística, una reflexión acerca de lo que ocurre justo al otro lado del muro expositivo.

Desde 2018, Gurrea lleva trabajando en torno a la comunicación y los textos compartidos en Internet en relación con espacios físicos. Así pues, cuando se publicó la VIII Convocatoria Sala d'Arcs en 2019, se preguntó qué ocurría en los lindes del mismo edificio. Fue así como, tras una base documental, comenzó a trabajar en específico sobre la gentrificación en el barrio del Carmen, el auge de los apartamentos turísticos y cómo esto quedaba reflejado, de alguna manera, en Internet.

De esta primera investigación nace L*a ubicación, excelente*, un proyecto basado en la gráfica, finalista en la VIII Convocatoria de Sala d'Arcs de 2019. Aun no resultando seleccionada, Sara Gurrea continuó trabajando el proyecto y perfilando aspectos formales hasta convertirlo en una pieza real. Con esta base y primera exploración formal y conceptual del tema, se presentó a la IX Convocatoria en 2020, con el proyecto que aquí nos ocupa, titulado *La estancia, inmejorable*.

Figura 3 (izq). Realización de frottage en el barrio del Carmen para *La ubicación, excelente*, Sara Gurrea (2019)
Figura 4 (centro). *La ubicación, excelente*, Sara Gurrea (2019)
Figura 5 (der) Detalle de *La ubicación, excelente*, Sara Gurrea (2019)

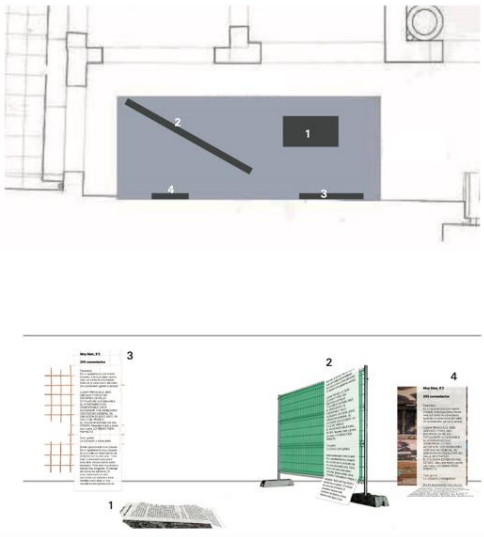


Figura 6 Primera propuesta de proyecto para la IX Convocatoria Sala d'Arcs, *La estancia, inmejorable*, Sara Gurrea (2020)

2.2. DEL PROYECTO A LA OBRA. RECONSIDERACIONES FORMALES

La estancia, inmejorable es, tal y como se ha indicado, el segundo de una serie de proyectos que reflexionan sobre el impacto del turismo en la Comunidad Valenciana. Con esta pieza en concreto, Gurrea se centra en la gentrificación que sufre desde hace varios años el barrio del Carmen, en la ciudad de Valencia, en relación con el fenómeno de los apartamentos e inmuebles turísticos.

Los vecinos se ven desplazados progresivamente por la población flotante mientras los apartamentos se convierten casi en zonas de tránsito en las que grupos de turistas van y vienen. Esos flujos quedan reflejados en las mismas plataformas que los alimentan, las plataformas de alojamientos de alquiler *online*, donde se congregan cientos de mensajes en forma de opiniones sobre las estancias vacacionales. A través de este proyecto se pretende devolver esas opiniones a su lugar de origen, al barrio que los huéspedes habitaron, pero trasladándolas a los otros lugares, a las decenas de solares e inmuebles que permanecen abandonados.

El primer planteamiento de proyecto que se realiza para la convocatoria se formalizaba como una relación directa con los mismos elementos constructivos rescatados del barrio tales como lonas, vallas de construcción o adoquines, a los que se les asignaba un nuevo valor colgando lonas verticales microperforadas

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15507

serigrafiadas con reseñas de apartamentos aleatorios del barrio encontrados en la página web Booking.com. Se planteaba, de este modo, como una instalación directa sobre el espacio central donde se jugaba con la ironía sobre lo que se dice y lo que se muestra, sobre la agradable estancia contra los elementos que denotan el abandono de los inmuebles olvidados.

Sin embargo, siendo una de las características principales de esta convocatoria la presentación de proyecto y no obra terminada, permitió realizar una reflexión sobre la formalización final de la obra, potenciando y reformulando el proyecto en consonancia con el espacio y los recursos finales. Esto derivó, en el caso de Gurrea, en un nuevo planteamiento formal de la pieza de cara a la exposición.

2.3. LA DEFINICIÓN FINAL DEL ESPACIO. ENFRENTARSE A UNA PARED EN BLANCO

Desde el fallo del jurado hasta la programación definitiva de la exposición pasó, debido a la pandemia, un año completo. Se trata de un hecho relevante, ya que gracias a este tiempo Gurrea pudo madurar todavía más la idea y trabajar en otros proyectos a través de los cuales exploró nuevos lenguajes formales, comenzando a conformar una línea propia de trabajo.

Recuperando la idea de jugar con la ironía y el contraste entre las agradables estancias vacacionales compartidas por los huéspedes de la plataforma *online* y la otra realidad del barrio, la de los inmuebles y solares abandonados, comenzó a trabajar en una nueva solución formal, más acorde a esta nueva línea de trabajo personal y con mejor respuesta al planteamiento.

Esta solución pasó, también, por ese enfrentamiento directo a la pared en blanco en la misma Sala d'Arcs. La limpieza de la obra, acercándola más a lo conceptual y convirtiéndola en una instalación a pared, le permitió centrarse directamente en el tema y crear esas relaciones entre el espacio y el texto sobre las que trabaja. Se cuestionó, además, la respuesta del espectador, determinando cómo éste iba a realizar la lectura de la obra, con el fin de encontrar las mejores soluciones para el óptimo desarrollo de la pieza. Partiendo de una de las ideas de Ignasi Aballí (2008) respecto a su propia obra, buscamos, de alguna manera, poder "enfrentar al espectador a la complejidad de lo cotidiano y a la cantidad y variedad de matices que lo constituyen".

Dentro de la experiencia, señalar también el salto que supuso para la artista trabajar en un espacio expositivo consolidado y lo que ello conlleva. En el proceso de maduración y aprendizaje no sólo perfiló su obra, sino que también la puso en consonancia con los tiempos, requisitos y características de la Fundación Chirivella Soriano. Ello significó enfrentarse a elementos no planteados en el proyecto presentado como la iluminación, las necesidades y tiempos de montaje o la edición de un catálogo.

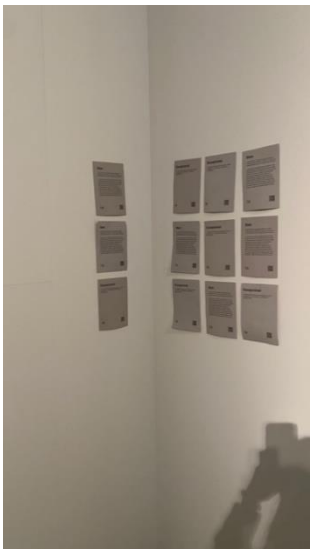


Figura 7 (izq) Primeras pruebas sobre el espacio expositivo. La estancia, inmejorable, Sara Gurrea (2021), Sala d'Arcs, Fundación Chirivella Soriano.
Figura 8 (centro) Desarrollo del montaje. La estancia, inmejorable, Sara Gurrea (2021), Sala d'Arcs, Fundación Chirivella Soriano.
Figura 9 (der) Desarrollo del montaje: colocación del vinilo. La estancia, inmejorable, Sara Gurrea (2021), Sala d'Arcs, Fundación Chirivella Soriano

2.4. RESULTADOS. LA ESTANCIA, INMEJORABLE

El resultado final de la exposición fue una instalación a pared formada por 80 hojas de 15x21cm y una serie de tres fotografías originales que complementaban la obra narrativamente. En las hojas podía leerse algunas de las reseñas de los huéspedes de los apartamentos

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15507

turísticos reflejados en Booking.com enlazadas, mediante QR, a un inmueble o solar real del barrio del Carmen en estado de abandono, localizado en Google Street View.

El proyecto, además, pudo tener más vida más allá de la presente convocatoria, siendo expuesto junto con "La ubicación, excelente", en una galería del mismo barrio del Carmen unos meses después, corroborando el hecho de que este tipo de convocatorias sí pueden, efectivamente, ser respaldo y trampolín para el desarrollo de una carrera artística, sirviendo de conexión con agentes culturales externos.

A modo de cierre respecto al análisis de la experiencia en la IX Convocatoria, hay que señalar que, en su caso, y como se ha señalado anteriormente, esta convocatoria supuso, entre otras cosas, el poder madurar y continuar desarrollando su producción artística, perfilando un lenguaje propio. Y, además, el poder tener la oportunidad de presentar una exposición a título individual en un espacio reconocido con el respaldo de la institución, ayudando a establecer posibles contactos con otros agentes culturales y, por lo tanto, a impulsar su carrera artística.

Figura 10 La estancia, inmejorable, Sara Gurrea (2021), Sala d'Arcs, Fundación Chirivella Soriano

CONCLUSIONES

El interés de la Fundación Chirivella Soriano por prestar atención a la realidad artística actual en el contexto valenciano conduce a la generación de la Convocatoria Sala d'Arc, que nos brinda la posibilidad de conocer el destacado papel que juegan las nuevas generaciones de artistas.

Por un lado, hemos prestado atención a las propuestas expositivas de Micaela Maisa y Sara Gurrea, quedando de sobra demostrada su capacidad creativa, así como de adaptación a la especificidad del contexto para el que se plantean, estudiando unas líneas definidas de actuación que aportan una relectura del mismo.

Por otro, hemos constatado como ambas exposiciones se desarrollan a través del diálogo de las obras con el espacio de Sala d'Arcs y de las particularidades de su arquitectura gótica. Layuno Rosas (1999), quien muy lucidamente se ha ocupado de las cuestiones de las arquitecturas para el arte contemporáneo, señala:

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15507

> En general, la obra de arte es el entorno completo, (…), una escenografía efímera que parte del diálogo fructífero con el lugar y sus características. La obra de arte adquiere de este modo significado por su relación puntual o permanente con el lugar en que se instala, una relación formal e ideológica, estética, en una especie de integración desde la desintegración (p. 57).

Este planteamiento conlleva una interesante metamorfosis perceptiva del espacio en función del montaje de cada nueva exposición. Es así como Maisa, valiéndose del lenguaje de la fotografía y del vídeo y del carácter objetual de la documentación recopilada en su trabajo de campo, despliega una exposición que nos ayuda a espantar aquella idea del espacio público como eminentemente masculino, frente al espacio privado atribuido a las mujeres. Por su parte, A modo de proyecto de *site specific*, Gurrea diseña una instalación fundamentada teóricamente en las teorías de Marc Augé sobre el turismo y sus imágenes, en la que utiliza la palabra como canal de comunicación con el espectador, al que trata de involucrar mediante el tema tratado, la relación con el entorno y la ironía.

Asimismo, hemos podido constatar como la Convocatoria Sala d'Arcs no es sólo el producto final, la exposición terminada, si no también todo el camino de producción y desarrollo de la misma obra, con la que poder ir madurando la propia producción de ambas artistas. Es, además, aprender a enfrentarse a un espacio individual y saber cómo crear la narrativa adecuada mediante la predisposición de los objetos en el espacio para que la pieza cumpla su objetivo.

Es también un texto, con unos catálogos específicos de cada muestra que, además, no se plantean como catálogos al uso, si no que recogen textos e imágenes que complementan la experiencia de la exposición y del proyecto en sí. Y es, también, el respaldo de una Fundación que permite la exposición y difusión del proyecto artístico y la carrera profesional de jóvenes artistas.

FUENTES REFERENCIALES

Aballí, I. y Rubira, S. (2008). *El azar como rutina. Entrevista con Ignasi Aballí*. Una tirada de dados: Sobre el azar en el arte. Recuperado [1 de junio de 2022] de: http://www.ignasiaballi.net/pdf/SRubira_Cast.pdf

Aliaga, J. V. y Mayayo, P. (2013). *Genealogías feministas en el arte español: 1960-2010*. This Side Up.

Fundación Chirivella Soriano. (s.f.). *Sala d'arcs*. https://www.chirivellasoriano.org/sala-darcs/

Layuno Rosas, M. A. (1999). Arquitecturas alternativas para el arte contemporáneo. *Revista de Museología*, (15).

Meskimmon, M. (1997). *Engendering the city: women artists and urban space*. Scarlet Press.

Silvestre García, L. y Simón, B. (Coords.). (2021). *La estancia, inmejorable. Sara Gurrea*. La Imprenta CG.

Silvestre García, L. y Simón, B. (Coords.). (2021). *Moretta Project. Acciones crípticas. Micaela Maisa Montero*. La Imprenta CG.

Svenson, N. (2018). *LENGUAJES INVISIBLES - Alicia Framis*. [recuperado el junio de 2020] de Galería Juana de Aizpuru: http://juanadeaizpuru.es/exposicion/es-mi-cuerpo-publico-esp/

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

V Congreso INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV 2022
RE/DES_CONECTAR
https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15341

Soriano-Colchero, Jose-Antonio.
Doctor en Historia y Artes por la Universidad de Granada. Acreditado Profesor Contratado Doctor por PEP Aneca. Investigador del grupo consolidado HUM 866 Dibujo y Proyecto. Departamento de Dibujo de la Universidad de Granada.

Metodologías digitales para la creación de imágenes anamórficas aplicadas a la arquitectura: Sketchup como herramienta creativa para su visualización y diseño

Digital methodologies for the creation of anamorphic images applied to architecture: Sketchup as a creative tool for visualization and design

PALABRAS CLAVE

Anamorfosis, Sketchup; diseño, instalación pictórica, perspectiva.

KEY WORDS

Anamorphosis, Sketchup, design, pictorial installation, perspective.

RESUMEN

La presente investigación surge como continuación del estudio sobre la anamorfosis óptica. Tras la concreción y correcta definición teórica de la misma, a través de los primeros tratados y ejemplos prácticos históricos, seguido de un estudio sobre su aplicación en el Arte contemporáneo a través de los/as artistas que la aplican a su producción; hemos desarrollado un análisis experimental con tres propuestas para el diseño y previsualización de este tipo de instalaciones pictóricas en espacios arquitectónicos. Con esta propuesta, presentamos el desarrollo de varias metodologías a través del software de diseño gráfico vectorial y de modelado virtual Sketchup, complementado con otros. Dicho software permite generar tanto la deformación que debe aplicarse a la imagen original para generar la anamorfosis, estableciendo los parámetros de medida como distancias y ángulos, como la previsualización del resultado final en el espacio virtual. De esta forma, llegaremos a las conclusiones a través de cada uno de los tres casos prácticos, explicando qué procedimientos y qué finalidad nos ha llevado a utilizar dicho programa. Resulta de gran interés la facilitad que Sketchup ofrece para generar este tipo de proyectos, ofreciendo una metodología más intuitiva que las tradicionales, y en consecuencia, permitiendo la creación de instalaciones anamórficas sin necesidad de estar en posesión de las técnicas expertas o de todos y cada uno de los parámetros técnicos. Esta investigación sirve como precedente de futuras en las que analicemos la aplicación directa de la anamorfosis en entornos urbanos, modificando el paisaje a través de la misma.

ABSTRACT

This research is the continuation of the study of optical anamorphosis. After having found the correct definition of anamorphosis, based on the original treatises and historical examples, in addition to the study of the application of anamorphosis in Contemporary Art, we have developed an experimental analysis with three different proposals for the visualization and design of this kind of pictorial installations applied to architectonical spaces. We have created three different methodologies using Sketchup, which allows for both creating the deformation that must be applied to the original image to generate the anamorphosis, as well as the preview of the anamorphic painting installation in a virtual space. In this way, we will reach some conclusions, explaining the procedures and objectives. Sketchup offers a more intuitive methodology than traditional tools for anamorphosis. For this reason, we do not need to know expert techniques or every technical parameter. This research serves as a precedent for future ones in which we analyze the direct application of anamorphosis in urban environments, modifying the landscape.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15341

INTRODUCCIÓN

La anamorfosis es una derivación de la perspectiva matemática, ya que puede ser analizada desde las aberraciones marginales estudiadas por Alberti en su tratado (1435) o desde la geometría proyectiva (Desarges y Bosse, 1648). Los ejemplares más representativos de las primeras aplicaciones de la anamorfosis a la pintura mural conservados hasta nuestros días se encuentran en el convento de Trinità dei Monti en Roma, creados por Emmanuel Maignan –figura 1- y Jean François Niceron, 1641 – 1642 respectivamente.

Figura 1. Emmanuel Maignan. *San Francisco di Paula en Oración*. 1640 -1642. Pintura mural anamórfica sobre fresco. Fotografía por el autor.

Respecto al desarrollo metodológico de la anamorfosis, durante el siglo XVI se publicaron estudios, pero sin la concreción de una metodología determinada, por autores como Da Vinci –en su *Codex Atlanticus* (Thevisualagency, S.F)- y Lomazzo. Este segundo, en su tratado, se refiere a una "*prospettiva inversa*" (1585, p. 335). Previamente Barbaro, había dedicado parte de su tratado a una *"[…] bella & secreta parte di Perspettiva*" (1568, p. 159). Y la representación gráfica de un intento de metodología, se publicaría por Vignola y Danti (1583) con una imagen deformada en horizontal –figura 2-.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15341

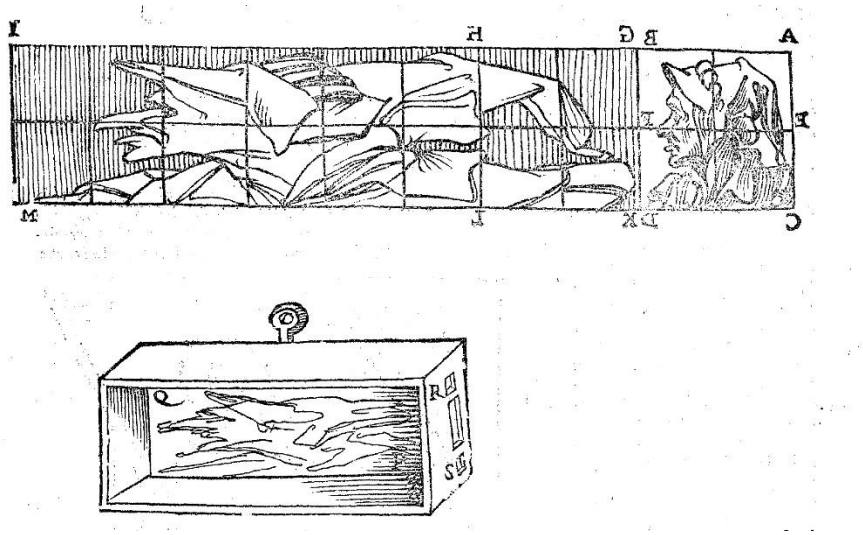


Figura 2. Jacopo Barozzi da Vignola. Ilustración de la caja que permitiría la visualización corregida de un retrato deformado horizontalmente. (Vignola y Danti, 1583, p. 96).

Durante el siglo XVII se llegó a la difusión de una metodología concreta de forma progresiva a través de autores como Salomon de Caus (1612), Andreas Albrecht (1623), que incluiría a la cuadrícula la diagonal que marca la distorsión en la imagen anamórfica –figura 3-; y Niceron (1638) (1646), que incorporaría el punto de distancia para crear la deformación concreta. Los estudios de este, fueron considerados como un referente a seguir por los interesados en la anamorfosis, como su compañero Maignan (1648), Kircher (1646), Du Breuil (1642 – 1649) y Schott (1657).

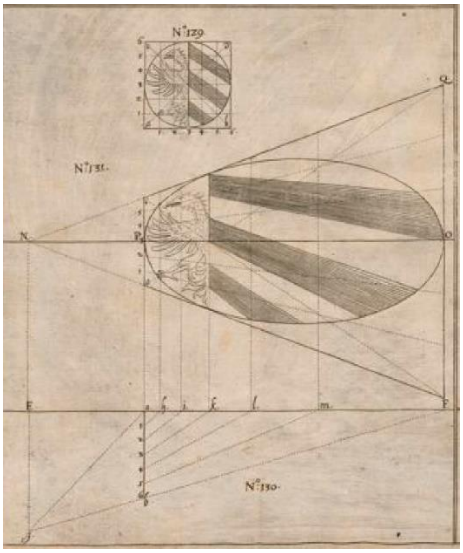


Figura 3. Albrecht. Ilustración del sistema de anamorfosis que emplea la diagonal de distorsión de la cuadrícula. (Albrecht, 1623, p. 92).

El mismo método de Niceron ha servido como referente en estudios contemporáneos, como demuestra Cabezas Jiménez (2007) en sus propuestas gráficas para crear anamorfosis ópticas –figura 4-. Respecto a herramientas digitales, encontramos el software libre denominado Anamorph Me!, desarrollado por Phillip Kent (2020), que permite convertir en imagen anamórfica óptica cualquier fotografía, con parámetros como el ángulo de visión, la distancia del ojo del observador y la altura de este. No obstante, los resultados no son exactos, como el propio autor reconoce: "*Para ser honesto, la versión actual para la Transformación oblicua no está tan bien*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15341

diseñada"[1] (Kent, 2001). Otra posibilidad empírica para crear imágenes anamórficas ópticas es la de proyectar con cañones de luz, como veremos más adelante.

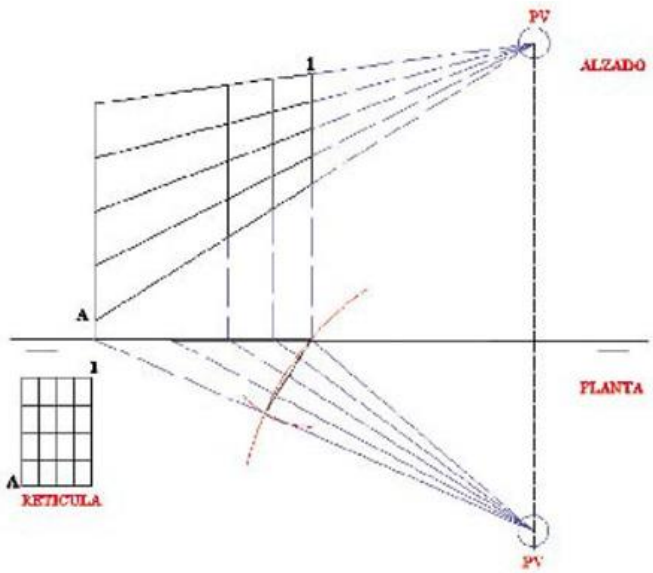


Figura 4. Cabezas Jiménez, M.M. Desarrollo geométrico de cuadrícula anamórfica de tipo óptico en plano vertical oblicuo al punto de vista del observador. 2007. (Cabezas Jiménez, 2007, p. 203).

Estudiadas estas metodologías, hemos desarrollado una propuesta a través del software de diseño gráfico y modelado virtual Sketchup; herramienta que permite generar tanto la deformación que debe aplicarse a la imagen original, como la previsualización de su instalación al espacio virtual, permitiendo precisar las distancias y las localizaciones de visualización. De esta forma, demostramos la hipótesis de que este software puede ser utilizado como una herramienta de gran utilidad para los creadores de instalaciones pictóricas anamórficas en espacios arquitectónicos concretos; siendo nuestro objetivo principal el acercar la anamorfosis a las nuevas generaciones de artistas.

METODOLOGÍA

La investigación tiene el enfoque cualitativo de una metodología deductiva, ya que hemos partido de fuentes y bibliografías generales para avanzar posteriormente con metodologías experimentales que permitieran la obtención de las conclusiones. Respecto a la exploración bibliográfica y estudios de casos, además de las referencias anteriormente introducidas, se ha realizado un estudio sobre las metodologías de construcción de anamorfosis que aplican los artistas contemporáneos que la trabajan.

Así, podemos agrupar a una serie de artistas que trabajan la técnica del *pavement chalk painting* –pintura a la tiza sobre pavimento-, cuyo principal representante es Kurt Wenner (Wenner, 2019), además de Julian Beever, Manfred Stader, Edgar Mueller o Eduardo Relero -figura 5 -. La técnica empleada por la mayoría de estos, consiste en la creación de bocetos con cuadrículas, que posteriormente adaptan al espacio de intervención. Excepcional es el caso de Beever, quien afirma no realizar bocetos previos anamórficos: "*El dibujo sobre el suelo deberá ser estirado y distorsionado para que parezca correcto desde el punto de vista. Yo no planeo o preparo la distorsión*"[2] (Beever, 2018, p. 14). La cuadrícula es además empleada por referentes de la pintura anamórfica mural o instalada en galerías y museos, como Sergio Odeith, Peeta, el colectivo Truly o Regina Silveira -figura 6-. Por otra parte, el artista Felice Varini, afirma emplear el proyector para dibujar el diseño en el espacio, generándose la deformación de la imagen de forma automática: *"[…] el gran proyector […] en el centro del punto de vista establecido, perfectamente alineado con el péndulo vertical […]"*[3] (Varini y Von Drathen, 2013, p. 15).

[1] "*To be honest, the current version of the Oblique transformation is not that well-designed […]*".
[2] "*The drawing on the ground will of course have to be stretched and distorted so that it looks correct from one viewpoint. I do not plan or prepare the distortion*".
[3] "*[…] the big projector […] in the central vantage point, perfectly aligned with the vertical pendulum […]*". Cita de Felice Varini.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15341

Este método ofrece la ventaja de poder intervenir numerosos planos con diferentes orientaciones sin la necesidad de generar grandes cálculos previos.

Ninguno de los casos estudiados permite la previsualización tridimensional del proyecto instalado en el espacio virtual, por lo cual, hemos continuado desde la experimentación práctica, con el fin de aportar nuevas metodologías de creación.

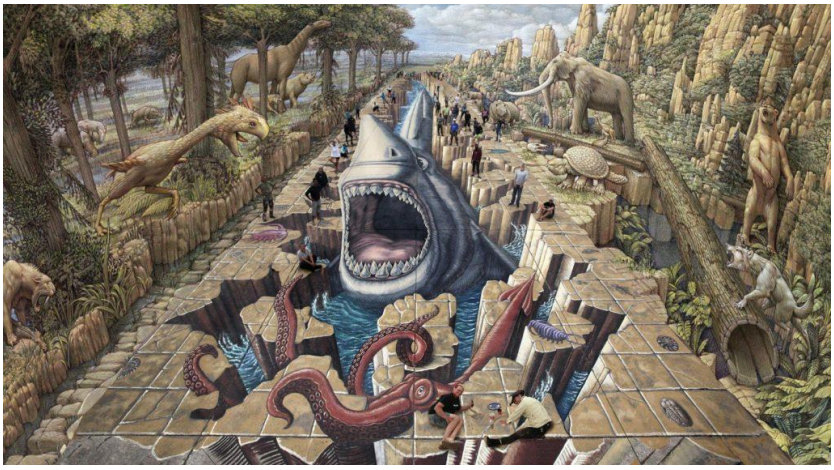


Figura 5. Kurt Weener. *Lost World*. 2019. Tiza sobre pavimento. Aeropuerto de Venice, Florida, EE.UU. (Wenner, 2019). https://kurtwenner.com/lost-world-new-street-painting-illusion/

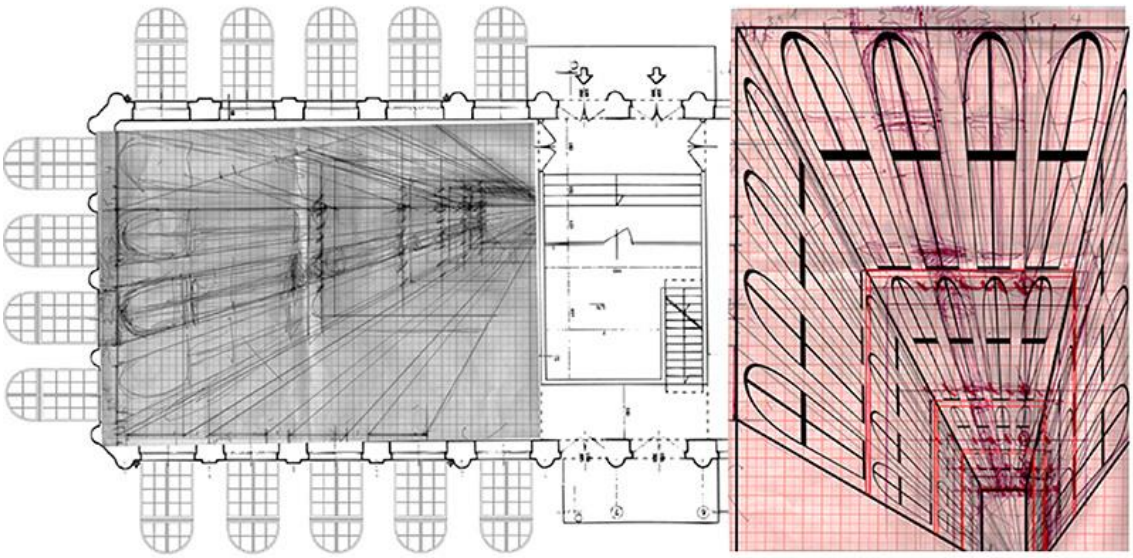


Figura 6. Regina Silveira. Bocetos preparatorios para *Abyssa*l, 2010. (Silveira, S. F). https://reginasilveira.com/ABYSSAL

DESARROLLO

Los casos prácticos sobre los que tratamos en este texto quedan relacionados a espacios interiores correspondientes a edificios patrimoniales de gran escala o a salas de exposiciones de escalas medias, correspondiendo a diversos proyectos artísticos. Uno de ellos, el titulado *No Vanishing Point ;) "The Big Face"* –figura 7-, expuesto en la Sala Ático del Palacio de los Condes de Gabia en el año 2019. Otro proyecto, de mayor complejidad por la característica curva de algunos de los planos que se intervenían, quedó instalado en el Patio

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15341

de la Capilla del Hospital Real de Granada en 2016, titulado *Intercolumnio* –figura 8-. Ambos fueron realizados previamente siguiendo la metodología de la proyección directa, pero sus previsualizaciones virtuales fueron creadas para estudiar la propuesta metodológica defendida en este texto. Presentaremos además otro caso sencillo que no se ejecutó mediante proyección, sino aplicando la imagen deformada al soporte definitivo.

Figura 7. José A. Soriano. *No Vanishing Point ;) "The big face".* 2019. Acrílico, grafito y vinilo adhesivo sobre pared y suelo. Fotografía por el autor.

Figura 8. José A. Soriano e Inmaculada López-Vílchez. *Intercolumnio*. 2016. Acrílico y vinilo adhesivo sobre arquitectura. Instalación anamórfica instalada en el Patio de la Capilla del Hospital Real de Granada. Fotografía por el autor.

1. *No Vanishing Point ;), The Big Face*. Anamorfosis sobre tres planos perpendiculares

A continuación estableceremos los procedimientos seguidos en la metodología experimental para la previsualización de la instalación anamórfica en el espacio virtual generado en Sketchup. Para ello, se procedió a la construcción del espacio virtual con proporciones correspondientes a las del espacio de intervención, en el cual se eligió un punto de vista o proyección –posición y altura- y el ángulo de visión. Con la herramienta de cámara posicionada en dicho punto, se grabó escena con el fin de volver a la misma para ir comprobando que el desarrollo del dibujo funcionaba.

Instaladas dichas referencias en el espacio virtual, se creó un plano vertical sobre el cual dibujar el diseño original sin deformación, inscrito este en un rectángulo– figuras 9 y 10-. Posteriormente se procedió con el dibujo de los segmentos que actuarían a modo de rayos visuales que parten desde el punto de proyección hasta los cuatro vértices del rectángulo, y que continúan en línea recta hasta llegar a los planos a intervenir –los dos verticales que crean la esquina y el horizontal del suelo-. Fue necesario repetir el procedimiento con otros puntos clave del diseño, hasta que se consiguió dibujar en los muros verticales y el suelo, el rectángulo con su correspondiente deformación –11-.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15341

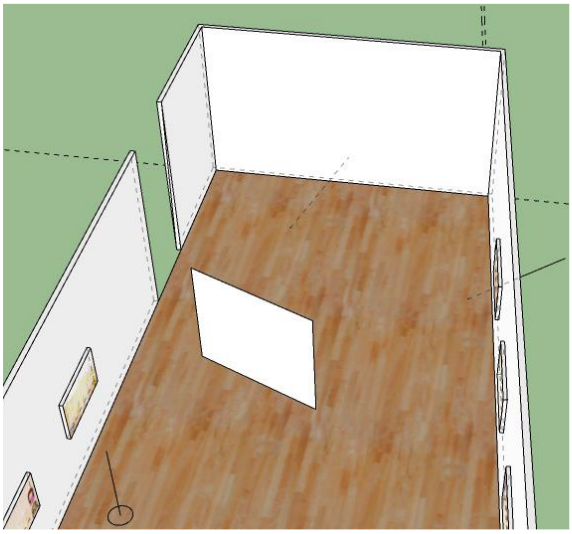


Figura 9. Espacio virtual con el punto de proyección –segmento vertical- y el plano auxiliar sobre el que se colocará el diseño original a proyectar.

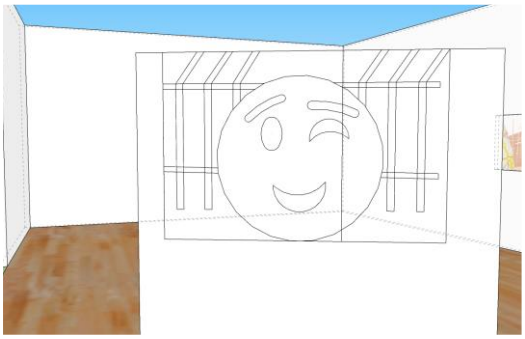


Figura 10. Escena guardada con cámara en el punto de proyección.

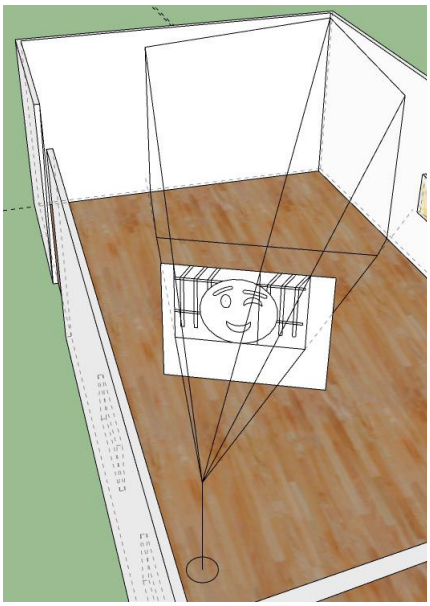


Figura 11. Los segmentos auxiliares proyectados desde el punto de proyección hasta los planos del espacio.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15341

El siguiente objetivo fue la deformación del diseño original, conseguida a partir de un método más sencillo que el de la cuadrícula de Albrecht. Para ello, se debe obtener la vista frontal paralela de las diferentes secciones del rectángulo deformado en los planos verticales, para exportar las imágenes en formato JPG –figura 12-. A la forma de estas secciones, con la ayuda de Photoshop, se han adaptado las correspondientes del diseño original, siguiendo la división de la figura 10 –figura 13-. Así, se han obtenido las correspondientes imágenes deformadas que se instalaron definitivamente en los planos verticales del espacio virtual –figura 14-.

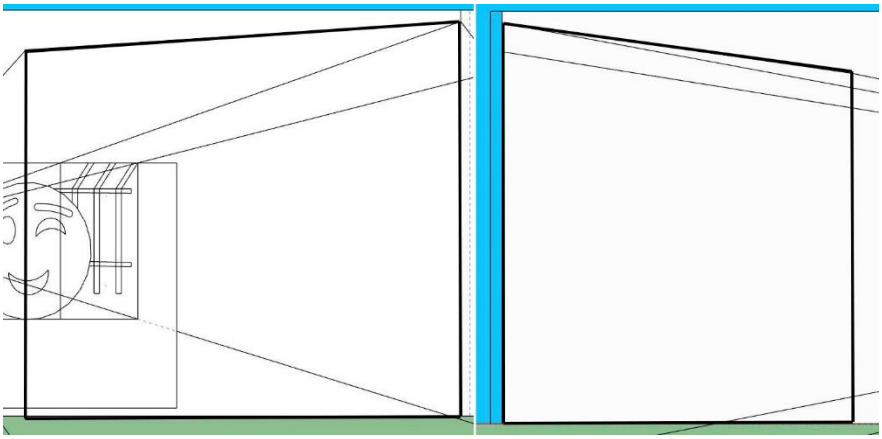


Figura 12. Vista paralela frontal del muro vertical izquierdo –a la izquierda- y derecho –a la derecha-, con la delimitación anamórfica del trapecio que inscribirá al diseño, marcado con un trazo más grueso.

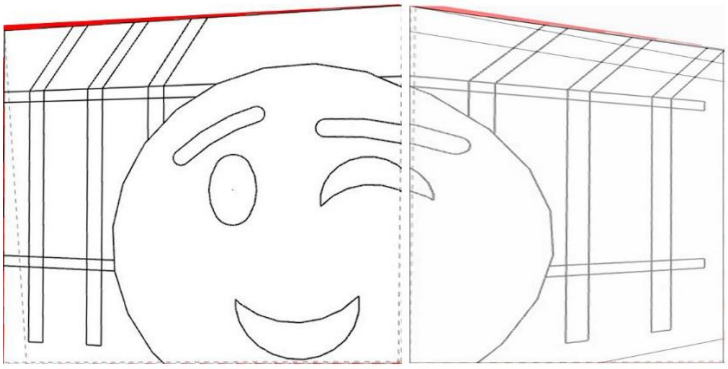


Figura 13. Adaptaciones de las secciones del diseño original a los trapecios.

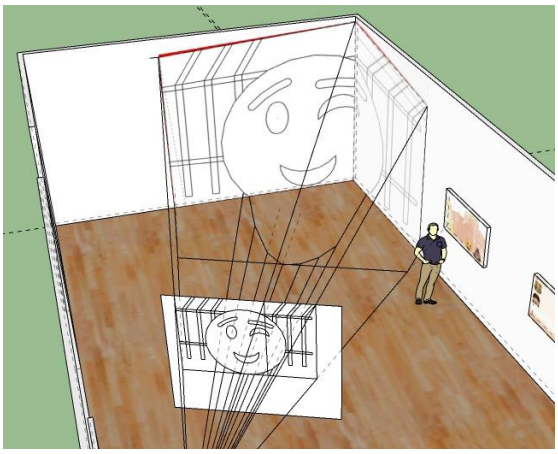


Figura 14. Vista de la sala con la proyección anamórfica completa.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15341

Para finalizar la instalación con la deformación correspondiente al plano horizontal, se ha seguido el mismo procedimiento que con el rectángulo que inscribía al diseño original, puesto que la deformación solo afecta a un arco de circunferencia bastante sencillo –figura 14-. Para comprobar que el método funciona, recurrimos a la escena guardada, desde el punto de proyección[4].

2. *Intercolumnio*. Anamorfosis sobre plano vertical y columnas cilíndricas

El procedimiento inicial a seguir en este caso es muy similar al explicado previamente. Tras dibujar el espacio virtual con medidas y proporciones correspondientes a las del espacio real con la ayuda de referencias, se ha marcado el punto de proyección, su altura y el ángulo de visión -en ambos casos son de 60º-. Desde este, se ha grabado escena para las correspondientes comprobaciones.

Para continuar, debimos seguir dos metodologías diferentes. Por un lado, la que se seguiría para dibujar el rectángulo que marca el perímetro del diseño, y por otra parte, la correspondiente al dibujo de la mitad del águila bicéfala –figura 8-. Para la primera, el proceso a seguir es el inverso al que hemos visto hasta el momento. Los segmentos a modo de rayos visuales partirán desde los cuatro vértices del rectángulo y finalizarán en el punto de proyección, generando estos cuatro planos triangulares que marcarán las secciones en las columnas -figura 15-. Respecto al águila, se ha diferenciado la parte proyectada sobre el muro vertical, y la parte que debe proyectarse sobre la columna. La primera no conlleva deformación alguna, pues el plano del diseño sin deformación es paralelo al plano vertical. Para resolver la parte que se dibuja sobre la columna, Sketchup permite repetir de forma infinita un plano seleccionado –los del diseño original- siguiendo una dirección concreta marcada previamente. Esta herramienta llamada “sígueme” resulta muy práctica para poder determinar las intersecciones de los planos que dibujarán finalmente la sección del águila sobre la columna, pero no distorsiona ni redimensiona la sección. Para ello, solo hay que redimensionar la parte final de prolongación de los planos, de forma que coincidan con la parte del diseño ya instalada en el plano vertical –figura 16 izquierda-.

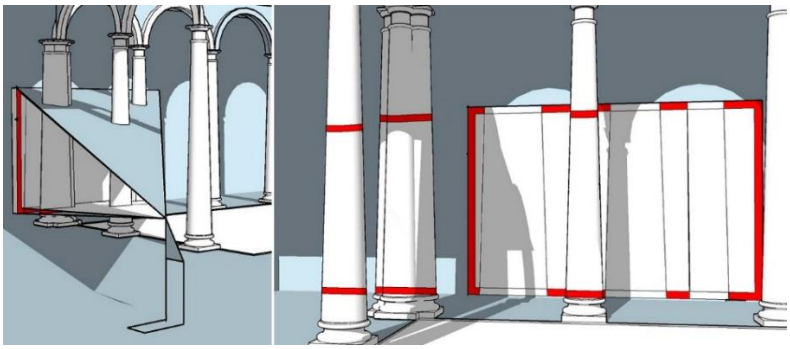


Figura 15. A la izquierda, los planos auxiliares que seccionan las columnas. A la derecha, el perímetro del triángulo proyectado sobre las columnas.

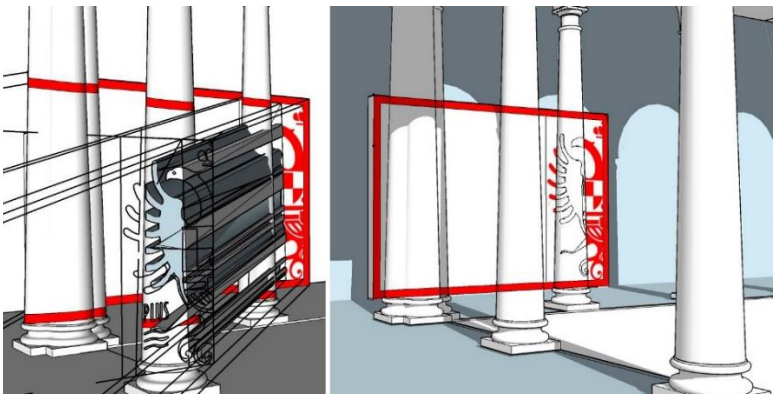


Figura 16. Izquierda: Los planos del diseño original se prolongan hasta el plano vertical del fondo. Derecha: Vista tomada desde el punto de proyección, finalizado el proceso.

[4] Para una mejor comprensión del proceso, puede visualizarse el siguiente vídeo (Soriano-Colchero, 2022, mayo 23).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15341

Finalmente, intersecamos la columna con todos los planos que la atraviesan y una vez eliminados estos, vemos cómo el diseño ha quedado dibujado sobre la misma, de forma que al colocar la cámara en el punto de proyección, la imagen del águila queda compuesta por las secciones dibujadas sobre el plano vertical y las secciones dibujadas sobre la columna[5] –figura 16 derecha-.

3. *Calavera*. Anamorfosis óptica sobre un plano vertical oblicuo

Para resolver esta anamorfosis dibujada sobre un plano oblicuo al punto de observación, nos hemos basado en una simplificación del sistema de la cuadrícula propuesto por Albrecht (1623). Para ello inscribimos el diseño original en una red que se deformará, teniendo en cuenta factores como la altura del punto de vista o proyección, así como la separación y el ángulo de posición del mismo respecto al plano vertical que intervenimos –figura 17-.

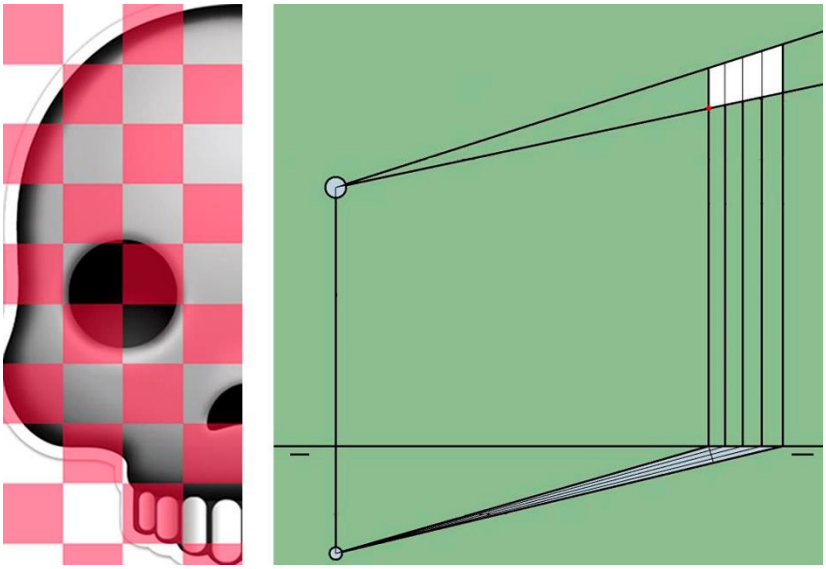


Figura 17. A la izquierda, el diseño original inscrito en la cuadrícula. A la derecha, el sistema de anamorfosis para distorsionar la cuadrícula.

Para continuar abrimos en algún programa de edición de imágenes, como Photoshop, la imagen del trapecio –rectángulo deformado-, al cual inscribimos el diseño original, como en el primero de los casos –figura 18-. Y una vez que ya tuvimos la imagen anamórfica, probamos que esta funcionaba correctamente dibujándola en el espacio virtual, con los mismos parámetros que los tenidos en cuenta para dibujar la deformación, incluyendo el punto de proyección, desde el cual grabamos escena con fin de comprobar que la anamorfosis funcionaba finalmente[6] –figura 19-.

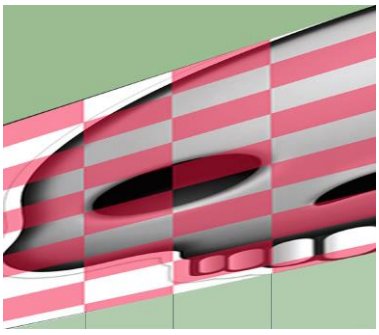


Figura 18. Imagen anamórfica final resultado de encajar el diseño original en el trapecio.

[5] Para una mejor comprensión del proceso, puede visualizarse el siguiente vídeo (Soriano-Colchero, 2022, mayo 23*).
[6] Para una mejor comprensión del proceso, puede visualizarse el siguiente vídeo (Soriano-Colchero, 2022, mayo 23**).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15341

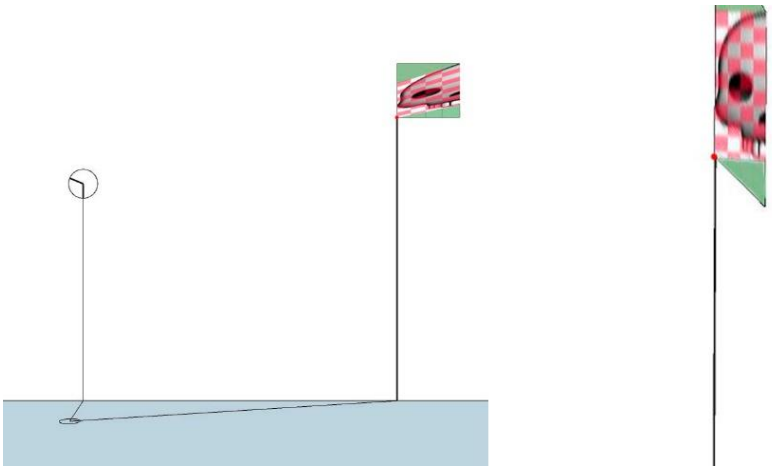


Figura 19. A la izquierda, vista frontal en perspectiva, del espacio en el que se inscribe la anamorfosis. A la derecha, la anamorfosis vista desde el punto de proyección.

CONCLUSIONES

Una vez expuestas las diferentes metodologías y comprobada la viabilidad de las mismas, deducimos que Sketchup permite una gran facilidad para diseñar anamorfosis ópticas. Aunque resultan necesarios algunos conocimientos fundamentales explicados en las metodologías originales de los maestros de la perspectiva, no son todos y cada uno de estos los que se necesita para trabajar con el programa, simplificando los procedimientos. En comparación al software ya existente para la creación de anamorfosis como Anamorph Me!, las metodologías expuestas en este texto permiten mayor precisión y ajuste de las imágenes a los diferentes espacios que necesiten ser intervenidos.

Lo que resulta más interesante del empleo de Sketchup es la facilidad que el software ofrece para poder visualizar de forma previa a la ejecución del proyecto la aplicación de la anamorfosis a los espacios arquitectónicos, ya que podemos representarlos de forma virtual. Se pueden precisar las distancias y las localizaciones de intervención como los muros, pavimentos y columnas sobre los que se trabaja; así como la posición exacta del ojo del observador. Todo ello hace que esta metodología pueda funcionar como guía para los creadores interesados en trabajar con la anamorfosis óptica, así como para poder presentar de forma precisa la recreación gráfica de sus proyectos artísticos. Todas estas cualidades pueden hacer que la anamorfosis óptica resulte más accesible en la práctica de futuros proyectos.

FUENTES REFERENCIALES

Alberti, L. B. (1435). *De Pictura*. Edición consultada: Alberti, L. B. y Bortoli, C. (1782). *Della Architettura, della Pittura e della Statua*. Instituto delle Scienze.

Albrecht, A. (1623). *Andreae Alberti zwey Bücher, das erste von der ohne und durch die Arithmetica gefundenen Perspectiva [...].* Simon Halbmayrn. https://doi.org/10.3931/e-rara-8283

Barbaro, D. (1568). *La pratica della perspectiva di Monsignor Daniel Barbro eletto Patriarca di Venezia, opera molto utile a Pittori, Scultori et ad Architetti.* Borgominieri fratelli. https://archive.org/details/gri_33125008285765

Beever, J. (2018). *Pavement Chalk Artist: The Three-Dimensional Drawings of Julian Beever*. Firefly Books.

Cabezas Jiménez, M. M. (2007). *Imaginario Urbano. Expresión Gráfico-Plástica en el Espacio Urbano.* [Tesis doctoral. Universidad de Granada]. http://digibug.ugr.es/handle/10481/1538#.VqabklL86ME

Caus, S. (1612). *La perspective, avec la raison des ombres et miroirs.* https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k1172279

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15341

Desarges, G. y Bosse, A. (1648). *Manière universelle de M. Desargues, pour pratiquer la perspective par petit-pied, comme le géométral, […]*. P. Deshayes. https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8612037g

Du Breuil, J. (1642 - 1649). *La perspective practique necessaire a tous peintres, graveurs, sculpteurs, architectes, orfevres, brodeurs, tapissiers, y autres se servans du dessein […].* Chez Melchior Tavernier et Chez François L'Anglois, dit Chartres. https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b55005402t

Kent, P. (2001). *Anamorph Me! User's Gide (Version 0.2).* [Archivo PDf]. https://www.anamorphosis.com/UsersGuide.pdf

Kent, P. (2020). *Art of Anamorphosis. Software*. [Web]. https://www.anamorphosis.com/software.html

Kircher, A. (1646). Tratado *Ars Magna lucis et umbrae en decen libros digsesta*. Sumptibus Hermanni Scheus ex typographia Ludouici Grignani. https://digibug.ugr.es/handle/10481/18456b

Lomazzo, G. P. (1585). *Trattato dell' arte della pittura, scoltura et architettura.* https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k1118777

Maignan, E. (1648). *Perspectiva Horaria*. Rossi Filippo de' imprimeur-libraire. http://tolosana.univ-toulouse.fr/fr/notice/075570440

Niceron, J. F. (1638). *La perspective curieuse ou magie artificielle des effets merveilleux: de l'optique, par la vision directe, la catoptrique, par la réflexion des miroirs [...].*Pierre Billaine. https://doi.org/10.3931/e-rara-13092

Niceron, J. F. (1646). *Thaumaturgus Opticus seu Admiranda Optices, per radium directum […].* François Langlois.

Schott, G. (1657). *Magia Universalis Naturae et Artis.* Tomo 1. https://nordnum.univ-lille.fr/ark:/72505/a011517565951vBUqW3

Silveira, R. (S.F). *Regina Silveira*. https://reginasilveira.com/

Soriano-Colchero, J. (2022, mayo 23). *Sketchup anamorfosis 3 planos* [Archivo de vídeo]. Youtube. https://youtu.be/H9ptKmu_YOg

Soriano-Colchero, J. (2022, mayo 23*). *Sketchup anamorfosis INTERCOLUMNIO*. [Archivo de vídeo]. Youtube. https://youtu.be/31HOVpm-7DY

Soriano-Colchero, J. (2022, mayo 23**). *Sketchup anamorfosis 1 plano vertical*. [Archivo de vídeo]. Youtube. https://youtu.be/qs60KXqGud8

TheVisualAgency. (S.F). *Codex Atlanticus.* http://codex-atlanticus.it

Varini, F. y Von Drathen, D. (2013). *Felice Varini. Place by Place.* Lars Müller publishers.

Vignola, G. B y Danti, E. (1583). *Le due regole della prospettiva pratica.* Francesco Zannetti. https://kurtwenner.com/

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15361

Terrones, Álvaro.
Filiación: profesor asociado, BBAA, UPV, Departament d'Escultura, LCI (Laboratorio Creaciones Intermedia)
Martínez, Paula.
Estudiante, Grado BBAA, TFG

Performance art y teoría de la catástrofe: el instante poético en la desconexión súbita y violenta de un sistema

Performance art and catastrophe theory: the poetic moment in the sudden and violent disconnection of a system

PALABRAS CLAVE:

Marco Cultural, *performance art*, arte contemporáneo, teoría de catástrofe, arte de acción.

KEY WORDS

Cultural framework, performance art, contemporary art, catastrophe theory, action art.

RESUMEN

Esta tesela estudia la desconexión súbita y violenta de un elemento (a), desde un *sistema* (b), centrando la atención sobre el instante en el que este último deja de tener influencia o poder sobre el elemento (a) en sí, como por ejemplo, un sujeto que se desvincula del protocolo que lo somete y desencadena en el sistema un evento catastrófico, entendiéndose *sistema* como el conjunto ordenado de normas y procedimientos que gobierna de manera ordenada –e incluso a veces educada, erótica o estéticamente–, personas, grupos o colectivos; y entendiéndose como catástrofe, lo que vendrá a continuación.

Considerándose la *desconexión* como una ausencia de dependencia, en esta tesela se trabajará con *performances* artísticas en las que, en un punto de su desarrollo, hay un desbordamiento, una interrupción, un alejamiento súbito y violento durante un proceso: una desconexión total del protocolo. Para visualizar estos "instantes", se empleará como metodología la *Teoría de las Catástrofes* del matemático René Thom, adaptando y combinando sus postulados al arte de acción. Esta teoría es una herramienta predictiva que se expresa mediante modelos gráficos y, con ello, en este punto, esta tesela enlaza o se añade a la tesis propia de *La planificación gráfica de la performance artística*.

ABSTRACT

This tile studies the sudden and violent disconnection of an element (a), from a system (b), focusing attention on the moment in which the latter ceases to have influence or power over the element (a) itself, as for example, a subject that disassociates himself from the protocol that subjects him and triggers a catastrophic event in the system, understanding the system as the ordered set of rules and procedures that governs in an orderly manner –and even sometimes politely, erotically or aesthetically– people, groups or collectives; and understood as a catastrophe, what will come next.

Considering disconnection as an absence of dependence, this research will work with artistic performances in which, at a point in their development, there is an overflow, an interruption, a sudden and violent withdrawal during a process: a total disconnection from the protocol. To visualize these "instants", the *Theory of Catastrophes* of the mathematician René Thom will be used as a methodology, adapting and combining its postulates to the art of action. This theory is a predictive tool that is expressed through graphic models and, thus, at this point, this research links or is added to the thesis of *The graphic planning of artistic performance.*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15361

INTRODUCCIÓN

Romper con el sistema requiere demostrar que se está dentro de un sistema. ¿Existe o no existe un sistema? Hay una pulsión irresistible que empuja a definirse a las personas que cuestionan su agnosticismo. Generalmente las definirse y posicionarse en sociedad requiere un rito iniciático y de reafirmación. Por ejemplo, pensemos en ser «antisistema». Cualquier palabra evoca un marco de referencia que, a su vez, contiene información gráfica, sonora, táctil… y "corporal" –el icono digital de un estado anímico iracundo es una cabeza en llamas–. Según el lingüista cognitivo George Lakoff, el marco referencial impacta sobre los cuerpos, somatizando a través de la presencia; Hay un contexto que nos envuelve y nos afecta, ¿pero, qué percibimos?… percibimos un sistema. ¿qué es eso que nos afecta? Un marco de referencia.

Podría decirse que un marco de referencia es la materialización de un sistema de referencia. Vamos por ello a analizar el marco de referencia y después el sistema. Lo explicaremos de manera metafórica, adaptando al campo cultural la definición elaborada en ingeniería cartográfica. Por ejemplo: *Sistema de referencia* es una definición conceptual de teorías, hipótesis y constantes que permiten situar ejes y coordenados en el espacio, definiendo su origen y su orientación… y un *Marco de referencia* es la materialización de un sistema de referencia convencional a través de observaciones, es decir, se trata de un conjunto de puntos (lugares localizados en la superficie terrestre) con coordenadas y velocidades conocidas en ese sistema de referencia convencional y que sirven para materializar en el espacio el sistema de referencia. (Furones, 2011)

DESARROLLO

¿Qué es un marco de referencia? Es el conjunto de elementos que rodean una realidad no material (un sistema) y que sirven para acotarla, *a fin de comprenderla*. Un marco es lo que contextualiza y da sentido a la información. También en sentido inverso, como en el caso de la negación de la zarza en llamas, funciona: "cuando negamos un marco lo estamos evocando" (Lakoff, 2017). ¿para qué sirve un marco referencial? El marco da sentido a las ideas. A las representaciones mentales difíciles de imaginar les atribuimos un marco que les da sentido: "los conceptos no son cosas que puedan cambiarse sencillamente porque alguien nos informa de un hecho" (…) sino que necesitan, además, "un marco que dé sentido a los datos" (Lakoff, 2007, 17) En nuestro ámbito artístico la construcción "marco cultural" es una *metáfora cotidiana*: una figura retórica razonada para expresar una realidad semejante o diferente a la realidad que representa. Ahora bien:

1. Marco cultural

Compongamos una metáfora: ¿qué es un marco cultural? Pensemos en un marco de información ↔ [**a**] y en la palabra *marco* ↔ [**b**]*,* siendo esta por definición lo que rodea algo, el perímetro (metafórico) en esencia, inmaterial. ¿Qué ideas contiene el marco ↔ [**a**] de la palabra *marco* ↔ [**b**]? en primer lugar, nos induce a pensar que algo puede estar desprotegido; además, si algo no se enmarca puede dispersarse, desperdiciarse, desparramarse, *ergo*… debe contenerse, emparedarse, delimitarse ¿por qué? porque se desea; se *enmarca* con listón lo que tiene valor; se remarca con bordes lo que quiere destacarse. (pensemos, por ejemplo, en un artista mediático) A veces, el marco en sí eleva su contenido a la excelencia estética. Otras veces puede que la cultura de poco interés, o contraria a los intereses de la comunidad, persista, siendo el contenido testaferro que existe solo gracias al marco que lo sostiene. También puede que el marco haga del contenido una propiedad exclusiva, según los intereses del sistema.

Sea como sea, hay en el marco ↔ [**a**] de la palabra [**b**] una pulsión latente cuya tensión solo se resuelve *poseyendo* [**c**]. Cuando al marco ↔ [**a**] de la palabra *marco* ↔ [**b**]*,* le sumamos el concepto "cultura" ↔ [**c**], el resultado es *la metáfora «marco cultural»*. Respecto a la segunda parte del sintagma metafórico se entiende cultura como ese conjunto de ideas, costumbres, tradiciones que caracterizan a un pueblo, a una comunidad… o a una "clase" social. Por lo tanto, "marco cultural" da a entender que la cultura, – y con ella la tradición y la clase social–, necesita *enmarcarse*. Esta lógica se resolverá mediante la fórmula: **Sistema** - **Marco Cultural = Edén**

2. Sistema

En este proyecto se plantea la desconexión súbita del sistema (Edén) mediante la *performance*. Ahora bien, ¿qué entendemos como sistema? En esta investigación conjunta, en el ámbito artístico, entendemos el sistema como un conjunto ordenado de normas y procedimientos reguladores de un grupo, colectividad o sociedad y sobre cómo este nos obliga a estar conectados para sobrevivir en el sistema cultural. Los artistas noveles se encontrarán esta situación al salir de la academia, tras una larga etapa de formación. Es un hecho que los alumnos deben afrontar como graduados, al inicio de una nueva etapa curricular, en un mundo laboral hasta entonces desconocido. Para ello, para abordar y afrontar este paradigma se plantean diversos objetivos de acción:

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15361

a) Conocer las estrategias que utiliza el *sistema* para mantener a las personas conectadas a la red,
b) plantear qué promete el sistema como estímulo compensatorio (si cumplimos con dicha conexión), e identificar si verdaderamente estos son los objetivos que deseamos los artistas cuando creamos.
c) proponer alternativas para gestionar la "desconexión" estratégicamente sin renunciar a las redes como herramienta de trabajo.

Respecto a la metodología para lograr estos objetivos, cabe mencionar que el impacto de esta permanente conexión al sistema cultural puede abordarse desde dos áreas, la social y la laboral. Es importante mencionar también que los casos de estudio y referencias respecto a la definición de sistema pertenecen al ámbito local y de la Comunidad Valenciana.

Con todo ello, se expone la sinergia dada entre artistas noveles y el sistema cultural, desde la óptica de la comunidad universitaria en BBAA en el último estadio de su carrera, a fin de demostrar que: puesto que el sistema cultural actual tiene incidencia directa en el impacto psíquico, ello nos obliga a estar permanentemente conectados, con el desgaste, incertidumbre y ansiedad que esto representa. En definitiva, para este sistema se propone una actitud de resistencia, haciéndose un ejercicio de similitud entre el concepto de subversión y el de desconexión, a fin de trascender el sistema de forma recurrente y paulatina. Desconectar por necesidad, para convivir con la vocación artística.

METODOLOGÍA

3. Catástrofe. Desconexión violenta y súbita del sistema

La "catástrofe" es un método matemático-gráfico para objetivar la *performance*. En este sentido esta tesela sostiene la legitimidad, por responsabilidad y conciencia de especie, de promover la desobediencia… es decir, morder el fruto. Cuidado, no hablo de grandilocuentes acciones, sino de acciones locales. De transformaciones perimetrales. Invoco otra vez, –aunque en este texto se trata de la vez primera– al poeta Juan Larrea:

> "El fin de mi concepto de poesía ha llegado. Que la poesía era para mí una válvula de escape, un medio consolador, una sublimación de lo que no encontraba en el mundo. Hoy he llegado a la identificación de la vida con la poesía. Hoy todos los elementos constitutivos de la poesía, (…) tienen libre entrada a mi vida real, contrastados por el acontecimiento, por lo verdadero". (Larrea, 1990, 29)

Siendo el mundo el que es y pensando que no va a cambiar, también podrá citarse aquí a Cándido labrando su propio jardín. Si la necesidad de contrastar y confrontar es constante, la revolución interior también. Lo que para unos es *la transformación* para otros es *la catástrofe*. Sin duda la revolución interior de Juan Larrea supone un paso al frente en su forma de relacionarse con el mundo. ¿Qué es la teoría de Catástrofes? Es una metodología para estudiar los cambios bruscos, ya sea en la naturaleza, en sociedad o en nuestra mente, desarrollada por el matemático francés René Thom. La teoría de Catástrofes proporciona herramientas para abordar variadas cuestiones, siempre a modo de anticipación: cuándo estallará un motín en la cárcel, en qué momento entrará en crisis un desequilibrio psicológico… ¿cómo funciona? Mediante la transformación de conceptos abstractos en unas formas geométricas gráficas y específicas llamadas "catástrofes". R. Thom compara la Teoría de Catástrofes al análisis de datos; desde un punto de vista epistemológico se los puede considerar sobre el mismo plano, sin embargo, hay una diferencia fundamental, y es que el análisis de datos "no confiere inteligibilidad a sus resultados, mientras que el modelo catastrófico sí lo hace", y eso, es lo esencial; "los modelos catastróficos confieren inteligibilidad porque conducen a nociones fundamentales, como las nociones de acto, de conflicto, (…) que, de otra forma no aparecerían". (Thom, 1982)

La *teoría de la Catástrofe* es una herramienta predictiva que se expresa mediante modelos gráficos, y con ello, en este punto, esta tesela se acumula y se suma a la tesis propia sobre la *planificación gráfica* de la performance artística elaborada con anterioridad. Una catástrofe es un método para diagramar cambios bruscos en procesos formulada por el matemático Rene Thom– y cuyos parámetros aplicaré a una performance artística. Con ello se pretende señalar la importancia de divulgar esta práctica interdisciplinar y compleja a fin de trascender la exclusividad de nuestros marcos culturales contemporáneos.

La teoría de las catástrofes "no es una teoría científica sino un método" de observación y análisis (Thom, 1997). Los exiliados, los que quieren cultivar su propia cultura tendrán que enfrentarse a la incertidumbre, a la sombra de la catástrofe fuera del jardín. Un salto al vacío. La alternativa no significa romper relaciones con la institución, significa que reservándose el marco cultural el derecho de exclusividad, el artista tangencial o marginal será el agnóstico fuera del Edén: "ni afirmará ni desmentirá la existencia de Dios". Sea como sea, para desbordar la exclusividad del marco cultural los artistas deberán desencadenar la catástrofe… el agnóstico deberá experimentar una revelación, un éxtasis, deberá *desencantarse*. Deberá revolverse.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15361

> "La teoría de las catástrofes es cualitativa no cuantitativa. Es adecuada para describir e incluso para predecir la forma de los procesos. (…) son más bien como mapas sin escala. (…) es un modo de saber qué hay más allá". (Woodcock, 1986).

A continuación, propongo adaptar la *teoría de la catástrofe* al arte de la *performance* artística, implementando así en el arte de acción un modelo de representación para los cambios violentos que acontecen durante las operaciones escénicas. Incluiré un caso de estudio, una *performance* elaborada con una catástrofe. Cada caso se presenta a modo de proceso, de manera fotográfica secuencial, en 6 *movimientos comunicativos clave*, (en adelante mcc). "Al igual que el significado de los fotogramas clave en el ámbito de la animación, los *mcc* pueden considerarse como las imágenes clave que ilustran la idea de la acción". En base en estos movimientos clave "podemos intuir el desarrollo del resto de la *performance*". (Terrones, 2013) Bajo los *mcc.* Las imágenes se plantean sobre las dos coordenadas del plano bidimensional ***x*** e ***y***.

Los parámetros que se bareman son, en el plano ***y***: el *espacio, el tiempo y el cuerpo*, tres elementos creativos básicos en la práctica de la *performance* = a base 0 sobre 10. El parámetro que se barema en el plano ***x*** es la *variable específica*: un elemento propio y singular de la *performance* que la distingue de otras y se sintetiza en un verbo infinitivo. En unos casos es el *crujir* de una materia, en otros se trata de *derramar* cierto fluido... Esta variable, implícita de manera absoluta en el tema o título de la obra estará presente durante toda la acción, aunque con diferentes niveles de intensidad, lo que se ha determinado en cinco niveles = 0 sobre 5. La gradación cromática del matiz varía, y de manera cualitativa se interpreta lo siguiente: a mayor saturación de color mayor intensidad del valor que se visualiza. La variable específica ***x*** del caso que se presenta es: ingerir (alcohol)

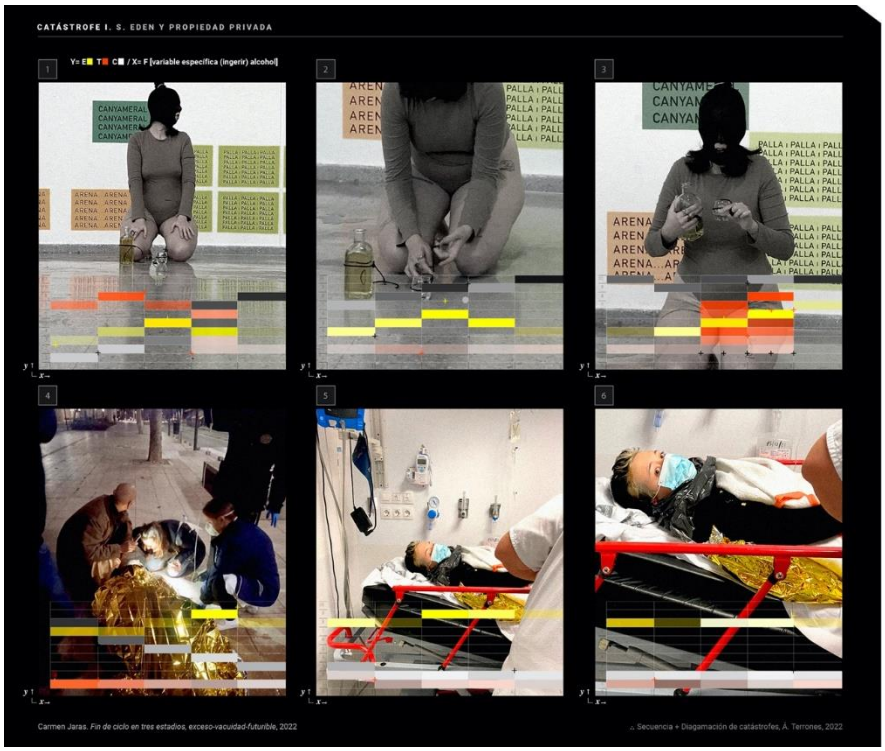


Figura 1. Á. Terrones Diagrama Catástrofe_"performance fin de ciclo..." performance artista Carmen Jaras, 2022

En este caso se ha trabajado la *Catástrofe* en base a la performance titulada: *fin de ciclo en tres estadios: exceso, vacuidad y futurible* (2022) de la artista Carmen Jaras. Su acción trataba una relación sentimental conflictiva, asociándose las crisis violentas a un proceso autodestructivo de ingesta de alcohol: en escena la artista cuantificaba los días de ruptura e ingería conforme cuantificaba, tanto que cayó inconsciente. El momento de mayor intensidad en el diagrama corresponde al colapso del cuerpo, baja cuando los servicios de urgencia la recogen en el espacio expositivo, en estado de inconsciencia, y se equilibra en el hospital, cuando la artista despierta del coma etílico. Sintetizado en 6 imágenes clave, *la catástrofe* diagrama todo el proceso y en ella se registran los momentos de mayor intensidad según los parámetros indicados.

A continuación, se incluyen, además, dos catástrofes en las que todavía no se ha diagramado la acción. Es decir, estas imágenes son las secuencias editadas de dos performances cuya acción es, en un punto de su desarrollo, catastrófica. Estas dos catástrofes están en proceso de elaboración.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15361

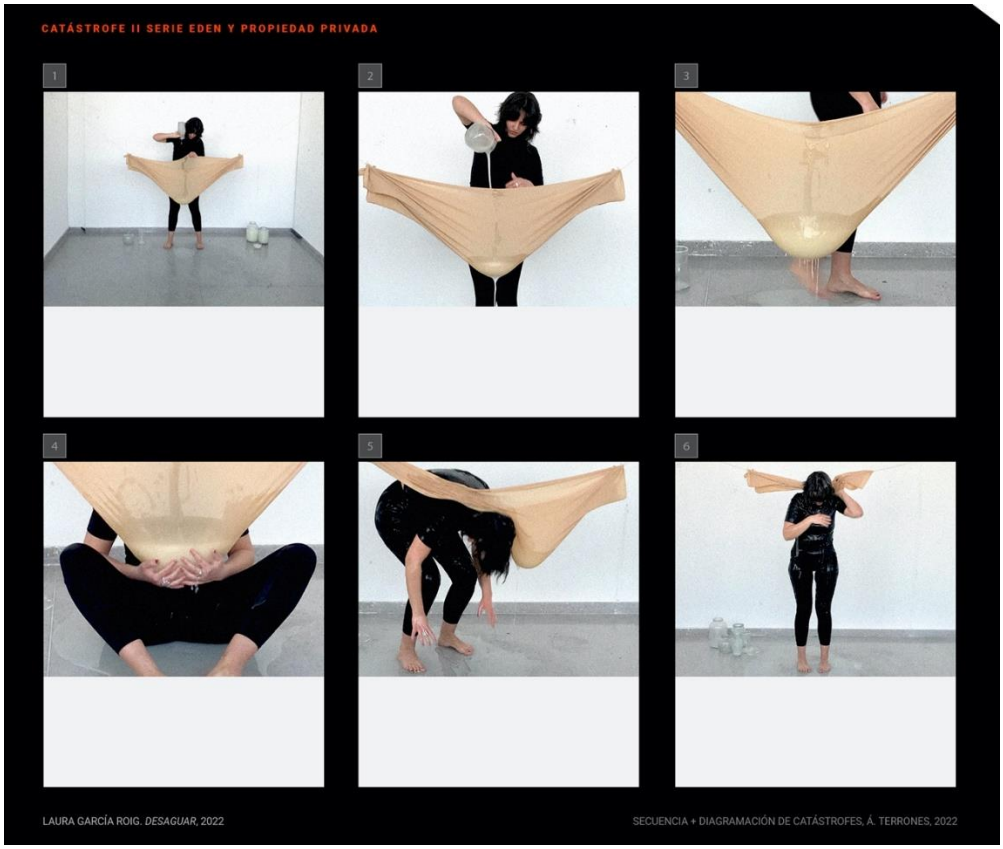


Figura 2_Á. Terrones Diagrama Catástrofe en proceso_"Desaguar" performance artista Laura García Roig, 2022

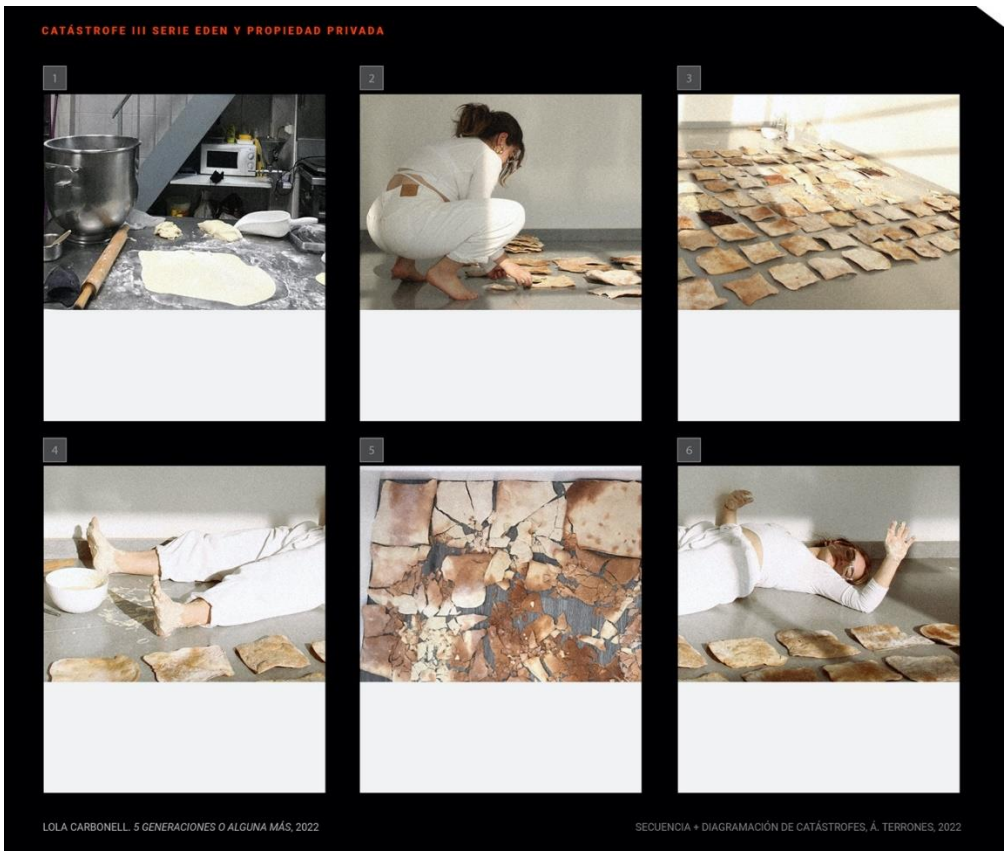


Figura 3_Á. Terrones Diagrama Catástrofe en proceso_"5 generaciones o alguna más..." performance artista Lola Carbonell, 2022

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15361

CONCLUSIONES

En conclusión, se ha comprendido la operatividad y funcionamiento de los marcos de referencia culturales. También se ha significado, desde la individualidad, la creatividad, la poesía y el arte de acción como recursos actuales de mejora social, mejora de consciencia colectiva y cohesión de la comunidad. También se han propuesto soluciones a los paradigmas contemporáneos mediante el método dialéctico crítico, contraponiendo conceptos de un campo de conocimiento (teológico) a otro (político-social). Finalmente se ha aplicado la Teoría de Catástrofes a la performance artística, dando continuidad a la tesis propia sobre la planificación gráfica de la performance habiendo hallado un modelo científico analítico compatible con esta práctica (*performance art* en clave de arte de acción).

En esta tesela se sitúa la liberación, el cambio, en el principio de un proceso de catástrofe, donde acontece un evento observable. ¿qué acciones deben tenerse en cuenta en la *performance* artística para trascender la exclusividad del marco cultural mediante una catástrofe? Poetizar, desempeñar la pedagogía de la performance, practicar el arte de acción. Son necesarios cambios en los marcos de referencia para cambiar conceptos, para transformar la piel, para desbordar la exclusividad. Los marcos de referencia, aunque no se ven, forman parte de nuestra cotidianidad, están ahí... Son de las más variadas y distintas naturalezas. Los hechos determinan nuestras ideas, y viceversa: hay en nuestro ambiente diario una inmensa red de “referencias”, de metáforas cotidianas que “convierten un aparente mundo de entes y valores en un espacio físico de manipulaciones de objetos y de sustancias que fluyen y se remansan”. (Lakoff y Johnson, 2007)

Estos cambios pueden evidenciarse mediante la *performance* artística, cuyo objetivo es desviarse de la norma, proponer otra perspectiva, observar desde otro lado y actuar. Pero esta determinación supone un riesgo… ¿nos atrevemos?

FUENTES REFERENCIALES

Bataille, G. (1973). *La experiencia interior*. Altea, Taurus, Alfaguara, S.A.

Fukuyama, F. (1999). *The end of history and the last man*. Free Press.

Furones Martín, Á. (2011). *Sistema y marco de referencia terrestre. Sistemas de coordenadas*. Departamento de Ingeniería Cartográfica, Geodesia y Fotogrametria. Universidad Politécnica de Valencia.

Lakokk, G. y Johnson, M. (2009). *Metáforas de la vida cotidiana*. Ediciones Cátedra.

Lakokk, G. (2007). *No pienses en un elefante*. Editorial Complutense.

Lakokk, G. (2017). *No pienses en un elefante*. Lenguaje y debate político. Península.

Larrea, J. (1990). *Orbe*. Editorial Seix Barral.

Leon Dufour, X. (2001). *Vocabulario de teología bíblica*. Herder.

Mann, T. (2018). *La Montaña Mágica*. Unilibro Ediciones C.A. (1 ed. 1924).

Paz, O. (2003). *Itinerario*. Fondo de cultura económica.

Terrones, Á. (2013). Usar en caso de performance. Estudio del proceso creativo en el arte de acción. *Revista Efímera*, *investigación en arte de acción y performance*, *4*(5), 32-41.

Thom, R. y Rodríguez J. L. (1982). Teoría de catástrofes y ciencias sociales. Una entrevista con Rene Thom. *El Basilisco*, (13). Fundación Gustavo Bueno.

Thom, R. (1997). *Estabilidad estructural y morfogénesis*. Gedisa Editorial, S.A.

Woodcock, A. y Davis, M. (1986). *Teoría de las catástrofes*. Catedra Colección Teorema.

Zafra, R. (2017). *El Entusiasmo*. Anagrama.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15591

Valverde, José Luis.
Universidad de Málaga. Facultad de bellas artes.

Márgenes temporales: análisis, traducción y construcción de un objeto pictórico múltiple

Temporal margins: analysis, translation and construction of a multiple pictorial object.

PALABRAS CLAVES

Pintura, políptico, cita, materia, figuración, metodología.

KEYWORDS

Painting, polyptych, quotation, subject matter, figuration, methodology.

RESUMEN

Márgenes temporales: análisis, traducción y construcción de un objeto pictórico múltiple. El presente proyecto ahonda la relación temporal entre la pintura perteneciente a la tradición pictórica y su recontextualización en los códigos contemporáneos como metodología de producción a través de la traducción. Esta, se proyecta en la construcción del lenguaje del objeto artístico y opera constituyendo la semiótica del medio pictórico. El entrecruzamiento de las distintas líneas de diálogo entre la imagen pictórica y la idea-texto-objeto a la que hace alusión en esa imagen -cuadro-, participan de un proceso de transcodificación. Entendiendo que esto no solo se manifiesta en las metamorfosis conceptuales que atienden a referencias de medios y signos de diferente naturaleza, como puede ser una imagen-texto, sino que también sucede cuando citamos a una referencia del mismo medio (el pictórico). En este caso, la recepción del traspaso de un contenido histórico se transforma, dependiendo del contexto y el marco discursivo en el que se encuentre. Estas, toman otra dimensión al complementarse entre ellas; el espacio narratológico, que vertebra las multiconfiguraciones pictóricas (políptico), se caracteriza porque las diferentes piezas que lo definen remiten, de manera sistemática, a pinturas concretas, géneros pictóricos, épocas o espacios. Todos ellos potencialmente enfrentados, manifiestan de manera clara la lectura del término intertextual; a partir del cual, se enmarca el campo de juego metodológico del proyecto.

ABSTRACT

Temporal margins: analysis, translation and construction of a multiple pictorial object. This project delves into the temporal relationship between painting belonging to the pictorial tradition and its recontextualization in contemporary codes as a production methodology 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 interweaving of the different lines of dialogue between the pictorial image and the idea-text-object alluded to in that image -painting-, participate in a process of transcoding. Understanding that this is not only manifested in the conceptual metamorphoses that attend to references of media and signs of different nature, such as an image-text, but it also happens when we quote a reference of the same medium (the pictorial one). In this case, the reception of the transfer of a historical content is transformed, depending on the context and the discursive framework in which it is found. The narratological space, which vertebrates the pictorial multiconfigurations (polyptych), is characterized because the different pieces that define it, refer, in a systematic way, to concrete paintings, pictorial genres, epochs or spaces. All of them, potentially confronted, manifest in a clear way the reading of the term intertextual, from which the methodological field of play of the project is framed.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15591

INTRODUCCIÓN

El tiempo en la obra artística atiende a una dimensión vertical donde la presencia del espectador, su interacción con el objeto-cuadro y la consecuente activación de esta, determinan una serie de mecanismos que se proyectan en un lenguaje muy concreto: el pictórico. Este, se construye y es construido a partir de la referencialidad histórica y, por lo tanto, legitimadora de su propio periplo. La superficie de la tela y su delimitación por los márgenes o bordes del cuadro configuran un terreno de juego limitado, aunque visible, en el cual se llevará a cabo el engaño. La imagen, la cual vemos en el plano de representación, adopta unas características concretas que, en efecto, devienen del repertorio visual del artista, entre ellas nos encontramos con: la factura pictórica, la composición, la imagen y la referencia.

Atendiendo al concepto de margen y de referencia trataremos de explicar la potencia narrativa que reposa sobre la idea de políptico y de cita, recursos conceptuales y formales que constituyen la presente metodología proyectual. Atender a pinturas concretas de la historia del arte para utilizarlas como base de pinturas nuevas, requiere un ejercicio de traducción e interpretación. Todo ello cumple con una función fundamental y es la de establecer nexos discursivos entre el artefacto de representación y el individuo que lo mira. Es entonces donde el receptor se vuelve vulnerable ante un medio cuya necesidad de ser descodificado atiende a la importancia de entender lo que hay a su alrededor y por supuesto lo que hubo con anterioridad. El cuadro por lo tanto deja de ser un cuadro-mueble y pasa a convertirse de nuevo en ventana, un espacio para establecer puntos referenciales y recíprocos entre el sujeto y el objeto.

Las maneras de mirar y lo que conlleva de sí el propio acto, the act of looking [1] (Bal, Mieke. 2016.) no solo está sujeto a las experiencias del individuo sino a la capacidad de interpretación del mismo. Esto es un hecho fundamental que acaba convirtiéndose en una herramienta más para el propio hacedor de objetos de contemplación (artista). Esta definición no es gratuita ya que el motivo por el cual se materializa una obra/cuadro no es otro que el de enfrentarse, es decir, ponerse enfrente.

Esa especie de acto heroico es el que comparte tanto el espectador como el artista, uno desde el blanco y otro desde la incertidumbre, donde nada debe de estar por estar, y todo en esa superficie ha de ser justificado. Me gusta poner como ejemplo de estrategias narrativas curiosamente una obra de Alberto Durero (Nuremberg, Alemania. 1471), cuya obra (San Jerónimo, 1496, National Gallery, London) es una pintura a dos caras, el verso y el reverso del lienzo están intervenidos. En el reverso podemos ver la figura de San Jerónimo en actitud de plegaria, éste está arrodillado en mitad de un paisaje, se puede ver como el cielo se está ennegreciendo, es casi como el preludio de que algo va a pasar, en el verso del cuadro se nos aparece una imagen que muestra un cataclismo, un destello rojo en forma de estrella entre lo que debemos interpretar como “nubes negras”, esta pintura es básicamente una abstracción en la que ni siquiera hay línea de horizonte con la que podamos tomar referencia o pie de lo que estamos viendo, el caos de la no-imagen, el fin de todo, una pintura que “no representa nada” es lo que precede la vista/visión de San Jerónimo, una obra del s.XV, el fin del mundo.

1. METODOLOGÍA

El espacio narratológico que vertebra las multiconfiguraciones pictóricas (políptico), se caracteriza porque las diferentes piezas que lo definen remiten, de manera sistemática, a pinturas concretas, géneros pictóricos, épocas o espacios. Todos ellos potencialmente enfrentados, manifiestan de manera clara la lectura del término intertextual[1].

Esta construcción del lenguaje del objeto artístico, opera constituyendo la semiótica del medio pictórico. El entrecruzamiento de las distintas líneas de diálogo entre la imagen pictórica y la idea-texto-objeto a la que hacemos alusión en esa imagen –cuadro- participan de un proceso de transcodificación. Entendemos que esto no solo se manifiesta en las metamorfosis conceptuales que atienden a referencias de medios y signos de diferente naturaleza, como puede ser una imagen-texto, sino que también sucede cuando citamos a una referencia del mismo medio. En este caso, la recepción del traspaso de un contenido histórico se transforma, dependiendo del contexto y el marco discursivo en el que se encuentre. Es decir, si versionamos una pintura de Pieter de Hooch (Róterdam, 1629- Amsterdam, 1684), el significado de esa pintura lo arrastraremos hasta la actualidad, pero dependerá de nosotros recontextualizarlo conceptualmente basándonos en su

[1] término introducido por el filólogo ruso Mijail Batjín, que atiende a la interconexión entre distintos textos dentro de un mismo marco discursivo.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15591

estructura original. Si no, carecería de sentido hacer este traslado y, lo que estaríamos haciendo se convertiría en una mera imitación o una copia (imitare y ritrarre[2]).

Bajo esta premisa, atenderemos a otro punto importante: el hipertexto. Este recurso, que dota a la obra de nuevos planos de significado y entendimiento se diferencia del intertexto en la siguiente cuestión: si cuando nos referimos al intertexto estamos hablando de las referencias ya asimiladas que conforman un discurso, el hipertexto es la cita que permite que el espectador haga pie y vea la referencia, en este caso concreto sería el título de la obra. Los títulos, los cuales forman parte del discurso de la pieza artística, establecen nexos de entendimiento entre el espectador y el autor. Como ejemplo, propondremos una de las pinturas desarrolladas en nuestras investigaciones, que se titula "After Matisse (La habitación roja)". El cuadro, que se remite efectivamente a esta pintura del artista francés, atiende a una parte concreta de la composición original para reconstruirla en una gama cromática de negros, grises y azules. La imagen-cuadro, se pierde casi por completo haciéndose visible la pintura como elemento que construye y recodifica, basándose en matices y factura pictórica. El espectador, en este caso, necesitará del título para establecer los nexos entre este y el otro cuadro. La diferencia entre el intertexto y el hipertexto transcurren en una línea muy delgada.

Veamos ahora un segundo modo de hipertexto poniendo otro ejemplo pictórico. Esta pieza se titula "After Manet (La estación de Saint-Lazare)". En el cuadro original de Édouard Manet (París, 1832-1883, París) vemos a una niña de espaldas al espectador, que está mirando a través de una verja de hierro. Lo que la niña mira, es la llegada de un ferrocarril, aunque lo que el espectador ve en el cuadro, es solo el humo que deja el tren a su paso. Nuestra pintura se compone de dos piezas

(díptico). En la primera de ellas, tomamos como referencia-modelo de la niña del cuadro original, un fotograma de la película La cinta blanca (2006) de Michel Haneke (1942, Munich), donde aparece un personaje femenino que remite a nuestro personaje del cuadro de Manet; y para el otro cuadro que describe la verja, una fotografía de Arthur Leipzig (Nueva York, 1918-2014) titulada Skoliart (1943), la cual atiende de nuevo a la verja del cuadro original. Aquí el hipertexto

reside concretamente en las imágenes que referencian de manera directa la pintura de Manet, los recursos semánticos se disparan articulando mecanismos de lectura que van más allá de la simple cita.

Este recurso nos permite establecer relaciones temporales y discursivas entre la fuente histórica a la que acudimos, y el marco temporal donde lo recontextualizamos, permitiendo así, establecer análisis de carácter cronológico y discursivos a través del relato histórico. La significación del signo-imagen, conlleva consigo el significante del original. Este será trastocado, pervertido o renombrado en el desarrollo de una obra actual a través de una transferencia de significado. La

versión, que se articula con un nuevo prisma y nuevas problemáticas, establecerá relaciones interdiscursivas, intertextuales e hipertextuales a través de las composiciones pictóricas múltiples (polípticos) que estamos analizando. Este concepto de mediación, según Mieke Bal, se encuentra en la intersección de la iconografía y la intertextualidad. Es por lo tanto clave que la intertextualidad está estrechamente ligada con la significación del tema, pues la forma del discurso atiende a otros discursos previos para poder conformarse.[3] Lo mismo pasa con la imagen y con sus influencias. La copresencia de dos o más pinturas, por ejemplo, participa dentro de los procesos de construcción que vertebran los polípticos, pues su interés radica en la aparición de intra-diálogos que conforman una pieza múltiple. Esta copresencia de dos o más pinturas no solamente se manifiesta en un nivel formal, sino que los planos de lecturas que adquiere profundizan de nuevo en el intertexto y el hipertexto. Por consiguiente, las relaciones que se potencian en estas composiciones manifiestan la naturaleza narratológica de las mismas, a través de sofisticados mecanismos de conjunción Dialéctica.

2. DESARROLLO

Vamos a aproximarnos ahora, a los aspectos formales del artefacto artístico múltiple del espacio en blanco que queda entre una pintura y otra (la pared). Su función se establece como la línea separadora de cada una de las piezas, conformando así,

[2] Términos utilizados por Daniel Arasse para describir la acción del pintor de imitar al modelo desde la ficción de la pintura, atendiendo al uso del detalle como elemento configurador de la imagen-cuadro, y alejándose por lo tanto de la naturaleza. Véase ARASSE, D. *El detalle. Para una historia cercana a la pintura*. Madrid: Ediciones Abada, 2013.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15591

un marco. Este enmarcado, delimita el campo de lectura. El cuadro se transforma en un espacio semi-autónomo cuya relación con las otras pinturas es existente, a pesar del salto visual entre ellas. La desaparición del marco, como una estrategia metodológica, repercute en otra transformación discursiva, transformando el políptico en un único objeto pictórico. Un tiempo fragmentado y un proceso de significación a través de una unidad formal. La fragmentación del objeto mostrará por lo tanto múltiples pinturas que atenderán a distintos referentes, donde el espectador construirá su propio hiperrelato[i3].

Esto nos acerca más a la idea de una unidad conformada por lo múltiple, muy diferente a una fragmentación que deviene de un todo. Digamos que el proceso, en este caso, es el contrario. Podríamos decir que, nos encontramos ante una estética del proceso. La forma del objeto políptico, se definiría como enunciado. Cabría también nombrar de la existencia de un tiempo múltiple, o de una diversificación de distintos tiempos que conviven en un solo espacio de representación, estaríamos hablando de una heterocronía que se proyecta y reposa sobre las diferentes piezas de la topografía compositiva.

2.1 Selva del tiempo

Selva del tiempo es un proyecto pictórico expuesto en la GaleríaJM y comisariado por Polaroid Star (1971, Málaga). Este trabajo parte de la presente investigación donde a partir de las configuraciones múltiples de cuadros se establecen líneas de dialogo cuya potencia radica en la transversalidad temática, formal, temporal y referencial. A continuación, describiremos de manera más detallada cada uno de los elementos que conforman el proyecto posicionando como eje vertebrador la pintura titulada “La aparición” sobre la cual reposan los conceptos principales y puntos de interés.

2.2 La máquina pictórica

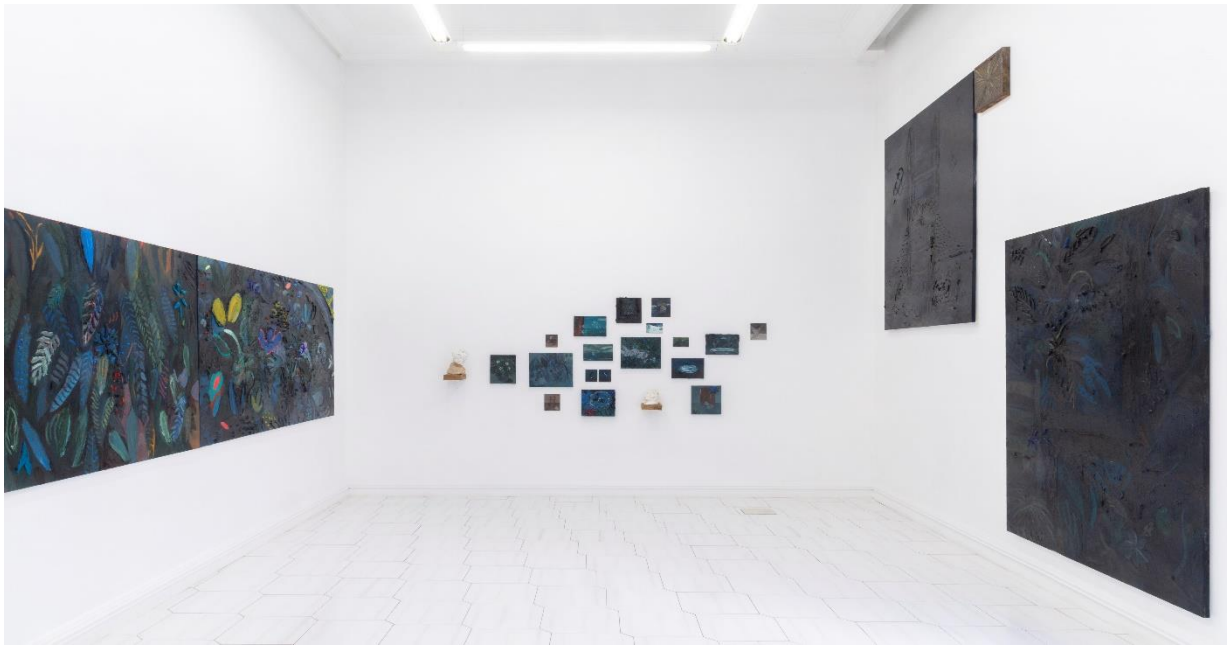


Figura 1. Vista de la exposición” Selva del tiempo “, José Luis Valverde. GaleríaJM. Málaga, 2021.

El acontecimiento[4], como sorprendió a Robert Walser (Biel, Suiza 1878 – Herisau, Suiza 1956), asume un papel protagonista en esta primera parte de la exposición donde el espectador/paseante se encuentra con una primera pintura de gran formato, cuyo cadáver representado/pictórico, enterrado entre vegetaciones muertas y flores, guía el camino cual deambulatorio o artefacto votivo. Este engranaje, activa la gran maquina pictórica que se instala en el espacio: polípticos, dípticos y demás configuraciones remiten de manera sistemática a la referencia histórica y pictórica. Sería imposible hablar de tiempo sin este factor, pues a parte del tiempo vertical o el tiempo suspendido, que acontece con el uso de negros y azules velando las

[3] BAL, MIEKE. *Tiempos trastornados. Análisis, historias y políticas de la mirada*. Madrid: Akal/estudios visuales. 2016.
[4] El acontecimiento como concepto de atención dirigida para la producción artística. Véase WALSER, R. *El paseo*. Madrid: Siruela, 2017,

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15591

imágenes, asumimos el uso de un tiempo múltiple. Una heterocronía que no solo sucede en el políptico principal, sino que se expande en todo el conjunto acompañando al espectador por el recorrido expositivo; toda la instalación es una sola obra, una selva de tiempos dentro de un mismo plano de acción/representación: el espacio de la galería.

Figura 2 y 3. Vista de la exposición" Selva del tiempo ", José Luis Valverde. GaleríaJM. Málaga, 2021.

Como nexo entre las dos partes que forman el conjunto atendimos al uso de la escultura como instrumento separador e indicador del recorrido. Por un lado, ejercía una herida en el espacio ya que a través de la pintura presentaba al que mira/ al que se enfrenta el lugar al que estaba a punto de entrar. Esta pieza titulada Simón de Cirene se componía por una piedra

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15591

tallada con formas antropomorfas sobre la cual, y a través de una hendidura tallada en la misma, se encajaba una pequeña pintura intervenida a dos lados. Este artefacto se completaba al incluir una pequeña cruz de cerámica esmaltada cuyas juntas se fijaron con cemento blanco. La apariencia del símbolo nos acercaba a un hacer casi infantil, una cruz sin mayor pretensión que la de conformar el signo, el estipe del sacrificio del madero. Todo ello se activaba en el momento en el que el espectador, a modo de Cirene, llegaba a esta pieza y veía las imágenes representadas. Por un lado, el cuadro de un paisaje, un árbol y un pájaro, que introduciría al visitante a una primera zona expositiva y, en la otra cara, nos encontramos con la asta de la cruz, una pieza vertical de madera donde la mayoría de su forma se sale del plano, haciendo imposible su identificación completa y adentrándonos en un segundo grupo temático donde el tema principal era la muerte. Este concepto no se trató desde un punto de vista literal, pues la idea de muerte se proyectaba sobre todo al proceso pictórico, el proceso como fin de un camino, una continua mención al proceso como elemento de estudio.

Figura 4. La aparición, José Guerrero. Óleo sobre lienzo, 70 x 90 cm. 1941. Fuente: centroguerrero.es

Un ejemplo de ello es como se construyó la pintura de “La aparición (after Guerrero)” expuesta en este mismo proyecto. Esta obra parte del concepto de cita y se refiere a la pintura con el mismo nombre que artista granadino José Guerrero (Granada 1914 - Barcelona 1991) puso a su obra. Esta pieza, realizada en una etapa temprana, pone el punto temático en una escena fúnebre, casi lorquiana. Una pintura fragmentada en cuatro zonas diferenciadas, casi autónomas, donde se pueden observar un uso de la factura pictórica distinto además de un contraste en gamas cromáticas.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15591

Figura 5. La aparición (José Guerrero). Óleo sobre lienzo, 120 x 300 cm. 2021.

Para ello planteamos como pintura principal la figura del cadáver, el cual se puede observar en la pieza horizontal situada a la derecha de la composición. Aquí el cuadro adquiere unas características atmosféricas a consecuencia de un uso concreto de la factura pictórica con el óleo. La gama cromática, que se torna en negros y grises, ayudan a obstaculizar la imagen del personaje, que, además, está siendo casi absorbido por la vegetación que lo rodea. Aquí se pone de manifiesto una de las claves de nuestra pintura: el camuflaje, El cuadro, termina concluyendo con unos acentos de luz/cromáticos que componen y equilibran, de manera sutil, la lectura del mismo. En forma de ensamblaje aparece una pintura de medio formato a la izquierda cuya temática es exactamente la misma, el paisaje y la calavera. Aquí, los códigos se abstraen a un punto más velado, irreconocible. La forma deja de ser naturalista para adoptar, a través de la materia, el cuerpo y la forma de la vegetación. El óleo es mucho más denso pronunciando su propia materialidad por encima de la imagen. Estas dos piezas están flanqueadas por dos pequeñas pinturas que contextualizan, casi a modo de viñeta, donde ocurre todo. El paisaje, a la izquierda en un tiempo distinto que el paisaje de la derecha. La heterocronía se activa en esta obra cuya forma, nos recuerda, a las catas arqueológicas. Forma y contenido participan de un mismo tema. Todo está conectado bajo el criterio o concepto del supermarco[5], donde las relaciones contextuales y las particularidades de cada de una de ellas (las pinturas) tienen como fondo o escenario, las otras pinturas.

CONCLUSIÓN

El interés de establecer relaciones pictóricas de diversas características, sobre todo formales y temporales me ha permitido entender el cuerpo de la exposición como un gran dispositivo de representación; un gran marco que separa el contenido activo de la obra de un espacio desactivado: lo que está afuera. Como productor artístico entiendo esta dimensión conceptual como un camino de elaboración teórico-práctica que 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, la vanitas o el paisaje. En este sentido, la investigadora Mieke Bal reflexiona en torno al concepto de cita y su inclusión en la práctica artística:

[…]La indecibilidad de lo visual se entiende que es paradigmático de la producción de sentido general. En lugar de clasificar y cerrar el significado como para resolver un enigma, un estudio transtornado intenta rastrear el proceso de la producción del significado a través del tiempo (en los dos sentidos: presente/pasado y pasado/presente) como un proceso dinámico y abierto, en vez de esquematizar los resultados de ese proceso. En lugar de establecer una relación unívoca entre el signo y

[5] Concepto acuñado por STOICHITA, VICTOR en su libro La invención del cuadro. Véase STOICHITA, V. *La invención del cuadro*. Madrid: Catedra, 2011, pg 189

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15591

el significado o motivo, dicho estudio hace hincapié en la participación activa de las imágenes visuales en el diálogo cultural, en la discusión de ideas. En este sentido, afirmo que el arte piensa. [6]

He querido concluir con esta cita ya que la importancia del tiempo en la pintura y, sobre todo, en la presente metodología, nos lleva a entender el cuadro como una fragmentación temporal, un trozo de dispositivo que atiende a sus propias referencias históricas y a su presente contexto –expositivo- desde la pluralidad de un conjunto configurable.

BIBLIOGRAFÍA

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

Godfrey, T. (2010). *La pintura hoy*. Phaidon.

Foucault, M. (2004). *La pintura de Manet.* Alpha Decay.

Stoichita, V. (2011). *La invención del cuadro*. Ensayos Arte Catedra.

Stoichita, V. (2005). *Ver y no ver.* Siruela.

Walser, R. (2017). *El paseo*. Siruela.

[6] BAL, MIEKE, *Tiempos trastornados. Análisis, historias y políticas de la mirada*. Madrid. Akal, 2016, p. 83.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15316

Zmyslowski, Eliana.
Doutoranda, Universidade, Anhembi Morumbi, PPG Design.

Prado, Gilbertto.
Professor, Universidade Anhembi Morumbi, PPG Design.

El diseño de iluminación como herramienta principal en la producción artística contemporánea de un entorno espacial físico

The Lighting design as the main tool in contemporary artistic production of a physical space environment

PALABRAS CLAVE

Diseño de iluminación, diseño contemporáneo, entorno físico, percepción visual.

KEY WORDS

Lighting design, contemporary design, physical setting, visual perception.

RESUMEN

En este artículo se discute la importancia de la luz artificial en el posicionamiento de la producción artística contemporánea en el entorno del espacio físico. Específicamente se refuerza en el estudio, cómo la producción artística ambiental se identifica en los procesos ejecutivos proyectuales en diferentes estrategias espaciales y, tiene a la luz artificial como herramienta principal en la práctica de esta producción artística en el área del diseño de iluminación. Es notado que la luz artificial en el entorno del espacio físico, dependiendo de su producción artística, puede conectar y desconectar-se con todos los demás elementos de la composición espacial, entre ellos: objetos, superficies e incluso los sujetos como observadores. Para fortalecer esta investigación en el campo del Diseño, también se ha analizado la influencia de la percepción del espectador, adentro de un enfoque metodológico, investigando el fenómeno de la experiencia sensorial. Por lo tanto, el objetivo principal de este artículo es utilizar herramientas metodológicas conceptuales del Diseño - que se fundamentan desde la teoría hasta la práctica de lo mismo - y mostrar que el uso de la luz artificial es el elemento principal y rector en la composición de la producción artística ambiental, donde haya luz, hay una de las formas de lenguajes de comunicación más pujantes de la contemporaneidad. Se encontró que el primer contacto sensorial del espectador es predominantemente visual, y la luz es elemento esencial de este proceso, que funciona incluso a distancia, con el poder de captar miradas, atraer y seducir al observador hasta el ambiente, demostrando que su uso es aún más poderoso. Por tanto, en una composición ambiental artística con un fuerte atractivo visual encaminada al impacto contemporáneo, todo dependerá de la audacia del diseño de iluminación.

ABSTRACT

In this article, the importance of artificial light in the positioning of contemporary artistic production in the physical space environment is discussed. It is specifically reinforced in the study, how the environmental artistic production is identified in the project executive processes in different spatial strategies and has artificial light as the main tool in the practice of this artistic production around lighting design. It is noted that artificial light in the physical space environment, depending on its artistic production, has the power to connect and disconnect with all other elements of the spatial composition, among them: objects, surfaces and even subjects as observers. To help research in the field of Design, the influence of the spectator's perception is also analyzed, in a methodological approach, investigating the phenomenon of sensory experience. Therefore, the main objective of the article is to use conceptual methodological tools of Design - which are based from theory to design practice - and to show that the use of artificial light is the main and guiding element in the composition of environmental artistic production, where there is light, it is one of the most vigorous forms of communication languages in contemporary times. The spectator's first sensory contact is visual, and light as an essential element of this process, works even if distant, capturing looks, attracting, and seducing observers to the ambiance, so this production becomes even more powerful. Therefore, in the composition of environmental artistic production, there is a strong visual presence, and the impact it has in contemporary times depends, to a considerable extent, on the boldness of the lighting design.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15316

INTRODUCCIÓN

El tema de estudio de este artículo hace parte de la investigación doctoral de la autora que analiza la importancia del diseño de iluminación en los escenarios físicos y se analiza la relación espacial experimental con la percepción sensorial del observador en la producción artística contemporánea.

Apunta-se también que la producción artística en un escenario físico tiene un carácter de gran importancia en el área de Diseño de Espacios y tiene como base principal, representaciones de narrativas experimentales. Y dentro de un ambiente con luz artificial, se percibe que el observador se comunica con el espacio, destacando la gran relevancia de este artificio en la composición física.

En la contemporaneidad, el diseño de iluminación se comprende como una de las formas más vigorosas de la comunicación espacial porque, como nos enseña Flusser (2007, p. 90), la comunicación humana tiene un carácter inexorablemente artificial y se asegura a partir de reflexiones filosóficas, que el espacio puede atribuir al observador, en su condición de significados, su propio modo de ser, es decir, una identidad personalizada. Por tanto, en este lenguaje de comunicación espacial, se considera que, en un escenario, de manera peculiar, pueden humanizarse sentidos y condiciones en la percepción espacial y, entonces, traducir emociones y sensaciones al observador. Por eso, se destaca la necesidad y preocupación por la producción artística espacial que ayuda, de alguna manera, en la relación experimental en la percepción sensorial del espectador.

Aún según Cardoso (2012), el diseño tiende a alejarse de la materialidad y acercarse a la experiencia, caminando para el uso y la emoción. Luego, cada vez más, los objetos de diseño serán inmateriales y el diseñador, como experto en la materia, tendrá que aprender a diseñar interacciones espaciales. En este lenguaje de comunicación hay una experiencia de uso, de intercambio de información y, específicamente en esto estudio, la luz artificial -en su inmaterialidad- será un elemento fundamental para esta comunicación en la percepción sensorial.

En la composición ambiental se verifica que los elementos constituyen un “todo” y en el proceso de producción artística, si se ordenan e integran la organización y colección espacial. En este sentido, Moholy Nagy (2005) muestra que, para la construcción de un repertorio, el ato de experimentar espacios -con el “entrenamiento de la mirada”- se consolida como un proceso de percepción consciente. Con esto afirma que el espacio es una realidad llena de experiencias sensoriales humanas que interactúan con el observador. El autor también destaca que la configuración espacial es la relación de las posiciones de los elementos volumétricos, por lo que, para entenderlos, tenemos que experimentarlos. En analogía con el autor, es como si este repertorio se describiera dentro de la experiencia de producir la composición espacial, donde la luz artificial se encuentra, en su percepción visual, como elemento orientador de este proceso.

> “Escrever com a luz também pode ser entendido como o registro e configuração dos efeitos luminosos, relações de absorção, reflexão, reverberação e dispersão, da luz sobre materiais e fenômenos” (MOHOLY NAGY [1925], 2005: 159-160).

Puede decir que, este proceso trasciende la experiencia espacial como la base de nuestro conocimiento, sin el cual nuestra vida estaría limitada. Llama-se este proceso de percepción. Brandston (2010) define la percepción como una búsqueda dinámica de la mejor interpretación de los datos disponibles, que se construyen a partir de la información sensorial y el conocimiento de otras características observadas. La capacidad de "mirar" se deriva de una especie de conciencia subliminal de experiencias previas, sensaciones y recuerdos almacenados, que son empleados en otros momentos. Por lo tanto, Brandston (2010) demuestra cómo percibir y utilizar la luz por sus principales propiedades impactantes en el cumplimiento de sus funciones a través de la visibilidad, el confort, la composición y la atmósfera. Sin olvidar también el valor de la importancia del contraste de sombras y luces. Brandston (2010), en su pensamiento ecléctico, revela la luz como esencial en su aplicación y refuerza que el diseño adquiere conocimiento al aprender a utilizarla, ampliando su cosmovisión con creatividad y apertura mental.

En este contexto, está justificado el hecho de que la percepción sensorial ha sido el principal foco de investigación en el diseño de iluminación en los últimos años, pero, sin embargo, aún no existe un conocimiento de los estudios de iluminación sobre el proceso en la composición de este elemento, el espacio artístico producción.

Por tanto, el objetivo de la presente investigación de la autora es evaluar si los efectos de la luz artificial, que orientan la experiencia visual del observador, tienen evidencia sensorial y perceptiva en lo visual al ser captados en la composición de la producción artística del espacio. Así, se espera demostrar que la luz artificial, con sus efectos empíricos sensoriales, puede interferir y ayudar con las preferencias relacionadas con la experiencia espacial a través de los observadores. Así, se considera que la experiencia sensorial del

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15316

observador puede estar relacionada con los aspectos manipulables del diseño de iluminación, con un mayor enfoque estratégico en estas producciones y, en consecuencia, una mayor intensificación del proceso de percepción sensorial.

1.1 El lenguaje de la luz en la percepción sensorial espacial

En los estudios del lenguaje de la luz, aunque parezca una obviedad, la primera y más importante función de la iluminación es precisamente iluminar. Sobre todo, es necesario estudiar una serie de variables en el diseño de iluminación. Por ejemplo, el brillo de la luz puede ser relativo, es decir, depende de lo que quieras resaltar o camuflar. Además, siempre hay que tener en cuenta las superficies, los contrastes, las texturas, entre otras características. Como se mencionó anteriormente en el texto, hay varios elementos que componen y constituyen un "todo" en la producción artística de escenarios espaciales. Así, es claro que, en el entorno del espacio físico, este "todo" está sólo parcialmente presente, de la misma forma, que los elementos que lo componen lo están a través de la iluminación. Una parte puede ser visible, mientras que el resto puede estar oculto en la oscuridad. De esta manera, la composición ambiental puede desvanecerse no solo en la oscuridad, sino también en la blancura. Según Arnheim (2005), a principios del Renacimiento, la luz todavía se utilizaba esencialmente como medio para modelar el volumen. El mundo era claro, los objetos mismos eran luminosos y se aplicaron sombras para sugerir redondez. Sobre todo, se analizan los efectos de la luz artificial a lo largo de los siglos y se observan según Arnheim (2005), que fueron esencialmente productos de la curiosidad, la investigación y la mejora sensorial.

Por tanto, la composición ambiental y su expresión sensorial hacen conexión con la espacialidad y el observador y tienen como esencia fundamental a la luz en la percepción sensorial. Sin embargo, el observador también utiliza esta percepción para conectarse con el entorno y, como su primera impresión es en consecuencia una reacción subjetiva, también se relaciona con otros elementos espaciales, tales como: colores, texturas, sonidos y olores. Algunos de estos, a pesar de estar presentes en pequeñas dimensiones, son determinantes para la calidad de la producción artística. Sin embargo, algunos elementos no arquitectónicos -subjetivos- son también la faceta más expresiva del entorno físico, en lo que se refiere a la percepción sensorial.

Así, se destaca que, con la luz, la persona percibe, reconoce y comprende los estímulos. Al observar los ambientes del espacio físico, se entiende que todos nuestros sentidos tienen la capacidad de evaluar, pero es la luz, que, a través de nuestro sentido de la vista, de algún modo beneficia a los observadores y, sin excepción, a los que ven, sienten y son. seducidos por lo que están observando. Por tanto, se comprueba que, en tales ambientes, incluso aquellos observadores con un conocimiento superficial del espacio adquieren allí, en cierto modo, una experiencia sensorial inicial. La visión utiliza muchas más fuentes en el lenguaje de la información que las procesadas por el ojo. Estimula todos los demás sentidos. Para Brandston (2010), la visión incluye el conocimiento acumulado a nuestros otros sentidos: tacto, gusto, olfato y oído.

Dentro de este contexto, en un ambiente el diseño de iluminación permite una variedad de tipos, entre ellos: luz directa, indirecta, difusa, luz de efecto, luz de acento, entre otros. Para cada tipo, se puede producir un efecto espacial específico, que debe ser definido por el profesional de la iluminación - diseñador de iluminación - teniendo en cuenta la estética, la funcionalidad y la eficiencia energética del espacio.

En el diseño de iluminación, por ejemplo, la instalación de James Turrell, la luz indirecta y difusa puede aportar una sensación de comodidad y relajación en los ambientes (ver figura 1). Por otro lado, una iluminación más directa puede acentuar ciertas características de las superficies espaciales y hacerlas más impresionantes (ver figura 2). Entonces, se advierte que algunos principios físicos en el diseño de iluminación son razones prácticas y siguen como reglas en la interacción entre la luz y las superficies (materiales), componiendo el ambiente en su percepción espacial.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15316

Figura 1 - Chapel at Dorotheenstädtischen Friedhof | - James Turrell – inside view - Berlin, 2015 | photo: Florian Holzherr.
Fuente: https://jamesturrell.com/. Acceso 25/05/2022.

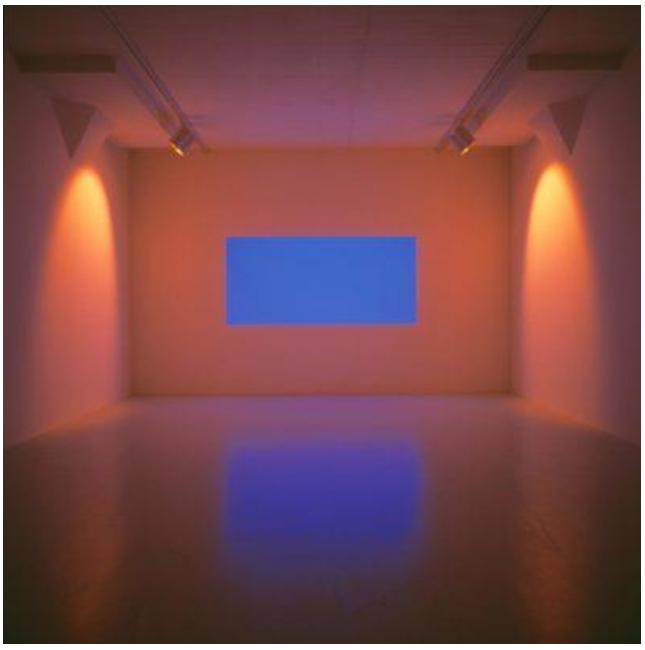


Figura 2 - Dawning de James Turrell – Amanecer - Magasin III - 1995
Fuente: https://jamesturrell.com/. Acceso 23/05/2022.

Por lo tanto, los puntos definidos en la ambientación, tales como: texturas, colores, volúmenes, superficies y formas contribuyen a la calidad de la producción artística en el arte de la iluminación. Según Merleau-Ponty (1999), una sensación tiene que tener algo para sentirla, de lo contrario sería una nada de sensación, y en el sentido más general de la palabra, por ejemplo, las cualidades definidas sólo se perfilan en la masa de impresiones, y este es puesto en perspectiva y coordinado por el espacio.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15316

Sin embargo, Merleau-Ponty (1999) afirma que la percepción espacial es un fenómeno de estructura y sólo puede ser comprendida dentro de un campo perceptivo que contribuya a motivarla, ofreciendo al observador un posible anclaje. Reflexionando aún sobre la visión de Bradnston (2010), con las fenomenologías atribuidas por Merleau-Ponty (1999), se puede afirmar que, así como la apariencia sin emoción es vacía, la iluminación sin emoción es estéril, es la respuesta emocional definida por la cultura que le rodea: su país, su región o incluso su lugar de trabajo. Por eso, afirma que la responsabilidad del diseñador es despertar sensibilidades a esas emociones, porque son parte de la vida de las personas. Así, se puede apreciar que cada autor, a través de concepciones teóricas y conceptuales, describen una misma realidad, donde ambos evidencian las concepciones investigadas y descritas.

METODOLOGÍA

La investigación en cuestión, en sus aspectos metodológicos, se discute sobre cómo la producción artística en el área del Diseño contemporáneo es tratada en ejes de estudios como: la luz artificial y la percepción sensorial y, en la intersección de estos ejes - el escenario físico. (ver figura 3).

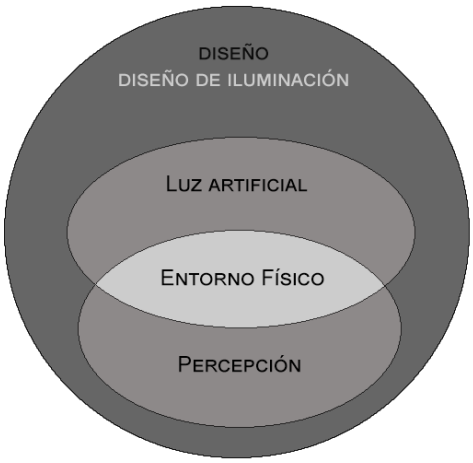


Figura 3 – organigrama de las palabras clave de la investigación
Fuente: autora de la investigación

En cuanto a la forma de abordar el tema, el trabajo se caracteriza como una investigación cualitativa, ya que no busca enumerar, medir o utilizar instrumentos estadísticos en el análisis de datos.

> "[…] A pesquisa qualitativa costuma ser direcionada ao longo de seu desenvolvimento; […] não busca enumerar ou medir eventos e, geralmente, não emprega instrumental estatístico para análise de dados; seu foco de interesse é amplo […] dela faz parte a obtenção de dados descritivos mediante contato direto e interativo do pesquisador com a situação objeto de

En cuanto a los procedimientos técnicos y teóricos utilizados en la investigación, fueron desarrollados a partir de fuentes bibliográficas, tesis, disertaciones, libros, publicaciones periódicas, diversos materiales impresos y búsquedas por la internet. La búsqueda de información en este artículo se complementa con el análisis de imágenes fotográficas, anexadas al desarrollo del texto, donde se percibe la forma en el uso de la luz artificial como instrumento de producción artística en ambientes del espacio físico.

DESARROLLO

En un sentido más didáctico, se puede apreciar que la iluminación tiende a orientar selectivamente la atención del observador según el significado que quiera emitir. Se advierte que un ambiente puede ser resaltado a través de la luz artificial, sin que ésta sea grande en proporción a la composición ni colorida e incluso situada en el centro de atención. Asimismo, estos aspectos pasan a ser secundarios en la composición ambiental y pueden estar subordinados a la voluntad de producción.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15316

Se puede utilizar luz artificial en la producción artística para enfocar o alejar cualquier objeto de la composición. Por ejemplo, en la analogía con una escena teatral, la disposición de los bailarines en el escenario puede dar a la audiencia, como espectadores, diferentes impresiones, dependiendo del esquema de diseño de iluminación en el espacio. Esta analogía muestra la importancia del papel de la luz artificial en la composición espacial. Según Fischer (2009), la luz es igualmente esencial, al igual que el agua y el aire y, con las nuevas tecnologías (NT) de los últimos años, ha permitido crear sorprendentes efectos y lámparas en ambientes del espacio físico. Sobre todo, el autor afirma que ni toda la luz es igual, que la luz utilizada como parte del Diseño, combina a la perfección en cantidad, calidad y expresión espacial. Reafirma cómo el espacio puede estar en perfecta armonía, confirma que la luz es el principal elemento de diseño con respecto a la percepción sensorial y tiene la capacidad de cambiar el estado de ánimo del espectador.

Así, Serrat (2006) afirma que la iluminación artificial es un potente recurso del espectáculo que permite recortar objetos en el espacio, enfocar, disminuir y aumentar áreas en el espacio, revelando altura, perfil, contornos y profundidad. Y, con relación a la analogía, los autores identifican que la luz y sus efectos tienen un recurso que permite resaltar los elementos espaciales esenciales y eliminar los demás. La iluminación es capaz de modificar y realzar los espectáculos, además de observar los efectos de la luz sobre los objetos de la escena, los elementos y los equipos utilizados.

Sin embargo, según Zmyslowski (2009), misma autora de la investigación en curso, destaca que lo esencial a la hora de diseñar un espacio es utilizar la iluminación como garantía de la experiencia espacial, añadiendo sus efectos sensoriales para fortalecer la percepción espacial. En el poder del disfrute de la luz, según Cardoso (2012), el Diseño atribuye un significado inmaterial a la luz-espacio, asociándolo con el fundamento y con conceptos subjetivos y abstractos.

CONCLUSIONES

La pregunta central de la investigación se refiere a la forma en que la producción artística crea efectos con luz artificial en los ambientes del espacio físico y cómo pueden ser explorados y perceptibles para que el observador tenga una experiencia sensorial espacial.

Así, se concluye en este estudio que la luz es un elemento fundamental en la composición de la producción artística en el entorno del espacio físico. Transforma, modifica, define, aún que sea un componente efímero, visible y no palpable, funciona como un elemento orientador simbólico sensorial y espacial calificador.

El estudio de investigación doctoral del autor en este artículo está en curso, aunque queda claro que existen pocos estudios sobre el tema, específicamente en relación a la luz artificial en la percepción sensorial con el observador en la producción artística contemporánea. Justifica el estudio sobre el tema y sugiere más posibles investigaciones en las líneas de trabajo a desarrollar en el futuro.

FUENTES REFERENCIALES

Arnheim, R. (2005). *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora*. Tradução de Ivonne Terezinha de Faria. Pioneira Thomson Learning.

Brandston, H. M. (2010). *Aprender a Ver: a essência do Design da Iluminação*. Tradução Paulo Scarazzato. Ed. De Maio Comunicação.

Cardoso, R. (2012). *Design para um mundo complexo*. Cosac Naify.

Fischer, J. (2009). *Luz Light*. [S.l]: Ullmann.

Flusser, V. (2007). *O mundo codificado*. Cosac Naify.

Merleau Ponty, M. (1999). *Fenomenologia da percepção*. 2.ed. Martins Fontes.

Merleau Ponty, M. (2003). *O visível e o invisível (1964)*. 4.ed. Perspectiva.

Moholy Nagy, L. (2005). *Do material a arquitetura*. Editorial Gustavo Gili, S.L. 1ª edição. Traduzido em português.

Neves, J.L. (1996). Pesquisa qualitativa. Características, usos e possibilidades. *Cadernos de Pesquisa em Administração*, *1*(3). Disponível em http://www.ead.fea.usp.br/cad-pesq/arquivos/c03-art06.pdf

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15316

Serrat, B.S.B.V.M. (2006). *Iluminação cênica como elemento modificador dos espetáculos: seus efeitos sobre os objetos de cena*. (Dissertação de Mestrado) - Programa De Pós-Graduação em Arquitetura, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal Do Rio De Janeiro.

Zmyslowski, E.M.T. (2009). *Vitrina como estratégia sedutora dos espaços de consumo*. (Dissertação de Mestrado) - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY–NC-SA 4.0)

RE/DES

CONECTAR

V Congreso Internacional de INVESTIGACIÓN en ARTES VISUALES :: ANIAV 2022

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

COMITÉ ORGANIZADOR

Tanya Angulo. Universitat València, España

Teresa Marín García. Universidad Miguel Hernández, España

José Prieto. Universidad de Zaragoza, España

Trinidad Gracia Bensa. Universitat Politècnica de València, España

Cleomar Rocha. Universidade Federal de Goiás- Brasil

Umberto De Paola. Accademia di Belle Arti Palermo, Italia

COMITÉ CIENTÍFICO

José Ramón Alcalá Mellado – Universidad de Castilla La Mancha

Liliana Fracasso – Accademia di Belle Arti Venezia, Italia

Blanca Guitiérrez Galindo – Universidad Nacional Autónoma de México.

María Susana García Rams – Universitat Politècnica de València

Trinidad Gracia Bensa – Universitat Politècnica de València

Jesús Hernández Sánchez – Universidad de Vigo

José Juan Martínez Ballester – Universitat Politècnica de València

Moisés Mañas Carbonell – Universitat Politècnica de València

José Maldonado Gómez – Universidad Miguel Hernández de Elche

Teresa Marín García – Universidad Miguel Hernández de Elche

Juan Carlos Meana – Universidad de Vigo

Blanca Montalvo Gallego – Universidad de Málaga

Gilbertto Prado – Universidade São Paulo / Universidade Anhembi Morumbi

Rocío Villalonga Campos – Universidad Miguel Hernández

Silvia Martí Marí – Universidad de Zaragoza

Elisa Lozano Chiarlones – Universidad Miguel Hernández de Elche

Sara Álvarez Sarrat – Universitat Politècnica de València

Vicente Barón Linares – Universitat Politècnica de València

Mª José Martínez de Pisón Ramón – Universitat Politècnica de València

Miguel Molina Alarcón – Universitat Politècnica de València

Ricardo Cotanda Ramón – Universidad Castilla la Mancha

Blanca Montalvo Gallego – Universidad de Málaga

Pedro Ortuño Mengual – Universidad de Murcia

María Dolores Pascual Buyé -Universitat Politècnica de València

Gilbertto Prado – Universidade Sao Paulo / Universidade Anhembi Morumbi

Duarte Miguel Encarnação – Universidade da Madeira

Ignacio Barcia Rodriguez – Universidade de Vigo

Ruben Tortosa Cuesta – Universitat Politècnica de València

Francisco Giner Martínez - Universitat Politècnica de València

Marina Pastor Aguilar - Universitat Politècnica de València

José Antonio Madrid García- Universitat Politècnica de València

Carlos Garcia Miragall – Universitat Politècnica de València

Maria Zarraga – Universitat Politècnica de València

Carmen Marcos – Universitat Politècnica de València

Mercedes Sánchez – Universitat Politècnica de València

Alfia Leiva del Valle – Universidad Nacional Autónoma de México

Organiza

ANIAV. Asociación Nacional de Investigadores en Artes Visuales.

Colabora

Universitat Politècnica de València, Facultat de Belles Arts de Sant Carles, Departamentos de Escultura, Pintura, Dibujo, y CRBC de la Universitat Politècnica de València. Laboratorio de Creaciones Intermedia y Laboratorio de Luz. Bombas Gens Centre D´Art- Fundació per amor a l´Art

Agradecimientos

Centro de Formación de Posgrado de la Universitat Politècnica de València

Editorial Universitat Politècnica de València.

A los miembros del comité científico y comité organizador

A los revisores

A los moderadores de mesa

A los socios de ANIAV

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

Al personal de servicios de la Facultat de Belles Arts

A todos los participantes por su interés, trabajo y comprensión

ANIAV
ASOCIACIÓN NACIONAL
DE INVESTIGADORES EN
ARTES VISUALES

UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

C R B C
departament
Conservació
Restauració
Bens
Culturals

dD
departament de Dibuix
Universitat Politècnica de València

DEPARTAMENT
D'ESCULTURA
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

DEPARTAMENT DE PINTURA

FUNDACIÓ
PER
AMOR A
L'ART

BombasGens
CENTRE D'ART

LABORATORIO DE LUZ
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Laboratorio
de Creaciones
Intermedia

RE/DES

CONECTAR

V Congreso Internacional de INVESTIGACIÓN en ARTES VISUALES :: ANIAV 2022